SÄUBERN

Oberflächen, auf denen Knete haften geblieben ist, lasst ihr am besten erst trocknen, bevor ihr die Knete entfernt. Die Ohne-Daumen-Bänder sind waschmaschinenfest.

DINGE, DIE IHR ZUSÄTZLICH BENÖTIGT

12 Papp- oder Kunststoffbecher • 4 Gummi • 2 Paar Schuhe mit Schnürsenkel • 2 Hemden mit der gleichen Anzahl an Knöpfen
2 Jacken mit Reißverschluss • 2 Kissen und 2 Kissenbezüge
2 wiederverschließbare Kunststoffbeutel • Haftnotizen
2 gleich große Münzen

HASBRO GAMING und das dazugehörige Logo sind Marken von Hasbro.
© 2016 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.
D Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.
consumerservice@hasbro.de
CH Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch
A 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

0317**C3380**100 00

CE

Hasbro Gaming

HASBROGAMING.COM

ALTER **8+**

3+ SPIELER

INHALT

4 Ohne-Daumen-Bänder (waschmaschinenfest),
2 Behälter mit Knete,
2 Zeichenblöcke,
60 Aufgabenkarten

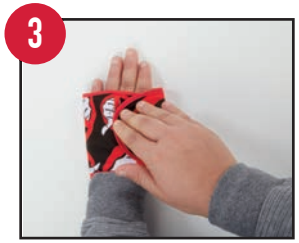
ZIEL DES SPIELS

Wer die meisten Karten erhält, indem er Aufgaben löst ohne dabei seine Daumen einzusetzen, gewinnt.

VORBEREITUNG

1. Für einige Aufgaben benötigt ihr zusätzlich zum vorhandenen Spielmaterial zwei Stifte und eine Stoppuhr.
2. Für manche Aufgaben benötigt ihr außerdem noch unterschiedliche Dinge aus eurem Haushalt. (Vgl. Liste auf der letzten Seite.) Holt euch so viele wie möglich davon und legt sie bereit.
3. Mischt die Aufgabenkarten und legt den Kartenstapel mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte.
4. Einigt euch darauf, wie viele Finger pro Hand ihr einsetzen dürft. Denkt daran: Daumen sind nicht erlaubt! Wir schlagen vor, dass ältere Spieler zwei Finger, jüngere Spieler vier Finger pro Hand einsetzen dürfen.

OHNE-DAUMEN-BÄNDER



Wer an der Reihe ist, legt die Ohne-Daumen-Bänder an. Um das Spiel schwieriger zu gestalten, verdeckt ihr weitere Finger mit dem Band.

DAS SPIEL

Ihr spielt abwechselnd gegeneinander. Der jüngste Spieler beginnt!

1. Bist du an der Reihe, nimmst du die oberste Karte vom Kartenstapel und liest die Aufgabe darauf laut vor. Dann entscheidest du dich für einen Gegner.
2. Legt die Ohne-Daumen-Bänder an beiden Händen an und erfüllt die vorgegebene Aufgabe! Siehe DIE AUFGABEN.
3. Der Gewinner erhält die Karte. Er ist nun an der Reihe, die oberste Karte laut vorzulesen und einen Gegner auszuwählen. (Es ist nicht erlaubt, den Gegner zu wählen, gegen den man eben gewonnen hat.)
4. Ihr spielt so lange weiter, bis ein Spieler drei Karten gewonnen hat.

SPIELENDE

Wer als Erster drei Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

DIE AUFGABEN

KNETEN

Los geht's! Nehmt die Knete aus ihren Behältern und legt sie vor euch. Legt eure Finger auf den Tisch und zählt bis drei.

Los! Ihr habt so viel Zeit, eine Aufgabe zu erfüllen, wie auf der Karte angegeben ist. Benutzt eure Vorstellungskraft und setzt eure Kreativität ein!

Sprecht darüber! Zeigt eure Werke euren Mitspielern und erklärt, warum euer Werk besser ist, als das eures Gegners. Seid kreativ! Erfindet eine Geschichte zu euren Werken.

Stimmt ab! Die übrigen Mitspieler entscheiden, welches Werk gewonnen hat. Bei Gleichstand lösen die Spieler eine weitere Aufgabe. Der Gewinner erhält in diesem Fall beide Karten.

MALEN

Los geht's! Nehmt euch einen Stift und ein Blatt Papier. Legt eure Finger auf den Tisch und zählt bis drei.

Los! Ihr habt so viel Zeit, eine Aufgabe zu erfüllen, wie auf der Karte angegeben ist.

Stimmt ab! Die übrigen Mitspieler entscheiden, welches Werk gewonnen hat. Bei Gleichstand lösen die Spieler eine weitere Aufgabe. Der Gewinner erhält in diesem Fall beide Karten.

MACHEN

Los geht's! Legt die Dinge bereit, die ihr für die Aufgabe benötigt. (Habt ihr diese Dinge nicht, nehmt ihr die nächste Karte.) Legt eure Finger auf den Tisch und zählt bis drei.

Los! Erfüllt die Aufgabe. Der Sieger sollte klar sein.

ERHÖHT DEN SCHWIERIGKEITSGRAD

Erfindet eure eigenen Aufgaben! Verwendet dazu Dinge, die sich im Haus befinden.