

Pass auf - zieh weg

Liebe Kundin, lieber Kunde,

wir freuen uns, dass Sie ein Produkt der pw° erstanden haben. Hergestellt wurde dieses Qualitätsholzspielzeug von Menschen mit geistiger Behinderung. Unsere Spielwaren werden mit großer Sorgfalt hergestellt und entsprechen der europäischen Norm EN 71 (Sicherheit für Spielzeug). Die in diesem Spiel verarbeiteten Materialien enthalten keine technisch vermeidbaren Schadstoffe, wie Holzschutzmittel und Amine aus Azo-Farbstoffen, das ergab die kritische Prüfung durch den TÜV Rheinland Produkt und Umwelt GmbH Köln. Dieses Spielzeug ist ein nach EN 71 geprüftes Qualitätsprodukt. Gerne informieren wir Sie ausführlich über unser Qualitätssystem.

Bei unseren Holzspielwaren handelt es sich um Naturprodukte aus nachwachsendem Rohstoff. Daher stellen Farbabweichungen, Asteschlüsse und Holzmaserungen keinen Reklamationsgrund dar, sondern unterstreichen die Einzigartigkeit des Materials Holz.

Die verwendeten Farben und Lacke sind unbedenklich und speichelfest.

502610

CE



Dieses Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da es verschluckbare Kleinteile enthält.

Für Kinder ab 4 Jahren. 2-6 Mitspieler



Inhalt:

- 1 Spielbeschreibung
- 1 Lederbecher
- 6 Spielfiguren unterschiedlicher Farben
- 1 Farbwürfel
- 1 Zahlenwürfel

Spielbeschreibung:

Es ist ein schnelles Spiel für Jung und Alt. Reaktion wird groß geschrieben. Wer vier oder fünf ist, der hat schon riesigen Spaß dabei. Und wer vierundsiebzig oder fünfundsiebzig ist, der hat immer noch Spaß daran.

Zuerst nehmen Sie den Würfel mit den „Augen“. Wer die meisten „Augen“ hat, der bekommt den Lederbecher und ist der Fänger. Dann einigt man sich über die Farben der Figuren. Die Farben werden mit dem Farbwürfel ausgespielt. Jeder bekommt nur eine Farbe.

Alle zusammen einigen sich, bei welchen Zahlen - zum Beispiel 1 und 6 - oder Farben gefangen werden darf. Jetzt stellen alle Spieler ihre Figur in der Mitte des Tisches eng zusammen auf. Am Schnurende wird festgehalten. Der Fänger würfelt. Würfelt er eine der vereinbarten Zahlen oder Farben, muss er versuchen, mit dem Becher die Figuren zu fangen. Jeder einzelne Spieler muss dann möglichst schnell seine Figur wegziehen. Wird sie trotzdem gefangen, so scheidet er aus, bis der Fänger wechselt. Und das ist der Fall, wenn er 3 x gewürfelt hat.

Die Mitspieler dürfen abgelenkt werden. Versucht der Fänger jedoch bei den nicht vereinbarten Zahlen zu fangen, so scheidet er für 1 Spiel aus und gibt den Würfelbecher seinem Nachbarn.

„Pass auf - zieh weg“ ruft einer, und schon sind Sie vor Aufregung gefangen. Sie werden Ihren Spaß haben.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen!

Bitte bewahren Sie diese Information auf. Bei Reklamationen bitte die nebenstehende Kontrollnummer angeben.

Praunheimer Werkstätten gGmbH
Krautgartenweg 1
60439 Frankfurt

Kontrollnummer:
502610 - 000