

2. Einer der Mitspieler stellt nun nach Belieben die Sperren in der SKILL-Wand.
3. Es geht los - Dein Mitspieler startet die Stoppuhr und Du beginnst damit, die Kugeln oben in die Wand einzuwerfen. Jede unten aus der Wand herausfallende Kugel muß Du wieder auf die Hand nehmen und nochmals einwerfen.
4. Sobald Deine achte Kugel in der Wand verbleibt, drückt Dein Mitspieler auf die Stoppuhr. Damit ist Dein Durchgang beendet und Deine Zeit steht fest. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht Deine Zeit zu unterbieten. Es wiederholen sich die ab Punkt 1. beschriebenen Schritte.

SPIELENDEN

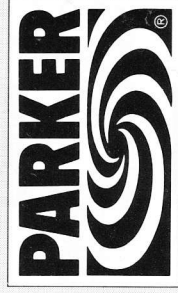
Wenn alle Mitspieler einmal an der Reihe waren, ist diese Runde SKILL-KLACK beendet. Sieger ist, wer am schnellsten die Kugeln so geschickt einwerfen kann, daß sie in der Wand verbleiben.

SPIELVARIANTEN

- I. Vor Spielbeginn kann eine Richtzeit festgelegt werden (z. B. 2 Minuten). Wenn kein Spieler vor Ablauf der Zeit das Spielziel erreicht, zählt die noch in der Hand befindliche Anzahl an Kugeln. Wer also noch 2 Kugeln auf der Hand hat, ist natürlich besser als ein Mitspieler mit 4 Kugeln.
- II. Wahre 'SKILL-Meister' können SKILL-KLACK erschweren, indem Sie nicht nur die Sperren vor Spielbeginn vorstellen, sondern zusätzlich zwischen einer und drei Kugeln vorab in die Wand legen.

Spielertipp:

Sollte es einmal zu einem Unentschieden kommen, könnt Ihr Euch entscheiden: Entweder Ihr fühlt Euch beide als Sieger, oder entscheidet in einer neuen Runde, wer der Ober-SKILL-Meister ist.



VERBRAUCHERSERVICE

(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 nachstehende Anschrift:

Für Deutschland:

TONKA
Verbraucherservice
Klöcknerstraße 1
D-6054 Rodgau 3

Für Österreich + Schweiz:

Tonka GmbH
Verbraucherservice
IZ Nö Süd
Objekt 58 B5/II, Straße 7
A-2355 Wiener Neudorf

©1991 Tonka International Inc.
D-6054 Rodgau 3



SKILL KLACK

Spielregel zum Originalspiel in RTL plus Für beliebig viele Spieler ab 6 Jahren

Die SKILL-Wand bietet Dir mit seinen farbigen Kugeln und den dazugehörigen SKILL-Karten die unterschiedlichsten Spielvarianten. Darum ist die im Fernsehen in der KLACK-Show gespielte Version auch nur eine von vielen tollen Möglichkeiten.

Unser Tip: Am besten alles einmal ausprobieren, schon bald wirst Du ein wahrer "SKILL-Meister" sein.

Jetzt geht's los

SPIELVORBEREITUNG

Wie Du vor dem allerersten Spiel die Wand mit den Sperren vorbereitest, wird in der ebenfalls beliegenden SKILL-Regel erklärt. Da es bei SKILL-KLACK in erster Linie auf Schnelligkeit ankommt, benötigst Du zusätzlich eine Stoppuhr, oder eine Uhr mit Sekundenzeiger.

Achtung: Die SKILL-Karten haben bei dieser Spielversion keine Bedeutung und werden daher nicht benötigt.

SPIELDEE

Bei SKILL-KLACK geht es darum, eine vorgegebene Anzahl von Kugeln oben in die Wand zu werfen, ohne einen 'SKILL' zu verursachen. Das heißt, ohne das dabei Kugeln wieder unten aus der Wand herausfallen.

SPIELZIEL

Sieger von SKILL-KLACK ist, wer schneller als seine Mitspieler alle in der Hand befindlichen Kugeln loswerden kann.

SPIELVERLAUF

Vor dem Spiel einigen sich die Mitspieler über die Anzahl der Kugeln (zwischen 7 und 11), die in die Wand einzuwerfen sind. Wir empfehlen, die ersten Spiele mit einer geringeren Anzahl zu beginnen und erst später die Kugelmenge und damit den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Der älteste Spieler unter Euch fängt an

1. Ihr habt Euch zum Beispiel auf 8 Kugeln geeinigt. Also nimmst Du, wenn Du an der Reihe bist, acht beliebige Kugeln in die Hand. Die unterschiedlichen Farben haben beim SKILL-KLACK keine Bedeutung.