

Ententanz



SPIELANLEITUNG

2 bis 4 Spieler

SPIELAUSSTATTUNG

12 Entchen, 1 Ententeich, Nest-Karten,
1 Aufkleberbogen.

DAS ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst alle seine drei Entchen nach Hause in das gleichfarbige Nest bringt, gewinnt das Spiel.

DIE GESCHICHTE

An den Ufern eines kühlen, schattigen Teiches lebten glücklich vier Entenfamilien. Jede Familie hatte drei Entenkinder, die sich alle ganz und gar ähnlich sahen! Jeden Morgen watschelten die Entchen hinunter zum Teich, in dem sie den ganzen Tag lang herumschwammen, sich vergnügten und feine Sachen zum Fressen suchten. Wenn es dann abend wurde, quackten die Enteneltern und riefen ihre Küken heim ins Nest. Das wäre ja einfach, wenn nicht alle Entchen so gleich ausgesehen hätten. Niemand konnte erkennen, welches Entchen zu welcher Familie gehörte. Könnt ihr helfen und herausfinden, welches Entchen in welches Nest gehört?

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Vor dem allerersten Spiel:

1 EINSETZEN DER BATTERIEN

Bitte einen Erwachsenen um Hilfe!
Mit einem Schraubendreher wird die Schraube vom Deckel des Batteriefachs gelöst, das sich unter dem Teich befindet (siehe Abb. 1). Entferne den Deckel und setze drei Batterien Alkaline LR 14 ein, wie in der Abb. gezeigt. Achte darauf, daß "+" und "-" zu den Symbolen im Batteriefach passen. Setze die Tür wieder ein und schraube sie fest.



Drehe den Teich wieder um. Teste die Batterien, indem Du auf den ON/OFF-Knopf in der Mitte des Teiches drückst. Wenn sich das "Wasser" des Teiches nicht zu drehen beginnt und Du keine quackenden Töne hörst, könnten die Batterien verbraucht oder falsch eingesetzt sein.

Nach dem Test drückst Du den mittleren Knopf noch einmal, um den Motor auszuschalten.

ACHTUNG: WIE DU VERMEIDEST, DASS BATTERIEN AUSLAUFEN

Achte darauf, daß die Batterien richtig eingesetzt werden und befolge die Anweisungen der Hersteller von Batterien und Spiel.

Mische niemals alte und neue Batterien oder Standard- (Kohle-Zink) mit Alkaline-Batterien.

Entferne verbrauchte oder defekte Batterien immer sofort aus dem Spiel.

Entferne die Batterien, wenn das Spiel längere Zeit nicht benutzt wird.

.Aufladbare Batterien: Mische diese Batterien niemals mit anderen Batteriearten.

Entferne diese Batterien aus dem Spiel, bevor Du sie auflädst.

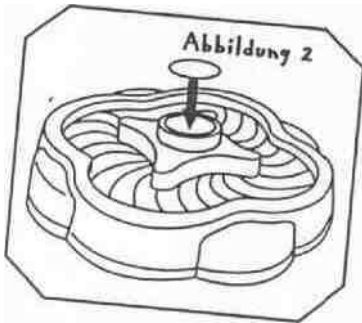
lade Batterien immer nur unter Aufsicht von Erwachsenen.
VERSUCHE NIE, ANDERE BATTERIEARTEN WIEDER AUFZULADEN!

2 DIE NESTER

Löse die vier Nester aus dem Kartonrahmen. Achte darauf, daß auch die Kartonreste aus den kleinen Löchern in den Nestern entfernt werden. Gib die Reste zum Altpapier.

3 BEKLEBEN

- Befestige zuerst den runden Aufkleber auf dem mittleren ON/OFF-Knopf des Teiches (siehe Abb. 2).



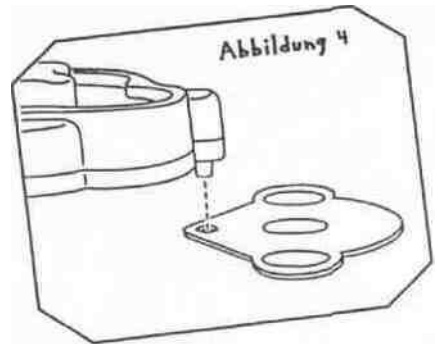
- Klebe danach die Augen auf die Entchen (siehe Abb. 3).



- Zuletzt klebst Du die 12 bunten, runden Aufkleber einzeln unter die Entchen - einen unter jedes (siehe Abb. 3).

VORBEREITUNG DES TEICHES

Befestige die Nester an den Stiften unterhalb des Teiches, wie es Abb. 4 zeigt.

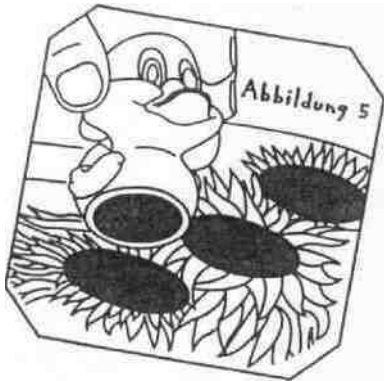


Jeder Spieler wählt sich ein Nest aus und setzt sich davor. Im Spiel muß jeder die drei Entchen einsammeln, die der Farbe seines Nestes entsprechen! Setze alle 12 Entchen in den Teich. Dabei darf niemand die Unterseite der Entchen ansehen.

DER SPIELABLAUF

Wenn alle bereit sind, beginnt das Spiel: Ein Spieler drückt den ON/OFF-Knopf in der Mitte des Teiches. Die Entchen beginnen zu quacken und sie fangen an, rund um den Teich zu "hüpfen" - das ist ein Spaß!

Der jüngste Spieler nimmt dann ein beliebiges Entchen aus dem Teich. Er sieht sich die Unterseite an und zeigt den farbigen Punkt auch den anderen Spielern!



Jeder Spieler versucht, in jedem Zug ein gleichfarbiges Entchen zu finden und es in sein eigenes Nest zu setzen. Drei Entchen muß jeder finden.

IMMER SCHÖNAUFPASSEN:

Wenn ein anderer Spieler ein Entchen aufhebt, das Deine Farbe hat, versuche. Dir dieses Entchen zu merken. Verfolge seinen Weg und wenn Du dran bist, schnappst Du es Dir.

DAS ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der alle seine drei Entchen in seinem Nest gleicher Farbe hat, gewinnt! Drücke danach den ON/OFF-Knopf, um den Motor auszuschalten.

FÜR JÜNGERE SPIELER

Dieses kürzere Spiel eignet sich für jüngere Spieler:

Entferne vor dem Start ein Entchen von jeder Farbe aus dem Teich.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine zwei Entchen in sein Nest gebracht hat.

• **GLEICHE FARBE!** Paßt das Entchen zum Nest des Spielers (Farbpunkt und Nest haben die gleiche Farbe), darf er das Entchen auf einen freien Platz seines Nestes setzen (siehe Abb. 5). Er hat dieses Entchen sicher nach Hause zu seinen Eltern gebracht. Damit ist der Zug des Spielers beendet.

• **ANDERE FARBE!** Paßt die Farbe des Entchens nicht zum Nest des Spielers, muß er es zurück in den Teich setzen - wo es weiterschwimmen darf! Damit ist der Zug des Spielers beendet.

Ist der Zug eines Spielers beendet, setzt immer der linke Nachbar das Spiel fort.

MB
SPIELE

© 1995 Hasbro International Inc.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Bertikon.

