



# Cluedo

live



Für 2 bis 4 Spieler  
ab 8 Jahren

## WILLKOMMEN AUF SCHLOSS NEUBRUNN!

Graf Viktor Eutin, Neffe des alten Grafen Philipp, veranstaltet auf Schloss Neubrunn eine Gartengesellschaft, Während die Party noch in vollem Gang ist, trifft sich Graf Viktor mit seinem treuen Anwalt und Freund Herrn Wiesental, da dieser mit ihm einige etwas seltsame Details des Testaments seines Onkels besprechen will - unter vier Augen natürlich.

Nach diesem geheimen Treffen wurde Herr Wiesental dabei beobachtet, wie er das Schloss durch die Gärten verließ. Nur kurze Zeit später wird er tot aufgefunden. Es ist ganz offensichtlich, dass seine Leiche von einem anderen Ort der weitläufigen Schlossanlage hierher gebracht wurde ...

Du schlüpfst nun in die Rolle einer der vier neuen Gäste des Grafen - Sir Albert, Madame Monique, Fräulein Rosa und Cousin Lukas -, und hilfst Kommissar Braun dabei, dem Mörder auf die Schliche zu kommen. Die acht Verdächtigen - Oberst von Gatow, Professor Bloom, Frau Weiß, Fräulein Gloria, Baronin von Porz, Reverend Grün, Frau Wiesental und der Gärtner Konrad - befinden sich

### Ⓢ BATTERIEHINWEISE

Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden. Um die ordnungsgemäße Funktion des Spielzeugs zu gewährleisten, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

- Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungszeichen korrekt ein.
- Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug für längere Zeit nicht verwendet wird.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf.
- KEINE AUFLADBAREN BATTERIEN VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN BITTE NICHT AUFLADEN.



### Ⓢ IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

#### PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

### Ⓢ IMPORTANTE: USO DELLE PILE

Conservate queste informazioni per ogni riferimento futuro. Vi raccomandiamo di far installare le pile sempre da un adulto.

#### ATTENZIONE:

1. Seguire sempre attentamente le istruzioni per l'installazione delle pile. Usate esclusivamente le pile del tipo specificato sulla confezione o nelle istruzioni, ed al momento dell'inserimento assicuratevi di far corrispondere i segni + e - del vano pile a quelli indicati sulle pile stesse.
2. Non usate mai insieme pile nuove e vecchie, né pile standard (zinco-carbone) insieme a pile alcaline.
3. Non lasciate pile scariche nell'apparecchio.
4. Ricordatevi di togliere le pile se il prodotto non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.
5. Non collegate fra loro le estremità metalliche che stanno a contatto con i poli delle pile, per evitare di provocare un corto circuito.
6. Qualora il prodotto provocasse delle interferenze nel funzionamento di altre apparecchiature elettriche, o altre apparecchiature interferissero nel funzionamento del prodotto, allontanatelo immediatamente dallo stesso. Se necessario, per resettare, spegnere e riaccendere il prodotto oppure togliere e rimettere le pile.
7. NON USATE BATTERIE RICARICABILI. NON TENTATE DI RICARICARE BATTERIE DI ALTRO TIPO.

gerade irgendwo in den verschiedenen Bereichen der Schlossanlage. Jeder von ihnen kann dir einen Hinweis auf den Hergang des Verbrechens geben. Der Butler des Grafen, James, führt dich durch das Gelände und unterstützt dich dabei herauszufinden, wer den guten Herrn Wiesental auf dem Gewissen hat.

### DAS ZIEL DES SPIELS

Finde Kommissar Braun und gib ihm die Antworten auf die folgenden drei Fragen: Wer hat Walter Wiesental ermordet? Wo geschah es? Und womit?

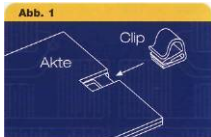
### SPIELAUSSTATTUNG

- 1 elektronisches Spielbrett mit fest angebrachtem Schloss-Sockel
- 4 Spielfiguren (Sir Albert, Madame Monique, Fräulein Rosa und Cousin Lukas)
- 4 Spielerakten und Clips
- 1 geheime Mordakte
- 8 Täterakten
- 1 Satz Karten: 8 Verdächtige, 9 Tatorte und 6 Tatwaffen
- 1 Detektiv-Notizblock
- Schloss Neubrunn zum Zusammenbauen (Kartonteile mit Kulissenwand, Kunststoff dach und Erker)



### ZUSAMMENBAU

1. Nimm alle Kunststoffteile aus den Beuteln, und drücke die Kartonteile aus ihren Rahmen. Die leeren Beutel kannst du danach entsorgen, aber die Kartongerahmen musst du für die spätere Aufbewahrung des Spiels aufheben. Befestige die Clips wie in *Abbildung 1* gezeigt an den Spielerakten.
2. Falte die beiden Kartonteile der Vorderseite des Schlosses entlang den gestrichelten Linien und setze sie zusammen, indem du den Stecker in den Schlitz schiebst (siehe *Abbildung 2A*).
3. Bringe die Schlossvorderseite an der Kulissenwand an, indem du die Stecker in die passenden Schlitzte schiebst (siehe *Abbildung 2B*).
4. Stecke die Plastikstecker des Dachs in die Schlitzte der Kulissenwand und die Plastikstifte in die Löcher, die sich oben auf der Vorderseite des Schlosses befinden (siehe *Abbildung 2C*).



- Befestige den Erker an der Schlossvorderseite, indem du die Plastikstecker in die Schlitzlöcher auf der Vorderseite des Bausatzes schiebst (siehe *Abbildung 2C*).
- Klappe nun das Spielbrett aus und befestige darauf das gesamte Schloss, indem du den Bausatz in die Rillen schiebst, die sich seitlich am Sockel des Schlosses befinden (siehe *Abbildung 2D*).
- Die Batterien sollten von einem Erwachsenen eingelegt werden. Lösen Sie die Schraube am Batteriefach und nehmen Sie den Deckel ab. Legen Sie 3 x LR6/AA (1,5V) Batterien in das Fach und achten Sie darauf, die Batterien gemäß den + und - Markierungen richtig herum einzulegen. Setzen Sie danach den Deckel wieder ein und ziehen Sie die Schraube fest.

Abb. 2C



Abb. 2D



## SPIELVORBEREITUNG

- Baue dein Spiel wie in *Abbildung 3* gezeigt auf.
- Sortiere die Karten in drei Stapel: Verdächtige, Tatorte und Tatwaffen. Mische jeden Stapel gut durch, und lege sie alle drei verdeckt auf den Tisch. Danach ziehst du von jedem Stapel die oberste Karte - *ohne sie dir anzusehen!* - und steckst sie in die geheime Mordakte. Die Mordakte enthält nun die Antworten auf die drei Fragen: „Wer war's?“, „Wo geschah es?“ und „Mit welcher Waffe?“. Die Mordakte kannst du nun zunächst einmal zur Seite legen.



Abb. 3

- Nimm die drei Kartenstapel zu einem zusammen und mische ihn gut durch. Danach legst du den Stapel verdeckt auf den Tisch,
- Ziehe die oberste Karte vom Stapel und stecke sie in eine der Täterakten - und wieder *ohne dir die Karte anzusehen!* Diesen Vorgang wiederholst du auch mit den anderen 7 Täterakten. Sobald in jeder Akte eine Karte steckt, legst du sie jeweils mit der Bildseite nach oben in Reichweite aller Spieler neben das Spielbrett.
- Teile die restlichen Karten verdeckt gleichmäßig an alle Spieler aus.
- Jeder Spieler wählt sich nun eine der 4 Spielfiguren bzw. Gäste aus (Sir Albert, Madame Monique, Fräulein Rosa oder Cousin Lukas), und nimmt sich dazu die farblich passende Spielerakte.
- Weiterhin erhält jeder Spieler einen Zettel des Detektiv-Notizblocks, den er in seine Spielerakte klemmt, und einen Stift (Stifte nicht enthalten).
- Nun sieht sich jeder Spieler - *heimlich!* - seine Karten an. Die Karten, die du in der Hand hast, stecken nicht in der geheimen Mordakte und haben daher auch nichts mit dem Verbrechen zu tun. Hake diese Karten also auf deinem Detektiv-Notizzettel ab.

## DER SPIELABLAUF

Sieh dir die Sträucher vor dein Schloss an; Dies sind die Tasten, mit denen du das Spiel im weiteren Verlauf bedienst. Schalte das Spiel ein, indem du den ON/OFF-Schalter (AN/AUS) an der Rückseite des Gebäudesockels auf ON (AN) stellst.

Der Butler des Grafen, James, wird höflich anfragen, welche Gäste diesmal mit von der Partie sind, Drücke zur Bestätigung eines Namens den Strauch „JA“ bzw. „NEIN“. Nachdem du für alle vier Gäste geantwortet hast, begrüßt James alle neuen Gäste auf Schloss Neubrunn.



Nun werden die beteiligten Spielfiguren auf ihre farblich passenden START-Felder gestellt (siehe *Abbildung 4*).

**Hinweis:** Du kannst das Spiel auch starten, indem du deine Spielfigur direkt auf das entsprechende START-Feld stellst und herunterdrückst.

Wenn der Name deiner Spielfigur aufgerufen wird, bist du an der Reihe. Jeder Gast wird in jeder Runde einmal aufgerufen, jedoch von Runde zu Runde in unterschiedlicher Reihenfolge. Wenn nur 2 Spieler dabei sind, sind diese natürlich immer abwechselnd an der Reihe.

## Wenn du am Zug bist, kannst du:

1. ziehen;
2. suchen oder einen Verdacht aussprechen;
3. Anklage erheben.

### 1. Ziehen

Wenn du am Zug bist, musst du mit deiner Spielfigur auf einen anderen Bereich der Schlossanlage - d.h. *Tatort*- ziehen (**Ausnahme:** Du musst nicht ziehen, wenn du auf demselben Tatort wie der Kommissar stehst und Anklage erheben willst). Du darfst direkt auf jeden der 9 Tatorte des Spielbretts ziehen. Außerdem dürfen sich gleichzeitig beliebig viele Gäste am selben Tatort befinden.

Um einen neuen Tatort zu betreten, stellst du deine Figur auf das Kontaktfeld und drückst sie herunter.

**Hinweis:** Die Kontaktfelder zeigen Symbole der unterschiedlichen Tatorte. Welches Symbol zu welchem Tatort gehört, entnimmst du bitte deinem Detektiv-Notizblock.

Sobald du einen Tatort betreten hast, informiert James dich darüber, ob du dort Verdächtigen begegnest oder den Kommissar gefunden hast. Die 8 Verdächtigen und der Kommissar bewegen sich ständig über das Schlossgelände. Es kann sein, dass du von James erfährst, wo sie gerade sind oder hingehen, möglicherweise schleichen sie aber auch heimlich an dir vorbei. Achte daher immer gut auf die gesprochenen Hinweise.

### Verdächtigen begegnen und den Kommissar finden

Denke daran, dass dir jeder Verdächtige einen Hinweis auf das Verbrechen geben kann. Befrage also während des Spiels so viele Verdächtige wie

möglich, um herauszufinden, welche Informationen sie jeweils haben.

Dies wird dir dabei helfen, den Mordfall zu lösen und Anklage zu erheben.

Wenn du einen Tatort betrittst, erfährst du, wer sich dort außer dir noch befindet. Ist ein Verdächtiger am selben Tatort, kannst du ihn sofort befragen, indem du dir die entsprechende Täterakte nimmst und die darin steckende Karte heimlich ansiehst. Markiere den Hinweis, den du dadurch erhalten hast, auf deinem Detektiv-Notizzettel. Stecke die Karte danach wieder in die Täterakte und lege sie neben das Spielbrett. Denke auch daran, auf deinem Notizzettel das Feld „gesehen“ neben den Verdächtigen zu markieren, die du bereits befragt hast.

Sollten sich an diesem Tatort **mehrere** Verdächtige befinden, darfst du in alle Täterakten dieser Verdächtigen sehen.

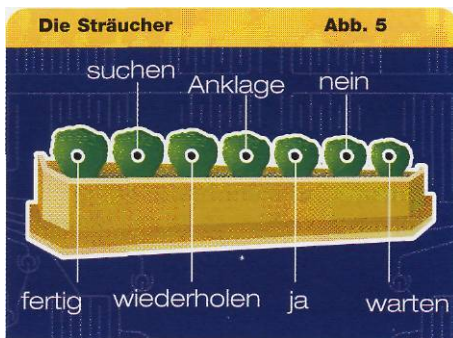
Begegnest du an diesem Tatort **keinen** Verdächtigen, kannst du auch in keine Täterakten sehen, darfst aber trotzdem suchen oder einen Verdacht aussprechen.

Der Butler James informiert dich auch darüber, ob sich der Kommissar gerade am selben Tatort befindet wie du. Du solltest auf deinem Notizzettel deshalb notieren, wo du den Kommissar gefunden hast oder wohin er während des Spielverlaufs geht. Dies wird dir dabei helfen, den Kommissar zu finden, wenn du am Ende Anklage erheben willst.

Wenn ein Verdächtiger den Tatort betritt, an dem sich bereits ein oder mehrere Gäste befinden, dürfen die Gäste sofort in die Täterakte des betreffenden Verdächtigen sehen.

## 2. Suchen oder einen Verdacht aussprechen

Sobald du auf einen anderen Tatort gezogen bist und alle Verdächtigen befragt hast, die sich dort befinden, kannst du nach anderen Verdächtigen suchen. Dadurch erfährst du, ob sich an diesem Tatort einer der Verdächtigen vor dir versteckt. Zum Suchen drückst du auf den Strauch „SUCHEN“ (siehe *Abbildung 5*).



Der Butler teilt dir danach mit, ob sich an diesem Tatort irgendwelche Verdächtigen verstecken.

Wird ein Verdächtiger gefunden, darfst du sofort in seine Täterakte sehen und dir den Hinweis auf deinem Notizzettel markieren. Hinweis: Sollte sich gleichzeitig ein anderer Gast am selben Tatort aufhalten, darf auch er in die Täterakte des gefundenen Verdächtigen sehen.

Wenn keine Verdächtigen gefunden werden, kannst du auch keine Täterakten überprüfen.

Sobald du den Tatort untersucht hast, ist dein Zug zu Ende (**Ausnahme:** Wenn du den Kommissar dort gesucht und gefunden hast und Anklage erheben möchtest, darfst du dies auch sofort tun - siehe hierzu *Anklage erheben*).

## Einen Verdacht aussprechen

Indem du während des Spiels regelmäßig einen Verdacht aussprichst, erhältst du im Ausschlussverfahren weitere Hinweise auf die drei gesuchten Elemente des Mordfalls. Du darfst pro Zug nur jeweils einen Verdacht aussprechen. Für einen Verdacht nennst du laut einen der 8 Verdächtigen, eine der 6 Tatwaffen sowie den Tatort, an dem du dich gerade befindest.

*Beispiel: Madame Monique ist gerade im Stall und spricht einen Verdacht aus. Sie sagt: „Ich verdächtige Reverend Grün, den Mord im Stall mit dem Tennisschläger verübt zu haben.“*

**Tipp:** Wenn du möchtest, kannst du in deinen Verdacht eine oder mehr Karten einschließen, die du selbst in der Hand hast. Dies hilft dir dabei, bestimmte Hinweise zu erhalten oder deine Mitspieler in die Irre zu führen.

## Einen Verdacht überprüfen

Nachdem du deinen Verdacht ausgesprochen hast, müssen deine Mitspieler den Gegenbeweis antreten. Der links neben dir sitzende Spieler ist zuerst an der Reihe: Hat er eine der drei Karten, die du in deinem Verdacht genannt hattest, so muss er sie dir - *und nur dir!* - zeigen. Auch wenn der Spieler mehr als nur eine der drei Karten hat, muss er dir nur eine davon zeigen. Sollte der Spieler keine Karte haben, ist seine Beweispflicht beendet, und der links daneben sitzende Spieler ist als nächster dran.

Sobald dir ein Spieler eine Karte gezeigt hat, hast du den Beweis, dass dein Verdacht falsch war, denn diese

Karte kann ja nicht in der geheimen Mordakte stecken. Notiere deine neuesten Erkenntnisse auf deinem Notizzettel und beende deinen Zug, indem du den Strauch „FERTIG“ drückst.

**Tip:** Es könnte nützlich sein, neben die Hinweise die Initialen der Mitspieler zu schreiben, von denen du sie erhalten hast.

Kann dir kein Mitspieler Beweise liefern, dass dein Verdacht falsch ist, beendest du deinen Zug und drückst den Strauch „FERTIG“.

### **Bewegungen der Verdächtigen und des Kommissars**

Während du versuchst, die 8 Verdächtigen zur Befragung aufzuspüren, werden diese wiederum alles daran setzen, dir aus dem Weg zu gehen. Zwischen den Zügen der Spieler werden ein oder zwei Verdächtige und möglicherweise auch der Kommissar

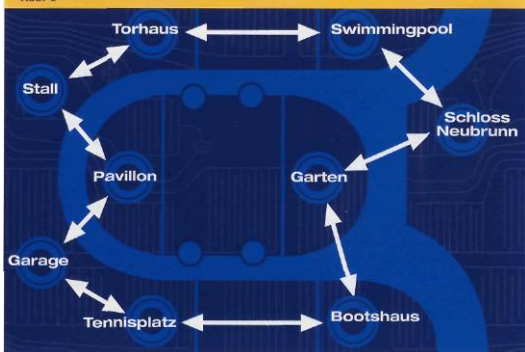
ihren Standort wechseln. Dabei bewegen sie sich jeweils um ein Feld (in beide Richtungen) weiter (siehe *Abbildung 6*).

### **Angekündigte Bewegungen**

Wenn einer der Gäste einem oder mehreren Verdächtigen oder aber dem Kommissar begegnet (d.h. sie betreten oder verlassen Tatorte, an denen sich gerade Gäste befinden), so wird James dich darüber auf dem Laufenden halten.

Sollte keiner der Gäste die Bewegungen der Verdächtigen bemerken (d.h. sie betreten oder verlassen Tatorte, an denen sich gerade kein Gast befindet), könntest du dies durch ein akustisches Signal erfahren. Diese Signale entsprechen denen, die du hörst, wenn du deine Spielfigur auf einen neuen Tatort ziehst. Das Signal ertönt nur für den Tatort, den der Verdächtige betritt,

Abb. 6





Achte gut auf die Signale, denn du könntest dadurch die Spur derjenigen Verdächtigen aufnehmen, die du noch unbedingt befragen musst!

*Beispiel: Fräulein Rosa hat gerade ihren Zug beendet. Sie und Madame Monique sind im Stall; Sir Albert und Cousin Lukas befinden sich im Schloss. Der Gärtner Konrad zieht von der Garage auf den Tennisplatz. Seine Bewegung wird von keinem der Gäste bemerkt. Bevor der Zug des nächsten Spielers angekündigt wird, könntest du ein Signal für den Tennisplatz hören. Wenn du dieses Signal erkannt hast, wüsstest du, dass einer der Verdächtigen gerade den Tennisplatz betreten hat.*

### **3. Anklage erheben**

Sobald du zu wissen glaubst, welche drei Karten in der geheimen Mordakte stecken, musst du Kommissar Braun finden. Um Anklage zu erheben, musst du dich selbst nicht an dem Tatort befinden, den du in deiner Anklage nennst; du musst dich nur am selben Tatort aufhalten wie der Kommissar. **Hinweis:** Wenn du den Kommissar gesucht und gefunden hast, darfst du sofort Anklage erheben. Der Kommissar wird dich noch einmal fragen, ob du tatsächlich Anklage erheben möchtest. Antworte mit „JA“ und befolge die anschließenden Anweisungen. Solltest du doch nicht zur Erhebung der Anklage bereit sein, drückst du „NEIN“. Dein Zug ist damit beendet.

Um Anklage zu erheben, drückst du den Strauch „ANKLAGE“. Du wirst dazu aufgefordert, deine Wahl zu bestätigen. Drücke zur Bestätigung „JA“. Verkünde nun deinen Mitspielern,

wer deiner Meinung nach der Mörder ist, wo er die Tat verübt hat und womit.

*Du sagst zum Beispiel: „Ich klage Oberst von Gatowan, den Mord im Stall mit der Statue begangen zu haben.“*

Nachdem du deine Anklage verkündet hast, siehst du dir die Karten in der geheimen Mordakte an, ohne dass deine Mitspieler auch einen Blick darauf werfen können!

**Wenn eine oder mehr Karten in der geheimen Mordakte nicht mit den drei Elementen deiner Anklage übereinstimmen**, hast du dich geirrt und kannst diese Runde nicht mehr gewinnen. Stecke die Karten zurück in die Mordakte, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, und drücke den Strauch „NEIN“, wenn du von Kommissar Braun gefragt wirst, ob du mit deiner Anklage Recht hattest.

Der Kommissar kommentiert deinen Misserfolg so: „Tut mir Leid! Du hättest bei deinen Untersuchungen etwas sorgfältiger sein sollen.“

Danach wird der Zug des nächsten Spielers angekündigt. Im weiteren Spielverlauf wird der Name deiner Spielfigur nicht mehr aufgerufen und du kommst nicht mehr an die Reihe. Allerdings bist du bis zum Ende des Spiels dafür zuständig, deinen Mitspielern deine Karten zu zeigen, wenn sie bei einem Verdacht danach fragen sollten. Die anderen Spieler fahren mit dem Spiel in gewohnter Weise so lange fort, bis einer von ihnen die richtige Anklage erhebt oder bis nur noch ein Spieler übrig ist.

## HAST DU DEN FALL GELÖST?

Wenn alle drei Karten in der geheimen Mordakte die Elemente deiner Anklage bestätigen, hast du den Mordfall gelöst und das Spiel gewonnen. Zeige deinen Mitspielern zum Beweis die drei Karten aus der Mordakte. Wenn Kommissar Braun dich fragt, ob du Recht hattest, bestätigst du dies mit „JA“.

### Die Detektiv-Notizen

Sieh dir unser Beispiel eines Detektiv-Notizzettels an: Die Spielerin mit den Initialen EB hat ihre eigenen drei Karten markiert (Oberst von Gatow, Garten, Tennisplatz), Außerdem hat sie bereits den Oberst von Gatow befragt (OG) sowie Fräulein Gloria (FG) und Konrad (K). Die Initialen ihrer Mitspieler (DK, VL, WJ) hat sie hinter die Karten geschrieben, die sie ihr nach einem Verdacht gezeigt haben.

Keine der Karten, die diese Spielerin gesehen und markiert hat, können in der geheimen Mordakte stecken und haben daher auch nichts mit dem Verbrechen zu tun.

Zusätzlich hat sie die Bewegungen des Kommissars verfolgt, so dass sie eine Ahnung hat, wo sie ihn finden könnte, sobald sie Anklage erheben möchte.

### Detektiv-Notizen

© 2004 Hasbro.

**VERDÄCHTIGE**

	gesehen	gesehen	gesehen	gesehen
Oberst von Gatow	● EB	○	○	○
Professor Bloom	○	○	○	○
Reverend Grün	K	○	○	○
Baronin von Porz	○	○	○	○
Fräulein Gloria	● DK	○	○	○
Frau Weiß	○	○	○	○
Konrad	●	○	○	○
Frau Wiesental	○	○	○	○

**TATWAFFEN**

Hufeisen	VL	○	○	○
Hammer	○	○	○	○
Baumschere	OG	○	○	○
Wassereimer	○	○	○	○
Tennisschläger	○	○	○	○
Statue	○	○	○	○

**TATORTE**

Schloss	WJ	○	○	○
Bootshaus	○	○	○	○
Pavillon	FG	○	○	○
Swimmingpool	○	○	○	○
Stall	○	○	○	○
Torhaus	○	○	○	○
Garten	EB	○	○	○
Tennisplatz	EB	○	○	○
Garage	○	○	○	○

**Cluedo live**

## **DIE ELEKTRONISCHE SPIELEINHEIT**

Bitte sieh dir hierzu *Abbildung 5* auf Seite 7 an.

### **Warten**

Wenn ein Spieler für seinen Zug zu lange braucht, drückst du auf „WARTEN“, damit er aufgefordert wird weiterzumachen,

### **Wiederholen**

Wenn du etwas verpasst hast, das James oder Kommissar Braun sagte, drückst du auf „WIEDERHOLEN“. Danach hörst du noch einmal den letzten Satz, der gesprochen wurde.

### **Abschalten**

Die elektronische Spieleinheit schaltet sich automatisch ab, wenn sie 15 Minuten lang nicht benutzt wurde. Um ein neues Spiel zu starten, stellst du den ON/OFF-Schalter (AN/AUS) zunächst auf OFF (AUS) und danach wieder auf ON (AN).

## **FEHLERBEHEBUNG**

Bei Fehlfunktionen der elektronischen Geräusche, Sprachelemente oder Funktionen der Spieleinheit nimmst du alle Spielfiguren vom Brett und schaltest den ON/OFF-Schalter (AN/AUS) zunächst auf OFF (AUS) und danach wieder auf ON (AN). Bringe das Spiel aus der Reichweite anderer elektronischer Geräte, um Störungen zu vermeiden.

Sollte das Gerät danach immer noch nicht richtig funktionieren, bittest du einen Erwachsenen, die Batterien herauszunehmen und durch neue zu ersetzen.

## **AUFBEWAHRUNG**

Zur Aufbewahrung deines Spiels nimmst du den Schlossbausatz vom Spielbrett ab. Lege das Spielbrett in die Schachtel und obendrauf den leeren Kartonrahmen, um das Spielbrett zu schützen. Das Schloss sollte nicht mehr auseinander genommen werden. Lege auch das andere Zubehör in die Schachtel. Denke daran, die Batterien herauszunehmen, wenn das Spiel für längere Zeit nicht benutzt wird.



© 2004 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-82464 Garmisch, Tel. 08921 955143.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Am Hofstraße 1-30, 1130 Wien, Tel. 01 8799 700.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distributeur en Suisse par / Distributore in Svizzera da Hasbro Schweiz AG.

Alle Briefmarkenrechte ©. CH- 8050 Berikon, Tel. 055 646 70 88.

Wir empfehlen Ihnen, die Firmenscheine zur späteren Verwendung aufzubewahren.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)

010440837 100

