

Anweisung zum Einsatz der Batterien

Um den Timer in Betrieb zu nehmen, werden zwei 1,5-Volt-Batterien AAA (Typ LR03) und ein kleiner Kreuzschlitzschraubendreher benötigt. Die Batterie muss von einem Erwachsenen eingelegt und ausgetauscht werden.

1. Lösen Sie die kleine Schraube am Batteriefach auf der Unterseite des Timers und heben Sie den Deckel ab. Die Schraube verbleibt dabei im Deckel.
2. Legen Sie die Batterien mit der richtigen Polung in das Batteriefach und verschließen Sie es wieder mit Deckel und Schrauben.
3. Zum Starten des Timers drücken Sie auf den großen Knopf auf der Oberseite. Nun startet die Tonspur. Funktioniert sie nicht, überprüfen Sie zunächst, ob die Batterien richtig eingelegt sind, und legen Sie gegebenenfalls neue Batterien ein.
4. Zur Entnahme der Batterien verfahren Sie auf dieselbe Weise.

Anweisung zum Umgang mit Batterien:

- Einen Kurzschluss der Batterien vermeiden. Ein Kurzschluss kann zum Überhitzen von Leitungen und zum Explodieren der Batterien führen.
- Ungleiche Batterietypen (z.B. Akku und Batterie) oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität (+ und -) eingelegt und mit leichtem Druck in das Batteriefach gedrückt werden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. Sie könnten explodieren!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Verbrauchte Batterien gemäß den Umweltbestimmungen entsorgen.
- Elektrisches Gerät/Elektroteile getrennt voneinander und gemäß den Umweltbestimmungen entsorgen.
- Verformungen der Batterien vermeiden.

Zusatz:

Gerät vor Feuchtigkeit schützen. Feuchtes Gerät vor erneuter Benutzung reinigen und gut trocknen lassen.

Entsorgungshinweise:

Das Symbol des durchgestrichenen Mülleimers auf dem Produkt, seiner Verpackung oder in der Anleitung besagt, dass die elektrischen und elektronischen Komponenten dieses Produktes am Ende seiner Lebensdauer nicht über den unsortierten Siedlungsabfall (Haushaltsabfall) entsorgt werden dürfen, sondern zum Schutz von Gesundheit und Umwelt einer getrennten Sammlung zugeführt werden müssen. Zur Rückgabe stehen in Ihrer Nähe kostenfreie Sammelstellen für Elektroaltgeräte sowie ggf. weitere Annahmestellen für die Wiederverwendung der Geräte zur Verfügung. Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige kostenfreie Entsorgungsstelle. Sofern das alte Elektro- bzw. Elektronikgerät personenbezogene Daten enthält, sind Sie selbst für deren Löschung verantwortlich, bevor Sie es zurückgeben.

Als Endnutzer sind Sie zu einer getrennten Entsorgung verpflichtet. Entnehmen Sie Altbatterien und Altakkumulatoren, die nicht vom Altgerät umschlossen sind, sowie Lampen/Leuchtmittel sofern sie problemlos und störungsfrei entnommen werden können, bevor sie alles zur Entsorgung zurückgeben. So können sie getrennt gesammelt und einer umwelt- und ressourcenschonenden Verwertung zugeführt werden. Bitte vermeiden Sie die Entstehung von Abfällen aus elektrischen oder elektronischen Geräten soweit wie möglich, z.B. indem Sie Produkte mit längerer Lebensdauer bevorzugen oder Elektro-Altgeräte einer Wiederverwendung zuführen, anstatt diese zu entsorgen.

Um unserer Rücknahmepflicht als Hersteller nachzukommen, beteiligt sich Kosmos an der Sammlung von Elektroaltgeräten durch die kommunalen Wertstoffhöfe. Vertreiber von Elektro- oder Elektronikgeräten, also größere Handelsgeschäfte oder Onlineshops sind bei der Abgabe eines neuen Elektro- oder Elektronikgerätes verpflichtet ein Altgerät des Endnutzers der gleichen Geräteart unentgeltlich zurückzunehmen. Bei Altgeräten, die in keiner äußeren Abmessung größer als 25 Zentimeter sind, darf diese Rücknahme im Einzelhandelsgeschäft oder in unmittelbarer Nähe hierzu nicht an den Kauf eines Elektro- oder Elektronikgerätes geknüpft werden, ist aber auf drei Altgeräte pro Geräteart beschränkt.



ANDREW & JACK LAWSON



EIN WORTASSOZIATIONSSPIEL
FÜR 2 – 6 PERSONEN AB 10 JAHREN

„Okay, her mit dem Beutel ... ein P ...
welche Kategorie würde passen?
,Hobby' oder oder lieber ,Grund zum Feiern'?
Ne ... Aha! ,Serie' – POWER RANGERS! Jetzt
schnell den Beutel weitergeben.
Das war knapp!“

In *Oh my word* zieht ihr Buchstabenplättchen um dann damit einen passenden Begriff zu einer Kategorie eurer Wahl zu nennen. Währenddessen läuft allerdings ein Timer. Und am Zug zu sein, wenn der Timer ausläuft, ist gar nicht gut. Dafür gibt es nämlich Minuspunkte. Wer davon am Ende die wenigsten hat, gewinnt!

SPIELMATERIAL

- 4 doppelseitige Spielpläne
- 108 Buchstabenplättchen
- 12 Richtungswechsel
- 25 Pechplättchen
mit den Werten 1, 2 oder 3
- 1 Beutel
- 1 Timer

SPIELVORBEREITUNG

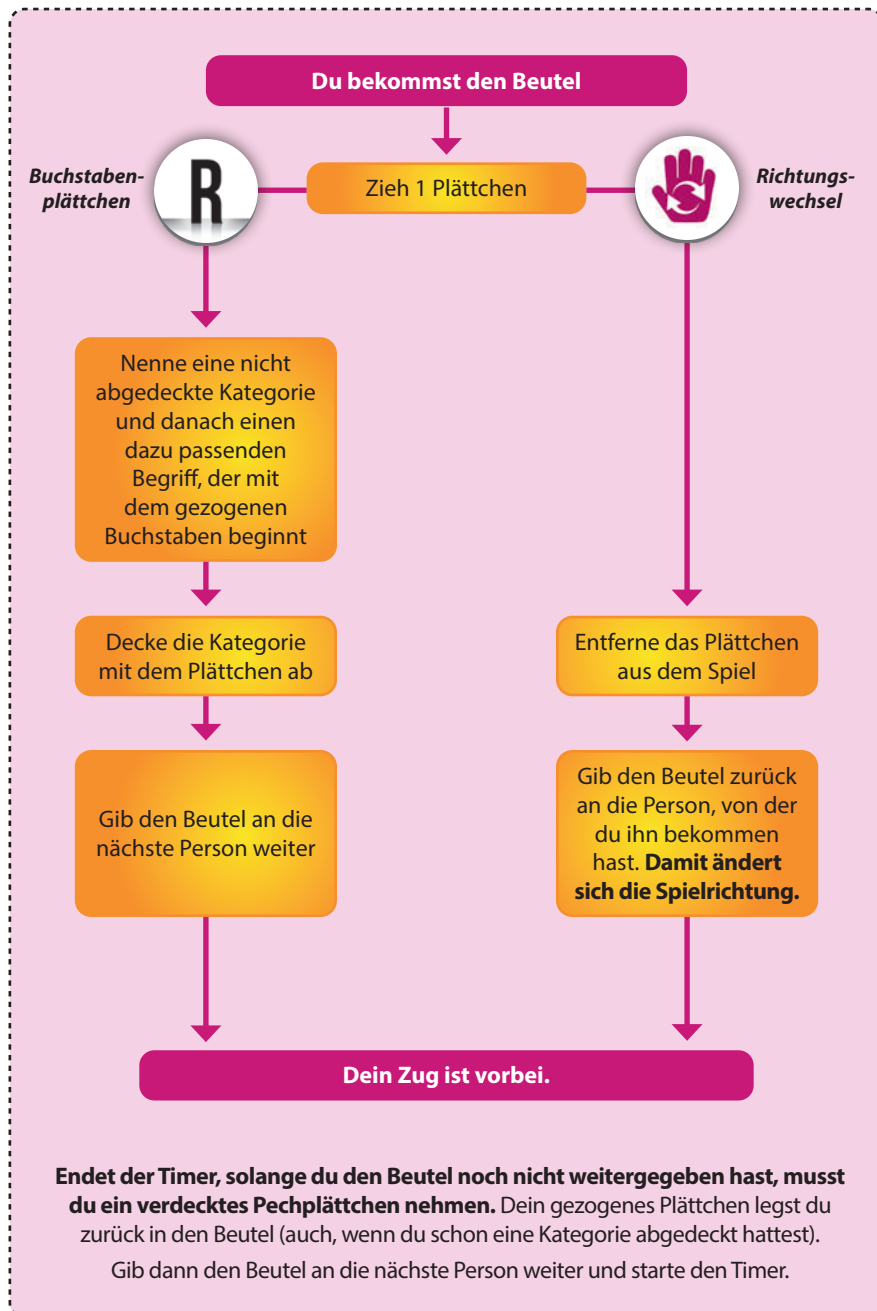
- 1 Stellt den Timer in die Tischmitte und verteilt die 4 Spielpläne darum.
- 2 Legt alle Buchstabenplättchen und Richtungswechsel in den Beutel.
- 3 Legt alle Pechplättchen verdeckt bereit.



Nutzt für mehr Abwechslung auch die Rückseiten der Spielpläne und für kürzere Spiele nur 1, 2 oder 3 Spielpläne.

SPIELABLAUF

Es beginnt, wer sich zuerst den Beutel schnappt. Zu Spielbeginn spielt ihr im Uhrzeigersinn. Wenn du den Beutel bekommst, beginnt dein Zug. Halte dich einfach an diesen Ablauf:



SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn die letzte Kategorie abgedeckt wurde. Deckt dann alle eure Pechplättchen auf. Die Werte auf den Plättchen sind Minuspunkte. Es gewinnt, wer die wenigsten Minuspunkte hat.



Alternativ könnt ihr die Minuspunkte ignorieren. Dann gewinnt, wer die wenigsten Pechplättchen hat.

Bei einem **Unentschieden** spielen alle daran Beteiligten ein Entscheidungsspiel. Legt alle Buchstabenplättchen und Richtungswechsel zurück in den Beutel, sodass die Spielpläne wieder frei sind. Jetzt spielt ihr ganz normal los, es gibt nur einen Unterschied: Wer am Zug ist, wenn der Timer endet, scheidet aus, anstatt ein Pechplättchen zu nehmen. Wer zuletzt im Spiel ist, gewinnt.

WEITERE HINWEISE

- Deine eigenen Pechplättchen darfst du dir jederzeit ansehen.
- Solange du keine abdeckst, kannst du deine gewählte Kategorie jederzeit ändern.
- Denk daran, den Beutel weiterzugeben, wenn du ein Pechplättchen bekommen hast. Du bist also nicht direkt wieder am Zug.
- Es kann passieren, dass du den Beutel bekommst und der Timer in dem Moment endet. Dann hast du leider Pech gehabt.
- Ob ein Begriff zur Kategorie passt oder nicht, entscheidet ihr als Gruppe. Ihr könnt aber ruhig großzügig sein.
- Ein Begriff muss nicht aus nur einem Wort bestehen (z.B. bei Filmtiteln), aber der wesentliche Teil sollte mit dem gezogenen Buchstaben beginnen. Auch hier könnt ihr aber selbst entscheiden, wie streng ihr sein wollt.

Autoren und Verlag danken allen, die bei der Entstehung des Spiels beteiligt waren und *Oh my word* mit vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr jetzt in Händen haltet. Dies gilt insbesondere für Daniel Müller, Sergio Minutillo, die Testrunden in Reimlingen und Lieberhausen, die Wuppertaler Brettspielspatzen sowie Christian Sachseneder.

Autor: Andrew & Jack Lawson

Grafik: Daniel Müller

Sounddesign: Sergio Minutillo, Novo Sonic GmbH

Redaktion: Kilian Vosse

Herstellung: Alicia Kaufmann

Technische Produktentwicklung: Carsten Engel

Safety: Konrad Fromm

© 2025 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 684891

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Hinweise zum

Verpackungsmüll:

kosmos.de/disposal

