



Isætning af batterier bør foretages af en voksen.
 Fjern skruerne. Indsæt batterierne som vist på tegningen.
 Husk at vende + og - korrekt.
 Bland aldrig gamle og nye batterier eller forskellige batterityper.
 Forsøg aldrig at genoplade ikke-genopladelige batterier.
 Tag batterierne ud, hvis apparatet ikke skal bruges i en længere periode.
 Brugte batterier skal fjernes fra apparatet.
 Kortslut ikke terminalerne.
 Kræver 3 x LR44 (medfølger).

SEND ABEN VIDERE!



SPILLEREGLER

Send aben videre

Indhold:

- 1 spilleplade
- 1 abe
- 480 kort i kortæske
- 6 spillebrikker
- 1 spillevejledning



Kort

På kortene er der spørgsmål eller udsagn, hvortil der er flere svar.

Eksempel 1:

'Bilmærker', hvortil nogle af svarene er:
'Toyota', 'Ferrari', 'Aston Martin' og 'Mercedes'

Eksempel 2:

'Olympiske discipliner', hvortil nogle af svarene er:
'Boksning', 'skihop' og 'maratonløb'.

Eksempel 3:

'Typer af aber', hvortil nogle af svarene er:
'Chimpanse', 'orangutang' og 'gorilla'.

Opsætning

Hver spiller vælger en brik og placerer den på startfeltet på brættet.
Abe placeres på midten af brættet og æsken med kort tages frem.
Brikkerne flyttes rundt på brættet mod urets retning imod taberfeltet.

Sådan spilles spillet

Spilleren, som starter runden, trækker et kort fra kortæsken:

Hvis der er en rød markering på kortet, skal spilleren, der trækker kortet, selv komme med det første svar.

Hvis der er en grøn markering på kortet, skal spilleren i stedet vælge en anden spiller, som skal komme med det første svar. Spilleren, som skal starte med at svare, læser op

fra kortet og starter timeren ved at løfte aben. Efter at have afgivet korrekt svar, nulstilles timeren ved at stille den foran en anden spiller, der omgående skal tage den op.

Hvis kortet har en rød markering, skal aben sendes videre til spilleren til venstre for den spiller, der lige har svaret.

Hvis kortet har en grøn markering må spilleren selv vælge, hvilken modspiller, han sender aben videre til.

Sådan fortsætter spillet, indtil en af spillerne har tabt runden ved at svare forkert eller ikke svare, før tiden er løbet ud.

Den spiller der har tabt runden, skal flytte sin brik det antal felter mod uret, som er angivet på kortet.

Taberen af runden skal starte næste runde, ved at trække et nyt kort.

Hvis et svar er ukorrekt, skal en anden spiller protestere, ellers fortsætter spillet, som om svaret var korrekt. Når der protesteres mod et svar, har den spiller som afgav svaret opgaven at bevise, at svaret er korrekt, eller blot tale godt for sin sag. Efterfølgende skal de andre spillere stemme om, hvorvidt svaret kan godkendes. Hvis svaret godkendes, taber spilleren der protesterede. runden og skal flytte sin brik det antal felter mod uret, som er angivet på kortet.

Spillet er slut, når den første spiller lander på taberfeltet. Den spiller som er nærmest startfeltet, når spillet er slut, har vundet spillet.

Rigtig god fornøjelse



Skomærker

1
Point

18



Bjergkæder

1
Point

5