

Junior Elexikon Anleitung

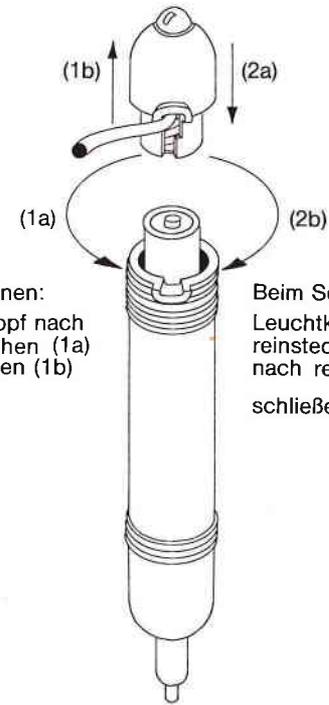
1048

Vorbereitung:

Der Leuchtstift

Vor dem ersten Spiel müßt ihr in den Leuchtstift eine 1,5 V Batterie (Micro LR 03) einlegen, die in jedem Fachgeschäft erhältlich ist. Wie ihr die Batterie einlegt, könnt ihr aus der Zeichnung ersehen.

Die Glühbirne könnt ihr jederzeit auswechseln. Ihr braucht dazu ein 1,2 V Birnchen.

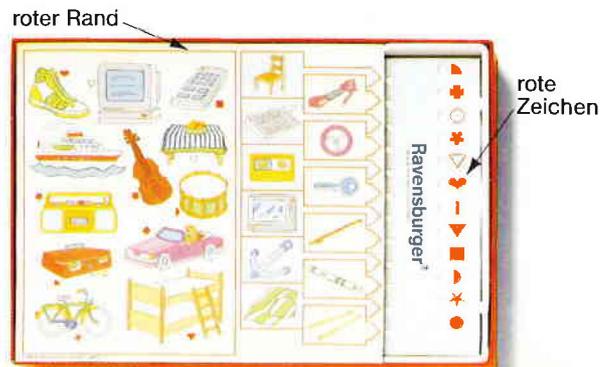


Beim Öffnen:
Leuchtkopf nach
links drehen (1a)
und ziehen (1b)
öffnen

Beim Schließen:
Leuchtkopf
reinstecken (2a) und
nach rechts drehen (2b)
schließen

Die Schalttafel und die Bildtafeln

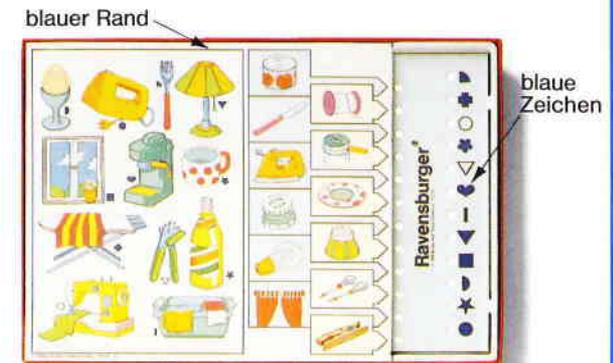
Liegt in deinem Spiel eine Bildtafel mit rotem Rand oben, so muß die Schalttafel so eingelegt sein, daß die roten Zeichen rechts zu sehen sind.



Du kannst
die
Schalttafel
herumdrehen



Liegt eine Bildtafel mit blauem Rand oben, so muß die Schalttafel so eingelegt sein, daß die blauen Zeichen rechts zu sehen sind.



Ziel des Spieles ist es, die abgebildeten Gegenstände auf der großen Tafel links den abgebildeten Gegenständen in den kleineren Kästchen rechts zuzuordnen. Dabei kann es darum gehen, „passende“ Gegenstände wie Schuh/Schnürsenkel oder Schiff/Anker herauszufinden. Es gibt aber auch Bildtafeln, bei denen es darum geht, gleiche Abbildungen in der Verkleinerung oder aber nur gleiche Formen wiederzufinden.

Und so wird gespielt

Was paßt zum Schuh? Natürlich der Schnürsenkel!
 Der Schuh hat als Zeichen das rote Herz. Also muß der Punkt beim Schnürsenkel mit dem Punkt beim roten Herz verbunden werden. Und schon leuchtet der Kopf des Stiftes!



Ravensburger Spiele® Nr. 24 090 6
 Design Schachtel: BLT Design et Communication
 Illustrationen und Design Bildtafeln: Björn Hölle
 Redaktionelle Beratung: Dirk Walbreker
 © 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

