

1.5V
AAA / LR03 X2

nicht enthalten



WICHTIG: BATTERIEHINWEISE

Bitte bewahren Sie diese Informationen zur späteren Verwendung auf. Batterien sollten nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

⚠️ ACHTUNG:

Wie alle kleinen Batterien sind die mit diesem Produkt verwendeten Batterien von Kindern fernzuhalten, die noch Dinge in den Mund stecken. Wenn Sie vermuten, dass Batterien verschluckt wurden, suchen Sie umgehend einen Arzt auf und lassen Sie ihn den örtlichen Giftnotruf kontaktieren.

UM EIN AUSLAUFEN DER BATTERIEN ZU VERMEIDEN

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungszeichen korrekt ein.
2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle), Alkaline-Batterien und wiederaufladbare Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
3. Leere oder verbrauchte Batterien nicht im Spielzeug belassen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. AUFLADBARE BATTERIEN: Bitte diese Batterien nicht gleichzeitig mit anderen Batteriearten verwenden. Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.



Führen Sie dieses Produkt und die darin enthaltenen Batterien separat Ihrer örtlichen Entsorgungsstelle zu. Batterien dürfen nicht über den Hausmüll entsorgt werden.

KA-BLAB! und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. CE
Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de

0621 **F2562** 100

ELTERN:
HASBROGAMING.COM



KA-BLAB!

DER **EXPLOSIVE**
SPIELSPASS!

10+

F2562



INHALT

Elektronischer Timer, 3 Würfel, 200 Kategoriekarten
und 18 Spielmarken

ZIEL DES SPIELS

Platze schnell mit Begriffen heraus, die in deine Kategorie passen, und gib an den nächsten Spieler weiter, bevor der Timer abläuft – KA-BLAB! Wenn die Zeit abläuft, während du noch an der Reihe bist, verlierst du eine Spielmarke. Verlierst du alle drei Marken, bist du raus aus dem Spiel!

MACHT EUCH BEREIT

Vor dem ersten Spiel legt ihr bitte die Batterien in den Timer ein. (Siehe „Batteriehinweise“ auf der Rückseite.)

1. Mischt die Karten und legt vor jeden Spieler einen verdeckten Kartenstapel. Die Stapel sollen ungefähr gleich hoch sein. Es ist aber okay, wenn einige Spieler mehr Karten erhalten als andere.
2. Jeder Spieler erhält 3 Spielmarken. Legt übrige Spielmarken zurück in die Schachtel.
3. Stellt den Timer in die Tischmitte.
4. Der jüngste Spieler erhält die Würfel. Er beginnt die Spielrunde, danach geht's im Uhrzeigersinn reihum weiter.



SPIELEN

In jeder Runde seid ihr abwechselnd an der Reihe und nennt schnell eure Begriffe, bis ihr an den nächsten Spieler weitergeben könnt. Die Runde endet, sobald sich der Timer ausschaltet!

Seid ihr bereit? Dann zieht die Zündschnur an der tickenden Zeitbombe und los geht's!

Der Timer reagiert nach dem Zufallsprinzip. So wisst ihr nie, wann er KA-BLAB! macht!

Wollt ihr den Timer inmitten einer Spielrunde anhalten? Dann zieht einfach die Zündschnur und haltet sie 2 Sekunden lang!



WENN DU AN DER REIHE BIST

1. **WÜRFLE** mit allen drei Würfeln und addiere die Zahlen. Die Summe gibt vor, wie viele Begriffe du nennen musst!



Wenn du nur **LEERE FELDER** gewürfelt hast oder ein **X** (für **ÜBERSPRINGEN**), so endet dein Spielzug sofort! Gib die Würfel an den nächsten Spieler weiter – er ist nun an der Reihe!

2. **DREHE** deine oberste Karte um und lies sie laut vor. Das ist für diese ganze Spielrunde deine Kategorie!



3. **NENNE** so viele Dinge, die in deine Kategorie passen, bis du die gewürfelte Zahl erreicht hast.



4. **WIRF** nur die Würfel noch einmal, die Zahlen gezeigt haben. **Würfel mit leeren Feldern wirfst du nicht!** Dann addiere sie und nenne noch einmal so viele Dinge aus derselben Kategorie.



5. **WÜRFLE UND PLAPPERE** so lange, bis eine der folgenden Situationen eintritt:

- Du würfelst nur **LEERFELDER** oder ein **X**. Gib die Würfel an den nächsten Spieler weiter, während der Timer noch immer tickt! Dieser würfelt, dreht eine neue Karte um und plappert drauf los.
- Der Timer läuft ab – **KA-BLAB!** Die Runde endet und du verlierst eine Spielmarke. Sobald du alle drei Marken verloren hast, fliegst du aus dem Spiel! Dein linker Nachbar startet die nächste Runde.

Hinweis: Dein Zug ist erst beendet, wenn du die Würfel an den nächsten Spieler weitergegeben hast. Läuft der Timer also ab, nachdem du Begriffe genannt, aber bevor du die Würfel weitergegeben hast, so verlierst du eine Marke!

GEWINNEN

Ihr spielt so lange weiter, bis nur noch ein Spieler mit Marken im Spiel ist. Dieser Spieler gewinnt!