

# **TICK-TACK ... BUMM!**

**Das Spiel, bei dem es tickt**

Für 2-12 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Los Rodriguez

PIATNIK-Spiel Nr. 6475

© 1994 by PIATNIK, Wien  
Printed in Austria



## Spielinhalt

- 55 Buchstaben-Karten
- 1 Spezialwürfel
- 1 TICK-TACK . . . BUMM!

## Das Spielmaterial

**Buchstabenkarten** — Jede der 55 Karten zeigt eine Buchstabengruppe, wie z. B.: TRA, AL oder ENT.

**Spezialwürfel** — Der Würfel zeigt 3 verschiedene Ergebnisse (je 2x), je nach Würfelergebnis müssen die Buchstaben der Karte an einer anderen Stelle im Wort verwendet werden.

**TICK-TACK . . . BUMM!** — Das Aussehen dieser Zeituhr spricht wohl für sich selbst. Keiner will sie lange in der Hand halten . . .

## Spielziel

Jeder Spieler versucht rasch ein passendes Wort zur Buchstabenkarte zu finden — sonst geht die Bombe hoch. Wer sie zu diesem Zeitpunkt in Händen hält, bekommt zur Strafe die Buchstabenkarte dieser Runde. Wer bei Spielende die wenigsten Karten besitzt, gewinnt.

## Vorbereitungen

Die Buchstabenkarten werden gut gemischt und in die Tischmitte gelegt. Der Würfel und das TICK-TACK . . . BUMM! werden daneben gelegt.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und führt folgende 3 Aktionen durch:

1. Er würfelt mit dem Spezialwürfel. Dieser zeigt an, wo sich die später durch die Buchstabenkarte vorgegebene Buchstabengruppe im Wort befinden muß. Zeigt der Würfel:



- darf sich die Buchstabengruppe nicht am Wortanfang befinden.



- darf sich die Buchstabengruppe an beliebiger Stelle im Wort befinden.



- darf sich die Buchstabengruppe nicht am Wortende befinden.

2. Er drückt auf den Startknopf der Bombe, sie tickt los.
3. Er deckt die oberste Buchstabenkarte auf und legt sie neben den Stapel.

Nun folgen hektische Minuten (oder Sekunden!) in denen jeder Spieler versucht, rasch ein passendes Wort zu finden und das TICK-TACK . . . BUMM! loszuwerden.

Ist ein Spieler im Besitz des TICK-TACK . . . BUMM! muß er ein Wort nennen, das die Buchstaben der aufgedeckten Karte enthält und die Bedingung des Spezialwürfels erfüllt (Also z. B. die Buchstaben AL enthält, jedoch nicht am Wortende, usw.). Danach gibt der Spieler das TICK-TACK . . . BUMM! an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser muß nun seinerseits ein Wort nennen, usw.

### Erlaubte Worte

Es sind auch Eigennamen, Markenzeichen, Umgangssprache und geläufige Fremdworte erlaubt. Sollen Einschränkungen gemacht werden — z. B. um das Spiel schwieriger zu machen, müssen diese vor Spielbeginn festgelegt werden.

Ein Wort, das in dieser Runde bereits vorgekommen ist, darf nicht noch einmal verwendet werden. Begeht ein Spieler diesen Fehler, können seine Mitspieler ihn darauf aufmerksam machen — er bekommt jedoch keine Strafpunkte, sondern muß lediglich ein neues Wort suchen. Hat jedoch bereits der nächste Spieler das TICK-TACK . . . BUMM! übernommen, hat der Spieler Glück gehabt und ist noch einmal ohne ein neues Wort sagen zu müssen davongekommen.

### Die Bombe platzt

Der Spieler, der das TICK-TACK . . . BUMM! in dem Moment in Händen hält, in dem es losgeht, hat die laufende Runde verloren. Er nimmt zur Strafe die aufliegende Buchstabenkarte an sich. Danach führt er die 3 Aktionen aus, wie unter Spielverlauf ganz oben angegeben (also würfeln, TICK-TACK . . . BUMM! starten, Karte aufdecken) und eine neue Runde beginnt.

**ACHTUNG!!!** Das TICK-TACK . . . BUMM! muß sofort übernommen werden — kein Spieler darf sich weigern es anzunehmen!

### Spielende

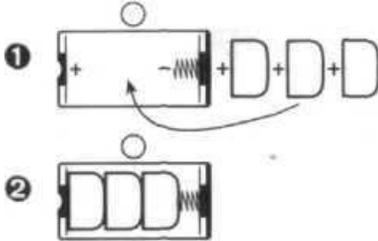
Sobald die 13. Karte von einem Spieler aufgenommen wird, endet das Spiel und der Spieler mit den wenigsten Buchstabenkarten (Minuspunkten), gewinnt. Herrscht Gleichstand unter 2 oder mehr Spielern, spielen diese solange weiter, bis ein eindeutiger Sieger feststeht.

Wenn Sie zu „TICK-TACK . . . BUMM!“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik  
Ferd. Piatnik & Söhne  
Postfach 79, A-1141 Wien

## WIE MAN DIE BATTERIEN WECHSELT

> Batterien müssen laut der Graphik eingelegt werden.



- \* Versuchen Sie nicht unaufladbare Batterien aufzuladen.
- \* Verwenden Sie nicht verschiedene Batteriearten miteinander, verwenden Sie auch nicht neue und bereits gebrauchte Batterien zusammen,
- \* Verwenden Sie nur 1,5 Voll Batterien des Typs der mit dem Spiel bereitgestellt wurde.
- \* Versichern Sie sich, daß die Batterien wie angegeben eingelegt sind.
- \* Entfernen Sie die Batterien immer, wenn Sie leer sind.
- \* Schließen Sie auf keinen Fall die Pole kurz.

## ACHTUNG!

Vor dem ersten Verwenden der Bombe das durchsichtige Plastikplättchen von der Unterseite entfernen, da die Bombe sonst nicht funktioniert.