

KEINE PANIK™

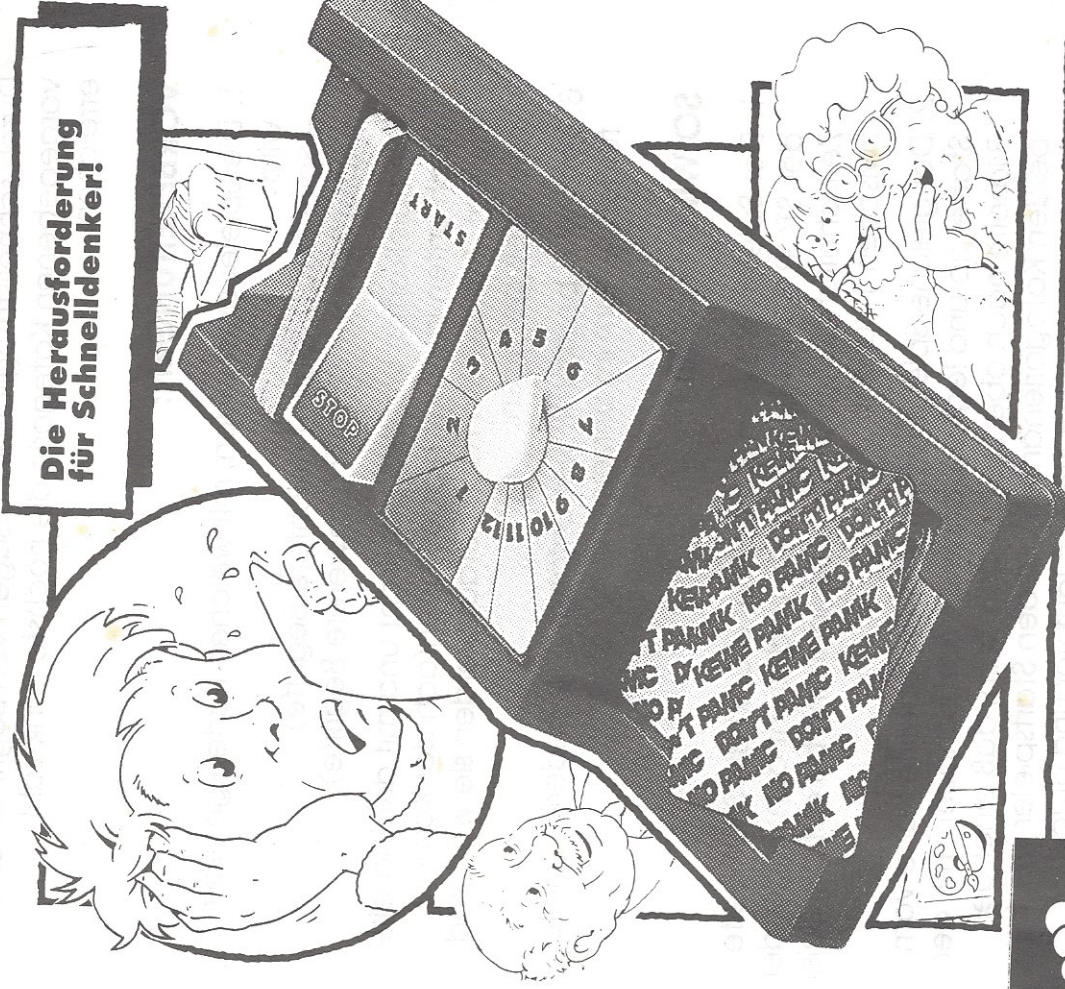
3. Dann drückt er auf START und zieht sofort die nächste Karte aus dem schrägen Fach. Er muß jetzt so schnell wie möglich zwei Begriffe zur einen, dann zwei zur anderen Kategorie dieser Karte benennen.
4. Hat er je zwei Namen zu beiden Themen gesagt, legt der Spieler die Karte zur Seite, zieht sofort eine neue, und nennt wiederum je zwei Begriffe aus den Kategorien dieser Karte. Und sofort geht es weiter. Die Zeit läuft, aber bitte - Keine Panik!
5. Der Spieler macht so lange weiter, bis der Timer stoppt. Dann zählt er die Karten, die er beantwortet hat, und trägt die Zahl in die Bonusspalte der Punkte-tabelle ein. Die Karten kommen in das Ablagefach der Konsole, sofern nicht bereits zu wenig Karten im Zugfach liegen. In diesem Fall wird der Ablagestapel gemischt und an der Unterseite des Stapels in das Zugfach eingelegt.

SPIELEND

Nachdem alle Spieler an der Bonusrunde teilgenommen haben, zählen sie ihre Punkte zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl hat das Spiel gewonnen!



© David Mair 1987. Für mögliche Rückfragen: Mattel GMBH D - 6072 Dreilich. Bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren.



Die Herausforderung für Schnelldenker!



INHALT

- 1 Spielkonsole mit Zeitschaltuhr und Kartenfächern
- 1 Block Punkte-tabelle
- 36 Spielkarten - Spiel 1 mit 72 leichteren Begriffen
- 36 Spielkarten - Spiel 2 mit 72 Schwereren Begriffen



ZIEL DES SPIELS:

Durch schnellstmögliches Auftragen von Begriffen einer vorgegebenen Kategorie die höchste Punktzahl erreichen.

VORBEREITUNGEN:

1. Die Spieler entscheiden, mit welchen Karten gespielt wird:
 - Spiel 1 (rot): Stufe 1 (leichtere Begriffe)
 - Spiel 2 (blau): Stufe 2 (schwerere Begriffe)
2. Die Spielkarten werden gemischt und mit der Bildseite nach unten in das schräge Kartenfach der Konsole gelegt. Aus diesem Fach heraus werden sie während des Spiels gezogen.
3. Jetzt wird bestimmt, wer anfängt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

SO WIRD GESPIELT:

1. Der Spieler links vom Startspieler drückt die STOP-Seite des STOP/START-Kippschalters und dreht den Zeiger der Zeitschaltuhr langsam im Uhrzeiger-sinn bis auf die Linie zwischen 12 und 1.
2. Der gleiche Spieler nimmt jetzt die oberste Karte vom Stapel ab und legt sie, ohne sie anzuschauen, mit der Bildseite nach oben so auf den Tisch, daß einer der beiden Kategorienamen auf den Startspieler weist. Dann liest er diesen Namen laut vor und drückt gleichzeitig die START-Taste des Schalters.
3. Jetzt ist der Startspieler gefordert: Er muß drei Begriffe nennen, die zur gefragten Kategorie gehören - und zwar so schnell wie möglich! Zum Beispiel: Wird dem

Spieler die Kategorie "Süße Sachen" vorgelegt, könnte er (oder sie) wie aus der Pistole geschossen "Zucker, Honig, Himbeereis!" herunter sagen. Oder drei andere Namen, die zu diesem Thema passen!

Oder ein Spieler, der mit "M" beginnende Wörter aufzählen soll, könnte sagen: "Mühle, Milch und Makkaroni" - fertig!

4. Sobald ein Spieler die erforderliche Anzahl Namen aufgesagt hat, drückt er auf STOP und hält die Zahl, auf der der Timer stehengeblieben ist, auf seiner Punktetabelle fest.
 5. Nachdem er die Zahl notiert hat, legt der Spieler die Karte in das Ablagefach der Konsole, und das Spiel geht an den nächsten Spieler zu seiner Linken.
 6. Nach Abschluß der ersten Spielrunde ist wieder der Startspieler an der Reihe, doch diesmal wird die erforderliche Anzahl der Begriffe um einen weiteren erhöht. Jetzt also, in der zweiten Runde, muß jeder Spieler vier Begriffe nennen, in der dritten fünf, und schließlich sechs!
- WICHTIG: Es ist immer Sache der Mitspieler, den Spieler darauf hinzuweisen, wenn etwas nicht in die gefragte Kategorie paßt, oder darauf zu achten, daß die geforderte Anzahl Wörter eingehalten wird.

DIE BONUSRUNDE

1. Nachdem vier Spielrunden abgeschlossen sind, nimmt jeder Spieler an einer Bonusrunde teil.
2. Der Spieler, der an der Reihe ist, drückt zunächst selbst die STOP-Taste des STOP/START-Schalters und dreht den Zeiger des Timers vorsichtig auf die Linie zwischen 12 und 1.