

TICK... TACK... Bumm



PARTY EDITION

DAS EXPLOSIVE WORTSPIEL!

von Los Rodriguez, ab 3 Spielern, ab 12 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 648366

© 2007, 2016 Piatnik, Wien

Die „Tick Tack Bumm Party Edition“ eignet sich für eine unbegrenzte Spieleranzahl. Neben der Original-Version fordern die vier zusätzlichen Fragekategorien von den Spielern schnelles Denken, Schlagfertigkeit und Vorstellungsvermögen. Mittelpunkt des Spieles ist eine tickende Bombe, die alle Spieler so schnell wie möglich loswerden wollen. Sie darf erst weitergegeben werden, wenn ein passendes Wort gesagt wird, das zu der Aufgabe auf der Karte passt.

Spielinhalt:

275 Spielkarten, je 55 Karten in 5 Fragekategorien

2 Sonderwürfel

1 elektronischer Zeitmesser: die „Bombe“

Zusätzlich werden 2x 1,5 V AAA Batterien benötigt (Batterien nicht enthalten). Diese müssen vor dem ersten Spiel in die Bombe eingesetzt werden (siehe Abbildung auf der letzten Seite).

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, die Bombe so schnell wie möglich loszuwerden, bevor sie „explodiert“, indem die Aufgabe auf der Karte gelöst wird. Wenn die Bombe „explodiert“, muss die Karte behalten werden. Wer am Ende die wenigsten Karten hat, gewinnt.



piatnik.com

Das Spielmaterial:

Die Karten:

Es gibt 5 Pakete mit je 55 Fragekarten.



Die Würfel:

Es gibt zwei unterschiedliche Würfel mit Symbolen:

1. **Der Kategorienwürfel:** Dieser Würfel zeigt, von welchem Stapel eine Karte gezogen werden muss.



Bekannt



Angesetzt



Gefragt



Geschüttelt




Original



Joker

Joker: Es darf eine beliebige der fünf Kategorien gewählt werden.

2. **Der Originalwürfel:** Dieser kommt nur dann zum Einsatz, wenn mit dem Kategorienwürfel „Original“  gewürfelt wird!

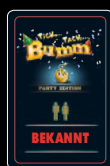


Spielvorbereitung:

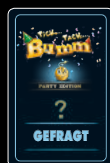
Die einzelnen Kartenpakete werden getrennt gemischt und in 5 separaten Stapeln verdeckt bereit gelegt. Der Startspieler wird bestimmt. Er nimmt die Bombe in die Hand. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielablauf:

- Der Startspieler würfelt mit dem Kategorienwürfel.
- Er startet die Bombe.
- Er deckt schnell die oberste Karte des Stapels der gewürfelten Kategorie auf.
- Jetzt muss der Spieler schnell ein Wort nennen, das zu der Kategorie passt:



Bekannt: Die Karte zeigt 2 Buchstaben. Es müssen bekannte Persönlichkeiten genannt werden, deren Vornamen mit einem der beiden Buchstaben auf der Karte beginnen. Wird eine Persönlichkeit genannt, deren Vor- und Zunamen mit jeweils einem der Buchstaben beginnen, ist der Spieler an der Reihe in dieser Runde sicher. Die Bombe darf in dieser Runde nicht mehr an ihn, sondern muss an den Spieler links von ihm weitergegeben werden. *Beispiel: „MP“ - mögliche Namen sind: „Paul“, „Marianne“, „Petra“, „Marvin“; sagt ein Spieler aber z. B. „Mary Poppins“ ist er in dieser Runde sicher!*



Gefragt: Die Karte zeigt eine Frage. Es müssen Wörter genannt werden, die in das gefragte Szenario passen. *Beispiel: „Was findet man in einer Schule?“ - mögliche Wörter sind: „Lehrer“, „Schüler“, „Klassenzimmer“, „Tafelkreide“ usw.*



Angesetzt: Die Karte zeigt ein Wort. Es muss ein Wort gefunden werden, das mit dem vorgegebenen Wort zusammengesetzt werden kann.

Beispiel: „Hase“ - mögliche Wörter sind „Hasenfell“, „Plüschhase“, „Angsthase“, „Hasenjagd“ usw.



Geschüttelt: Die Karte zeigt das Anagramm eines zusammengesetzten Hauptwortes. Es muss ein Wort aus den vorgegebenen Buchstaben gebildet werden, das mindestens 4 Buchstaben hat.

Beispiel: „PEISBTETRL“ - mögliche Wörter sind „Seil“, „Beil“, „Brett“, „Erbe“, „Rebe“, „Spiel“, „Reise“ usw.

Nennt der Spieler ein Wort, das alle vorgegebenen Buchstaben enthält - z.B. „Brettspiel“, ist er in dieser Runde sicher. Die Bombe darf in dieser Runde nicht mehr an ihn, sondern muss an den Spieler links von ihm weitergegeben werden.



Original: Die Karte zeigt eine kurze Buchstabenkombination. Nur bei dieser Kategorie kommt auch der zweite Würfel zum Einsatz. Es wird gewürfelt, bevor die Bombe gestartet wird.



- die Buchstabenkombination darf **nicht am Anfang** des Wortes stehen.



- die Buchstabenkombination darf an einer **beliebigen Stelle** des Wortes stehen.



- die Buchstabenkombination darf **nicht am Ende** des Wortes stehen.

Es muss ein Wort gefunden werden, in dem die Buchstabenkombination, dem Würfelergebnis entsprechend, vorkommt. *Beispiel: „ART“ - mögliche Wörter sind: Karte, Artikel, Marter, Scharte, Bart, Start usw.*

Sobald der Spieler, der die tickende Bombe in der Hand hält, ein passendes gültiges Wort nennt, gibt er diese sofort an den nächsten Spieler weiter, der seinerseits ein neues passendes Wort zur gleichen Karte sagen 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. (Gültige und ungültige Wörter: siehe letzte Seite)*

- Das Spiel läuft so lange reihum weiter, bis die Bombe zu ticken aufhört und „explodiert“. Damit ist die Runde zu Ende.
- Der Spieler, der die Bombe in der Hand hält, wenn sie „explodiert“, muss die aufgedeckte Karte nehmen und bis Spielende behalten.
- Danach beginnt dieser Spieler eine neue Runde. Er würfelt, startet die Bombe und deckt eine neue Karte auf.

Spielende:

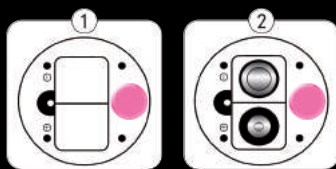
Das Spiel endet, wenn die letzte Karte eines der fünf Stapel gespielt wurde. Der Spieler, der die wenigsten Karten nehmen musste, gewinnt. Haben zwei oder mehrere Spieler gleich wenige Karten, wird von diesen Spielern nach dem Knock-out Prinzip weiter gespielt, bis ein Gewinner feststeht.

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 eine andere grammatikalische Form 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.
- **Bekannt:** Jede bekannte lebende und auch bereits verstorbene Persönlichkeit darf genannt werden, auch fiktive Personen aus Filmen, Büchern oder Comics, z.B. „Mickey Mouse“, „Peter Pan“ oder „Robin Hood“ sind gültig.
- **Gefragt:** Jedes Wort, das mit der vorgegebenen Frage nachvollziehbar assoziiert werden kann, ist gültig. Ungültig sind Worte, die nicht in das Szenario passen. Im Zweifelsfall wird von allen Spielern abgestimmt.
Beispiel: „Was findet man in einem Jugendzimmer?“ „Modellflugzeug“ ist akzeptabel, wobei „Flugzeug“ angezweifelt werden darf.
- **Angesetzt:** Jedes zusammengesetzte und im Sprachgebrauch übliche Wort ist gültig.
- **Geschüttelt:** Kommt im genannten Wort ein zusätzlicher Buchstabe vor, der nicht im Anagramm auf der Karte vorgegeben ist, ist das Wort ungültig.
Beispiel: „PEISBTETRL“ - „Speise“ ist ungültig, da im Anagramm nur ein „S“ vorgegeben ist.
- **Original:** Die auf der Karte angegebenen Buchstaben müssen in der vorgegebenen, zusammenhängenden Kombination verwendet werden.
Beispiel: Auf der Karte steht „ART“ - „Fahrt“ oder „Vorrat“ sind ungültig.

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 die Bombe zurücknehmen und ein neues Wort sagen.

Das Einsetzen und Wechseln der Batterien: „Tick Tack Bumm Party Edition“ funktioniert mit zwei 1,5V AAA Batterien (nicht enthalten). Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und außer 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, beachten Sie bitte folgende Hinweise:

- 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.
Erstickenungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie noch Fragen oder Anregungen haben, schreiben Sie bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder per email an info@piatnik.com