

LET'S FETZ!

Anleitung

Ein Spiel für 2 Spieler



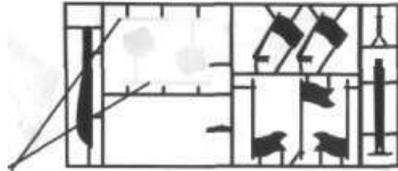
Inhalt

2 Dosen Play-Doh, Herr Schnabel - Der Flinke Vogel, 2 Plastik-Baumstümpfe (4 Hälften), 2 Röhren, 8 Stumpfbasis-Kissen, 2 Rennbahnteile, 2 Wurmköpfe (4 Hälften), 2 Wurmlarven-Formen (Kolben), 3 Flaggenmasten, Beutel Räder, Ziellinienmechanismus (1 Pfosten, 2 Apfelhebel, 2 Flaggen und ein Flaggenstift), Play-Doh Trimmer, Würfel ohne Aufdruck, Bogen Aufkleber.

Zusammenbau

Alle Teile von den Plastikrahmen lösen. Falls Du Schwierigkeiten hast, verwende eine Sicherheitschere. Vorsicht beim Lösen der Apfelhebel, daß Du sie nicht für einen Teil des Plastikrahmens hältst, der Weggeworfen wird! Siehe Figur I. Dann nimmst Du alle Teile aus dem Plastikbeutel und legst sie zur Seite.

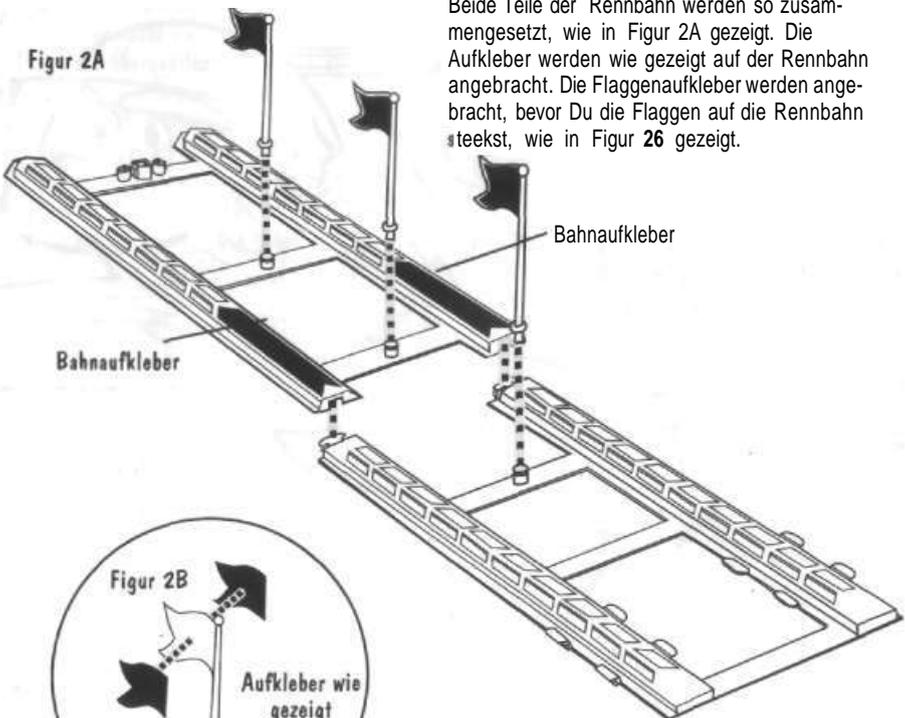
Figur 1



Apfelhebel

Rennbahn

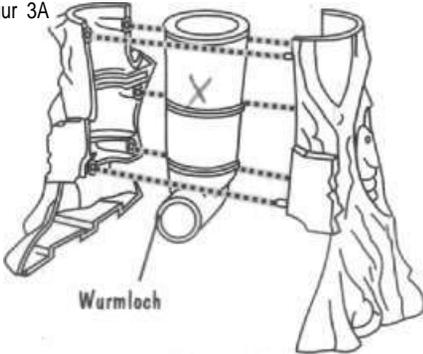
Beide Teile der Rennbahn werden so zusammengesetzt, wie in Figur 2A gezeigt. Die Aufkleber werden wie gezeigt auf der Rennbahn angebracht. Die Flaggenaufkleber werden angebracht, bevor Du die Flaggen auf die Rennbahn steckst, wie in Figur 2B gezeigt.



Baumstümpfe

Die Baumstumpf-Hälften, die mit dem Buchstaben "A" markiert sind, setzt Du zusammen, indem Du sie um das Fallrohr einschnappen lässt, wie in Figur 3A gezeigt. Die Baumstumpf-Hälften, die mit dem Buchstaben "B" markiert sind, setzt Du genau so zusammen. Dann bringst Du die Baumstumpfaufkleber an und die Stumpfbasiskissen, wie in Figur 3B und 3C gezeigt .

Figur 3A

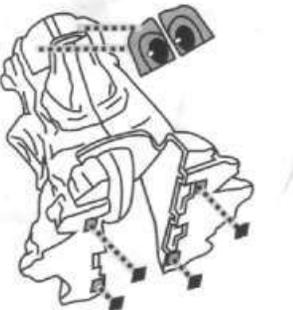


Figur 3B



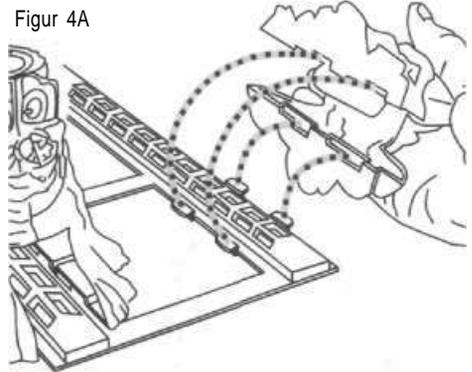
Figur 3C

Baumhinterseite

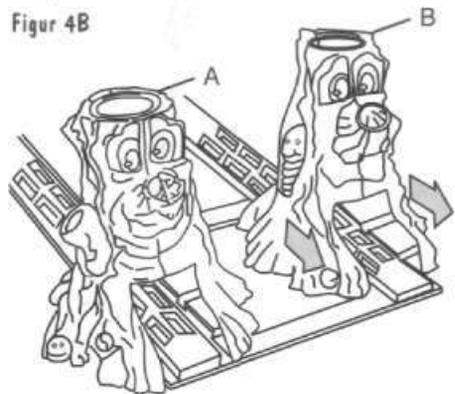


Die Baumstümpfe werden an diesem Ende der Rennbahn angebracht, wie in Figur 4A und 4B gezeigt. Dann wird jeder Stumpf ans Ende seiner Bahn geschoben, wie gezeigt.

Figur 4A



Figur 4B



Herr Schnabel - Der Flinke Vogel

Augen- und Zahnaufkleber werden Herrn Schnabel aufgeklebt, wie in Figur 5 gezeigt.

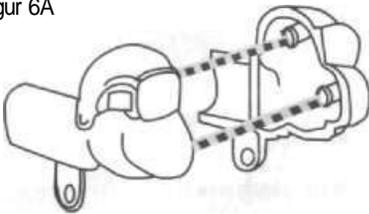


Figur 5

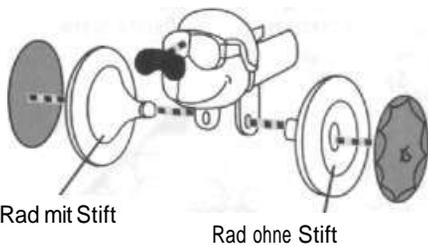
Wurmköpfe

1. Der Wurmkopf wird zusammengesetzt, indem man die beiden Hälften zusammen drückt, wie in Figur 6A gezeigt.
2. Nimm die beiden Radhälften (eine mit einem Achsstift, die andere ohne) und setze sie mit einem Wurmkopf dazwischen zusammen, wie in Figur 6B gezeigt..
3. Der andere Wurmkopf wird genauso zusammengesetzt
4. Die Aufkleber für die Wurmaugen und das Apfelrad werden angebracht, wie in Figur 6B gezeigt.

Figur 6A



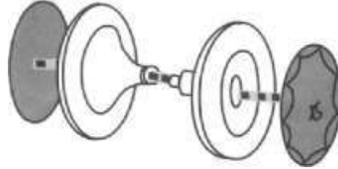
Figur 6B



Räder

Die restlichen Teile der Räder werden zusammengesetzt, wie in Figur 7 gezeigt. Dann werden die Aufkleber für das Apfelrad wie gezeigt angebracht.

Figur 7

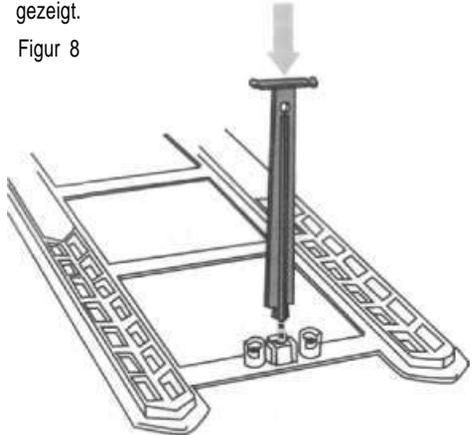


Ziellinien-Mechanismus

Der Mechanismus der Ziellinie Wird in den folgenden sieben Schritten zusammengesetzt:

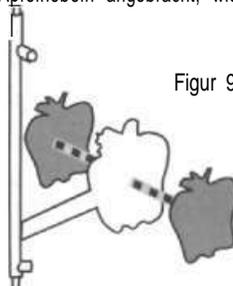
Schritt 1: Der Pfosten der Ziellinie wird in das Ende der Rennbahn gesteckt, wie in Figur 8 gezeigt.

Figur 8

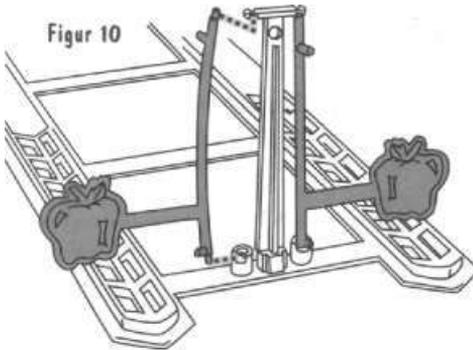


Schritt 2: Die Apfelaufkleber werden auf beiden Apfelhebeln angebracht, wie in Figur 9 gezeigt.

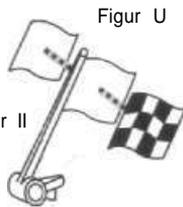
Figur 9



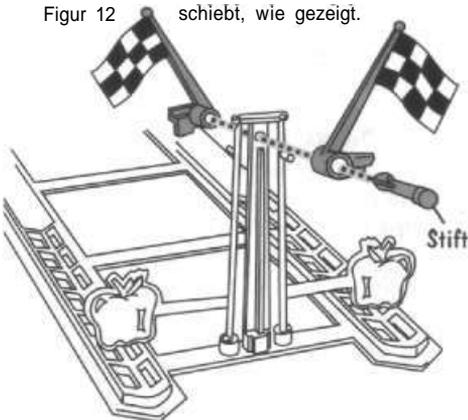
Schritt 3: Die Apfelhebel werden vorsichtig angebracht, wie in Figur 10 gezeigt.



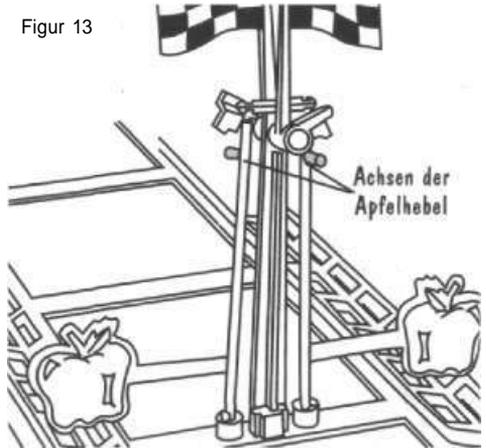
Schritt 4: Die Aufkleber der karierten Flagge kommen auf die Flaggen auf die Ziellinie, wie in Figur II gezeigt.



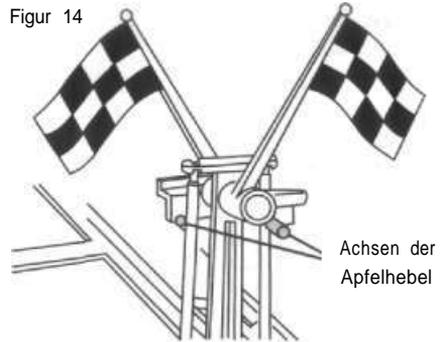
Schritt 5: Die Flaggen der Ziellinie kommen auf beide Seiten des Pfostens, wie in Figur 12 gezeigt. Sie werden angebracht, indem man vorsichtig den Stift durch die eine Flagge, den Pfosten und die andere Flagge schiebt, wie gezeigt.



Schritt 6: Du mußt darauf achten, daß die Achsen der Apfelhebel so ausgerichtet sind, wie in Figur 13 gezeigt.



Schritt 7: Jetzt setzt Du die karierten Flaggen vorsichtig auf die Achsen der Apfelhebel, wie in Figur 14 gezeigt. (Werden die Apfelhebel gedrückt, senken sie die Flaggen.)



Bekleben des Würfels

Zum Schluß kommen die Aufkleber für den Würfel dran. Es ist egal, Wo Du Welchen Aufkleber anbringst.

Spielaufbau

1. Wähle einen der Baumstümpfe. Dann nimmst Du einen Klumpen Play-Doh aus dem Behälter (ungefähr so groß wie ein Golfball) und legst es in Deinen Stumpf. Rück das flache Ende des Kolbens ganz hinunter bis zum Anschlag. Siehe Figur 15. Achte darauf, genügend Play-Doh zu nehmen, damit es aus dem Wurmloch auf der Vorderseite des Baumstumpfes quillt. Deine Gegenspieler/Deine Gegenspielerin macht das gleiche mit seinem/ihrer Baumstumpf..

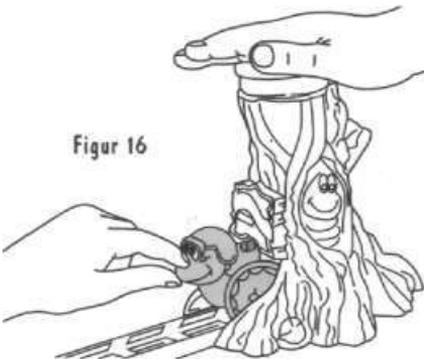
Figur 15

2. Mit dem Play-Doh Trimmer schneidest Du vorsichtig das überquellende Play-Doh ab, so daß es glatt mit dem Wurmloch abschließt, wie in Figur 15 gezeigt. Dann ziehst Du den Kolben aus dem Stumpf und entfernst alles Play-Doh, das noch daran haftet. Dieses Play-Doh tust Du wieder in den Behälter.



3. Die Hinterseite des Wurmkopfes wird so ins Wurmloch gesteckt, wie in Figur 16 gezeigt.

Figur 16



Herstellung der Wurmbabies

Bevor das Spiel beginnt, müssen die Spieler noch ungefähr 15 Wurmbabies herstellen, die sie sich im Spiel später teilen. Und so wird's gemacht:

1. Aus dem Behälter wird ein Klumpen Play-Doh genommen und flachgedrückt, bis er etwa 1 Zentimeter dick ist.
2. Dann wird die Wurmbaby-Form (Kolben) in das Play-Doh gedrückt, bis die Basis der Tischfläche aufliegt. Siehe Figur 17. Dann wird die Form hin und her gedreht, damit das Play-Doh drumherum gelöst wird.

Figur 17



3. Jetzt wird die Form hochgehoben, überstehendes Play-Doh entfernt und die Wurmbabies Werden auf einen Haufen gelegt. (Falls Du Schwierigkeiten hast, die Larven aus der Form zu nehmen, nimmst Du einfach ein Stück Play-Doh, rollst es zu einer Kugel und drückst sie leicht gegen das Wurmbaby, das Du gerade gemacht hast. Dann sollte es sich leicht herausnehmen lassen. Wenn Du 15 Larven gemacht hast, kannst Du erst einmal aufhören.

Play-Doh, das Du nicht benötigst, kommt wieder in den Behälter. Achte auch darauf, daß der Deckel fest aufgesetzt ist, damit Dein Play-Doh nicht austrocknet.

Hinweis: Wenn Dir während des Spiels die Wurmbabies ausgehen, machst Du einfach neue!

Ziel Des Spiels

Als Erster die Ziellinie zu erreichen und die karierte Flagge zu senken.

Spielablauf

Wählt einen Spieler, der beginnt. Danach wird abwechselnd gewürfelt, entweder um mit dem Wurm zu rennen oder einen Wurm zu fressen.



Das Wurmrennen

Wenn Du eine 1, 2, 3, oder 4 würfelst, kannst Du Deinen Wurm die Bahn entlang bewegen.

1. Nimm die Anzahl von Wurmlarven, die der Zahl entspricht, die Du gewürfelt hast und leg sie in Deinen Baumstumpf. Dann drückst Du den Kolben ganz herunter. Deine Larven verwandeln sich wie durch Zauberhand in einen "erwachsenen" Rennwurm, der aus dem Wurmloch an der Vorderseite des Baumstumpfs kommt!
2. Nachdem Du den Kolben ganz herunter gedrückt hast, ziehst Du ihn wieder hoch und entfernst alle Reste von Play-Doh, die noch daran hängen und tust sie zurück in den Baumstumpf. Dann drückst Du den Kolben ein zweites Mal herunter, denn vielleicht kommt Dein Wurm noch etwas weiter aus dem Loch! Damit ist Dein Spielzug beendet.

Wenn Dein Wurm länger und länger wird, setzt Du Räder darunter, um seinen Körper zu unterstützen (alle 4 - 5 cm ist am besten). Dazu drückst Du die Räder durch die Rückseite des Baumstumpfs. Siehe Figur 18. Hinweis: Du kannst während des Spiels jederzeit Räder einsetzen oder verstellen.

Figur 18



Den Wurm Deines Gegenspielers Auffressen



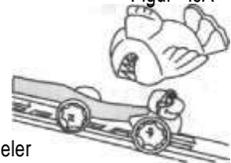
Wenn Du einen "Herrn Schnabel" würfelst, kannst Du mit dem Flinken Vogel den Wurm Deines Gegenspielers auffressen.

Zuerst mußt Du prüfen, ob Dein Gegenspieler überhaupt einen Wurm auf der Rennbahn hat. Falls nicht, ist Dein Spielzug beendet.

Hat er/sie aber einen Wurm auf der Bahn, kannst Du den Kopf von diese Wurm auffressen! So wird's gemacht:

Figur 19A

1. Der Schwanz von Herrn Sehnabel kommt über die Nase vom Kopf des Wurms, der Deinem Gegenspieler gehört. Und zwar so, daß er auf den Baumstumpf zeigt. Siehe Figur 19A.



Figur 19B

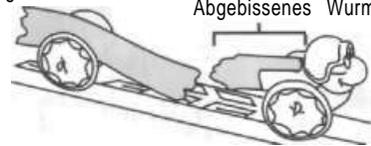
2. Jetzt drückst Du den Sehnabel des Vogels nach unten, bis der Wurm abgebissen ist. Siehe Figur 19B,



3. Der Plastikkopf wird von dem abgebissenen Wurmteil genommen. Siehe Figur 20. Dieses abgebissene Teil kommt jetzt in Deinen Baumstumpf und Du drückst den Kolben ganz herunter, um Deinen Wurm weiter voran zu bewegen. Dann ist Dein Spielzug beendet.

Figur 20

Abgebissenes Wurmteil



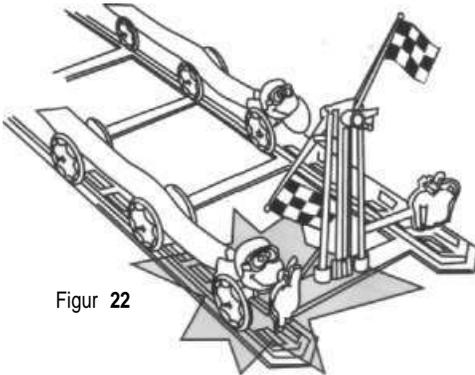
4. Dein Gegenspieler muß den Plastikkopf seines/ihres Wurms am übriggebliebenen Rest seines/ihres Play-Dohs anbringen. Siehe Figur 21.

Figur 21



Gewinner des Spiels

Ihr versucht abwechselnd, Euren Wurm in Richtung Ziellinie zu bewegen. Wer es als Erster schafft, daß sein/ihr Wurm den Apfelhebel zurückdrückt und die karierte Flagge absenkt, hat gewonnen! Siehe Figur 22.



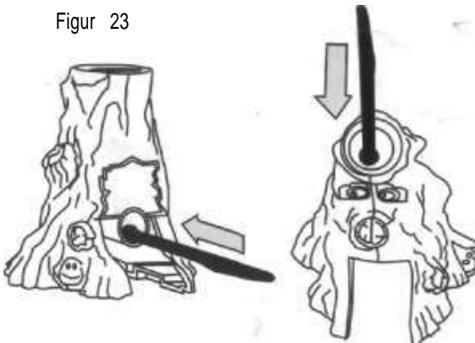
Figur 22

Nach Dem Spiel

Zeit zum Aufräumen!

1. Mit dem Play-Doh Trimmer kannst Du alles Play Och, das noch im Stumpf sitzt, entfernen. Siehe Figur 23. Alles Play-Doh kommt zurück in den Behälter. Achte darauf, daß die Deckel dicht schließen. Sollte das Play-Doh hart, fest oder trocken werden, kannst Du einfach ein paar Tropfen warmes Wasser dazu geben und solange kneten, bis es wieder weich ist.

Figur 23



Wichtig! Du darfst nicht vergessen, immer alles Play-Doh aus dem Innern des Baumstumpfs zu entfernen. Solltest Du trotzdem einmal einen Rest vergessen, und er ist hart geworden, kannst Du vorsichtig warmes Wasser durch den Stumpf gießen, bis das Play-Doh weich genug ist, um es zu entfernen.

2. Um Play-Doh aus Teppichen oder Stoffen zu entfernen, nimmt man vorsichtig so viel wie möglich ab und läßt den Rest gründlich trocknen. Das getrocknete Play-Doh kann man dann mit einer harten Bürste lösen und anschließend mit dem Staubsauger aufsaugen. Falls erforderlich, kann man die Stelle mit kaltem Wasser, einer milden Seife und einer Bürste behandeln. Bitte kein heißes Wasser oder Reiniger verwenden.

Aufbewahrung des Spiels

Die Flaggen, der Ziellinien-Mechanismus und die Baumstümpfe werden von der Bahn abgenommen. Die Bahn wird auseinander genommen und die Teile in die Schachtel gelegt. Die Baumstümpfe, Wurmköpfe und die Räder werden nicht auseinander genommen.

Braucht Ihr mehr Play-Doh?

Keine Angst! Play-Doh Knetmasse ist perfekt geeignet für alle Wurmrennen. Play-Doh Knetmasse findet man überall, wo's Spielwaren gibt.

MB
SPIELE

© 1994 Hasbro International Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch den MB
Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland
GmbH, Overweg 29, 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

14249D0994