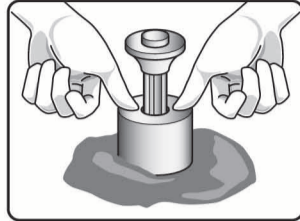
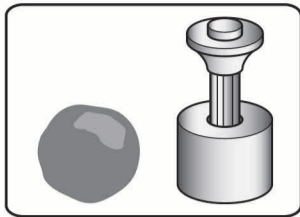


Knete Fete

FÜR 4 SPIELER ODER MEHR
AB 8 JAHREN

Wie verwende ich den KNETE-FETE-Stanzer richtig?

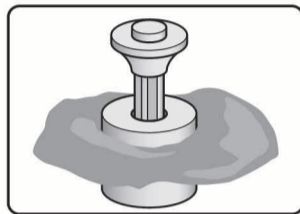
1. Rolle die gegnerische Knete zu einem Ball und lege sie auf eine Matte.
2. Ziehe den Stanzstab so weit wie möglich nach oben.
3. Setze den KNETE-FETE-Stanzer auf den Kneteball und drücke ihn vorsichtig nach unten, bis er die Matte berührt. Ein Teil der Knete verschwindet jetzt im Hohlraum des Stanzers.



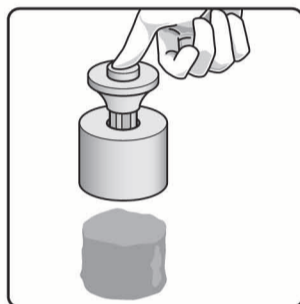
Beim Stanzen solltest du **nicht** den Stanzstab nach unten drücken.



4. Nimm den KNETE-FETE-Stanzer von der gegnerischen Knete, sobald du mit Stanzen fertig bist.



5. Drücke jetzt vorsichtig den Stanzstab nach unten. Die ausgestanzte Knete fällt aus dem KNETE-FETE-Stanzer.



WIE BLEIBT DIE KNETE LANGE FRISCH?

Die Knetmasse sollte stets verschlossen in den vorgesehenen Dosen und an einem trockenen Ort aufbewahrt werden.

Die Knetmasse bitte nicht mit viel Wasser mischen. Die Knetmasse in diesem Spiel kann nach längerer Zeit im Gebrauch austrocknen. Das ist kein Problem! Um die Feuchtigkeit wieder zurückzuerlangen, müsst ihr die Knetmasse mit ein wenig Wasser (lediglich ein paar Tropfen) oder ein wenig Speiseöl durchkneten. Danach sollte sie wieder weicher und knetbarer sein.

WARNUNG!

Nach dem Spielen mit der Knetmasse bitte gründlich die Hände waschen. Die Knetmasse kann Flecken auf Kleidung, Teppichen und anderen Oberflächen hervorrufen. **Vermeiden Sie Flecken, wenn möglich! Bei möglichen Flecken:** Lassen Sie die Flecken trocknen und bürsten Sie sie anschließend vorsichtig aus. Falls nötig, Flecken bitte mit ein wenig kalt Wasser und Seife vorsichtig entfernen. Die Knetmasse ist ungiftig. **Die Knetmasse ist jedoch NICHT für den Verzehr geeignet! Knetmasse nicht in den Mund nehmen oder herunterschlucken!** Die Knetmasse enthält Weizen.

ACHTUNG!

Der Inhalt dieses Spiels ist lediglich für den dafür vorgesehenen Gebrauch bestimmt. Lesen Sie sich die Regeln des Spiels gründlich durch. Für unsachgemäßen Gebrauch wird keine Haftung übernommen. **Die Knete ist NICHT zum Verzehr geeignet!**

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Dangers de suffocation.
AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Rischio di soffocamento.
WARNING! Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.
Made in China by MGBI - Rue des Colonies 11 - 1000 Brussels - Belgium.
©2018 MEGABLEU, France. All rights reserved. Licensed by Projekt Spiel.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, Deutschland

MEGABLEU
www.megableu.com



INHALT

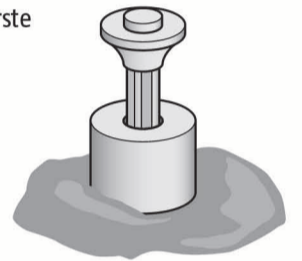
4 Dosen mit farbiger Knete, 2 Matten, 2 Spachtel, 2 KNETE-FETE-Stanzer, 200 Begriffskarten.

ZIEL DES SPIELS

Jeweils ein Mitglied pro Team knetet den gesuchten Begriff und die restlichen Teammitglieder raten. **Seid das erste Team, das seinen gesuchten Begriff errät** und so dem gegnerischen Team die Knete klaut!

VORBEREITUNG

Bildet zwei Teams – Team Gelb und Team Blau. Die Teams nehmen sich die Knete in ihrer Farbe, die passende Matte, den Spachtel und einen KNETE-FETE-Stanzer. Jedes Team wählt nun einen Kneten für die erste Runde. Alle anderen sind die Ratenden. Jetzt kann die KNETE FETE losgehen!



KNETER & RATEUDE

Die Spieler wechseln sich ab: **Jeder ist in seinem Team mal Kneten und mal Ratender.** Ein Team gewinnt diese Runde, wenn ein Ratender des eigenen Teams den gesuchten Begriff ausruft. Falls jedoch ein Spieler aus dem gegnerischen Team das gesuchte Wort ruft, muss der Kneten das ignorieren und weitermachen.

KARTEN

Es gibt 3 Arten von Karten. Mischt alle Karten gut durch und legt den Kartenstapel bereit.

Die 3 Kartenarten, die nun im Stapel enthalten sind, sind:

KARTEN MIT NUR EINEM WORT

Beide Kneten müssen dieses eine Wort formen – beide Teams müssen also das gleiche Wort erraten.

KARTEN MIT DREI WÖRTERN

Die Kneten dürfen sich eines der drei Wörter aussuchen. Wählt am besten das Wort, das für euch am einfachsten ist. Die Kneten müssen sich nicht absprechen. Sie müssen dem anderen Kneten nicht sagen, welches Wort sie nehmen. Es kann also vorkommen, dass beide Kneten das gleiche Wort oder verschiedene Wörter wählen.

KARTEN MIT ZWEI WÖRTERN UND VERSCHIEDENEN HINTERGRUNDFARBEN

Jeder Kneten muss das Wort seiner Teamfarbe kneten (Team Gelb = gelber Begriff. Team Blau = blauer Begriff).



LEGT EURE KNETE-REGELN FEST

Bevor das Spiel beginnt, müsst ihr euch noch auf die folgenden Regeln einigen:

- Dürfen die Kneten mit ihrem gekneteten Objekt spielen (z. B. kann ein Kneten sein Flugzeug fliegen lassen)?
- Dürfen die Kneten Geräusche machen (z. B. Motorgeräusche wenn das Flugzeug fliegt)?
- Dürfen die Kneten ihr Objekt mit ihrem Körper oder einem

Möbelstück interagieren lassen (z. B. die „Zahnsperre“ vor den Mund halten)?

Gesten, Aktionen oder Geräusche, die ohne das geknetete Objekt ausgeführt werden, sind nicht erlaubt (ihr dürft die Antwort also auch nicht einfach flüstern)!

Einigt euch im Vorfeld auf alle Regeln, damit es später keine Diskussionen gibt.

EINE RUNDE KNETE FETE

Einer der beiden Kneten nimmt die oberste Karte des Stapels (ohne dass die Ratenden den/die Begriffe sehen können). Er entscheidet sich, falls notwendig, welchen Begriff er formen möchte. Danach gibt er die Karte an den Kneten des anderen Teams weiter. Wenn beide Kneten wissen, welchen Begriff sie jeweils formen werden, kann es losgehen.

Wenn du Kneten bist, musst du zunächst deine Knete zu einem großen Ball rollen und diesen auf das Kreuz deiner Matte legen. Lege danach deine Hände auf die Matte. **Die Ratenden beider Teams rufen** im Anschluss laut „3 – 2 – 1 – los!“ und die Runde beginnt. Beide Kneten nehmen sich ihre Knete und formen gleichzeitig ihr jeweiliges Wort.

Wenn du Ratender bist, musst du versuchen das Wort deines Kneters zu erraten. Beim Raten dürft ihr so viele Wörter ausrufen, wie ihr möchtet. Ziel ist es, das gesuchte Wort des eigenen Kneters zu erraten, bevor das gegnerische Team sein eigenes Wort errät. **Seid schneller als das andere Team!**

Während des Knetens dürfen beide Kneten nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten. Sie dürfen keine Buchstaben oder Skizzen in die Knete zeichnen (außer diese sind für das zu knetende Objekt notwendig). Die Kneten dürfen auch nicht auf Objekte oder Personen im Raum zeigen und so ihrem Team helfen.

Die Kneten dürfen nur das machen, was zuvor in den Regeln vereinbart wurde.

ENDE DER RUNDE

Eine Runde endet, wenn ein Team sein gesuchtes Wort erraten und laut ausgerufen hat.

Bei KNETE FETE gibt es **kein Zeitlimit.** Falls aber doch einmal beide Teams lange Zeit ihre Begriffe nicht erraten, kann die Runde, mit dem Einverständnis beider Teams, beendet werden. Zieht danach

eine neue Karte und wiederholt diese Runde. Wenn beide Teams gleichzeitig ihren Begriff korrekt erraten, könnt ihr die Runde ebenfalls mit einer neuen Karte wiederholen und so den Sieger dieser Runde feststellen.

KNETE KLAUEN

Das Team, das eine Runde gewonnen hat, darf jetzt vom gegnerischen Team Knete klauen! Der aktuelle Kneten nimmt sich den KNETE-FETE-Stanzer, setzt diesen auf die Knete des anderen Teams und stanzt einen Teil der Knete aus. Dieser kommt aus dem Spiel (legt die geklaute Knete in die Dose des anderen Teams. Mischt bitte niemals die blaue und die gelbe Knete). Das gegnerische Team hat ab sofort weniger Knete zur Verfügung, um kommende Begriffe zu formen.

WIE IHR KNETE FETE GEWINNT

Wenn ein Team am Ende einer Runde keine Knete mehr besitzt (weil das andere Team auch den letzten Rest Knete weggestanzt hat), dann hat es verloren. Das gegnerische Team ist damit der Gewinner der KNETE FETE!

