ACHTUNG: 0-3
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.

ALTER 5+

2+ SPIELER

ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE ERFORDERLICH

Cranium Knetkünstler

IHR SITZT ALLE IM SELBEN SCHIFF!
Bei KNETKÜNSTLER könnt ihr nur gemeinsam gewinnen! Mit viel Teamgeist, Fantasie, Kreativität und Schnelligkeit kommt ihr zum Ziel!

OH NEIN! WÄHREND IHR MIT DER CRANIUM CREW IM WELTRAUM UNTERWEGS SEID, WIRD EUER RAUMSCHIFF VON EINEM ASTEROIDEN GETROFFEN. ALL EURE SACHEN FLIEGEN INS ALL! UM SIE ZU FINDEN, MÜSST IHR ZUSAMMENARBEITEN... DOCH DIE ZEIT LÄUFT! EIN FRECHER ALIEN IST GANZ IN DER NÄHE UND WILL SICH DIE SACHEN VON DER ERDE SCHNAPPEN! ER KOMMT SCHNELL AUF EUCH ZU!

INHALT

Kartoneinsatz als Spielbrett • 1 Dose Cranium Knete • 1 Raumschiff-Spielchip • 1 Alien-Figur aus Karton • 1 Sanduhr (60 Sekunden) • 96 Karten • 1 Raumschiff-Karte

ZIEL DES SPIELS

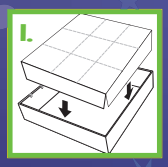
Ziehe eine Karte und knete den abgebildeten Gegenstand nach. Erraten deine Mitspieler, was du geknetet hast? Achtung, denn die Zeit läuft! Wenn es euch gelingt, 4 Gegenstände zu sammeln, habt ihr den Alien ausgetrickst und gewinnt!

VOR DEM ERSTEN SPIEL

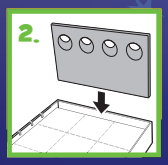
Bitte einen Erwachsenen, dir zu helfen und löse den Raumschiff-Chip und die Alien-Figur vorsichtig aus dem Kartonbogen. Den übrigen Kartonrahmen kannst du dann entsorgen.

VORBEREITUNG

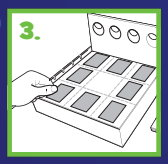
1. Nachdem du das Spielzubehör entfernt hast, legt du den Kartoneinsatz zurück in die Spieleschachtel, denn dies ist euer Spielbrett. Sieh dir dazu einmal die Abbildung an.



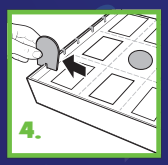
2. Nun schnapp dir die Karte mit den Raumschiff-Fenstern und setze sie wie gezeigt ein. Achte dabei darauf, dass sich der grüne Alien-Schlamm der Schachtel auf der linken Seite befindet.



3. Mische die Karten. Lege jeweils eine Karte verdeckt auf jedes Feld auf dem Spielbrett - aber lasse das mittlere Feld frei. Die restlichen Karten legst du als Stapel neben das Spielbrett.



4. Lege den Raumschiff-Chip auf das Feld in der Mitte des Spielbretts. Klemme die Alien-Figur auf die erste Markierung der grünen Alien-Schleimspur.



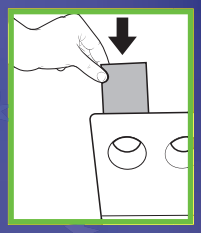
5. Wer von euch könnte am ehesten ein Außerirdischer sein? Dieser Spieler beginnt! Er übernimmt in der ersten Runde die Rolle des Knetkünstlers.

LOS GEHT'S!

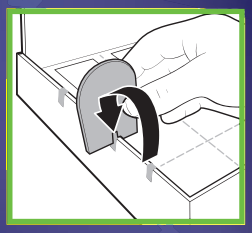
Wenn du der Knetkünstler bist:

1. Bewege den Raumschiff-Chip auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett. Dann nimm die Karte, die sich auf diesem Feld befindet, aber halte sie vor den Augen deiner Mitspieler verborgen. Deine Aufgabe ist es nun, den Gegenstand, der auf der Karte abgebildet ist, nachzukneten!
HINWEIS: Dein Knetgebilde muss nicht genau wie das Bild auf der Karte aussehen.
2. Ein anderer Spieler dreht die Sanduhr um, und du beginnst zu kneten. Deine Mitspieler haben nun eine Minute Zeit, um zu erraten, was du erschaffst.
HINWEIS: Sei kreativ und hab Spaß! Du kannst die Knete auch verwenden, um lustige Situationen zu beschreiben. Wenn du beispielsweise eine Socke darstellen sollst, kannst du so tun, als ob sie stinkt! (Sprechen oder Geräusche sind allerdings nicht erlaubt!)
HINWEIS: Um nach dem Spielen Knetreste von der Oberfläche zu entfernen, bitte zunächst die Reste trocknen lassen und dann abkratzen oder absaugen.

GESCHAFFT! Gelang es den anderen Spielern, deinen Gegenstand richtig zu erraten? Glückwunsch! Ihr habt nun diesen Gegenstand aus dem All zurückgeholt! Du darfst die Karte nun in ein Raumschiff-Fenster schieben. Am Ende deines Zugs ziehst du eine neue Karte vom Stapel und legst sie auf das Feld, auf dem du stehst.



ZU SPÄT! Schaffen es die anderen Spieler nicht in der vorgegebenen Zeit, deinen Gegenstand zu erraten, so bewegt sich der freche Alien näher an das Raumschiff heran! Stecke die Alien-Figur auf die nächste Markierung auf der Schleimspur. (Lege die Karte, die nicht erraten wurde, ab. Sie fliegt für den Rest des Spiels aus dem Spiel.) Dann ziehe eine neue Karte und lege sie auf das Feld, auf dem du stehst.



Pass auf! Wenn der raffgierige Alien die letzte Markierung erreicht, hat er euer Raumschiff eingeholt und klaut eure Sachen. Das Spiel ist nun vorbei!

ALIEN-ALARM! Falls die Karte, die du umdrehst, den hinterlistigen Alien zeigt - oh, oh! Bewege den Alien eine Markierung nach vorne. Dann ziehe eine neue Karte vom Stapel und versuche, den Gegenstand auf dieser neuen Karte zu kneten.

3. Nachdem entweder die anderen Spieler den Gegenstand richtig erraten haben oder aber die Zeit abgelaufen ist, ist der Spieler zu deiner Linken an der Reihe. Er wird der nächste Knetkünstler und bewegt das Raumschiff auf ein neues Feld.

GEWINNEN!

Sobald sich 4 Gegenstände in euren Raumschiff-Fenstern befinden, habt ihr alle gemeinsam den Alien ausgetrickst und das Spiel gewonnen! Wenn aber der Alien die letzte Markierung erreicht, so ist es ihm gelungen, zu eurem Raumschiff vorzudringen, und das Spiel ist vorbei. Beweist Teamgeist und probiert es in der nächste Runde noch einmal. VIEL GLÜCK!

NICHT VERGESSEN!

- Ein Knetgebilde muss nicht genau wie das Bild auf der Karte aussehen. Sei so kreativ wie möglich!
- Jedes Mal, wenn du eine Karte von dem Spielbrett entfernst, muss sie am Ende deines Zugs durch eine neue Karte ersetzt werden.