

<b>Zahl der Spieler:</b>	1 und mehr
<b>Alter:</b>	ab 6 Jahren und älter
<b>Grafik &amp; Design:</b>	Michael Rüttinger
<b>Autor:</b>	Michael Rüttinger
<b>Illustrationen:</b>	Heidemarie Rüttinger
<b>Inhalt:</b>	Electric-Konsole mit 2 x 30 Kontaktflächen und zwei Tastern, 12 Bildtafeln – beidseitig bedruckt mit 360 Bildern und englischen Wörtern, Spielanleitung

**Wichtiger Hinweis zum Einlegen der Tafeln:**  
Tafeln so einlegen, dass durch die gestanzten Löcher die Kontakte sichtbar sind!

### 1. Batterien

Vor dem ersten Spiel müssen zwei **1,5-V-Mignon-Batterien AA (LR 6)** in das **Spielmodul** eingelegt werden, wie es auch auf der Grundplatte dargestellt ist. Man muss das Spielmodul aus der Schachtel nehmen, umdrehen und den Deckel abschrauben. Dann werden die beiden Batterien eingelegt (auf die richtige Polung achten!), der Deckel wird wieder geschlossen und das Spielmodul wird zurück in die Schachtel gelegt, der **Schiebeschalter** wird eingeschaltet – fertig. Diese Aufgabe muss natürlich von **Erwachsenen** erledigt werden. Batterien nicht enthalten!

### 2. Wichtiger Sicherheitshinweis

Achten Sie – als Eltern – unbedingt darauf, dass Ihr Kind die beiden Stecker des Spiels **nicht** in eine normale Steckdose steckt!

### 3. Spielregeln

Das Spiel enthält 6 Karten, die beidseitig bedruckt sind. Dadurch ergeben sich **12 verschiedene Tafeln**. Für jedes Spiel muss zunächst eine Tafel mit der ausgewählten Seite **nach oben** auf die Grundplatte im Schachtelunterteil gelegt werden. **Dabei muss die Tafel am unteren Rand anliegen, sonst stimmen die Kontakte nicht!**

Auf jeder Tafel befinden sich auf der **linken Hälfte** 30 Bilder mit der deutschen Bedeutung und auf der **rechten Hälfte** die passenden 30 englischen Wörter sowie eine kindgerechte Lautschrift (klein, rot).

Es passt jeweils ein Bild der **linken** Seite zu einem englischen Wort der **rechten** Seite. Unter jedem Bild und unter jedem englischen Wort ist ein **Loch**.

Wenn man die beiden Stecker in die beiden Löcher der **zusammengehörigen Bild-Wortkombination** steckt, dann leuchtet auf dem Spielmodul ein **Licht** auf.

Wenn man die Stecker in falsche Löcher steckt, tut sich nichts.

So haben die Kinder beim Spielen eine **sofortige Kontrolle**.

Außerdem kann man durch „Versuch und Irrtum“ auf richtige Lösungen kommen. Das macht großen Spaß!

### 4. Ein Beispiel

Der Spieler entscheidet sich, mit der unten abgedruckten Tafel zu spielen.

Er wählt auf der linken Seite ein Bild aus und sucht dann auf der rechten Seite das passende englische Wort dazu.

Nun steckt er in das Loch unter dem Bild den einen Stecker und in das Loch unter dem englischen Wort den anderen Stecker.

Es wird das Licht aufleuchten, da die beiden Bilder übereinstimmen.

