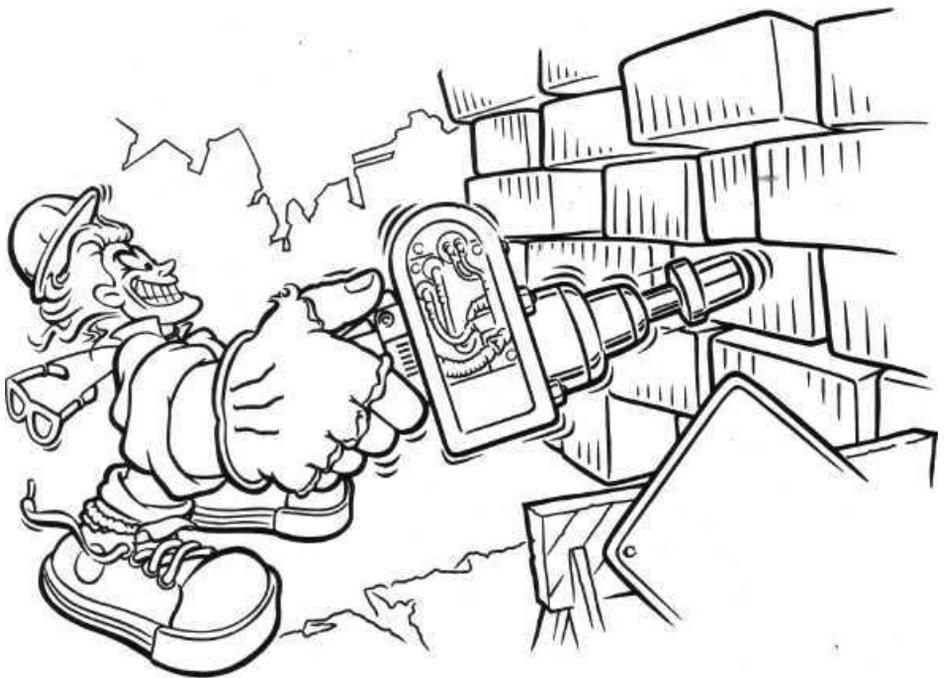


Rammer Hammer

SPIELANLEITUNG



2 oder mehr Spieler

INHALT: Batteriegetriebener RAMMER HAMMER, 28 farbige Ziegelsteine, 1 KNOCKOUT-Ziegelstein, 1 Würfel, 1 Aufkleberbogen, 1 Maueraufbau-Karton.

ZIEL DES SPIELS

Die Steine aus der Mauer zu stoßen und oben drauf zu stapeln, ohne den KNOCKOUT-Ziegelstein herunterzustoßen.

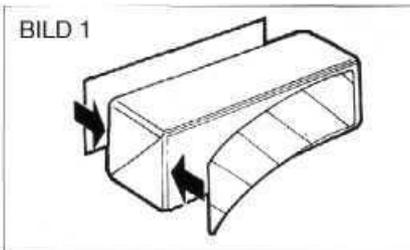
VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

1. ZUSAMMENBAU DER ZIEGELSTEINE

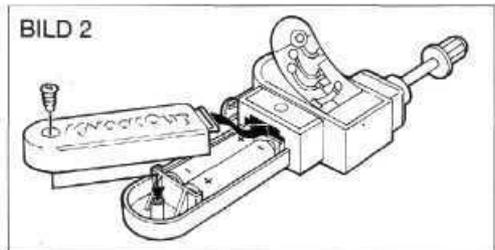
Ordnet die beiden Hälften der Ziegelsteine nach Größen und Farben und steckt sie dann jeweils zusammen.

2. ANBRINGEN DER AUFKLEBER

Klebt die 6 quadratischen Aufkleber auf den Kunststoff-Würfel. Es ist egal, welcher Aufkleber wo auf dem Würfel klebt.



Die gestreiften Aufkleber kommen auf die gegenüberliegenden Seiten des massiven blauen KNOCKOUT-Ziegelsteins (Bild 1).



Die RAMMER HAMMER-Aufkleber kommen auf die beiden leicht vertieften Flächen auf beiden Seiten des Hammers (Bild 2).

3. EINSETZEN DER BATTERIEN

Löst die Schraube unten am Griff des RAMMER HAMMERS. Schiebt die Batterie-Abdeckung zur Seite und legt 2 "R6" Alkaline-Batterien in das Fach ein. Achtet drauf, daß "+" und "-" Symbole auf Batterien und im Fach übereinstimmen (Bild 2). Schiebt die Abdeckung wieder auf das Fach und schraubt den Griff zu.

Testet die Batterien durch Auslösen des Drückers am Hammer. Die Hammerspitze sollte sich regelmäßig und andauernd vorwärts und rückwärts bewegen: Tut sie das nicht, kann das daran liegen, daß die Batterien schwach oder nicht richtig eingelegt sind.

ACHTUNG: UM DAS AUSLAUFEN DER BATTERIEN ZU VERMEIDEN

Batterien richtig einlegen (siehe Beschreibung). Niemals alte und neue Batterien oder Zink-Kohle und alkalische Batterien gleichzeitig verwenden. Verbrauchte Batterien nicht im Spiel lassen. Batterien entnehmen, wenn das Spiel für längere Zeit nicht verwendet wird.

UND JETZT GEHT'S LOS

Baut die Mauer so auf, wie es rechts außen dargestellt ist. Der jüngste Spieler fängt an. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn reihum weiter.

EIN DURCHGANG

- 1. Würfeln und einen Stein wählen.** Wer an der Reihe ist, würfelt und wählt dann einen Stein der geworfenen Farbe aus, den er aus der Mauer stößt. Wer einen Stern würfelt, kann sich seinen Stein selbst wählen.
- 2. Den Stein aus der Mauer stoßen.** Die Spitze des RAMMER HAMMERS wird an den gewählten Stein geführt. Mit dem Daumen wird der Drücker betätigt, ehe der RAMMER HAMMER den Stein berührt. Dann wird der Stein vorsichtig aus der Mauer gestoßen.
- 3. Den Stein auf die Mauer stapeln.** Der herausgestoßene Stein wird oben auf die Mauer gelegt - entweder auf Höhe des KNOCKOUT-Ziegelsteins oder darüber. Die Steine müssen immer mit *senkrechten* Rippen liegen.

Würfel und Hammer gehen an den Spieler zur Linken weiter. Damit ist der Durchgang beendet.

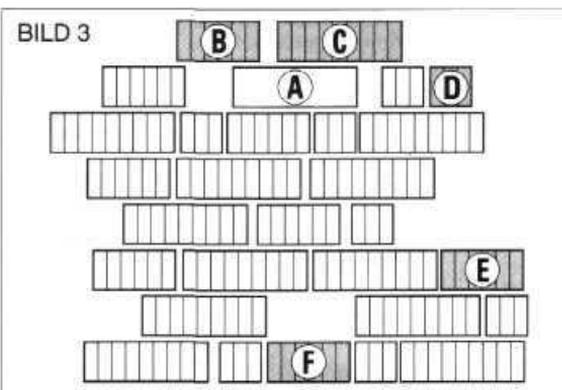
Fällt zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels der KNOCKOUT-Ziegelstein auf die Spielfläche, scheidet der verursachende Spieler aus dem Spiel aus.

RAMMER HAMMER REGELN

Jeder Stein der vorgegebenen Farbe unterhalb des KNOCKOUT Steins darf aus der Mauer gestoßen werden.

Ein Stein aus der gleichen Reihe oder oberhalb des KNOCKOUT Steins darf *nur* dann gewählt werden, wenn er zu Beginn des Durchgangs bedeckt ist (wenigstens ein Stein muß ihn oberhalb berühren). Bild 3 zeigt Beispiele hierzu.

Der gewählte Stein *muß* aus der Mauer gestoßen und oben drauf gelegt werden. Stößt ein Spieler zufällig einen weiteren oder mehrere Steine zusätzlich aus der Mauer, werden diese aus dem Spiel genommen und beiseitegelegt. **AUSNAHME:** Ist der KNOCKOUT Stein dabei, scheidet der Spieler aus dem Spiel-.



In diesem Beispiel dürfen alle Steine mit Ausnahme von A, B, C und D aus der Mauer gestoßen werden. Stein A ist der KNOCKOUT Stein - also immer tabu! Steine B, C und D sind unbedeckte, frei liegende Steine in Höhe des KNOCKOUT Steins oder darüber.

Obwohl die Steine E und F ebenfalls frei liegen, dürfen sie aus der Mauer gestoßen werden, weil sie unterhalb des KNOCKOUT Steins liegen.

Was tun, wenn die Mauer wackelt? Dagegen hämmern, was sonst? Ehe der eigene gewählte Stein aus der Mauer gestoßen wird, dürfen die Steine zur Stabilisierung der Mauer mit dem Hammer "bearbeitet" werden. Oder zum Herausstoßen des gewählten Steins werden andere beiseitegeschoben. An die Mauer darf nur der RAMMER HAMMER (nie die Hände). Wenn der Stein aus der Mauer gestoßen ist, muß der Hammer sofort ausgeschaltet werden!

HERAUSGEWORFEN WERDEN

Wer während des Spiels den KNOCKOUT-Ziegelstein aus der Mauer stößt, so daß er auf die Spielfläche fällt, geht selbst k.o. und scheidet sofort aus dem Spiel aus. Der betroffene Spieler muß die Mauer für die anderen Spieler komplett neu aufbauen.

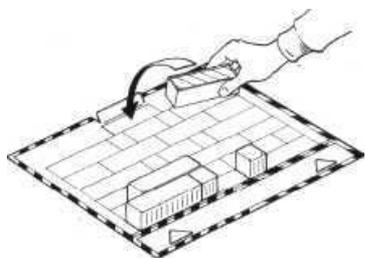
WER GEWINNT?

Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Spieler übriggeblieben ist, der den KNOCKOUT Stein nicht zum Absturz gebracht hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

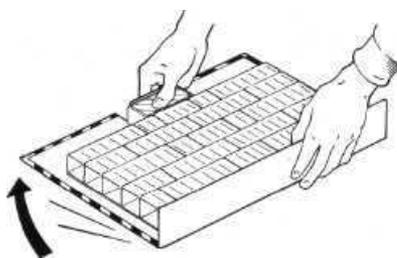
DIE KURZVERSION

Das Spiel läuft genau so ab wie das Normalspiel. Es endet allerdings dann, wenn ein Spieler den KNOCKOUT Stein auf die Spielfläche stößt. Der Spieler, der zuletzt erfolgreich einen Stein aus der Mauer gedrückt und oben aufgelegt hat, ist der Gewinner des Spiels.

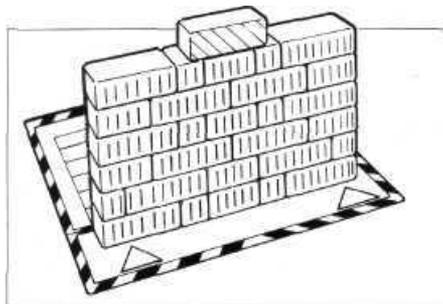
AUFBAU DER MAUER



1. Legt den MAUERAUFBAU-KARTON auf eine ebene Unterfläche und die Steine so, daß sie größtmäßig auf die Mauer-Zeichnung passen. Die Rippen in den Steinen müssen senkrecht laufen. Die Farben ordnet nach Belieben an. Der KNOCKOUT Stein kommt oben drauf.



2. Faltet die Standfläche rechtwinklig gegen den Boden der KNOCKOUT Steine, wie es das Bild zeigt. Faltet die rote Lasche um und drückt sie gegen den KNOCKOUT Stein ganz oben. Dann hebt die Mauer vorsichtig an und richtet sie auf.



3. Lockert vorsichtig den MAUERAUFBAU-KARTON, so daß die Mauer auf die Standfläche zu stehen kommt. Jetzt seid ihr spielbereit!

MB
SPIELE

© 1994 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der 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 Berikon.



04241D0694