

GEWINNEN

Wem es gelingt, bei seinem Lauf über die Spielmatte in die wenigsten Häufchen zu treten, gewinnt! Unentschieden? Falls mehrere Spieler in gleich viele Haufen getreten sind, treten sie noch einmal in einem finalen Kackalauf gegeneinander an.

SOLO-SPIEL

Bist du heute der einzige Häufchentreter? Dann spiele wie zuvor beschrieben, aber drehe die Scheibe und setze Haufen hinzu oder entferne sie (du musst sie nicht neu platzieren), **bevor** du die Augenbinde anlegst. Dann laufe los! Kannst du allen Häufchen ausweichen?

AUFBEWAHRUNG

Fülle die Knete nach dem Spielen zur Aufbewahrung wieder zurück in die Dosen.

Zum Reinigen der Spielfläche kleine Knetreste auf der Matte trocknen lassen und dann abbürsten oder absaugen.

ALTER
4+



ZUSAMMENBAU UND BEAUFSICHTIGUNG
DURCH ERWACHSENE ERFORDERLICH

ACH DU KACKE!



ACHTUNG:

ERSTICKUNGSGEFAHR – Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile enthalten sind.

ATTENTION :

DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

AVVERTENZA!

PERICOLO DI SOFFOCAMENTO – Contiene piccole parti. Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.



INHALT



Förmchen



4 Dosen Knete



Drehscheibe mit Pfeil und Sockel



Augenbinde



Spielmatte

0717E2489 100

© 2017 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

☎ Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.

☎ Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch

☎ Verbraucherservice Österreich: Hasbro Österreich GmbH, Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de www.hasbro.ch



HASBROGAMING.COM



ZIEL DES SPIELS

Laufe mit der Augenbinde über die Matte und weiche den Kackhäufchen aus!
Wem es gelingt, in die wenigsten Häufchen zu treten, gewinnt!

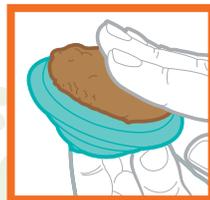
VOR DEM ERSTEN SPIEL

1. Bitte einen Erwachsenen, dir beim Zusammenbau des Spiels zu helfen. Zuerst gilt es, vorsichtig die Drehscheibenteile aus der Halterung zu lösen. Wenn nötig, können raue Kanten an den Kunststoffteilen mit einer Papiernagelfeile oder feinem Sandpapier geglättet werden. Entsorge den übrigen Rahmen erst dann, wenn alle Zubehörteile herausgelöst wurden.
2. Setze die Drehscheibe wie in der Abbildung gezeigt zusammen.
3. Nimm die Spielmatte aus der Kunststoffüte.



MACH DICH STARTKLAR!

1. Breite die Spielmatte auf einer ebenen und geeigneten Spielfläche aus. Achte darauf, dass die grüne Seite oben ist.
2. Schnapp dir eine Dose mit Knetmasse und fülle die Hälfte der Knete in das Förmchen. Drücke fest auf die Knete, um sicherzustellen, dass die Form vollständig befüllt wird. Dann kannst du dein fertiges Knethäufchen aus der Form nehmen. Prima - du hast dein erstes 'Kackhäufchen' gemacht! Nun nimm die zweite Hälfte der Knete und die übrigen Dosen und forme weitere Häufchen. Wenn du fertig bist, solltest du acht Häufchen haben.
3. Setze fünf Häufchen an beliebigen Stellen auf die Spielmatte.
4. Nun ziehen alle Spieler ihre Schuhe und Socken aus!



LOS GEHT'S!

Der jüngste Spieler beginnt.

WENN DU AN DER REIHE BIST:

1. Stelle dich an einem Ende der Spielmatte auf (tritt jetzt noch nicht auf die Matte) und lege die Augenbinde an.
2. Bitte einen deiner Mitspieler, die Scheibe zu drehen und die Zahl zu nennen, auf der der Pfeil stehenbleibt. Du musst **mindestens** diese Anzahl an Schritten gehen, wenn du über die Spielmatte läufst!

Manche Felder zeigen neben der Schrittzahl noch weitere Symbole!

Wenn die Drehscheibe hier landet...



EIN HAUFEN KOMMT HINZU!



DIE HAUFEN WERDEN NEU PLATZIER!



EIN HAUFEN WIRD ENTFERMT!

3. Nun laufe zum anderen Ende der Spielmatte und führe dabei mindestens die Anzahl an Schritten aus, die dir die Drehscheibe vorgab. Versuche, dabei nicht in ein Häufchen zu treten! Falls du weniger Schritte machst, musst du noch einmal von vorne beginnen!

HEBE BEIM LAUFEN DEINE KNIE GANZ HOCH AN. HÜPFE NICHT, RENNE NICHT UND GEHE NICHT AUF ZEHENSPIZZEN!

HALTE NICHT AN, BEVOR DU DAS ANDERE ENDE DER MATTE ERREICHT HAST - AUCH NICHT, WENN DU IN EINEN HAUFEN GETRETEN BIST!

FALLS DU WÄHREND DEINES LAUFS NEBEN DIE MATTE TRITTS, BITTE EINEN MITSPIELER, DICH WIEDER AN DIE STELLE ZURÜCKZUFÜHREN, AN DER DU DIE MATTE VERLASSEN HATTEST.

4. Sobald du das andere Ende erreicht hast und spürst, dass sich unter deinen Füßen keine Matte mehr befindet, kannst du die Augenbinde abnehmen. Zähle, in wie viele Haufen du getreten bist! Die Haufenzahl ist sehr wichtig, also merke sie dir gut!
5. Fülle alle Haufen, in die du getreten bist, nacheinander wieder zurück in die Form und knete neue Kackhäufchen. Dann lege sie zurück auf die Spielmatte - wo auch immer du willst!
6. Du darfst wählen, welcher Spieler jetzt an der Reihe ist. Das Spiel geht so lange weiter, bis jeder Spieler einmal an der Reihe war. Denkt daran, die Scheibe zu drehen, bevor ein Spieler losmarschiert!

HINWEIS:

- Hast du einen Haufen nur leicht mit einem Fuß berührt? Dann zählt es trotzdem - also tritt gleich ganz hinein!
- Jeder Haufen, der zusätzlich auf die Spielmatte gesetzt oder von ihr entfernt wurde, bleibt so für den nächsten Spieler!
- Spielvariante: Ganz abgehärtete Kackhaufen-Treter lassen sich von einem Mitspieler dreimal im Kreis drehen, bevor sie auf die Matte gehen!
- Denk daran: Es ist genug Knete vorhanden, um insgesamt 8 Kackhäufchen zu formen.