

TICK... TACK... Bummm FAMILY



Das temporeiche Wort- und Geschicklichkeitsspiel
für 3 bis 8 Spieler ab 8 Jahren

Grundidee: S. Barc & J.C. Rodriguez - licensed by Week End Games
Family Erweiterung: Günter Burkhardt & Daan Kreek

Das lustige Wortspiel für schnelle Denker, bei dem auch flinke Finger von Vorteil sind. Bei diesem temporeichen Spiel musst du nicht nur um die richtigen Worte ringen, sondern auch die eigene Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Beginnt die „Bombe“ zu ticken, muss sie schnell weitergegeben werden! Das geht aber nur, wenn die Aufgabe richtig gelöst wird. Die 3 Wortfindungs- und die 2 Geschicklichkeitsaufgaben sind eine spannende Herausforderung für die ganze Familie!

SPIELINHALT

165 Karten
(3 Kategorien mit je 55 Karten)

4 beidseitig bedruckte
Wurm-Teile

(auf der einen Seite ist ein rosa Wurm auf gelbem Hintergrund zu sehen, auf der anderen Seite ein grüner Wurm auf rosa Hintergrund)



8 Spielfiguren



1 elektronischer Zeitmesser:
die rote „Bombe“

1 Becher



1 Holzkugel



1 Spielplan



1 Symbolwürfel



Zusätzlich werden 2 AAA Batterien 1,5V benötigt. Batterien sind NICHT im Spiel enthalten!

Die Bombe wird durch einen Druck auf den Knopf an der Unterseite gestartet. Ein Elektronik-Chip steuert die Dauer nach dem Zufallsprinzip. Die Bombe tickt zwischen 10 und 60 Sekunden lang, bevor sie „explodiert“. Danach wird sie für die nächste Runde neu gestartet.

SPIELZIEL

Ziel ist es, die Bombe so schnell wie möglich loszuwerden, bevor die Zeit mit einem Explosionsgeräusch endet, indem die Aufgaben rasch gelöst werden. Läuft die Zeit ab, während man selbst an der Reihe ist, muss die eigene Spielfigur um ein Feld weitergerückt werden. Wer am Ende mit seiner Spielfigur am weitesten vom letzten Feld auf dem Spielplan entfernt ist, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- 🧠 Vor dem ersten Spiel müssen 2 1,5V AAA Batterien in die Bombe eingelegt werden. Siehe dazu „Das Einsetzen und Wechseln der Batterien“ am Ende der Spielanleitung. Ebenso müssen die Teile des Wurms vorsichtig aus der Stanztafel gedrückt werden.
- 🧠 Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- 🧠 Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans, das mit einem Pfeil markiert ist.
- 🧠 Die Karten werden getrennt nach Kategorie gemischt und in 3 separaten Stapeln verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt.
- 🧠 Die Bombe, der Würfelbecher zusammen mit der Kugel, die 4 Wurm-Teile und der Symbolwürfel werden ebenfalls bereitgelegt.
- 🧠 Ein Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Symbolwürfel und startet die Bombe. Der Würfel entscheidet, ob eine Geschicklichkeitsaufgabe oder eine Wortspielaufgabe gelöst werden muss.

Abhängig vom Würfelergebnis ist Folgendes zu tun:

GESCHICKLICHKEITSAUFGABE: Wird eine Geschicklichkeitsaufgabe gewürfelt, wird die Bombe nach dem Starten nicht in der Hand gehalten, sondern in die Tischmitte gelegt. Ist die Zeit abgelaufen, muss der Spieler, der gerade an der Reihe ist, seine Spielfigur 1 Feld in Richtung „Explosion“ ziehen.



Wurm: Der Spieler schnappt sich schnell alle 4 Wurm-Teile und versucht, sie so schnell wie möglich richtig zu einem ROSA Wurm zusammenzusetzen. Ist das geschafft, gibt er die Teile schnell an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, der die Teile umdreht und so schnell wie möglich den GRÜNEN Wurm richtig zusammensetzen muss, usw.



Becher + Kugel: Der Spieler schnappt sich schnell den Becher und die Kugel. Er muss nun versuchen, die Kugel so in den Becher hüpfen zu lassen, dass die Kugel dabei mindestens 1x auf dem Tisch aufkommt. Hat das geklappt, gibt er den Becher und die Kugel schnell an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser versucht ebenfalls, die Aufgabe zu lösen, usw.

WORTSPIELAUFGABE: Wird eine Wortspielaufgabe gewürfelt, deckt der Spieler die oberste Karte des Stapels der gewürfelten Kategorie auf (bei Wortakrobat die obersten 3 Karten). Jetzt muss der Spieler schnell ein Wort nennen, das zu der Vorgabe passt. Bei diesen drei Kategorien verbleibt die Bombe so lange in der Hand des Spielers, bis er einen passenden Begriff findet. Nennt der Spieler ein entsprechendes, gültiges Wort, gibt er die Bombe sofort an den nächsten Spieler weiter, der wiederum ein neues passendes Wort zu den gleichen Vorgaben nennen muss, damit er die Bombe weitergeben darf, usw.

Anmerkung: Der nächste Spieler muss die tickende Bombe **sofort** übernehmen, sobald ein gültiges Wort gesagt wurde! Jedes Wort darf in derselben Runde nur **einmal** gesagt werden. Dasselbe Wort ist, nachdem es einmal gesagt wurde, in dieser Runde ungültig. Jeder Spieler darf ein **ungültiges** Wort eines Mitspielers anzweifeln, solange der nächste Spieler noch kein neues Wort gesagt hat. Danach darf nicht mehr angezweifelt werden. (Siehe „Gültige und ungültige Wörter“ auf der letzten Seite).



Reimartist: Es muss ein Begriff gefunden werden, der sich auf das Wort, das auf der Karte steht, reimt. Z.B. „Wort“: Hort, Sport, sofort, usw.



Typisch: Es muss ein Wort gefunden werden, das zu der Vorgabe auf der Karte passt. Z.B. Typisch „rot“: Rose, Ketchup, Clownsnase, usw.



Joker: Der Spieler an der Reihe darf eine beliebige der fünf Kategorien wählen.

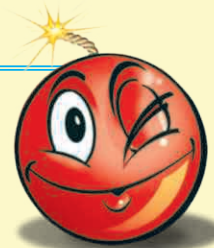


Wortakrobat: Es werden 3 Karten aufgedeckt. Jede Karte zeigt einen Konsonanten. Es muss ein Wort gefunden werden, das alle 3 Konsonanten mindestens 1x beinhaltet, indem ein oder mehrere beliebige Buchstaben hinzugefügt werden. Die Reihenfolge der vorgegebenen Konsonanten in dem Wort ist egal, solange es sich um ein gültiges Wort handelt. Z.B. „K“ „R“ „T“: KRauT, TRinKen, MaRKT, usw.

Das Spiel läuft so lange reihum weiter, bis die Bombe zu ticken aufhört und „explodiert“. Damit ist die Runde zu Ende. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, wenn das Explosionsgeräusch ertönt, muss seine Spielfigur 1 Feld Richtung „Explosion“ ziehen. Danach beginnt dieser Spieler eine neue Runde, indem er würfelt, die Bombe startet, usw.

SPILENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Figur das letzte Feld auf dem Spielplan, die „Explosion“, erreicht hat. Dieser Spieler hat das Spiel verloren. Der Spieler, dessen Spielfigur am weitesten vom letzten Feld entfernt ist, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Gültige und ungültige Wörter:

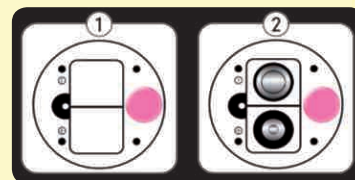
- 🗨️ Jedes Wort der deutschen Sprache ist erlaubt, auch Eigen- und Markennamen, sowie Fremdwörter, die in die deutsche Sprache übernommen wurden.
- 🗨️ Ein Wort darf in der gleichen Runde nur einmal gesagt werden. Jeder Spieler muss in einer Runde ein neues Wort finden, auch wenn die Mehrzahl oder andere grammatikalische Formen desselben Wortes genannt wurden, ist es ungültig. Neue zusammengesetzte Wörter sind gültig.

Beispiel: Bereits gesagt wurde „Spiele“ – demnach sind „spielen“, „Spiel“ oder „gespielt“ ungültig. „Kinderspiele“, „Schauspiel“ und „Spielverderber“ sind aber gültig.

Achtung: Ungültige Wörter müssen sofort angezweifelt werden – spätestens bevor der nächste Spieler ein neues Wort gesagt hat. Danach darf nicht mehr angezweifelt werden. War das Wort tatsächlich ungültig, muss der betreffende Spieler ein neues Wort sagen.

Das Einsetzen und Wechseln der Batterien:

Tick-Tack-Bumm Family funktioniert mit zwei 1,5V AAA Batterien (nicht enthalten). Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und aus der Reichweite von Kindern gehalten werden. Zum Batteriewechsel ist die Schraube am Deckel des Batteriefachs auf der Unterseite der Bombe abzuschrauben, das Batteriefach zu öffnen und jede Batterie unter Beachtung der Polung einzusetzen (siehe Grafik). Danach ist der Deckel wieder auf das Batteriefach aufzusetzen und die Schraube festzudrehen. Die hier angeführten Sicherheitshinweise sind zu beachten.



ohne
Batterien

korrektes
Einlegen der
Batterien

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE:

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

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Herausnehmbare, wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen herausnehmbarer, wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare 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!

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn du zu „Tick Tack Bumm Family“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien

oder info@piatnik.com
www.piatnik.com



Like us on

www.facebook.com/PiatnikSpiele



TWIDDLE – let's play! – So geht spielen heute:

Die Community-App für alle Spiele-Freunde:

- Spielegruppen in der Nähe finden
- Neue Mitspieler treffen
- Spiele-Events finden und posten
- Keine Spielveranstaltung mehr verpassen und vieles mehr!

Hol dir die kostenlose Community-App **Twiddle – let's play!** – zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spieleverlage e.V.