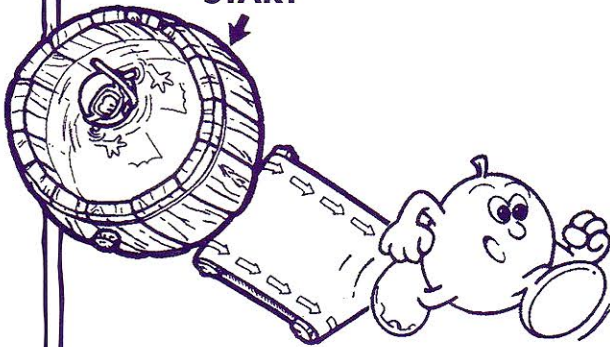


BRAVO - TRAUBE

SPIELANLEITUNG

START



Grundsätzlich gilt: Landet eine Traube auf einem Spielfeld in der Traubenfalle, muß sie bis zur nächsten Runde dort bleiben, bis sie durch Würfeln wieder vorrücken kann. Wenn eine Traube auf einem Feld landet, auf dem sich schon eine andere Traube befindet, so muß die neu ankommende Traube auf das nächste freie Feld nach vorn gesetzt werden. Dies gilt für normale Felder und für Felder in der Traubenfalle

ZIEL DES SPIELES

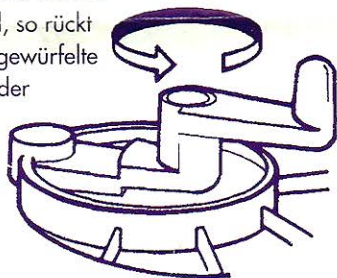
Als erster Spieler seine Traube sicher durch die Traubenfalle zum Ziel zu bringen.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler entscheidet sich für eine der bunten Trauben-Knetmassen und stellt sich seine Trauben her. Dazu werden die zwei Hälften der Traubenpresse mit Knete gefüllt und zusammengedrückt. Alle Trauben werden am Start aufgestellt.

DER SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt einmal. Würfelt er eine Zahl, so rückt er mit seiner Traube um die gewürfelte Zahl vor. Danach ist jeweils der nächste Spieler an der Reihe. Die vier Spielfelder in der Traubenfalle müssen natürlich mitgezählt werden.

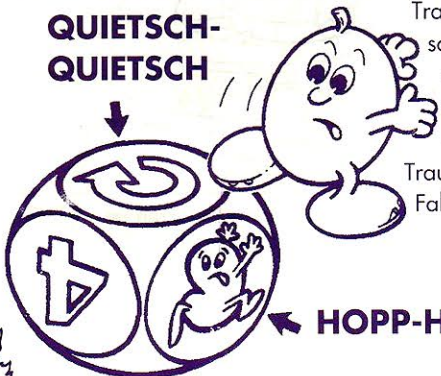


Wenn ein Spieler einen "Quietsch-Quetsch" anstelle einer Zahl würfelt, darf er die Kurbel auf der Traubenfalle einmal drehen. Dadurch bewegen sich die Einzelteile der Traubenfalle und jede Traube, die in der Falle sitzt, wird leider zu Traubenmus. Danach ist immer der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Ist keine Traube in der Falle, darf der Spieler eine beliebige Traube auswählen und in ein Feld der Falle setzen.

Würfelt ein Spieler den "Hopp-Hopp", so muß er seine Traube auf das Feld **vor** der allerersten Traube ziehen. Liegt die

QUIETSCH-QUIETSCH



Traube des Spielers schon vorn, so muß sie **ein** Feld vorwärts ziehen. Dies gilt auch, wenn die Traube dadurch in der Falle landet.

HOPP-HOPP

Die Traube wird zu Mus

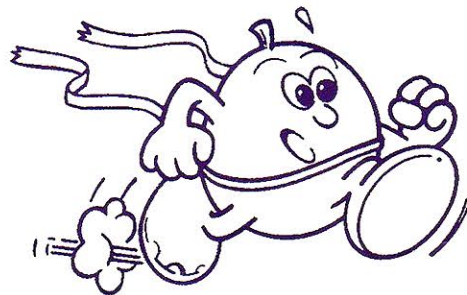
Wenn eine Traube in der Falle erwischt und damit zu Traubenmus wird, muß sie neu beginnen. Der Spieler, dem die Traube gehörte, kann nun sein Glück noch einmal mit seiner zweiten Traube versuchen. Die angeschlagene Traube sollte er schnell neu formen für den Fall, daß auch die zweite Traube zu Traubenmus wird.



Jeder Spieler darf immer nur eine Traube im Spiel haben.

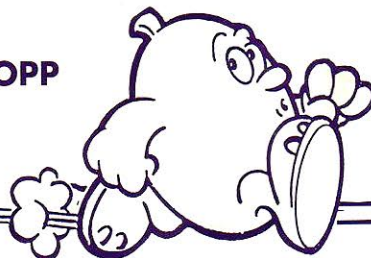
ENDE DES SPIELES

Der Spieler, dessen Traube als erste durch's Ziel geht, hat gewonnen. Es ist gleichgültig, ob die Ziellinie durch die gewürfelte Zahl genau getroffen oder überschritten wird.

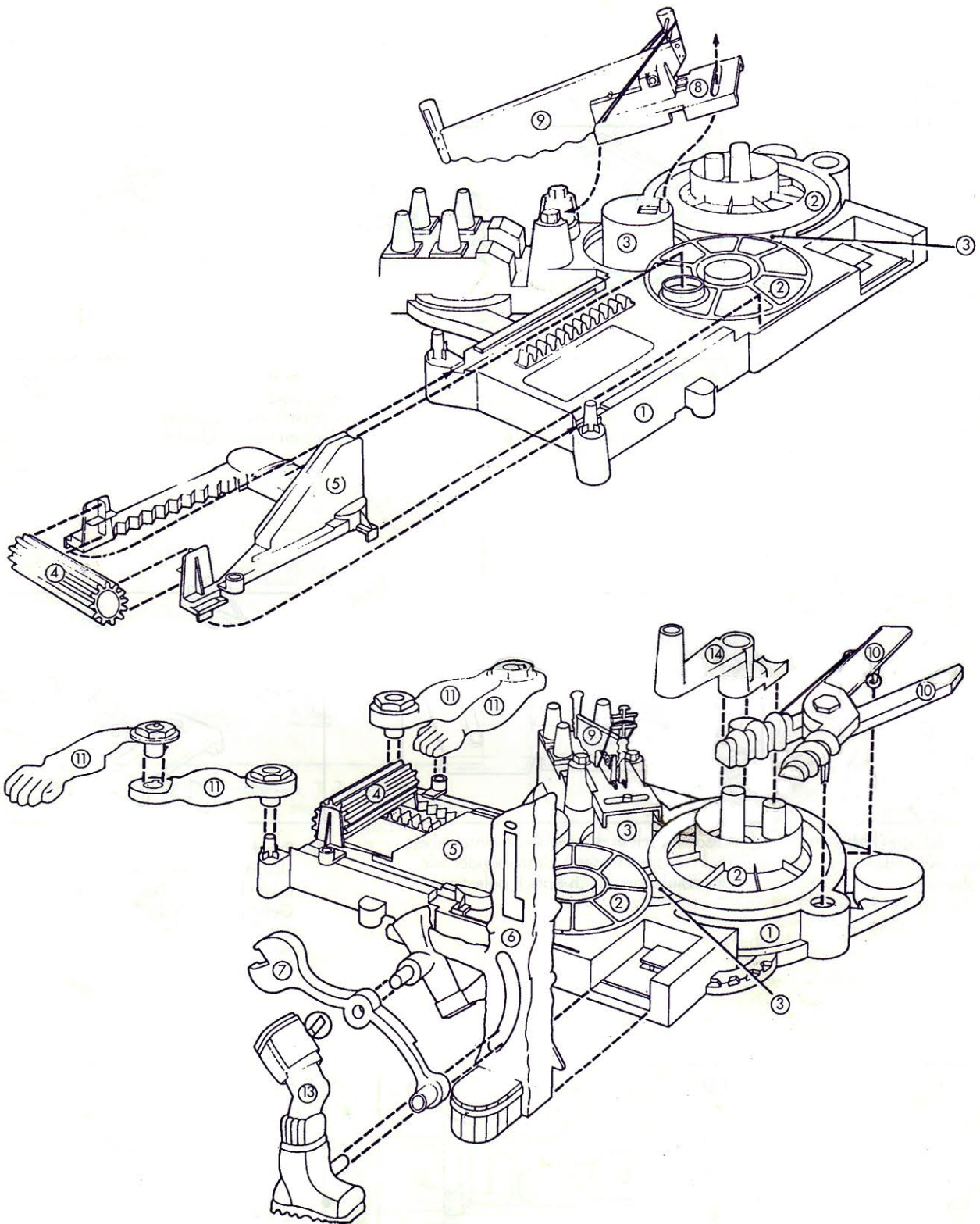


AUFBEWAHRUNG DES SPIELS

Sie können das aufgebaute Spiel ganz einfach in der Schachtel aufbewahren: Entfernen Sie den Baum mit dem Stiefel und Ritsch-Ratsch-Säge aus ihren Halterungen. Nehmen Sie auch den Drehgriff ab. Jetzt paßt die ganze Traubenfalle genau in die Schachtel.



BRAYO-TRAUBE



© 1993 Tonka Corporation.
Wichtig! Bitte Aufbewahren.
Verbraucher-Service!

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 nachstehende Anschrift:



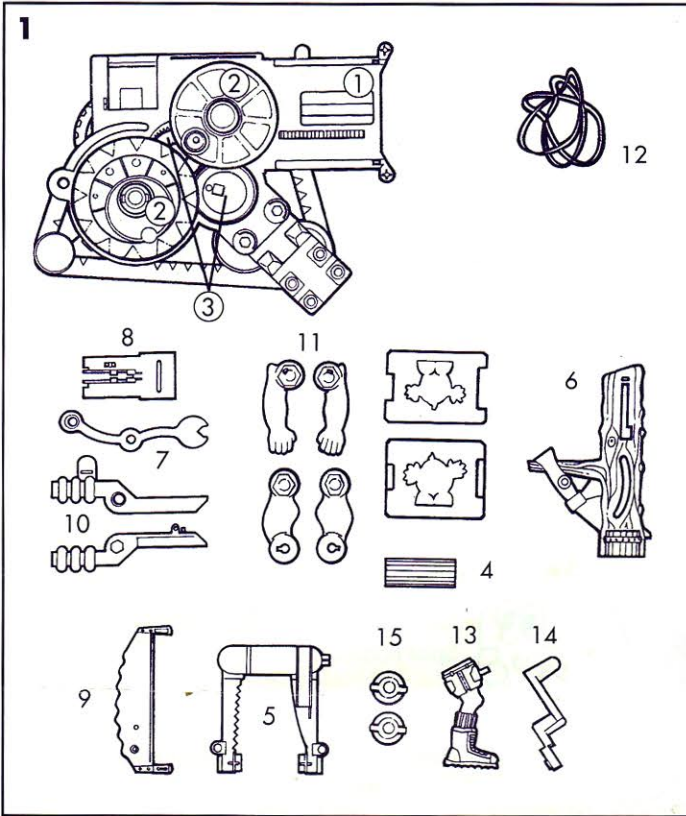
Deutschland:
 Kenner Parker
 Verbraucherservice
 Max-Planck-Straße 10
 63128 Dietzenbach

Österreich:
 Hasbro Österreich GmbH
 Verbraucherservice
 Davidgasse 92-94
 A-1100 Wien

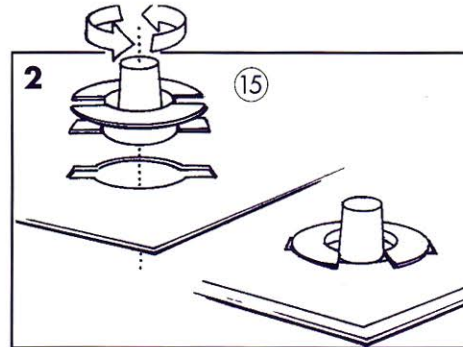
Schweiz:
 MB (Switzerland) AG
 Verbraucherservice
 Alte Bremgartenstraße 2
 CH-8968 Mutschellen

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

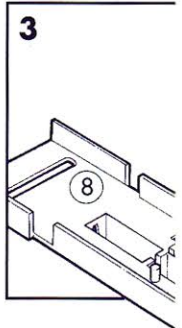
1. Alle Plastikteile aus dem Plastikbeutel herausnehmen und auf einem Tisch ausbreiten. Jedes Teil wie unten abgebildet anordnen.



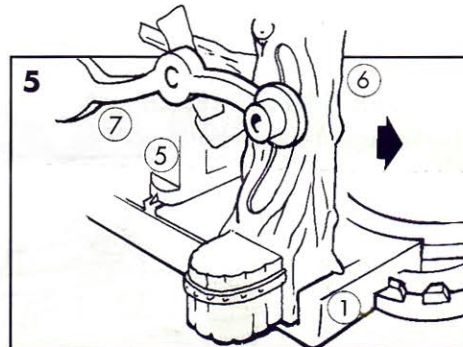
1. Traubenfalle; 2. Rotierende Kurvenscheiben; 3. Zahnräder; 4. Walze; 5. Walzenhalter; 6. Baum; 7. Hebelarm; 8. Ritsch-Ratsch-Gehäuse; 9. Ritsch-Ratsch; 10. Schere (zweiteilig); 11. Arme (jeweils zweiteilig); 12. Elastikbänder; 13. Stiefel; 14. Kurbel; 15. Haltevorrichtung.



2. Halter in die Löcher des Spielbretts einsetzen und mit einer 90°-Drehung festziehen. Die Basissockel der Traubenfalle auf die Halterungen im Spielbrett setzen und festdrücken. Die Falle sollte sicher auf dem Spielbrett sitzen.



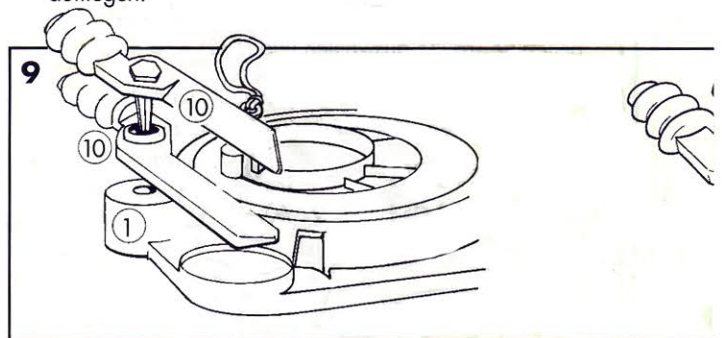
3. Die drei Elast



5. Den blauen Baum in die dafür vorgesehene Ausbuchtung auf der Basis einschieben. Das Loch in das Ende des wie ein Schraubenschlüssel geformten Hebels auf gleiche Höhe mit dem Schlitz im Baum bringen und die Steckverbindung zur Befestigung durchschieben. Das Schraubenschlüssel-Ende des Hebels sollte jetzt wie abgebildet auf dem Walzenhalter aufliegen.

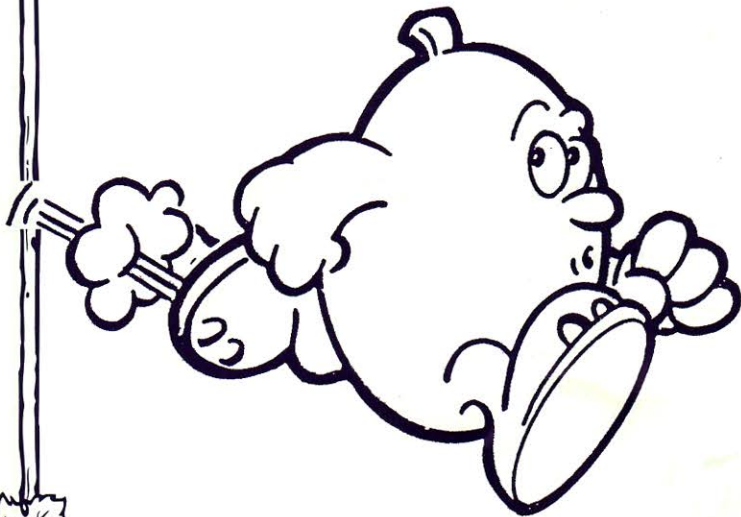


6. Die untere Loch am H. Baum einsc Führungsst. Schlitz einf wie abgebefestigen.



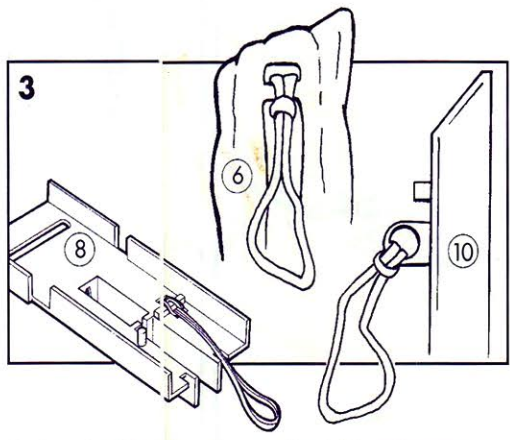
9. Die zwei Scherenhälften zusammensetzen und Elastikband wie abg. Die Scherenhalterung in das Loch auf der Basis stecken.

9A. Der Haken an der Scherenklinge muß leicht in die Öffnung seitlich dann kann die Schere in der richtigen Position sitzen.

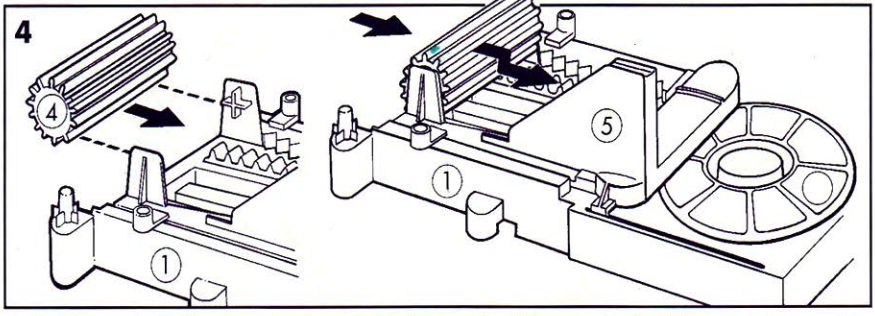


WITZ-TRAUBE

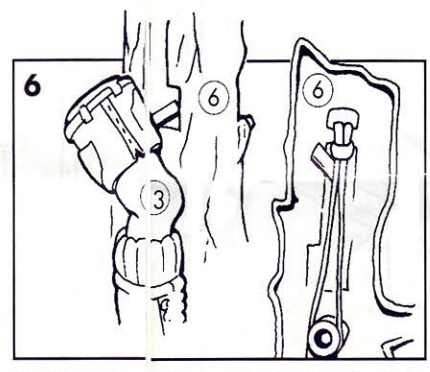
SPIELANLEITUNG



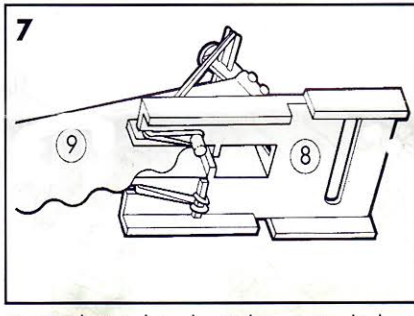
3. Die drei Elastikbänder wie abgebildet anbringen.



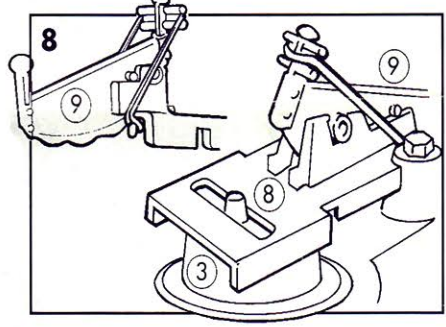
4. Walze in die Halterung einsetzen. Laufschiene der Halterung in die Führungsbahnen auf der Basis gleiten lassen und die Walzenhalterung zurückschieben, bis die Zähne der Walze greifen. Weiter zurückschieben, bis der Führungsstift in der Basisnut sitzt und der Querbalken über dem erhöhten Kreis auf der kleinen Kurvenscheibe liegt. (Siehe Abbildung).



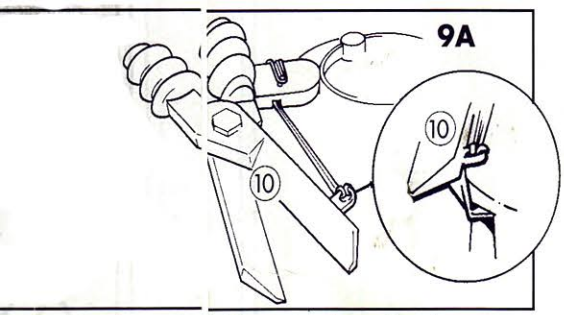
6. Die untere Halterung des Stiefels durch das Loch am Hebelende stecken und in den Baum einschieben. Den oberen Führungsstift des Stiefels oben in den Baum-Schlitz einführen. Zuletzt das Elastikband wie abgebildet an der Stiefelhalterung befestigen.



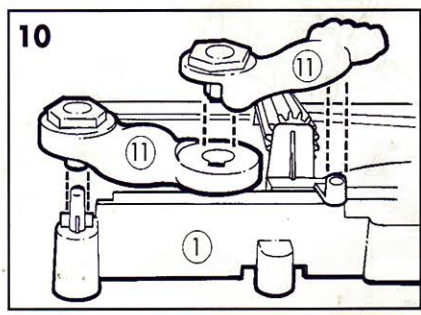
7. Ritsch-Ratsch in das Gehäuse einschieben und einrasten lassen. Elastikbänder wie abgebildet am Ritsch-Ratsch befestigen.



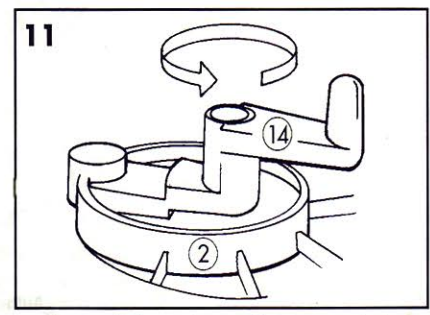
8. Durch Drehen die Halterung auf dem kleinsten Zahnrad möglichst nah zum Baum bringen. Das Ritsch-Ratsch-Gehäuse durch die Führungsbahnen auf der Basis schieben, bis die Halterung auf dem Zahnrad sich in die hintere Öffnung einfügt.



9. Das Elastikband wie abgebildet an beiden Hälften befestigen. In die Öffnung seitlich in der Traubenfalle gleiten. Nur ein Ende in den Baum stecken.



10. Arme zusammensetzen und wie abgebildet auf ihre Halterungen aufsetzen.



11. Die Kurbel auf die große Kurvenscheibe setzen. Wird die Kurbel gedreht, so bewegt sich der ganze Mechanismus. Treten Fehler auf, so muß der Aufbau überprüft werden.

