

E l e c t r o n i c

TRAUM TELEFON



555 2146



555 7241



7

3

T e l e f o n b u c h u n d S p i e l a n l e i t u n g

8

VORBEREITUNG DES TRAUM-TELEFONS

TRAUM TELEFON

Einsetzen der Batterien: Vier Alkaline Batterien Typ "R6" werden benötigt. Sie sind nicht in der Packung enthalten. Schraubt die Batterie-Abdeckung auf der Rückseite des Telefons auf und setzt die Batterien ein. Achtet darauf, daß die (+) und (-) Symbole auf Batterien und Telefon übereinstimmen. Dann schraubt die Abdeckung wieder zu. (s. Bild 1)



BILD 1

Testet die Batterien! Drückt dazu die Taste NEUES SPIEL auf der Vorderseite des Telefons (s. Bild 4): Ein lauter Wählton muß zu hören sein. Brecht diesen Ton durch Wählen einer Nummer ab.

Achtung: Ist der Wählton nicht laut zu hören, können die Batterien schwach oder unsachgemäß eingelegt sein. Sie können dann auslaufen und das Telefon beschädigen. Nehmt die Batterien aus dem Gerät, wenn für einen längeren Zeitraum nicht gespielt wird.

Automatisches Ausschalten: Wenn während des Spiels innerhalb von 5 Minuten keine Taste gedrückt wird, schaltet sich das Telefon automatisch ab und beendet das Spiel. Zum Weiterspielen muß ein neues Spiel gestartet werden. (Wenn also ein Mitspieler für mehrere Minuten das Spiel verlassen muß, sollten die anderen das Spiel weiterspielen und ihn später nachspielen lassen!)

Wenn die korrekte Funktion des Telefons geprüft ist, könnt Ihr es aufrecht in das (große) Fach im Mittelsteg oder in Reichweite aller Mitspieler stellen.



ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler herausgefunden zu haben, wer der Heimliche Verehrer ist.

Es gibt in jedem Spiel nur einen Heimlichen Verehrer, und der ist bei jedem neuen Spiel ein anderer.

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Klappt das Spielbrett auf und legt es über den Mittelsteg, wie es auf der Packungsrückseite zu sehen ist.
2. Drückt vorsichtig alle Hinweisblätter-Halter aus dem Karton und werft die Kartonreste weg. Jeder Mitspieler bekommt einen Halter und ein Hinweisblatt (s. Bild 2). Jeder Mitspieler benötigt einen Stift (am besten einen Bleistift, damit die Notizen später wieder wegradiert werden können), um sich Hinweise auf seinem Blatt aufzuschreiben.



BILD 2

3. Sortiert die Foto-Karten aus dem Stapel aus, mischt sie gut durch und teilt jedem Mitspieler drei Karten aufgedeckt zu. (Jeder darf die Foto-Karten der Mitspieler einsehen.) Legt die übrigbleibenden Foto-Karten verdeckt in eines der beiden kleineren Fächer im Steg in der Spielbrettmittle – das ist dann der ZIEH-Stapel.
4. Jeder Mitspieler bekommt von den Spezial-Karten jeweils eine zugeteilt: 1 "Hörer"-, 1 "Teile ein Geheimnis"- und 1 "Mami sagt auflegen!"-Karte. Alle Spieler legen diese 3 Karten aufgedeckt vor sich aus. Alle nicht benötigten Spezial-Karten werden aus dem Spiel genommen (s. Bild 3).

BILD 3



DER GEBRAUCH DES TRAUM TELEFONS

Das Traum-Telefon hat vier Spezial-Tasten: NEUES SPIEL, WAHLWIEDERHOLUNG, SPRECHEN und RATEN. Zur leichteren Erklärung dieser Tasten starten wir ein Spiel! (s. Bild 4)

NEUES SPIEL-TASTE



Drückt die NEUES SPIEL-Taste, wann immer Ihr ein neues Spiel beginnen wollt. Wenn Ihr einen lauten Wählton hört, könnt Ihr sofort einen Jungen anrufen!

Fangen wir mit Daniel an! Suche seine Foto-Karte und rufe seine Nummer von der Karte an. (Es ist die 555-7777!) Wähle jede einzelne Ziffer so, als würdest Deine beste Freundin anrufen. Du hörst jede einzelne Ziffer, wenn Du die Taste drückst!

Und jetzt höre gut hin, was Daniel zu sagen hat! Er wird Dir einen Hinweis über Deinen Heimlichen Verehrer geben. Alle Mitspieler können den ersten Teil seines Hinweises hören, aber nur Du kannst den Tip am Ende hören, deshalb höre gut zu!

Vorsicht: Wenn Du zufällig während des Spiels die Taste NEUES SPIEL drücken solltest, löscht das das elektronische Gedächtnis des Telefons, und Du mußt das Spiel noch einmal von vorne beginnen!

WAHLWIEDERHOLUNG-TASTE



Wenn Du einen Hinweis nicht richtig mitbekommst, höre auf den Wählton und drücke dann die WAHLWIEDERHOLUNG-TASTE, um Dir den Tip noch einmal anzuhören. Das Telefon wählt automatisch die zuletzt gewählte Nummer erneut an.

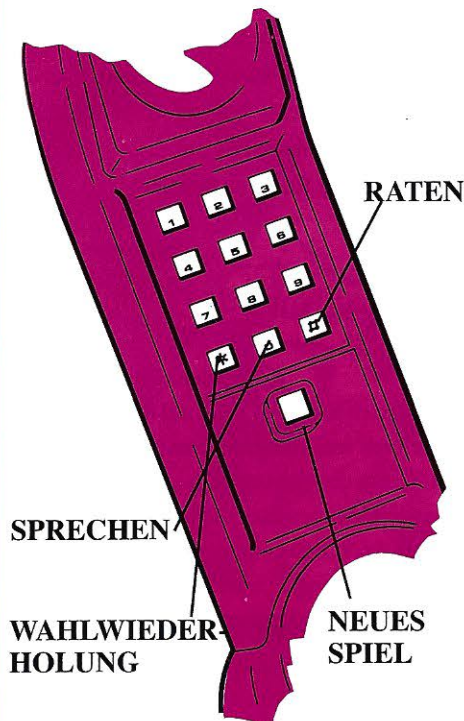
SPRECHEN-TASTE



Wird eine SPRECHEN- Karte gespielt (s. S. 6), höre den Wählton, drücke die SPRECHEN-Taste und wähle dann die Nummer eines Jungen. Seinen Hinweis können alle Mitspieler hören!

Probiere es gleich aus – drücke die SPRECHEN-Taste und wähle Daniels Nummer noch einmal (555-7777). Stelle das Telefon aufrecht auf den Tisch und höre, wie Daniel allen seinen Tip gibt!

BILD 4



RATEN-TASTE



Wenn Du bereit bist zu raten, wer Dein Heimlicher Verehrer ist, achte auf den Wählton, drück dann die RATEN-Taste und wähle danach die Taste des Jungen, von dem Du glaubst, daß er es ist. Er wird entweder sagen: "Schade, aber ich bin's nicht!" oder: "Du liegst richtig! Ich mag Dich!" Was wirst Du hören?

Jetzt nehmen wir einmal an, Du denkst, Dein Heimlicher Verehrer ist Daniel. Du drückst die RATEN-Taste und wählst Daniels Nummer noch einmal. Er wird Dir dann sagen (und allen anderen auch), ob Du richtig liegst oder nicht!

Das Traum-Telefon kann Dich auch anrufen!

R-R-RING! R-R-RING! R-R-RING!

Das ist eine Phantom-Anruferin! Während des Spiels wird das Telefon klingeln, ohne daß irgendwer einen Anruf getätigt hat. Die Mädchenstimme im Hörer wird allen einen besonderen Hinweis geben. Sie könnte sagen: "Hi, ich habe gerade gehört...es ist nicht GEORG!" Dieser Hinweis ist gratis! Schreibe Dir diesen Tip unbedingt auf Dein Hinweisblatt! Leider kannst Du die Phantom-Anruferin nicht zurückwählen, um Dir den Hinweis noch einmal anzuhören, weil Du angewählt worden bist – deshalb höre gut hin! Wenn Du einen Phantom-Anruf bekommst und möchtest den vorherigen Hinweis noch einmal hören, höre zuerst, was die Mädchenstimme Dir zu sagen hat! Dann drücke WAHL WIEDERHOLUNG. Das Telefon wird automatisch den zuletzt angerufenen Jungen erneut anwählen, und er wird seinen Hinweis für Dich wiederholen. Klingelt das Telefon, wenn Du selbst gerade anrufen willst, brich ab und höre zu. Dann starte Deinen Anruf erneut.

ZENTRALE SAGT: VERZEIHUNG, FALSCH NUMMER! Oh nein! Deine Finger haben verrückt gewählt! Macht nichts – die Zentrale schaltet sich ein und fordert Dich auf, neu zu wählen! Dann versuche erneut, die richtige Nummer zu wählen. (Nicht vergessen: Die Zentrale kannst Du nicht anrufen, aber sie kann mit Dir sprechen!)

Ups! Schon wieder falsch? Wenn Du glaubst, die WAHLWIEDERHOLUNG-Taste gedrückt zu haben, tatsächlich aber die SPRECHEN- oder RATEN-Taste gedrückt hast, kannst Du trotzdem WIEDERHOLUNG drücken, um den Tip noch einmal zu hören. Drückst Du aber die SPRECHEN- oder RATEN-Taste und dann eine Nummer, wählst Du weiter falsch, bis die Zentrale sich einschaltet. Dann mußt Du die ganze Nummer wählen, um den Hinweis noch einmal zu bekommen.

Jetzt weißt Du alles über das Telefon, was Du wissen mußt. Jetzt kannst Du ein richtiges Spiel beginnen! Viel Glück bei der Jagd!

UND JETZT GEHT'S LOS

Drücke die Taste NEUES SPIEL, höre auf den Wählton, und starte Deinen Anruf! Die jüngste Mitspielerin beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

IN DEINEM DURCHGANG MACHST DU DIESE 5 SCHRITTE:

1. Wähle einen Jungen aus, den Du anrufen willst.
2. Wähle eine Nummer, und höre einen Hinweis.
3. Suche auf dem Spielbrett.
4. Lege eine Karte ab und zieh' eine neue.
5. Beende Deinen Durchgang und gib das Telefon weiter.

1. WÄHLE EINEN JUNGEN AUS, DEN DU ANRUFEN WILLST

Entscheide Dich für einen der drei Jungen von Deinen Foto-Karten und sage den Mitspielerinnen seinen Namen.

2. WÄHLE EINE NUMMER, UND HÖRE EINEN HINWEIS

Wähle mit dem Telefon den von Deinen Foto-Karten ausgewählten Jungen an, und höre seinen Hinweis.

Dieser Junge wird Dir während des ganzen Spiels denselben Tip geben. Wenn Du Informationen nicht wiederholt haben möchtest, hake seinen Namen (in der linken Spalte) und seinen Tip auf Deinem Hinweisblatt ab, so daß Du ihn später nicht noch einmal anrufst. (s. Bild 5)

BILD 5

Du hast Svens Nummer gewählt (555-5599) und gehört: "Er trägt KEINE Jacke!". Hake Svens Namen ab, und mach ein Kreuzchen neben "Jacke" auf Deinem Hinweisblatt.

3. SUCHE AUF DEM SPIELBRETT

Nachdem Du einen Tip bekommen hast, sieh Dich auf dem Spielbrett um, und finde heraus, wer das TUT, was der Hinweis sagt... entweder dieses Kleidungsstück tragen, jenes essen, diesen Sport treiben oder sich an jenem Platz aufhalten!

Auf wen immer sich der Tip bezieht, es ist NICHT Dein Heimlicher Verehrer, und er sollte auf Deinem Hinweisblatt in der Spalte der Heimlichen Verehrer ausgekreuzt werden.

Beispiel: Nachdem Sven den Tip gegeben hat, daß Dein Heimlicher Verehrer KEINE Jacke trägt, sieh Dir das Spielbrett darauf an, welche Jungen Jacken TRAGEN. Dein Heimlicher Verehrer ist nicht Jan, Jürgen, Oliver oder Stefan! Sie alle tragen Jacken – etwas was Dein Verehrer NICHT tut. Deshalb kreuze diese Jungen aus. Welch ein Glück! Du hast 4 Jungen aus Deiner Liste abgehakt! (s. Bild 6).

WELCHE HINWEISE BEKOMMST DU ZU HÖREN?

Es gibt verschiedene Arten von Hinweisen. Jeder gibt Dir irgendeine Information darüber, wie Dein Heimlicher Verehrer gekleidet ist, was er am liebsten isst, welchen Sport er am liebsten treibt, und wo er sich meist aufhält.

Die Hinweise werden immer so gegeben, daß Du erfährst, was Dein Heimlicher Verehrer NICHT trägt, NICHT isst, NICHT spielt, und wo er sich NICHT aufhält! Einige Jungen werden Dir nicht einmal einen Hinweis geben. Stattdessen werden Sie Dich necken und sagen: "Hallo, ich weiß, wer es ist, aber ich sag' Dir's nicht! Haa, ha!". Wenn Dir das ein Junge in Deinem Durchgang sagt, ist dieser Durchgang für Dich beendet.

BILD 6

Kreuze Daniel, Jürgen, Oliver und Stefan auf Deinem Hinweisblatt aus!



WER KÖNNTE DEIN HEIMLICHER VEREHRER SEIN?

Durch Hören der Hinweise und Suchen auf dem Spielbrett, auf wen die Hinweise zutreffen, kannst Du Deinen Heimlichen Verehrer durch einen Auslese-Prozeß herausfinden.

Vergiß nicht, daß die Hinweise immer dahin gehen, was Dein Heimlicher Verehrer NICHT trägt, NICHT ißt, NICHT spielt, und wo er sich NICHT aufhält.

WICHTIG: Jeder Junge, den Du anrufst, kann Dein Heimlicher Verehrer sein. Wenn z. B. Sven Dir einen Hinweis zu Deinem Verehrer gibt, könnte auch er selbst es sein!

4. LEGE EINE KARTEN AB UND ZIEH EINE NEUE

Lege die Foto-Karte, die Du gerade eingesetzt hast aufgedeckt in das leere Kartenfach im Mittelsteg auf dem Spielbrett – das ist der ABLAGE-Stapel.

Dann zieh eine neue Foto-Karte vom ZIEH-Stapel daneben.

Liegen keine Karten mehr im ZIEH-Stapel, werden die Karten aus dem ABLAGE-Stapel durchgemischt und verdeckt in das ZIEH-Fach gelegt. Ziehst Du dann eine Foto-Karte eines Jungen, den Du schon einmal angerufen hast (was Du auf Deinem Hinweisblatt vermerkt hast), lege diese Karte unter den ZIEH-Stapel und zieh eine andere Karte.

5. BEENDEN DES DURCHGANGS UND WEITERGABE DES TELEFONS

Gib das Traum-Telefon an die Spielerin zu Deiner Linken weiter. Jetzt muß sie den Jungen ihrer Wahl anrufen!



SUCHEN NACH HINWEISEN

Das Spielbrett steckt voller Hinweise. Du mußt sie nur finden! Einige sind schwieriger herauszufinden, andere leichter. Deshalb sieh Dir alles genau an!

Dies sind ein paar hilfreiche Hinweise für die Suche:

Alle Hinweise auf den Spielbrettbildern sind *farbig* abgebildet. Alles, was nur als Umriß abgebildet ist (in schwarz oder überwiegend schwarz) ist KEIN Hinweis.

Beispiel: Sieh Dir den Promi-Treff auf dem Spielbrett in Bild 7 an. Alles, was PINK abgebildet ist, ist ein Hinweis auf dem Spielbrett. Es gibt Hinweise zur Kleidung (Krawatten, Jeans, und eine Jacke) und zum Essen (Kekse und Soft-Eis)! Alles andere ist als Umriß dargestellt.



BILD 7

Alle Hinweise werden in PINK gegeben! Beachte, daß nur ein Junge am Promi-Treff einen Jacken-Hinweis trägt – Jan. Obwohl die drei anderen auf dem Spielbrett-Bild ebenfalls Jacken, aber nur im Umriß tragen, sind diese keine "Jacke"-Hinweise, weil sie eben nur als Umriß abgebildet sind.

Jeder Junge auf dem Spielbrett wird direkt durch das Foto darunter identifiziert.

In den Fotos der Jungen gibt es KEINE Hinweise.

Jede Sektion des Spielbretts ist namentlich gekennzeichnet. Es gibt sechs Aufenthaltsorte, in denen zu suchen ist: Kultfilm-Kino, Freizeit-Park, Bade-Strand, Fitness-Center, Promi-Treff und Snack-Bar. Jacken sind in unterschiedlichen Stylings und Farben abgebildet. Die einzigen Jungen auf dem Spielbrett, die Jacken tragen, sind Jan, Jürgen, Oliver und Stefan.

Sonnenschutzschirme und Mützen werden als Kappen bezeichnet. Lautet der Hinweis, daß Dein Heimlicher Verehrer KEINE Kappe trägt, dann prüfe, wer auf dem Spielbrett einen Sonnenschutzschirm oder eine Mütze trägt. Diese Jungen kreuzt Du dann auf Deinem Hinweisblatt aus.

Lautet der Hinweis "Blue Jeans", achte darauf, daß es unterschiedliche Blaus gibt! Lautet der Hinweis zur Kleidung, daß der Heimliche Verehrer NICHT etwas Gelbes trägt, mußt Du das Spielbrett nach Jungen mit Kleidungsstücken durchforsten, die irgendwo gelb sind. Martin, Peter, Uwe und Sven sind die einzigen Jungen, die etwas Gelbes tragen, also solltest Du sie auf Deinem Hinweisblatt auskreuzen!

SPEZIAL KARTEN

Es gibt drei verschiedene Spezial-Karten im Spiel, die gegen die Spielerin, die gerade das Telefon bedient, eingesetzt werden können. So werden sie genutzt:

Die Spielerin, die anrufen will, teilt mit, welchen bestimmten Jungen sie ausgewählt hat, und das, ehe sie eine Taste drückt. Jetzt kann jede Mitspielerin schnell eine Spezial-Karte vor sie hinlegen! Die erste dieser Karten, die vor ihr liegt, wird gespielt. (Alle anderen Spezial-Karten gehen an die Besitzer zurück und können später im Spiel eingesetzt werden.)



TELEFONHÖRER

Die Spielerin mit dem Traum-Telefon muß die SPRECHEN-Taste drücken, ehe sie die Nummer des ausgewählten Jungen wählt. Der angerufene Junge teilt dann für alle Mitspielerinnen hörbar seinen Hinweis mit! (Bekommt jemand den Hinweis nicht mit, drückt diese Spielerin die WAHLWIEDERHOLUNG-Taste, um den Tip noch einmal zu hören.)

Ist eine Telefonhörer-Karte ausgespielt, wird sie für den Rest des Spiels beiseitegelegt – selbst wenn der angerufene Junge keinen Hinweis gegeben hat!

LASS JEMAND MITHÖREN

Die Spielerin mit dem Traum-Telefon muß die Mitspielerin, die diese Karte gelegt hat, ihren Anruf mithören lassen! Die Spielerin wählt den ausgewählten Jungen an und hält dann den Hörer so zwischen ihr Ohr und das der Mitspielerin, daß beide den Hinweis hören können! (Falls notwendig darf auch hier die WIEDERHOLUNG-Taste gedrückt werden, um einen Tip noch einmal zu hören.)

Dieser Hinweis ist nur für die Anruferin und die Mithörerin bestimmt – NICHT etwa für alle Mitspielerinnen.

Ist eine "Laß jemand mithören"-Karte ausgespielt, geht sie an die Anruferin über – selbst wenn der angerufene Junge keinen Hinweis gibt! Die Anruferin kann diese Karte dann später im Spiel selbst gegen eine Mitspielerin einsetzen und bei ihr mithören!



MAMI SAGT AUFLEGEN

Die Spielerin mit dem Telefon verliert ihren gesamten Durchgang. Sie darf nicht anrufen. Diese Karte kann jederzeit gespielt werden. Sie wird meist gegen Ende des Spiels eingesetzt, wenn die Mitspielerinnen die Spielerin daran hindern wollen, daß sie rät. Siehe hierzu auch unter "RATEN" im nächsten Abschnitt.

RATEN

Wenn Du zu wissen glaubst, wer Dein Heimlicher Verehrer ist, solltest Du Deinen Durchgang zum Raten nutzen! Und das geht so:

1. Sag allen Mitspielerinnen, daß Du jetzt raten möchtest. Sag noch NICHT, WER es deiner Meinung nach ist! Zu diesem Zeitpunkt kann nämlich jede Mitspielerin die "Mami sagt auflegen!"-Karte einsetzen. (In dieser Spielphase kann keine andere Spezial-Karte gegen die Spielerin mehr eingesetzt werden.) Setzt eine Mitspielerin ihre Karte ein, ist Dein Durchgang beendet. Wird keine Karte eingesetzt, darfst Du raten WER es Deiner Meinung nach ist!
2. Jetzt helfen Dir alle Mitspielerinnen nach der Foto-Karte dieses Jungen zu suchen. Du kannst sie bereits haben, oder eine Mitspielerin, oder sie kann im ZIEH- oder im ABLAGE-Stapel liegen. (Nimmst Du sie einer Mitspielerin weg, darf diese eine neue Karte vom ZIEH-Stapel nehmen.)
3. Hast Du die Foto-Karte des Jungen gefunden, legst Du sie aufgedeckt vor Dir aus. Drück zuerst die RATEN-Taste und wähle dann die Nummer des Jungen.

4. Er antwortet Dir so laut, daß alle Mitspielerinnen verstehen können, ob Du richtig liegst oder nicht!

Sagt er: "Du liegst richtig! Ich mag Dich!", hast Du das Spiel gewonnen! (Du darfst sogar die WIEDERHOLUNG-Taste drücken, um ihn noch einmal anzuhören!)

Sagt er: "Schade, aber ich bin's nicht!", ist Dein Durchgang zu Ende, aber Du spielst weiter mit. Lege seine Foto-Karte auf den ABLAGE-Stapel, und reiche das Telefon an den Mitspieler links weiter. Vielleicht hast Du im nächsten Durchgang mehr Glück! (Hast Du seine Foto-Karte von Deinen drei Karten genommen, ziehst Du Dir eine neue Karte vom ZIEH-Stapel.)



NEUES SPIEL, NEUES GLÜCK

Für ein neues Spiel bekommt jede Mitspielerin ein neues Hinweisblatt (oder sie radiert die Hinweise vom alten Blatt weg), 3 Spezial- und 3 Foto-Karten. Dann wird die Taste NEUES SPIEL gedrückt. Jetzt sagt jeder Junge etwas anderes als im letzten Spiel, und auch Dein Heimlicher Verehrer ist ein anderer!

Ausschalten: Das Traum-Telefon schaltet sich nach 5 Minuten automatisch ab. (s. Automatisches Abschalten auf Seite 2.)

HINWEIS: Alle Jungen-Namen, Telefonnummern und Bezeichnungen der Aufenthaltsorte auf dem Spielbrett sind frei erfunden und haben keinerlei Bezug zu bekannten Personen, Nummern oder Orten.

6-MONATS-GARANTIE FÜR DAS ELECTRONIC TRAUM TELEFON

Für dieses Spiel leistet Milton Bradley dem Käufer für Fertigungs- und Materialmängel (mit Ausnahme der Batterien), welche die bestimmungsgemäße Verwendung des Spiels bei normalem Gebrauch und Einhaltung der Bedienungsanleitung mindern, eine Garantie von 6 Monaten gerechnet ab Kaufdatum. Sollte Ihr Spiel einen solchen Fertigungs- oder Materialfehler aufweisen, so wird es nach Wahl von Milton Bradley kostenlos repariert oder ersetzt vorausgesetzt, der Käufer hat den Mangel bis spätestens eine Woche nach Ablauf der Garantiefrist schriftlich angezeigt. Milton Bradley kann seine Garantieverpflichtung auch dadurch erfüllen, daß das defekte Spiel gegen ein generalüberholtes Spiel gleicher Qualität ausgetauscht wird. Das Kaufdatum für Ihr Spiel muß entweder durch Ausfüllen dieser Garantiekarte oder durch die Kaufquittung nachgewiesen werden. Sofern Ihr Spiel gegen ein anderes Spiel ausgetauscht wird, tritt das ersetzte Spiel in die Restlaufzeit der Garantie für das ursprüngliche Spiel ein; die Garantiezeit für das ersetzte Spiel beträgt jedoch mindestens 2 Monate.

Der Garantie-Anspruch erlischt, wenn das Spiel durch Unfall, unvernünftigen Gebrauch, Fahrlässigkeit, falsche Anwendung, Mißbrauch, nicht korrekten Service oder andere nicht auf Fehler von Fertigung oder Material zurückzuführende Gründe beschädigt wird.

Milton Bradley haftet nicht für Ausfallzeiten des Spiels oder für Verlust, Kosten, Ausgaben, Beschädigung oder Beeinträchtigungen, die daraus resultieren und die den Käufer direkt oder indirekt berühren, soweit dies gesetzlich zulässig ist. DIESE GARANTIE IST UNABHÄNGIG VON DENJENIGEN GESETZLICHEN ODER VERTRAGLICHEN GEWÄHRLEISTUNGSRECHTEN, DIE IHNEN GEGEN DEN VERKÄUFER ZUSTEHEN

Wichtig: Ehe Sie das Spiel zur Reparatur zurückschicken,

empfehlen wir, Ihr Spiel mit frischen, starken Batterien noch einmal zu überprüfen. Selbst neue Batterien können defekt oder schwach sein, und verminderte Leistungsfähigkeit ist häufig die Ursache für unbefriedigende oder unregelmäßige Funktion. Falls nach dem Test mit frischen Batterien Ihr Spiel noch nicht reibungslos funktioniert, lesen Sie bitte sorgfältig die Versand-Hinweise durch, ehe Sie das Spiel zurückschicken. SERVICE NACH ABLAUF DER GARANTIEZEIT Nach Ablauf der Garantiefrist von 6 Monaten wird Milton Bradley nach Ermessen Ihr Spiel bis zu 1 Jahr nach bestätigtem Kaufdatum reparieren oder austauschen gegen ein generalüberholtes Spiel gleicher Qualität, wenn Ihr Spiel mit Nachweis des Kaufdatums eingeschickt wird. Während der 6-monatigen Garantiezeit ist der Reparatur-Service kostenlos. Danach wird eine geringe Gebühr erhoben, wenn Ihr Spiel frei an uns zurückgeschickt wird. Milton Bradley ist nicht verpflichtet, den Service zu leisten, wenn das Spiel mißbraucht, fahrlässig behandelt oder anderweitig beschädigt wurde, und dies nicht auf Fehler bei Fertigung oder Material zurückzuführen ist. Wenn Reparatur oder Ersatzleistung nicht mehr möglich sind, ist Milton Bradley nicht verpflichtet, den Service zu leisten. Vielmehr wird das Spiel an Sie zurückgeschickt. HINWEISE FÜR DEN VERSAND

1. Alle Batterien müssen aus dem Spiel genommen werden. Bitte keine Batterien an Milton Bradley zurückschicken.
2. Der "Fehler-Bestimmungs"-Fragebogen auf der Rückseite der Garantie-Karte ist auszufüllen und zusammen mit dem defekten Spiel zu schicken.
3. Legen Sie den Nachweis über das Kaufdatum ebenfalls dem defekten Spiel bei.
4. Für den Versand sollte die Original-Verpackung (sofern verfügbar) benutzt werden. Ansonsten bitte das Spiel in einem entsprechenden Karton einschicken.
5. Die Sendung muß frankiert sein. Dies gilt für alle Rücksendungen an Milton Bradley.

Versandadresse: In Deutschland den MB Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Lange Wende 2, W-4770 Soest. In der Schweiz: MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.

In Österreich: Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.

KAUF-BESTÄTIGUNG

Diese Bestätigung braucht nicht ausgefüllt zu werden, wenn Sie eine Kaufquittung mit Ihrem Spiel zurücksenden. **Bitte vergessen Sie nicht, uns Ihren Namen und Adresse mitzuschicken**

1. Datum des Kaufs
2. Name und Anschrift des Käufers
3. Gekauft bei (Name und Anschrift des Händlers)
4. Händlerstempel und Unterschrift

FEHLER-BESTIMMUNG BEIM

Zur schnellen Lokalisierung des Defekts und zur Beschleunigung der Reparatur bitten wir Sie, das betreffende Kästchen anzukreuzen und den Fehler kurz zu beschreiben.

- Spiel funktioniert nicht (überhaupt keine Signale) Batterie-Clip gebrochen
- Ton (Töne) defekt: Um welche(n) handelt es sich?
- Taste funktioniert nicht: Welche Taste ist es
- Einzelteil beschädigt oder fehlt: Um welches Teil handelt es sich?
- Sonstiges: Es handelt sich um?

ANRUFEN ALLER JUNGEN!

HIER IST DEIN EIGENES SPEZIAL
TELEFONBUCH!

PROMI-TREFF

David
Georg
Jan
Axel

555-1111
555-1233
555-4566
555-7899

SNACK-BAR

Jürgen
Sascha
Rainer
Klaus

555-2588
555-3333
555-3699
555-1477

KULTFILM-KINO

Ralf
Guido
Daniel
Oliver

555-9877
555-3211
555-7777
555-6544

FREIZEIT-PARK

Marc
Andreas
Stefan
Martin

555-8522
555-7411
555-9999
555-9633

BADE-STRAND

Peter
Thomas
Uwe
Michael

555-5515
555-2442
555-3535
555-2226

FITNESS-STUDIO

Sven
Bernd
Markus
Ingo

555-5599
555-4884
555-6668
555-7557

*Ooooh! Wirf einen Blick aufs Spielbrett! Einer dieser 24 Jungen mag Dich!
Er war zu schüchtern, es Dir direkt zu sagen, aber er hat es allen seinen
Freunden gesagt. Jetzt mußt Du sie anrufen und nach Hinweisen fragen,
so daß Du herausfinden kannst, WER Dein Heimlicher Verehrer ist!*