

TICK... TACK...

Bumm™

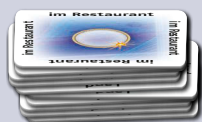


CHAIN REACTION

Das explosive Wortkettenspiel
 ab 2 Spieler, ab 12 Jahren
 Grundidee: S. Barc & J.C. Rodriguez
 – licensed by Week End Games
 Chain Reaction Erweiterung:
 Andrew & Jack Lawson

Das lustige Wortspiel für schnelle Denker, diesmal mit überraschenden Kettenreaktionen! Es gilt, die Wortkette nicht zu unterbrechen und sich schnell einen passenden Begriff zu einer noch freien Kategorie einfallen zu lassen. Doch das ist leichter gesagt als getan! Denn das zu nennende Wort muss mit dem Endbuchstaben des zuletzt genannten Wortes beginnen. Dabei gibt die tickende Bombe den Takt vor und sorgt für die nötige Spannung und den besonderen Nervenkitzel. Spontanität und Schlagfertigkeit sind gefragt denn je! Und wenn ein Richtungswechsel ansteht, ist man schneller wieder an der Reihe als gedacht. Bist du bereit?

SPIELINHALT



108 beidseitig-bedruckte
 Kategorie-Karten

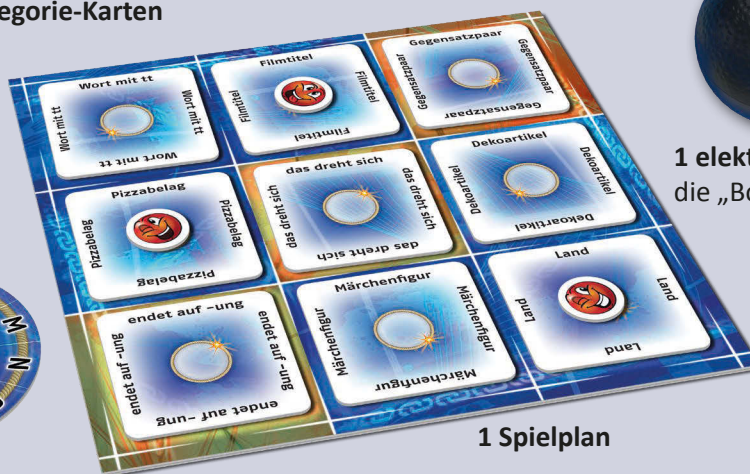


9 Chips

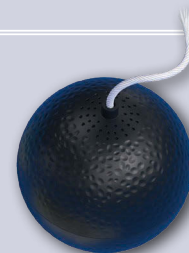


1 Buchstabenscheibe

1 Drehpfeil mit Befestigungsmaterial



1 Spielplan



1 elektronischer Zeitmesser:
 die „Bombe“



1 Spielanleitung

Zusätzlich werden 2 AAA Batterien 1,5V benötigt. Batterien NICHT im Spiel enthalten!

Die Bombe wird durch einen Druck auf den Knopf an der Unterseite gestartet. Ein Elektronik-Chip steuert die Dauer nach dem Zufallsprinzip. Die Bombe tickt zwischen 10 und 60 Sekunden lang, bevor sie „explodiert“. Danach wird sie für die nächste Runde neu gestartet.

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, so lange im Spiel zu bleiben, bis alle anderen Spieler ausgeschieden sind. Dazu müssen gültige Begriffe zu vorgegebenen Kategorien gefunden werden, um die tickende Bombe so schnell wie möglich loszuwerden.

SPIELVORBEREITUNG

- 🕒 Vor dem ersten Spiel müssen 2 1,5V AAA Batterien in die Bombe eingelegt werden. Siehe dazu „Das Einsetzen und Wechseln der Batterien“ am Ende der Spielanleitung. Ebenso müssen die Buchstabenscheibe und die Chips vorsichtig aus der Stanztafel gedrückt werden. Der Drehpfeil ist in der Mitte der Buchstabenscheibe zu befestigen.
- 🕒 Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- 🕒 Die Kategorie-Karten werden gut gemischt. Anschließend wird je eine Karte auf ein Feld auf dem Spielplan gelegt. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- 🕒 Die Chips, die Bombe sowie die Buchstabenscheibe werden ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt.
- 🕒 Ein Startspieler wird bestimmt.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der eine Runde beginnt, nimmt die Bombe, startet sie, dreht den Pfeil auf der Buchstabenscheibe und nennt rasch einen Begriff, der mit dem entsprechenden Buchstaben beginnt und zu einer beliebigen Kategorie passt, die auf einer der ausliegenden Karten auf dem Spielplan steht. Sofort legt er einen Chip auf die Karte der gewählten Kategorie und gibt die Bombe an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Der nächste Spieler muss nun einen Begriff zu einer anderen Kategorie nennen. Dabei sind Kategorien auf Karten, auf denen bereits ein Chip liegt, tabu und dürfen in der laufenden Runde nicht mehr verwendet werden. Der zu nennende Begriff muss außerdem mit dem letzten Buchstaben des Begriffes, den der Vorgänger genannt hat, beginnen. Bei Begriffen, die aus mehreren Wörtern bestehen, gilt immer der letzte Buchstabe des letzten Wortes. Wird ein gültiger Begriff genannt, legt der Spieler einen Chip auf die Karte der gewählten Kategorie, gibt die Bombe an den nächsten Spieler weiter und so weiter.

Beispiel:

Der Pfeil auf der Buchstabenscheibe zeigt auf T. Auf einer offen ausliegenden Kategorie-Karte steht **Pizzabelag**. Der erste Spieler sagt **Tomate** und legt einen Chip auf die Karte. Der nächste Spieler sagt **Ein Hund namens Beethoven**, weil Filmtitel auf einer anderen noch nicht besetzten Karte steht und legt einen Chip auf diese Karte. Eine weitere Kategorie lautet Land, weshalb der nächste Spieler **Norwegen** sagt und die Karte mit einem Chip belegt.



ACHTUNG – RICHTUNGSWECHSEL!

Zu Beginn einer jeden Runde wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wird allerdings ein Chip auf eine Kategorie-Karte gelegt, die auf einem gelben Feld liegt, ändert sich sofort die Spielrichtung. Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, wird nun gegen den Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt. Die Bombe muss dann an den Spieler in der entsprechenden Richtung weitergegeben werden.

Eine Runde läuft so lange reihum weiter, bis entweder die Bombe zu ticken aufhört und „explodiert“ oder alle ausliegenden Kategorie-Karten mit einem Chip belegt sind:

DIE BOMBE „EXPLODIERT“:

Der Spieler, der die Bombe in der Hand hält, wenn sie mit einem Explosionsgeräusch zu ticken aufhört, erhält eine der Kategorie-Karten, auf denen ein Chip liegt. Liegt noch auf keiner Karte ein Chip, erhält der Spieler eine Karte vom Nachziehstapel. Die Karte legt er als Strafkarte vor sich ab.

ALLE KATEGORIE-KARTEN SIND MIT EINEM CHIP BELEGT:

In diesem Fall hat leider der Spieler Pech, der als nächstes mit der Nennung eines Begriffes an die Reihe kommen würde, nun aber keine Kategorie mehr frei ist. Er muss eine Kategorie-Karte, die mit einem Chip belegt ist, nehmen und legt diese als Strafkarte vor sich ab.





Nachdem die Strafkarte abgelegt wurde, werden alle übrigen Kategorie-Karten, auf denen ein Chip liegt, vom Spielplan entfernt und durch neue Karten vom Nachziehstapel ersetzt. Dabei werden die neuen Karten immer mit der Seite auf den Spielplan gelegt, die verdeckt war. Karten ohne Chip bleiben auf dem Spielplan liegen. Die Chips werden wieder neben dem Spielplan bereitgelegt.

Sobald ein Spieler 3 Strafkarten vor sich liegen hat, scheidet er aus dem Spiel aus.

SPILENDE

Das Spiel endet, wenn alle Spieler bis auf einen aus dem Spiel ausgeschieden sind. Dieser Spieler gewinnt.

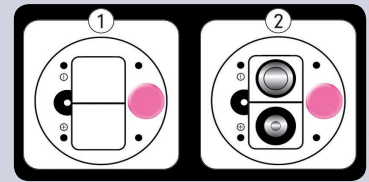
Gültige und ungültige Begriffe:

-  Jedes Wort der deutschen Sprache ist erlaubt, auch Eigen- und Markennamen, sowie Fremdwörter, die in die deutsche Sprache übernommen wurden.
-  Titel von Liedern, Büchern, Filmen, TV-Serien oder auch Namen von Musikgruppen oder Personen etc. dürfen natürlich auch aus mehreren Wörtern bestehen. Bei solchen Begriffen gilt dann immer der letzte Buchstabe des letzten Wortes als neuer Anfangsbuchstabe.
-  Ein Begriff darf in der gleichen Runde nur einmal genannt werden, selbst wenn er auf mehrere Kategorien zutrifft.
-  Soweit möglich, ist bei Hauptwörtern die Einzahl zu verwenden.

Achtung: Begriffe, die als ungültig erachtet werden, müssen sofort angezweifelt werden – zumindest noch bevor der nächste Spieler einen neuen Begriff genannt hat. Danach darf nicht mehr angezweifelt werden. War der Begriff tatsächlich ungültig, muss der betreffende Spieler die Bombe zurücknehmen und einen neuen Begriff zu der gewählten Kategorie nennen.

Das Einsetzen und Wechseln der Batterien:

Tick-Tack-Bumm Chain Reaction funktioniert mit zwei 1,5V AAA Batterien (nicht enthalten). Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und aus der Reichweite von Kindern gehalten werden. Zum Batteriewechsel ist die Schraube am Deckel des Batteriefachs auf der Unterseite der Bombe abzuschrauben, das Batteriefach zu öffnen und jede Batterie unter Beachtung der Polung einzusetzen (siehe Grafik). Danach ist der Deckel wieder auf das Batteriefach aufzusetzen und die Schraube festzudrehen. Die hier angeführten Sicherheitshinweise sind zu beachten.



ohne
Batterien

korrektes
Einlegen der
Batterien

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE:

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, bitte folgende Hinweise beachten:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Herausnehmbare, wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen herausnehmbarer, wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Batterien miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen (immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln).
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Darauf achten, dass die Batterien in der korrekten Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Produkt zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen. Die im Produkt befindlichen Batterien können explodieren oder auslaufen.
- Batterien sicher und vorschriftsmäßig entsorgen.
- Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Wenn du zu „Tick Tack Bumm Chain Reaction“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
oder info@piatnik.com
www.piatnik.com



Like us on

www.facebook.com/PiatnikSpiele



TWIDDLE
– let's play! –



Die Community
App für alle
Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos
herunterladen!



TWIDDLE – let's play! –
So geht spielen heute:

**Die Community-App für alle
Spiele-Freunde:**

- Spielegruppen in der Nähe finden
- Neue Mitspieler treffen
- Spiele-Events finden und posten
- Keine Spielveranstaltung mehr verpassen und vieles mehr!

Hol dir die kostenlose
Community-App

Twiddle – let's play! –
zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spielevlage e.V.