

Wie von Geisterhand

GIB ACHT.
WENN SIE AUF
DICH ZEIGT!



Wie von Geisterhand

Das Spiel um Wahrheit oder Pflicht für die ganze Familie!

Inhalt

1 elektronische Geisterhand, 92 Aktionskarten (Wahrheit, Pflicht oder Strafe), 8 Jokerkarten (Doppeltes Risiko)

Spielziel

Wer als Erster 6 Aktionskarten gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

1. Stellt die **Geisterhand** in die Mitte des Tisches und verteilt euch möglichst gleichmäßig um den Tisch.
2. Mischt verdeckt die **Aktionskarten** und legt sie als Aktionsstapel für alle gut erreichbar bereit.
3. Jeder Spieler erhält eine Jokerkarte, die er **einmalig** während des Spiels einsetzen kann. Nicht benötigte Jokerkarten kommen aus dem Spiel.
4. Der jüngste Spieler schaltet zu Beginn des Spiels die Geisterhand an.

Spielablauf

1. Die Geisterhand dreht sich im Kreis, bis sie zufällig mit dem Finger auf einen Spieler zeigt. Das ist der aktive Spieler.

Hinweis: Achtet darauf, dass ihr gleichmäßig und nicht zu weit voneinander entfernt sitzt. Sonst entstehen Lücken und die Geisterhand kann nicht eindeutig auf einen Spieler zeigen. Passiert es doch einmal, dass die Geisterhand ins

Leere zeigt, ist der Spieler an der Reihe, der dem Finger am nächsten sitzt.

2. Der Spieler links vom aktiven Spieler nimmt die oberste Karte vom Aktionsstapel und liest laut vor, was bei **Wahrheit** und **Pflicht** steht.

3. Der aktive Spieler wählt zwischen den Aufgaben Wahrheit und Pflicht.

- Erfüllt er die Aufgabe, bekommt er die Aktionskarte.
- Versagt er bei der Aufgabe oder weigert sich, die Aufgabe zu erfüllen, bekommt er keine Aktionskarte. Dafür muss er die Strafe ausführen, die unten auf der Aktionskarte steht.
- Versagt er auch bei der Strafe oder weigert sich, die Strafe auszuführen, muss er eine seiner bereits gesammelten Aktionskarten abgeben. Hat er keine Aktionskarte, passiert nichts.

Hinweis: Die Mitspieler bestimmen, ob eine Aufgabe erfüllt wurde oder nicht.

4. Aktiviert anschließend erneut die Geisterhand, um eine neue Runde zu starten.

Jokerkarten

Der aktive Spieler darf einmal im Spiel seine Jokerkarte einsetzen. Tut er das, muss er **keine** Aufgabe erfüllen! Allerdings erhält er dann keine Aktionskarte. Er muss aber auch keine Aktionskarte abgeben.

Hinweis: Der Spieler hört sich zuerst die Aufgaben Wahrheit und Pflicht an. Danach entscheidet er sich, ob er seine Jokerkarte einsetzen will.

Der aktive Spieler bestimmt anschließend einen Mitspieler, der nun eine der beiden Aufgaben ausführen muss.

Erfüllt dieser Spieler die Aufgabe, erhält er **2 Aktionskarten** als Belohnung!

Versagt er bei der Aufgabe oder weigert sich, muss er wie oben beschrieben die Strafe ausführen.

Spielende

Wer als Erster 6 Aktionskarten gesammelt hat, gewinnt!

Einsetzen der Batterien:

Lass dir beim Einsetzen der Batterien von einem Erwachsenen helfen!

Dieses Spiel benötigt 3 AA-Batterien, die nicht im Spiel enthalten sind.

1. Öffne mit einem Schraubenzieher die Batterieabdeckung oben auf der Geisterhand.

2. Lege die 3 AA-Batterien (nicht enthalten) ein. Achte beim Einlegen auf die richtige Polarität (+ und -)!
3. Schließe die Batterieabdeckung und schraube sie wieder zu.

Stelle die Geisterhand auf eine glatte Oberfläche, am besten auf einen großen Tisch (ca. 1 x 1 m). Achte darauf, dass alle Fingerkuppen auf der Oberfläche aufliegen (Startposition).

Stelle den Schalter (B) auf der Oberseite der Geisterhand auf „ON“, um sie anzuschalten.

Drücke anschließend den Knopf (C), um die Geisterhand in Bewegung zu setzen. Bevor du die Geisterhand in die Startposition zurücksetzt, warte bitte solange, bis sie komplett stillsteht. Fasse die Geisterhand nicht an, solange sie sich noch bewegt.

Hebe die Geisterhand nicht an den Fingern hoch, sondern immer nur an der Oberseite.

Vergiss nach Spielende bitte nicht, den Schalter (B) auf „OFF“ zurückzustellen.

Reinige die Geisterhand nur mit einem trockenen und sauberen Tuch. Verwende zur Reinigung keine Lösungsmittel wie Terpentin, Brennspiritus oder dergleichen.

Entferne die Batterien aus der Geisterhand, falls du *Wie von Geisterhand* längere Zeit nicht spielen solltest. Wechsle die Batterien, sobald die Geisterhand nicht richtig funktioniert.



(5) Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen aus Produkt entfernen. Aufladen der Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen!

(6) Niemals Alkaline-, Standard- (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare (Ni-Ca) Batterien sowie alte und neue Batterien mischen.

(7) Immer alle Batterien gleichzeitig austauschen.

(8) Leere Batterien aus dem Produkt entfernen und gemäß Vorschrift umweltfreundlich entsorgen.

(9) Batterien niemals Feuer oder großer Hitze aussetzen. Inhalt kann explodieren oder auslaufen.

(10) Ladeanschlüsse nicht kurzschließen.

(11) Wenn das Gerät längere Zeit außer Betrieb ist, sollten die Batterien entfernt werden.

(12) Versuchen Sie niemals, das Produkt oder Teile des Produkts mit dem Netzstrom zu verbinden oder über den Netzstrom oder eine andere unabhängige Stromquelle mit Strom zu versorgen.

(13) Prüfen Sie regelmäßig, ob die elektrischen Bestandteile des Produkts beschädigt sind. Bei Beschädigung nicht mit dem Produkt spielen, bis eine vollständige Reparatur erfolgt ist.

(14) Bitte heben Sie Regel und Verpackung zu Ihrer Information und künftigen Verwendung auf.

Die Verwendung von wiederaufladbaren Batterien wird für dieses Produkt nicht empfohlen.

Batterie-Sicherheitsinformation:

ACHTUNG!

- (1) Nur für Alkaline Batterien.
- (2) Nur Batterien des gleichen oder entsprechenden Typs verwenden (auf den Batterien oder dem Gegenstand aufgedruckt).
- (3) Beim Einsetzen auf korrekte Polarität (+ und -) achten.
- (4) Nicht wiederaufladbare Batterien bitte nicht wieder aufladen.



Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt nicht in den Hausmüll geworfen werden darf. Bitte geben Sie dieses Produkt bei einer Sammelstelle für elektrische und elektronische Geräte ab.

VERTRIEB:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

MEGABLEU
www.megableu.com