

FORTY TWO

Das schnelle Spiel für coole Denker!

für 3 - 6 Spieler ab 15 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 630378

© 2011 Piatnik, Wien • Lizenz: NPD Toys
Printed in Austria

Spielinhalt:

- 165 Fragekarten
- 1 Spielplan
- 1 elektronischer Timer
- 1 Farbwürfel
- 6 Spielfiguren
- Zusätzlich werden
2 AAA Batterien benötigt.



Spielmaterial:

Auf der Rückseite der Karten befinden sich die Zahlen 2, 4, 6, 8 und 10. Diese Zahlen bestimmen, wie viele Punkte man gewinnen kann.

Auf der Vorderseite der Karten stehen jeweils drei Fragen.

Das Farbkästchen vor jeder Frage bestimmt die Taste, die auf dem Timer gedrückt werden muss.

Mit dem Drücken der Taste wird der Countdown gestartet. Bei der blauen Taste werden 60 Sekunden heruntergezählt, bei der Gelben 45 Sekunden und bei der Roten 30 Sekunden.

Die Zahl vor jeder Frage bestimmt die Anzahl der geforderten Antworten. Diese Zahl ist unabhängig von der Anzahl der zu gewinnenden Punkte.

Auf manchen Karten gibt es zusätzlich Bestimmungen, die eingehalten werden müssen.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans. Die Karten werden nach Wert sortiert und in getrennten Stapeln, mit der Rückseite nach oben, neben dem Spielplan platziert. Timer und Würfel werden bereitgelegt. Der Startspieler wird bestimmt.

Spielablauf:

- Wähle, wie viele Punkte du gewinnen willst und hebe die oberste Karte des entsprechenden Stapels ab.
- Würfle. Die Farbe des Würfels bestimmt, welche der drei Fragen zu beantworten ist.
Lies die Frage laut vor!
- Drücke den entsprechenden Farbknopf auf dem Timer.
- Nenne so schnell wie möglich die geforderten Begriffe!
- **Hilfe:** Du kennst nicht genügend Begriffe? Frage deine Mitspieler! Hilfe ist ausdrücklich erlaubt!
Allerdings ist sie nicht gratis: Du darfst durch Abgeben von Punkten an einen oder mehrere Mitspieler fehlende Begriffe kaufen.

Beispiel:

Du hast eine 8er-Karte gewählt und „Blau“ gewürfelt. Die entsprechende Frage lautete „9 Staatsoberhäupter“. Du kannst aber nur 7 nennen. Sofort rufst du laut „Hilfe!“ und bietest 1 Punkt für jede richtige Antwort. Birgit kann nur mit einem richtigen Namen helfen. Christoph kennt die letzte fehlende Antwort, verlangt dafür aber 2 Punkte. Die Zeit drängt! Du willigst ein und Christoph nennt einen richtigen Namen noch innerhalb der Zeit. Du behältst nun 5 Punkte, Birgit bekommt 1 Punkt und Christoph 2 Punkte. Hätte Christoph zu spät oder falsch geantwortet, würde keiner der Spieler Punkte bekommen.

- Hast du alle Begriffe korrekt genannt bevor die Zeit abgelaufen ist und der Timer piepst, darfst du deine Spielfigur so viele Felder weiterziehen, wie auf der Rückseite der Karte angegeben sind.
Haben dir deine Mitspieler geholfen, musst du Punkte abgeben und darfst dementsprechend weniger Felder weiterziehen. Die Anzahl der abgezogenen Punkte dürfen die Mitspieler, die dir geholfen haben, mit ihren Spielfiguren weiterziehen.

Anmerkung:

Die Mitspieler sollten die genannten Begriffe mitzählen. Nicht korrekte Begriffe müssen sofort angezweifelt werden - spätestens bevor der Timer piepst.

- Hast du die Aufgabe nicht gelöst, gibt es keine Punkte.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Sobald ein Spieler das Feld 42 auf dem Spielplan erreicht, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt.



Wenn du zu „Fortytwo“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne,
Postfach 79, A-1140 Wien.

www.piatnik.com



Piatnik

Gebrauchsanleitung Timer

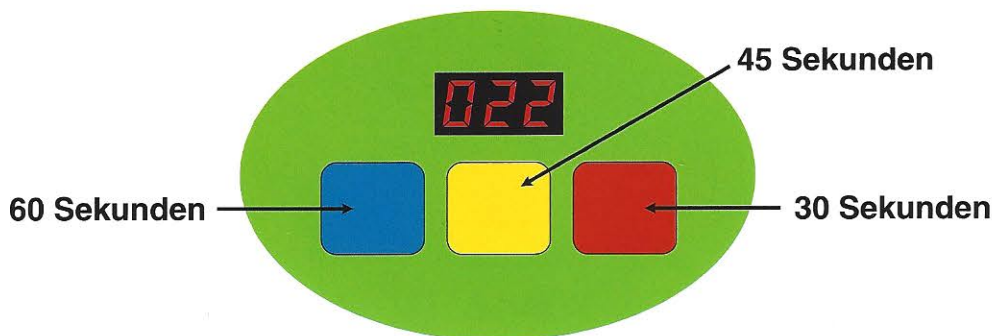
Für den Timer werden zusätzlich 2 AAA Batterien benötigt.

Auf der Rückseite befinden sich ein ON/OFF Schalter und ein verschraubtes Fach, in das die Batterien eingelegt werden müssen.

Den ON/OFF Schalter auf der Rückseite auf ON stellen.

Auf der Vorderseite gibt es 3 farbige Tasten, je eine in blau, gelb und rot.

Blau steht für 60 Sekunden, gelb für 45 Sekunden und rot für 30 Sekunden.



Den Countdown starten und stoppen:

Mit dem Drücken der Tasten wird der Countdown gestartet. Bei der blauen Taste werden 60 Sekunden heruntergezählt, bei der gelben Taste 45 Sekunden und bei der roten Taste 30 Sekunden.

Ende des Zeitguthabens:

Ist das Zeitguthaben verbraucht, piepst der Timer und stoppt von selbst.

Wird das Zeitguthaben nicht verbraucht, kann durch wiederholtes Drücken der Taste der Countdown gestoppt werden.

Danach kann jede der beiden anderen Tasten gedrückt werden, um deren Countdown am Beginn zu starten. Um den gleichen Countdown hintereinander auf die Startzeit zu setzen ist es nötig, kurz eine der beiden anderen Tasten zu drücken und sofort danach die gewünschte Taste.

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Herausnehmbare, wieder aufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen herausnehmbarer, wieder aufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wieder aufladbare Nickel-Cadmium-Batterien miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen (immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln).
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Darauf achten, dass die Batterien in der korrekten Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Produkt zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen. Die im Produkt befindlichen Batterien können explodieren oder auslaufen.
- Batterien sicher und vorschriftsmäßig entsorgen.
- Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!



Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231, Postfach 79, A – 1140 Wien
www.piatnik.com

