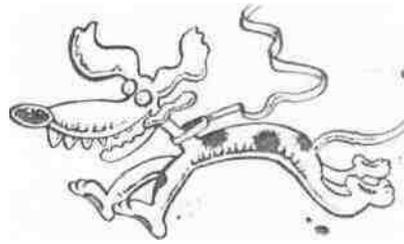


Total normal?!





AUSSTATTUNG DES SPIELS

Spielplan; Aktions-Center 90 Chips; 6 Spielfiguren; Hupe; 2 Kartensätze; Würfel, Spielanleitung.

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler muß versuchen, seine Chips loszuwerden. Einen Chip abgeben darf:

- Wer seinen Zug fehlerlos übersteht, also die Aufgaben "MACHI!" haargenau erledigt und die Verbote "NIX!" exakt befolgt;
- Wer einen anderen Spieler bei einem Fehler ertappt.

Achtung: Vor dem allerersten Spiel Lösen Sie die Aufkleber von der Schutzfolie und bringen Sie diese auf dem Aktions - Center an.

SPIELVORBEREITUNG

1. Stellen Sie das Aktions-Center so auf das Spielfeld, daß die Füße auf den ausgestanzten Schlitzen stehen. Drücken Sie jetzt das Aktions-Center so weit nach unten, bis es richtig fest sitzt.
2. jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt seine Spielfigur auf das Startfeld. Danach erhält jeder 15 Chips. Die restlichen Chips werden auf die beiden Seiten-Schalen des Aktions-Centers verteilt
3. Die Hupe wird mitten auf dem Aktions-Center plaziert. Sie muß für alle Spieler gut erreichbar sein.
4. Die beiden Kartensätze werden getrennt gemischt und in die Vertiefungen des Aktions-Centers abgelegt. Die oberste Karte jedes Stapels wird aufgedeckt. Die rote Karte kommt auf das erste NIX!-Feld des Aktions-Centers. die blaue auf das erste MACHI!-Feld - beide Karten offen.
5. Alle Spieler würfeln und wer die höchste Augenzahl erzielt, beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

DER SPIELABLAUF

Wenn Sie am Zug sind. müssen Sie in der angegebenen Reihenfolge agieren:

1. Vor dem Würfeln alle MACHI-Aktionen ausführen.
2. Würfeln und Ihre Spielfigur ziehen. ;
3. Die Anweisungen des Spielplan-Feldes befolgen, auf dem Ihre Figur landet.
4. Chips ablegen.

Achtung: Während des gesamten Spieles darf keiner der Spieler eine Aktion ausführen, die durch eine NIX!-Karte verboten ist.

Grundsätzlich gilt: Ihr Zug ist erst beendet, sobald der Chip im Aktions-Center liegt. In diesem Augenblick beginnt der Zug des nächsten Spielers.

"MACHI!"-AKTIONEN:

Wenn Sie an der Reihe sind, müssen Sie die MACHI!-Aktionen der Karten ausführen, die auf dem Aktions-Center liegen: bevor Sie den Würfel berühren!

* Bis zu 5 MACHI!-Aktionen können gleichzeitig gültig sein.

* Liegt mehr als eine MACHI!-Karte auf dem Aktions-Center, so müssen Sie die Aktionen in der Reihenfolge ausführen, in der die Karten dort liegen.

Ein Spieler muß zum Beispiel 1. Aufstehen und sich wieder setzen, 2. helfen wie ein Hund, und 3. dem Spieler zu seiner Linken zublinzeln - dann erst darf er zum Würfel greifen.



Vergißt der Spieler eine der Aktionen, oder führt er sie in der falschen Reihenfolge aus, so kann ihn ein anderer Spieler, der diesen Fehler bemerkt, "anhupen".

SPIELFIGUR ZIEHEN

Haben Sie die MACH!-Aktionen des Aktions-Centers korrekt ausgeführt, das heißt, kein anderer Spieler hat Sie angehupt, so würfeln Sie und ziehen dann Ihren Spielstein um die gewürfelte Augenzahl vorwärts - im Uhrzeigersinn (es sei denn, Sie haben zufällig die NIX!-Aktion zu befolgen, daß Sie nicht im Uhrzeigersinn ziehen dürfen).

Landet Ihre Spielfigur auf einem Feld mit einer Anweisung, so müssen Sie diese ausführen.- Siehe nächster Abschnitt.

ANWEISUNGEN DER SPIELPLAN-FELDER

a) Ziehe ...

Landen Sie auf einem der Felder "Ziehe MACH!", "Ziehe NIX!" oder "Ziehe MACH! + NIX!", so müssen Sie jeweils 1 Karte vom Stapel nehmen, den Text laut vorlesen und die Karte auf das Aktions-Center legen.

- Liegen dort bereits 5 Karten einer Art, so entfernen Sie eine Karte Ihrer Wahl und ersetzen sie durch die neue.

* Lesen Sie den Text der Karte vor, die Sie entfernen.

b) Lege ... ab

Landen Sie auf einem Feld mit der Aufforderung "Lege 2 oder 3 Chips ab", so dürfen Sie die genannte Anzahl an Chips, in die Schalen ablegen. Aber nur, wenn Sie Ihren Zug, korrekt ausgeführt haben und nicht angehupt wurden.

c) Ganz egal

Landen Sie auf einem Feld "Ganz egal", so können Sie tun und lassen, was Ihnen einfällt. Solange Sie auf diesem Feld stehen, können Sie nicht angehupt werden.

Hupt Sie dennoch jemand an, während Sie auf diesem Feld stehen, so dürfen Sie ihm einen Ihrer Chips abgeben - er hat auf jeden Fall einen Fehler gemacht.

In der nächsten Runde müssen Sie wieder würfeln und das Feld "Ganz egal" verlassen.

d) Chip ablegen

Haben Sie Ihren Zug beendet, ohne daß Sie angehupt wurden, so dürfen Sie einen Chip ablegen - in eine der Schalen am Aktions- Center.

Achtung: Vergessen Sie nicht, daß Ihr Zug erst endet, wenn der Chip in der Schale liegt!

"NIX!" - AKTION:

Die NIX!-Karten auf dem Aktions-Center enthalten Aktionen, die der Spieler nicht ausführen darf - und zwar zu keiner Zeit des Spiels. Dieses Verbot gilt für alle Spieler, egal ob sie an der Reihe sind oder nicht!

Bis zu 5 NIX!-Aktionen können gleichzeitig gültig sein.

† Die Spieler können jederzeit hupen, wenn irgendein Spieler doch eine NIX!-Aktion ausführt. Achtung: Wird eine MACH!-Aktion verlangt, die durch eine NIX!- Aktion eigentlich verboten" wäre, so hat die MACH!- Aktion immer Vorrang!

jede MACH!-Aktion, die einer NIX! Aktion widerspricht, darf nicht als Fehler angehupt werden. Beispiel: Wenn Sie in Ihn Nase kneifen sollen, es Ihnen aber nicht gestattet ist, Ihr Gesicht zu berühren, so kneifen Sie trotzdem in Ihre Nase! Wer Sie anhupt, macht selbst einen Fehler.

ANHUPEN

Wenn ein Spieler glaubt, daß ein anderer eine NIX!-Aktion ausführt oder derjenige, der am Zug ist, eine MACH!-Aktion vergißt, darf er ihn anhupen. Das Spiel wird dann sofort unterbrochen.

* Hat der hupende Spieler recht, so darf er dem "Sünder" einen seiner Chips geben (in

Zweifelsfällen stimmen die anderen Spieler ab).

* Hat der hupende Spieler unrecht, erhält er vom vermeintlichen "Sünder" einen Chip.

jeder Spieler, der in seinem Zug bei einem Fehler "ertappt" wird, muß den Zug sofort beenden und seine Spielfigur auf das Ausgangsfeld zurückstellen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle seine Chips losgeworden ist. Er gewinnt das Spiel sofort, auch wenn er nicht am Zug ist.

DIE EINSTEIGER-VARIANTE

Sollten Sie (oder zum Beispiel jüngere Mitspieler) Schwierigkeiten mit der Vielfalt der Aktionen haben, so können Sie diese einfachere Variante spielen.

Die Regeln gelten wie beschrieben, mit einer Änderung:

* Die Verbote der NIX!-Karten gelten nur für den Spieler, der an der Reihe ist - und nur für die Dauer seines Zuges.

Das heißt, daß immer nur der Spieler Fehler machen kann der .in der Reihe ist.

VERBRAUCHER-SERVICE

(Wichtig! Bitte aufbewahren)

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland

Kenner Parker
Klöcknerstraße 1
D-6054 Rodgau 3

Österreich

Hasbro Österreich GmbH,
IZ Nö Süd
Objekt 58 B5/11
Straße 7, Postfach 93
A-2355 Wiener Neudorf

Schweiz

MB (Switzerland) AG
Alte Bremgartenstraße 2
CH-8968 Mutschellen

© 1992 Tonka Corporation

