

PING PONG

Für 2 oder mehr Spieler
ab 7 Jahren

ZUM SPIEL GEHÖREN

1 Kartensatz, 33 Karten Gelb/Wissen, 33 Karten Rot/Verben, 2 Standfüße, 1 vorgestanzter Karton mit Wertungstafel, 2 Joker-Spielfiguren, 1 Spielanleitung, 1 Zeitmonster, Laufschiene, 2 Rauhen, Aufkleber,

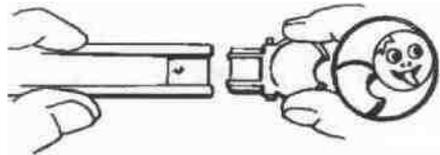
ZIEL DES SPIELS

In PING PONG geht es darum, zu vorgegebenen Themen möglichst schnell richtige Begriffe zu finden und somit das Zeitmonster in die gegnerische Richtung zu vertreiben. Frisst das Zeitmonster die gegnerische Raupe, gewinnt man einen Punkt.

Jeder Punkt bringt den eigenen Joker auf der Wertungstafel weiter vorwärts. Wer nach der letzten Runde an weitesten vorne steht, gewinnt das Spiel.

AUFBAU DES ZEITMONSTERS

1. Drücken Sie die zwei Joker-Spielfiguren aus dem Karton und stellen Sie jede auf einen Standfuß.
2. Drücken Sie die Wertungstafel aus dem Karton.
3. Drehen Sie die Antriebseinheit um und setzen Sie die Batterien ein. Sie benötigen 2 Batterien 1,5V Mignon LR6 (nicht im Spiel enthalten). Schließen Sie den Deckel des Batteriefachs,



4. Befestigen Sie den roten und blauen Aufkleber auf jeweils einer Raupe.
5. Setzen Sie die blaue Raupe auf ein Ende der Laufschiene und drücken Sie sie fest.

6. Stecken Sie das andere Ende der Laufschiene durch den Rachen des roten Kopfes. Die Zahnräder müssen einrasten. Ziehen Sie dann die Laufschiene ganz durch, bis der geöffnete Rachen des roten Schädels über der blauen Raupe sitzt.



7. Setzen Sie die rote Raupe auf die Laufschiene und drücken sie fest an.
8. Drücken Sie auf den Knopf START. Das Zeitmonster fährt die Schiene in ihre Startposition.

START

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Die Spieler teilen sich in zwei möglichst gleichstarke Gruppen auf: eine Gruppe heißt Ping, die andere Pong. In jeder Gruppe wird die Spielreihenfolge festgelegt: Erster Spieler Ping, erster Spieler Pong, zweiter Spieler Ping, zweiter Pong usw. Sind die Gruppen nicht gleich groß, muß ein Spieler der kleineren Gruppe zweimal antreten. Jede Gruppe erhält als Spielfigur einen "Joker", der in eines der Höhlenfelder auf der Wertungstafel gesetzt wird: Bei 2 Spielern auf das 2. Feld der Höhle; bei 3-4 Spielern auf das 3. Feld der Höhle; bei 5 und mehr Spielern auf das 4. Feld der Höhle.

Die Karten werden nach Farben getrennt, gründlich gemischt und rechts und links der Wertungstafel abgelegt. Das Zeitmonster wird längs der Wertungstafel aufgestellt.

Tip Sortieren Sie die Karten so, daß die Zahlen 1 bis 9 oben liegen Für das nächste Spiel sollten dann die Zahlen 10 bis 18 oben sein - also von Spiel zu Spiel wechselnd.

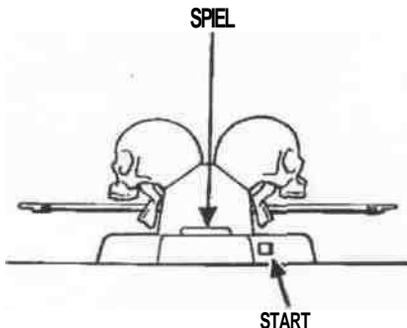
Wie das Zeitmonster funktioniert:

Das "Zeitmonster" mißt die Zeit, die jeder Spieler für seine Antwort benötigt — es "frißt" sie auf. Wird der Knopf SPIEL gedrückt, wandert die Schiene hin und her— und jeweils eine Raupe zum Monsterkopf hin. Gibt ein Spieler eine richtige Antwort, drückt er schnell den Knopf SPIEL, und die Laufrichtung wechselt. Landet eine Raupe im Kopf eines Monsters, so schnappt der Rachen zu und die Gruppe verliert diese Runde — ihre Raupe wurde "gefressen"!

DER SPIELABLAUF

Gespielt werden drei "Abschnitte". In allen Abschnitten geht es darum, Punkte zu machen und so den eigenen Joker auf der Wertungstafel vorwärts zu bringen.

Die Richtung, in die die Schiene zuallererst läuft, bestimmt die Spielfarbe der Gruppe, läuft zum Beispiel nach dem Drücken des Knopfes SPIEL die blaue Raupe in Richtung des roten Schädels, so spielt das Team die Farbe Rot.



1. Spielabschnitt A-B-C

In jeder Runde treten immer zwei Spieler gegeneinander an, einer aus jeder Gruppe: Ping gegen Pong.

Gruppe Ping gibt den ersten Buchstaben vor:

- Der erste Ping-Spieler sagt auf ein Kommando unhörbar die Buchstaben des Alphabets auf, bei "A" beginnend.
- Der erste Pong-Spieler ruft zu einem beliebigen Zeitpunkt "Stop!"
- Der abzählende Ping-Spieler nennt laut den Buchstaben, bei dem er angelangt ist und drückt danach den Spielknopf.
- Der Pong-Spieler muß jetzt so schnell wie möglich ein Wort rufen, das mit diesem Buchstaben beginnt — und danach den Knopf SPIEL drücken — das Zeitmonster wechselt die Richtung.
- Jetzt ist der Ping-Spieler dran. Jetzt muß er ein Wort rufen, das mit diesem Buchstaben beginnt.
- Abwechselnd wird das Spiel fortgesetzt, bis schließlich einem Spieler nichts mehr einfällt und seine Raupe im Monsterkopf landet. Damit endet diese Runde.



- Wer es schafft, die gegnerische Raupe in den Rachen des eigenen Monsters zu bringen, gewinnt einen Punkt- Die Gruppe darf sofort ihren Joker ein Feld vorziehen, aus der Höhle heraus und weiter nach vorne.

Nach jeder Runde:

Der Startknopf muß einmal gedrückt werden. Das Zeitmonster geht in Startposition. Beim nächsten Druck auf den Speilknopf wendet sich das Monster immer zuerst gegen die Gruppe, die die letzte Runde verloren hat. Beispiel: Team Rot hat die letzte Runde verloren. Beim nächsten Spiel setzt sich zuerst die rote Raupe in Bewegung — hin zum Monsterkopf!

Nun folgt die nächste Runde, die nächsten beiden Spieler sind an der Reihe. Der zweite Spieler der Sieger-Gruppe sagt jetzt leise das Alphabet auf — ein neuer Buchstabe wird ermittelt.

Gespielt wird so lange (so viele Runden), bis eine Gruppe ihren Joker aus der Höhle befreit hat (wenn er auf dem ersten Wertungsfeld steht). Zur Belohnung darf der Joker dieser Gruppe zwei weitere Felder vorrücken. Der Joker der gegnerischen Gruppe ist ebenfalls befreit, auch er zieht auf das erste Wertungsfeld,

Auch zum Abschluß eines Spielabschnitts wird der Startknopf gedrückt. Das Zeitmonster geht wieder in seine Startposition. Beim nächsten Drücken des Spielknopfes wendet sich das Monster automatisch gegen die Gruppe, die den letzten Spielabschnitt verloren hat.

2. Spielabschnitt Wissens-Raupe

Gespielt wird jetzt im "Rundlauf". Das heißt, **alle** Spieler machen mit.

- Die Spieler jeder Gruppe nehmen hintereinander Aufstellung — in der ausgelosten Reihenfolge innerhalb ihrer Gruppe.

- Es beginnt die Gruppe, die ihren Joker zuerst befreien konnte.

a) Der erste Spieler der Startgruppe nimmt die oberste Karte des gelben Stapels in die Hand. Gleichzeitig ruft er eine der Nummern aus, die auf der Rückseite der Karte stehen - entweder 1 bis 9 oder 10 bis 18.

- Dann dreht er die Karte um, liest die Aufgabe vor, die unter dieser Nummer steht.

- Danach drückt er sofort auf den Knopf SPIEL und die Raupe der Gegner marschiert los — auf den Monsterkopf zu.

b) Der erste Spieler der zweiten Gruppe muß schnell reagieren:

Er ruft einen richtigen Begriff.

und drückt sofort danach auf den Knopf SPIEL;

Dann läuft der Spieler ans Ende seiner Gruppe.

c) Jetzt muß die Startgruppe antworten. Ihr erster Spieler

Ruft einen richtigen Begriff,

drückt dann den Knopf SPIEL und

läuft danach ans Ende seiner Gruppe.

d) Jetzt ist der zweite Spieler der zweiten Gruppe dran, danach der zweite Spieler der Startgruppe usw. Das Spiel wird fortgesetzt, bis eine Raupe erreicht — "gefressen" — wird.

Wer eine Wissens-Runde gewinnt, das heißt die gegnerische Raupe zum eigenen Monster bringt, darf seinen Joker auf dem Spielfeld zwei Felder nach vorne rücken.

Ist eine Runde beendet, wird diese Karte unter den Stapel geschoben. Die nächste Karte des Stapels wird aufgenommen und eine neue Runde folgt. Es beginnt immer die Gruppe, die vorrücken durfte.

Der Spielabschnitt endet, wenn 5 Karten gespielt sind.

3. Spielabschnitt: Verben-Raupe

In diesem Abschnitt werden die roten Karten verwendet. Gespielt wird wie im 2. Abschnitt. Es beginnt immer die Gruppe, die die letzte Runde gewonnen hat.

Sobald eine Raupe im Rachen eines Zeitmonsters landet, gilt die folgende Wertung:

- | | |
|----------------|---------------------------------|
| 1. + 2. Karte | Wer gewinnt, darf 2 Felder vor. |
| 3. + 4. Karte: | Wer gewinnt, darf 3 Felder vor. |
| 5. Karte: | Wer gewinnt, darf 4 Felder vor. |

SPIELENDE

Sobald 5 rote Karten durchgespielt sind, endet das Spiel. Es gewinnt die Gruppe, deren Joker am weitesten vorne steht.

SPIELTIPS

1. Die Spieler sind auch gleichzeitig Schiedsrichter

Wird ein Begriff in einer Runde doppelt oder sogar ganz falsch genannt, so kann man das Spiel mit einem lauten STOP-Ruf unterbrechen. Das korrigierende Team erhält den Punkt

2. Streitfälle klären

Werden sich die beiden Gruppen bei Streitfällen nicht einig, wird das Spiel möglichst schnell mit einer neuen Karte fortgesetzt.

Batterie-Wechsel

Falls das Zeitmonster immer langsamer werden sollte, wird es Zeit, die Batterie zu wechseln. Siehe Hinweise unter "Aufbau des Zeitmonsters".

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 nächststehende Anschrift

Deutschland;
Kenner Parker
Verbraucherservice
Klößnerstraße 1
D-6054 Rodgau 3

Österreich:
Hasbro Österreich GmbH
Verbraucherservice
Davidgasse 92 - 94
A-1100 W i e n

Schweiz:
MB (Switzerland) AG
Verbraucherservice
Alte Bremgartenstraße 2,
CH-8968 Mutschellen



Spiel © 1992 Tonha Corporation Alle Rechte vorbehalten.

06621/0/7.92