

Zuschlag!

EINLEGEN DER BATTERIEN:



Beim Einlegen der Batterien ist die Unterstützung durch einen Erwachsenen erforderlich. Lösen Sie die Schraube am Batteriefachdeckel, der sich an der Unterseite des Spielgeräts befindet, und nehmen Sie den Deckel ab. Legen Sie 3 x LR03 (1,5V) Batterien (wir empfehlen Alkaline-Batterien) in das Gerät. Achten Sie darauf, die Batterien gemäß den + und - Markierungen richtig herum einzulegen. Setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder ein und schrauben Sie ihn fest.

WICHTIG: BATTERIEHINWEIS

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEIS:

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungszeichen korrekt ein.
2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Gerät zunächst aus und dann wieder ein.
7. AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

DAS TURBOSCHNELLE ELEKTROMISCHE AUKTIONS-SPIEL

Gleich geht die Auktion los! Hier kommen die verrücktesten Objekte unter den Hammer, die die Welt je gesehen hat - und du steigst mit. Mal sehen, wer den Zuschlag erhält.

INHALT

- 1 elektronisches Spielgerät,
- 1 Spielunterlage, 3 Objektkartenhalter aus Kunststoff, 3 Gebotkartenhalter aus Kunststoff, 63 Objektkarten, 9 Sammlerkarten und 48 Gebotkarten.

DAS ZIEL DES SPIELS

Überbiete deine Gegenspieler, um bei der Auktion die wertvollsten Objekte für deine Categoriesammlung zu ersteigern.

SPIELVORBEREITUNG

1. Das elektronische Spielgerät wird in die Mitte der Spielunterlage gesetzt, und die drei Objektkartenhalter werden wie in Abbildung 1 gezeigt daran befestigt.

2. Setze jeweils einen Gebotkartenhalter hinter jeden der drei Objektkartenhalter.

3. Mische die Objektkarten gut durch und verteile sie gleichmäßig auf die drei Objektkartenhalter. Dabei muss die Seite „Schätzwert“ nach oben zeigen (jeder Kartenhalter

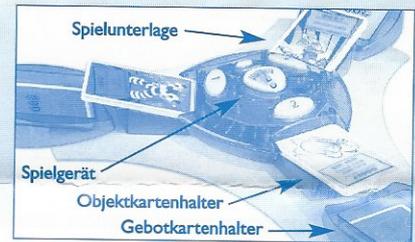


Abbildung 1

sollte 21 Karten halten). Lese hierzu den nachfolgenden Absatz „Die Objektkarten“.

4. Mische nun auch die Sammlerkarten gut durch und gebe an jeden Spieler zwei davon aus. Diese Karten teilen dem jeweiligen Spieler mit, zu welcher Art Sammler er gehört. So könntest du z.B. besonders an den Kategorien „Coole Klamotten“ oder „Absurde Geräte“ interessiert sein. Lese hierzu auch den Absatz „Die Sammlerkarten“.

DIE OBJEKTKARTEN

Für jedes Objekt gibt es drei Karten. Auf der Vorderseite jeder Karte steht der „Schätzwert“ und auf der Rückseite der „tatsächliche Wert“. Während du bietest wirst du nicht wissen, ob das Objekt wirklich so viel wert ist wie der angegebene Schätzwert, oder ob es

vielleicht sogar mehr oder eher weniger wert ist. Sobald du aber das Objekt ersteigert hast, kannst du dir heimlich den tatsächlichen Wert auf der Rückseite der Karte ansehen. Jetzt weißt du, ob sich dein Kauf gelohnt hat oder ob du dein Geld zum Fenster rausgeworfen hast!

Hinweis: Die Werte haben wir uns frei ausgedacht - sie entsprechen auf keinen Fall der Realität!

DIE SAMMLERKARTEN

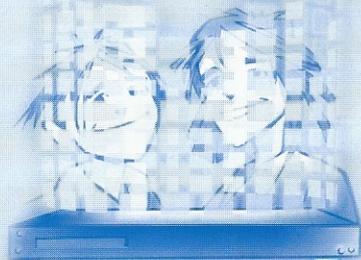
Mit Hilfe der Sammlerkarten, die du zu Beginn des Spiels erhalten hast, kannst du den Wert der Objekte steigern, die du in diesen Kategorien sammelst. Die Kategorien der Sammlerkarten stellen deine besonderen Interessen als Sammler dar und jedes Objekt, das du zu einer dieser Kategorien ersteigerst, vervollständigt deine Sammlung. Wenn du z.B. die Sammlerkarte „Extremsport“ besitzt und eine „Extremsport“-Objektkarte ersteigerst, verdoppelt sich der Wert dieser Karte. Gelingt es dir sogar, drei oder mehr Karten dieser Kategorie zu sammeln, dann verdreifacht sich der Wert jedes Objekts!

SAMMLUNGEN

Es gibt 6 verschiedene Objektkategorien zum Sammeln, und jede hat eine ganz bestimmte Farbe:

- **Absurde Geräte (lila)**
- **Mega-Musik (blau)**
- **Cooler Klamotten (pink)**
- **Extremsport (grün)**
- **Totale Abenteurer (orange)**
- **Freizeitspaß (gelb)**

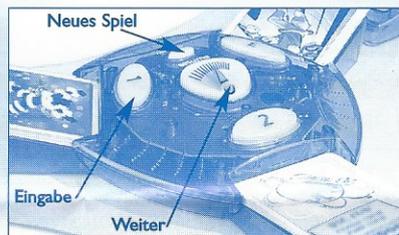
Drei oder mehr Objekte aus einer Kategorie ergeben eine Sammlung (es muss sich nicht um dieselben Objekte handeln).



Sobald du eine Sammlung von mindestens drei Objekten ergattert hast, verdoppelt sich der Wert jedes Objekts dieser Sammlung. Und denke daran: Wenn du drei oder mehr Objekte deiner Sammlerkategorie ersteigerst, verdreifacht sich der Wert jedes Objekts!



Sammle drei Objekte einer Kategorie, um ihren Wert zu steigern!



ZUM ERSTEN...!

NEUES SPIEL: Drücke diese Taste, um ein neues Spiel zu beginnen.

WEITER: Drücke diese Taste, um die Anzahl der Spieler zu wählen, oder um zwischen zwei Spielrunden eine Pause einzulegen. Wenn du wieder weiterspielen möchtest, drückst du die Taste noch einmal.

EINGABE: Drücke die Eingabe-Taste des Objekts, für das du geboten hast, um dein Gebot zu bestätigen.

ZUM ZWEITEN...!

- Um das Spiel zu beginnen, drückst du die Taste *Neues Spiel*.
- Sobald du dazu aufgefordert wirst, drückst du die Taste *Weiter*, um die Anzahl der Spieler auszuwählen (entweder 3 oder 4). Wenn du die Taste zu diesem Zeitpunkt nicht drückst, stellt sich das Spielgerät automatisch auf drei Spieler ein.

- Das elektronische Spielgerät übernimmt die Rolle des Auktionators und sagt jeweils die Farben der Gebotkarten an, die während des Spiels eingesetzt werden sollen. Im Spiel mit drei Spielern



verwendet ihr die roten, blauen und gelben Karten. Bei vier Spielern kommen noch die grünen Karten hinzu.

- Jeder Spieler wählt sich eine Farbe aus und nimmt sich die dazu passenden Gebotkarten.

WER BIETET MEHR?

Die jeweils obersten Karten in den Objektkartenhaltern stellen die Objekte dar, die aktuell zum Verkauf stehen.

Sobald jeder Spieler bereit ist, drückst du die Taste *Weiter*, um die Auktion zu beginnen. Der Auktionator ruft eine Farbe auf, und der Spieler mit der Gebotkarte der aufgerufenen Farbe hat nun die Chance, für eines dieser Objekte zu bieten.

Als bietender Spieler wählst du nun eine deiner Gebotkarten aus, die den Betrag zeigt, den du für das Objekt zahlen willst. Dieser Betrag muss nicht über dem gezeigten Schätzwert liegen. Stecke die Gebotkarte schnell in den Gebotkartenhalter neben dem Objekt, das du ersteigern möchtest.

Dein Gebot muss immer über dem letzten Gebot für das betreffende Objekt liegen.

Hat vor dir ein Spieler für ein Objekt z.B. €50,- geboten, dann musst du ihn mit mindestens €75,- überbieten.

Um dein Gebot zu bestätigen, drückst du die *Eingabe*-Taste des Objekts, für das du bietest. Wenn du dabei nicht schnell genug bist, hörst du ein Summer-Geräusch. Sobald der Summer zu hören war, kann dein Gebot nicht angenommen werden. Du musst warten, bis du wieder dran bist und beten, dass in der

Zwischenzeit kein anderer Spieler dein Wunsch-Objekt ersteigert!

Hinweis: Du kannst nicht eine Gebotkarte auf eine andere Gebotkarte deiner eigenen Farbe legen, da du dich ja ansonsten selbst überbieten würdest.

ABSCHLUSS- GEBOTKARTE

Das Abschlussgebot ist das höchste und auch letzte Gebot, das du für ein Objekt abgeben kannst. Diese Karte kann auf jede andere Gebotkarte gelegt werden.



Dein Abschlussgebot kann nur durch die Abschluss-Gebotkarte eines anderen Spielers, der unbedingt dasselbe Objekt ersteigern möchte, überboten werden.



Abschluss-Gebotkarte

UND ZUM DRITTEN!

Der Auktionator verkündet, wenn ein Objekt verkauft wurde. Außerdem erfahrt ihr die Farbe des Spielers, der den Zuschlag erhalten hat.

Der Spieler, der den Zuschlag erhielt, nimmt sich die betreffende Objektkarte und bewahrt sie für den Rest des Spiels auf, wobei dann die Seite mit dem Schätzwert nach oben zeigt. Er darf sich nun auch den tatsächlichen Wert auf der Rückseite der Karte ansehen - aber so, dass kein anderer Spieler ihn sehen kann.

Die gewinnende Gebotkarte wird mit dem Gesicht nach unten neben das Spielbrett gelegt. Daraus wird euer Ablagekartenstapel, auf den ihr im weiteren Verlauf des Spiels alle gewinnenden Gebotkarten ablegt. Diese Karten kommen nicht wieder ins Spiel.

Die restlichen Gebotkarten des Gebotkartenhalters, dessen Objekt gerade versteigert wurde, werden an

Zuschlag!

EINLEGEN DER BATTERIEN:



Beim Einlegen der Batterien ist die Unterstützung durch einen Erwachsenen erforderlich. Lösen Sie die Schraube am Batteriefachdeckel, der sich an der Unterseite des Spielgeräts befindet, und nehmen Sie den Deckel ab. Legen Sie 3 x LR03 (1,5V) Batterien (wir empfehlen Alkaline-Batterien) in das Gerät. Achten Sie darauf, die Batterien gemäß den + und - Markierungen richtig herum einzulegen. Setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder ein und schrauben Sie ihn fest.

WICHTIG: BATTERIEHINWEIS

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEIS:

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungszeichen korrekt ein.
 2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
 3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
 4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
 5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
 6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf.
 7. Sofern erforderlich, schalten Sie das Gerät zunächst aus und dann wieder ein.
- 7. AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.**



DAS TURBOSCHNELLE ELEKTROMISCHE AUKTIONS-SPIEL

Gleich geht die Auktion los! Hier kommen die verrücktesten Objekte unter den Hammer, die die Welt je gesehen hat - und du steigertest mit. Mal sehen, wer den Zuschlag erhält.

INHALT

1 elektronisches Spielgerät,
1 Spielunterlage, 3 Objektkartenhalter
aus Kunststoff, 3 Gebotkartenhalter aus
Kunststoff, 63 Objektkarten,
9 Sammlerkarten und 48 Gebotkarten.

DAS ZIEL DES SPIELS

Überbiete deine Gegenspieler, um bei der Auktion die wertvollsten Objekte für deine Categoriesammlung zu ersteigern.

SPIELVORBEREITUNG

1. Das elektronische Spielgerät wird in die Mitte der Spielunterlage gesetzt, und die drei Objektkartenhalter werden wie in Abbildung 1 gezeigt daran befestigt.

2. Setze jeweils einen Gebotkartenhalter hinter jeden der drei Objektkartenhalter.

3. Mische die Objektkarten gut durch und verteile sie gleichmäßig auf die drei Objektkartenhalter. Dabei muss die Seite „Schätzwert“ nach oben zeigen (jeder Kartenhalter



Abbildung 1

sollte 21 Karten halten). Lese hierzu den nachfolgenden Absatz „Die Objektkarten“.

4. Mische nun auch die Sammlerkarten gut durch und gebe an jeden Spieler zwei davon aus. Diese Karten teilen dem jeweiligen Spieler mit, zu welcher Art Sammler er gehört. So könntest du z.B. besonders an den Kategorien „Coole Klamotten“ oder „Absurde Geräte“ interessiert sein. Lese hierzu auch den Absatz „Die Sammlerkarten“.

DIE OBJEKTKARTEN

Für jedes Objekt gibt es drei Karten. Auf der Vorderseite jeder Karte steht der „Schätzwert“ und auf der Rückseite der „tatsächliche Wert“. Während du bietest wirst du nicht wissen, ob das Objekt wirklich so viel wert ist wie der angegebene Schätzwert, oder ob es