

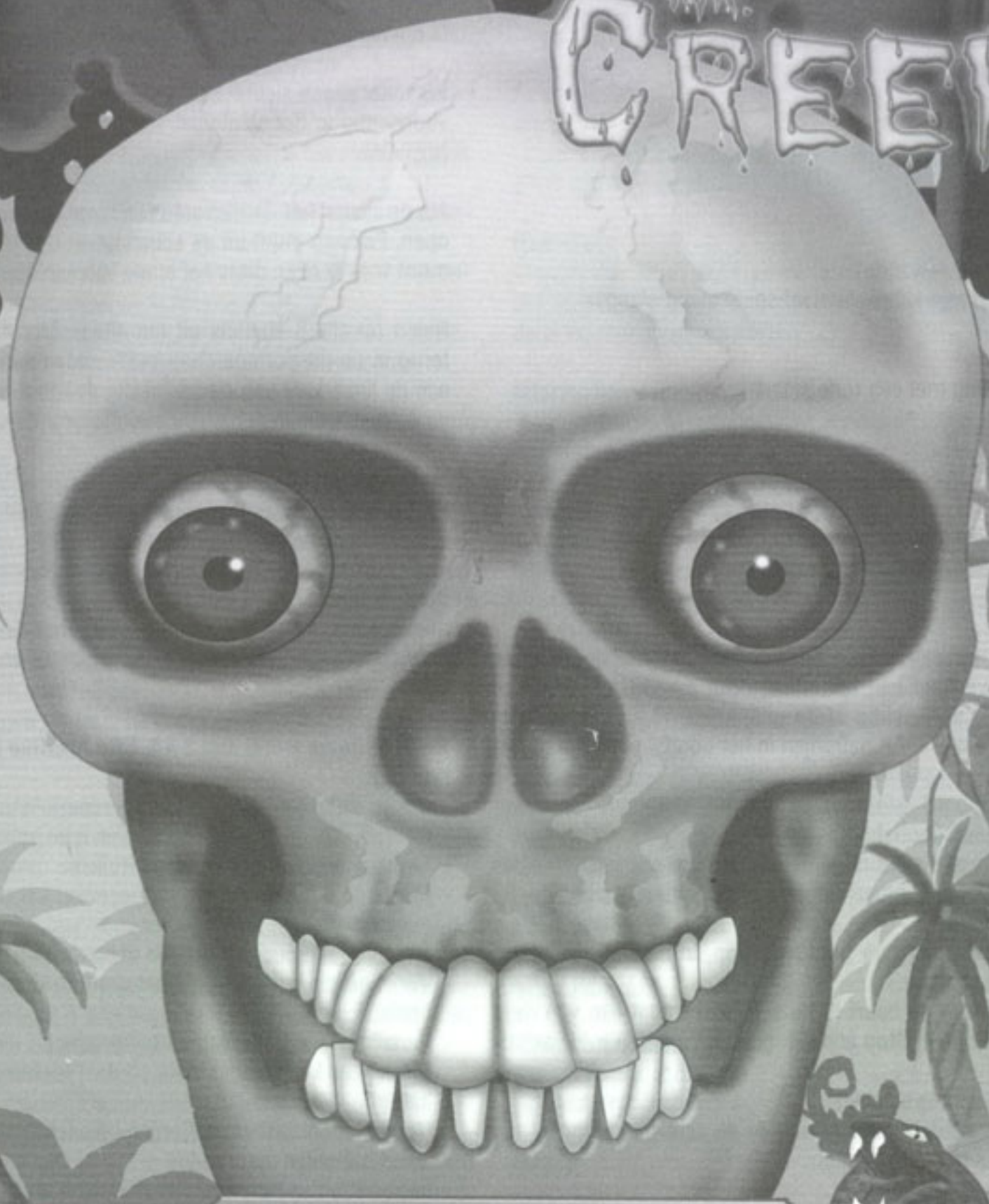


МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

MR. CREEPY



SPELREGELS

Leeftijd: vanaf 5 jaar
Aantal speler: 2-4
Speelduur: 15 minuten

Inhoud:

1 x doodskop
1 x basis en schatkist
4 x bot (met stip op een zijde)
1 x dobbelsteen (kaart-kaart-allemaal-speel-slang-slang)
5 x muntje
8 x sleutel
4 x slang (een slang met een rode staart)
4 x kaarthelft
1 x instructies

Doel:

Wees de eerste speler die twee gouden muntjes verzameld door met de juiste sleutel de schatkist te openen.

Vorbereiding:

- Zet het altaar op een vlakke ondergrond. Zet het doodshoofd vast op de bovenkant van het altaar, door de aansluitingen van het doodshoofd voorzichtig in de uitsparingen van het altaar te drukken. Zorg dat er 2 AA batterijen in het doodshoofd zijn geplaatst.
- Zet het doodshoofd aan met de aan/uit knop aan de linker achterkant van het doodshoofd.
- Haal vervolgens alle extra onderdelen uit de plastic zak en plaats ze als volgt. Kijk op de afbeeldingen aan de achterzijde van de doos als je twijfelt.
- Zet de 4 slangen, met hun hoofd rechtop, in de zuil aan de rechterkant van het altaar.
- Zet elke sleutel om de beurt in de schatkist totdat een van deze sleutels de kist opent. Stop alle vijf 'gouden' munten in de schatkist.
Sluit de deksel van de schatkist.
- Schud de acht sleutels en plaats ze in de acht uitsparingen aan beide zijden van het altaar.
- Leg de sleutel voor het altaar.
- Leg de vier map helften, nadat ze zijn geschud, met de bedrukte kant naar beneden voor het altaar.
- Elke speler krijgt een bot.

Het spel spelen

De jongste speler start, daarna kloksgewijs de volgende speler. Gooi de dobbelsteen en voer de opdracht uit.

Kaart opdracht: 4 kaarten, die samen 2 schatkaarten vormen, liggen ondersteboven op tafel. De speler pakt 2 kaarten en kijkt of deze samen 1 schatkaart vormen. Als de 2 kaarten een schatkaart vormen, mag de speler een sleutel pakken en proberen de schatkist open te maken.

Algemene opdracht: alle spelers gooien hun bot in de lucht en kijken of hun bot landt met de stip bovenop. Wanneer er meerdere spelers zijn met de stip van hun bot aan de bovenkant, dan spelen zij tegen elkaar. Dit gaat door totdat er 1 speler overblijft met de stip aan de bovenkant van het bot. Deze speler mag een sleutel pakken om de schatkist te openen.

Slang opdracht: (de slangen staan in de rechterzuil met hun kop omhoog). De speler pakt een slang uit de zuil. Als de speler een slang pakt met een rode staart, dan mag de speler een sleutel pakken om de schatkist mee te openen.

Speel: de speler mag 1 sleutel pakken en proberen om de schatkist te openen.

Wanneer je een sleutel hebt verdiend, kies je er 1 uit en stop je hem voorzichtig in het sleutelgat van de schatkist. **DRAAI DE SLEUTEL NIET OM.**

Als de sleutel het doodshoofd NIET wakker maakt, gaat de schatkist open. Pak een munt uit de schatkist en doe de deksel dicht. Leg de munt voor je neer, dit is het einde van een speelronde.

Neem nu alle 8 sleutels uit het altaar. Mix de sleutels en stop ze terug in de uitsparingen aan beide zijden van het altaar. De speler aan de linkerkant van de speler die de munt gewonnen heeft, gooit de dobbelsteen en een nieuwe ronde begint.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer een speler 2 gouden muntjes heeft gespaard. Dat is de winnaar van het spel.

Opmerkingen

Alle spelers moeten proberen te onthouden welke sleutels het doodshoofd wakker hebben gemaakt, zodat ze niet dezelfde sleutels kiezen.

Tomb of Doom werkt met 2 AA, LR6 Alkaline batterijen (niet inbegrepen).

- Plaats batterijen uitsluitend onder toezicht van een volwassene.
- Gebruik uitsluitend het aanbevolen type batterijen.
- Geen oplaadbare batterijen gebruiken.
- Plaats de batterijen zoals aangegeven. Let op de positie van plus (+) en min(-).|
- Gebruik geen oude en nieuwe of oplaadbare batterijen door elkaar.
- Verwijder de batterijen als het product langere tijd niet wordt gebruikt.
- Verwijder lege batterijen uit het product.
- Maak geen kortsluiting, door contact tussen de beide polen van de batterij.
- Nooit niet oplaadbare batterijen opladen.
- Nooit batterijen verbranden.
- Lege batterijen horen bij het chemisch afval.

Het installeren van de batterijen: gebruik een schroevendraaier om de schroef los te schroeven en de deksel te verwijderen. Plaats 2 AA, LR6 Alkaline batterijen zoals beschreven in het batterij compartiment. Plaats de deksel en schroef de deksel vast met een schroevendraaier. Niet te strak aandraaien. **BIJ HET VERVANGEN VAN DE BATTERIJEN ADVISEREN WIJ TOEZICHT VAN EEN VOLWASSENE.**

RÈGLES DE JEU

Âge: 5 ans et plus
Pour 2-4 joueurs
Durée : 15 minutes

Contenu:

1 x tête de mort
1 x nouvelle base et coffret
4 x os (avec un point à une côté)
1 x dé (carte-carte-tout-jouer-serpent-serpent)
5 x pièces
8 x clés
4 x serpents (un serpent tient une queue rouge)
4 x moitiés de carte
1 x règles de jeu

But du jeu

Devenir le premier joueur à récolter deux pièces d'or par affronter le défi et trouver la clé qui peut ouvrir le coffre au trésor.

Préparation du jeu

- Mettez l'autel sur une surface plane. Branchez la tête de mort dans le haut de l'autel en alignant les pattes et les connecteurs. Poussez ceux-ci doucement dans les prises de l'autel. Assurez-vous qu'il y a 2 piles AA dans la tête de mort.
- Mettez la tête de mort sur ON avec l'inverseur ON/OFF qui se trouve sur le côté supérieur droit de la tête de mort.
- Prenez ensuite toutes les pièces supplémentaires du sac en plastique. Posez-les comme suit. Si vous avez le moindre doute, regardez l'image sur le dos de la boîte.
- Mettez les 4 serpents, la tête haute, dans la colonne de droite sur l'autel.
- Mettez chaque clé à son tour dans le coffret jusqu'à ce que l'un d'eux l'ouvre. Mettez toutes les 5 pièces d'or à l'intérieur. Fermez le tiroir du coffret.
- Mêlez les 8 clés et mettez-les dans les 8 trous de serrure (4 le long de chaque coin du dessus de l'autel).
- Posez le dé en face de l'autel.
- Posez les 4 moitiés de carte, faces cachées, devant de l'autel après que vous les ayez mêlées.
- Chaque joueur reçoit un os.

Le jeu

Le joueur le plus jeune commence le jeu et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lancez le dé et affrontez votre défi :

Le défi 'carte': 4 cartes qui peuvent former 2 cartes au trésor une fois mises ensemble, sont sens dessus dessous sur la table. Le joueur saisit deux cartes et regarde si elles forment une carte au trésor. Lorsque le joueur a pris les bonnes cartes de la table, il ou elle peut prendre une clé pour ouvrir le coffret.

Le défi 'tout': dans ce défi tous les joueurs jettent leur os dans l'air et regardent s'il s'arrête avec le point sur le dessus. Lorsqu'il y a plusieurs joueurs qui ont le point sur le dessus, le défi continue entre ces joueurs. Ceci continue jusqu'à ce qu'il y a un seul joueur avec le point sur le dessus. Ce joueur peut prendre une clé pour ouvrir le coffret.

Le défi 'serpent': (les serpents sont mis dans le support cylindrique dans la base, avec leur queue pointue vers le bas). Le joueur sort un serpent du support. Quand il sort le serpent avec la queue rouge, il ou elle peut prendre une clé pour ouvrir le coffret.

Jouer: Le joueur peut prendre une clé et peut essayer d'ouvrir le coffret.

Lorsque vous avez gagné une clé en remportant un défi, vous choisissez l'une des clés et laissez le glisser doucement dans le trou de serrure sur le devant du coffret. NE TOURNEZ PAS LA CLÉ.

Quand la tête de mort commence à crier et grincer ses dents, remettez la clé à l'emplacement d'où vous l'avez sortie. Votre tour est alors terminé.

Lorsque la clé ne se réveille pas la tête de mort, le tiroir du coffre au trésor s'ouvrira. Prenez une pièce du coffre au trésor et refermez le tiroir. Placez la pièce en face de vous. Ceci signifie que cette manche est finie.

Maintenant, sortez toutes les 8 clés de l'autel. Mêlez-les et remettez-

les dans les fentes sur les côtés de l'autel. Le joueur à gauche du joueur qui a remporté la pièce lance le dé et une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

Le jeu est fini quand un joueur a récolté deux pièces d'or. Celui-ci est le gagnant du jeu.

Remarque

Chacun devrait essayer de se rappeler l'emplacement des clés qui ont 'réveillé' la tête de mort afin de ne plus choisir ces clés plus tard dans les manches suivantes.

Information concernant les piles

Tomb of Doom fonctionne avec 2 piles alcalines AA, LR6 (non fournies).

- Les piles doivent toujours être remplacées par un adulte.
- Utilisez seulement des piles recommandées.
- N'employez pas de piles rechargeables.
- Prenez soin d'insérer les piles d'une manière correcte.
- Ne combinez pas de nouvelles et vieilles piles ou de piles rechargeables.
- Enlevez des piles usées ou rechargeables du jeu.
- Ne court-circuitez pas de terminal de piles.
- Défaites-vous de piles d'une manière correcte.

Installation des piles: Dévissez le couvercle du boîtier de piles avec un tournevis jusqu'à ce qu'il puisse être enlevé. Installez 2 piles alcalines AA, LR6 comme indiqué sur le boîtier de piles. Revissez le couvercle du boîtier de piles avec un tournevis. Ne serrez pas trop fort. EN CHANGEANT LES PILES LA SUPERVISION D'UN ADULTE EST CONSEILLÉE.

SPIELREGELN

Alter: ab 5 Jahren
Spieleranzahl: 2 bis 4
Spieldauer: 15 Minuten

Inhalt:

- 1 Schädel
- 1 Altar mit Schatztruhe
- 4 Knochen (mit einem Punkt auf einer Seite)
- 1 Würfel (mit den Symbolen: Karte-Karte-Alle-spielen-Schlange-Schlange)
- 5 Goldmünzen
- 8 Schlüssel
- 4 Schlangen (eine davon mit rotem Schwanzende)
- 4 Kartenhälften
- 1 Spielregel

Spielziel:

Es gewinnt, wer als erster zwei Goldmünzen sammeln kann, indem er die Aufgaben des Würfels löst und den richtigen Schlüssel findet, um die Schatztruhe zu öffnen.

Spielvorbereitung:

- Die Kultstätte auf einen Tisch oder den Boden stellen. Den Schädel so auf den Altar stecken, dass er genau in die Fassung des Altars passt, und man ihn vorsichtig nach unten drücken kann. Noch einmal überprüfen, ob zwei AA-Batterien im Schädel eingelegt sind.
- Den Schädel mit dem EIN/AUS-Knopf einschalten (ON-Position), der Knopf befindet sich oben rechts am Schädel.
- Dann alle Teile aus dem Beutel nehmen und wie nachfolgend beschrieben auf dem Altar platzieren. Bei eventuellen Unklarheiten hilft ein Blick auf das Bild am Packungsboden.

- Die vier Schlangen mit den Köpfen nach oben in die rechte Spalte am Altar stecken.
- Jetzt muss die Schatztruhe aufgesperrt werden. Dafür nacheinander jeden Schlüssel ausprobieren, bis der funktionierende gefunden wird, dann in die Schatztruhe alle 5 Goldmünzen legen. Truhendeckel wieder schließen.
- Alle acht Schlüssel mischen und in die acht Schlüsselschlitze stecken. Es befinden sich jeweils vier Schlitze links und rechts des Altars.
- Den Würfel vor den Altar legen.
- Die vier Kartenhälften mischen und mit dem Bild nach unten vor den Altar legen.
- Jeder Spieler nimmt sich einen Knochen.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Gegenuhrzeigersinn weiter (also der linke Spieler setzt das Spiel fort).

Würfle und schau, welche Herausforderung auf dich wartet:

Der Würfel zeigt „Karte“: Vier Kartenhälften, die richtig zusammengelegt 2 Schatzkarten ergeben können, liegen verdeckt auf dem Tisch. Der Spieler wählt zwei Karten, dreht sie um und prüft, ob sie zusammen eine Schatzkarte ergeben: Die Farbe der Umrandung muss übereinstimmen. Sollte dies der Fall sein, darf sich der Spieler einen Schlüssel nehmen.

Der Würfel zeigt „Alle“: In diesem Fall werfen alle Spieler nacheinander ihre Knochen in die Luft und schauen, ob nach der Landung bei einem oder mehreren die Seite mit dem Punkt auf dem Knochen oben liegt. Sollten tatsächlich mehrere Knochen mit einem sichtbaren Punkt landen, müssen diese Spieler noch einmal gegeneinander antreten und die Knochen in die Luft werfen. Das geht solange, bis am Ende nur noch ein Spieler übrigbleibt. Dieser Spieler darf sich ebenfalls einen Schlüssel seiner Wahl nehmen.

Der Würfel zeigt „Schlange“: (Zur Erinnerung: alle Schlangen stecken mit dem Kopf nach oben in den zylinderförmigen Halterungen des Altars). Der Spieler zieht eine beliebige Schlange: Hat die gezogene Schlange ein rotes Schwanzende, darf sich der Spieler ebenfalls einen Schlüssel seiner Wahl aussuchen.

Der Würfel zeigt „Spielen“: Der Spieler hat Glück und darf ohne eine Aufgabe zu bewältigen einen Schlüssel an sich nehmen.

Sollte nun ein Spieler die Aufgabe bestanden haben, darf er sich einen Schlüssel aussuchen und vorsichtig in das Schloss der Schatztruhe stecken. Achtung: Schlüssel nicht umdrehen!

Wenn der Schädel mit seinen Zähnen knirscht, hast du den falschen Schlüssel erwischt. Ziehe ihn dann wieder aus dem Schloss und stecke ihn zurück an seinen Platz.

Wenn der Grabwächter nicht zum Leben erwacht ist, hast du Glück gehabt: Der Truhendeckel öffnet sich und du kannst eine Goldmünze herausnehmen und den Deckel wieder schließen. Lege die Münze vor dich. Deine Runde ist damit beendet. Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, müssen alle acht Schlüssel aus den Schlitzen geholt und durchgemischt werden, dann werden sie wieder zurück gesteckt.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler zwei Goldmünzen sammeln konnte. Dieser Spieler hat gewonnen.

Hinweis:

Es ist natürlich hilfreich, wenn sich die Spieler merken, welcher der

Schlüssel den Schädel zum Zähneknirschen gebracht hat, damit nicht zweimal der falsche Schlüssel ausprobiert wird.

Tipps zum Umgang mit Batterien:

Dieses Spiel benötigt zwei AA, LR6 Alkali-Batterien, die nicht im Lieferumfang enthalten sind.

- Batteriewechsel sollten immer von einem Erwachsenen durchgeführt werden.
- Nur oben beschriebene Batterien verwenden.
- Keine wieder aufladbaren Batterien verwenden.
- Beim Einlegen auf die richtige Polarität achten.
- Niemals alte und neue Batterien mischen.
- Alte Batterien aus dem Spiel entfernen.
- Batterieenden niemals kurzschließen.
- Batterien umweltgerecht entsorgen.

Batterien einlegen: Mit einem Schraubendreher die Schraube des Batteriefachdeckels aufdrehen und den Deckel abnehmen. Zwei AA, LR6 Alkali-Batterien einlegen, die Pole sollten analog den Angaben auf der Außenseite des Batteriefachs liegen. Deckel wieder einsetzen und die Schraube mit dem Schraubendreher wieder festziehen. Achtung, Schraube nicht überdrehen. **DER BATTERIEWECHSEL SOLLTE IMMER VON ERWACHSENEN DURCHGEFÜHRT WERDEN.**

© 2011 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

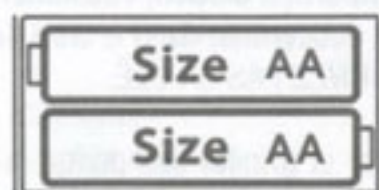
© 2008 David Mair. Made Under License from The Michael Kohner Corporation

© 2008 David Mair. Fabriqué sous licence du Michael Kohner Corporation.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat Kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900- 5003030. Made in China.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Presence de petits elements detachable susceptible d'etre avales. Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risque d'étouffement. Information à conserver pour référence ultérieure, les couleurs et le contenu peuvent varier de l'illustration Fabriqué en Chine.

Achtung. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Erstickungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in China.



Batterijen niet inbegrepen
Piles non fournies
Batterien nicht enthalten

36109

