

160.00 mm

300.00 mm

FORTSETZUNG VON DER ANDEREN SEITE

SPIEL FÜR 2 PERSONEN
Im Spiel für 2 Personen gibt es folgende Änderungen:

ZIEL
Sammelt über 3 Runden so viele Punkte wie möglich.

SPIELAUFBAU
Setzt euch nebeneinander und stellt den Timer auf 2 Personen.

Im Spiel für 2 Personen läuft der Timer immer 75 Sekunden.

DAS TEAM
Ihr spielt gemeinsam als Team. Es spielt keine Rolle, wer von euch den Kartenhalter vor sich hat.

DASSELBE GESAGT?
Sagt ihr beide exakt dasselbe, legt die Karte auf einen Punktstapel und fährt mit der nächsten Karte fort.

DER TIMER LÄUFT AB
Wenn der Timer abläuft, ist die Runde beendet. Füllt den Kartenhalter auf und beginnt eine neue Runde.

SPIELENDE
Spielt so lange, bis die dritte Runde beendet ist. Zählt dann die Karten in eurem Punktstapel.

EURE PUNKTE:	IHR SEID:
0–10	Grauvolle Gedankengrübler!
11–20	Schlechte Synapsenschnüffler!
21–30	Mittelmäßige Mentalmagier!
31–40	Zauberhafte Zwillinge!
41 oder mehr	Synchrone Superstars!

EINLEGEN DER BATTERIEN

1. Entfernen Sie die Schraube und die Abdeckung mit einem Schraubendreher.

2. Legen Sie AAA-Batterien ein und achten Sie dabei auf die korrekte Polarität.

BATTERIEN NICHT ENTHALTEN.

3. Schließen Sie die Abdeckung und ziehen Sie die Schraube mit einem Schraubendreher fest.

EINSTELLUNGEN

TIMER

2 Personen

Aus

3+ Personen

Dieses Logo ist auf allen Verbraucherprodukten angebracht, die elektrische oder elektronische Teile enthalten. Kennzeichnet die Produkte, deren Abfälle wiederverwendet, recycelt und verwendet werden können, um die zu entsorgende Abfallmenge zu verringern. Tragen Sie zum Schutz der Umwelt bei, indem Sie dieses Produkt, Batterien oder Akkus verantwortungsvoll entsorgen. Elektrische und elektronische Altgeräte sowie gebrauchte Batterien und Akkus dürfen nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden. Wenden Sie sich an ihre örtliche Behörde, um zu erfahren, wie Sie Batterien, Akkus, elektrische und elektronische Geräte recyceln können.

ANLEITUNG ZU NACHSCHLAGEZWECKEN BITTE AUFBEWAHREN.

Bei einem Produkt mit Stromquelle sind Vorsichtsmaßnahmen zu beachten. Bitte lesen Sie dieses Dokument aufmerksam durch. Um den ordnungsgemäßen Betrieb sicherzustellen, überprüfen Sie die Batterien und ersetzen Sie sie, falls nötig.

Sicherheitshinweise:

- Verwenden Sie nicht verschiedene Arten von Batterien.
- Verwenden Sie nicht gleichzeitig neue und gebrauchte Batterien.
- Die Pole dieser Batterie dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingesetzt werden.
- Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.

Informationen:

- Nicht in Flüssigkeiten eintauchen.
- Akkus müssen vor dem Aufladen aus dem Produkt entfernt werden.
- Die Akkus müssen unter Aufsicht eines Erwachsenen wieder aufgeladen werden.
- Batterien aus dem Produkt entfernen, solange es nicht benutzt wird.
- Gebrauchte Batterien müssen aus dem Produkt entfernt werden.

Entfernen Sie die gesamte Verpackung, bevor Sie das Produkt aus dem Produkt entfernt werden.- Batterien sollten nur von verantwortlichen Erwachsenen ersetzt werden!

© 2025 EXPLODING KITTENS | HERGESTELLT IN CHINA.

HERGESTELLT VON: EXPLODING KITTENS,
7162 BEVERLY BLVD #272, LOS ANGELES, CA 90036, USA

IMPORTIERT IN DIE EU VON: EXPLODING KITTENS,
10 RUE PERGOLESE, 75116 PARIS, FRANKREICH

VERTRIEB DURCH: ASMOCÉE GERMANY,
FRIEDRICHSTR. 47, 45128 ESSEN, DEUTSCHLAND

SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM | WWW.EXPLODINGKITTENS.COM | LONS-202510-207

LÜCKEN-FÜLLER
SPIELANLEITUNG
2–8+ Personen | Alter: 7+ | 10 Min.
Ihr wollt mit mehr als 8 Personen spielen? Nutzt als Ersatz für fehlende Lebensmarker einfach Münzen, Knöpfe o.ä.
SPIELMATERIAL:
180 Karten • 24 Lebensmarker • 1 Kartenhalter • 1 Timer
KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!
EIN SPIEL LERNT MAN NICHT, INDEM MAN DIE REGELN LIEST.
SCHAU DIR LIEBER DIESES VIDEO ONLINE AN:
explodingkittens.com/fastfriends/how

SO FUNKTIONIERT'S
Sage exakt dasselbe wie die Person neben dir, bevor der Timer abläuft. Ihr dürft euch dabei aber nicht absprechen!

Läuft der Timer ab, noch während ihr am Zug seid, verliert ihr beide jeweils einen Lebensmarker. Wer zuletzt noch Lebensmarker übrig hat, gewinnt!

SPIELAUFBAU
1 Setzt euch um den Tisch herum und nehmt euch jeweils 3 Lebensmarker.
2 Mischt alle 180 Karten. Wählt eine Farbe: weiß, schwarz, grau oder grün. Füllt den Kartenhalter so mit Karten auf, dass eure gewählte Farbe sichtbar ist. Legt alle übrigen Karten zurück in die Box.
3 Stellt den Timer auf 3+ Personen und platziert ihn in der Tischmitte.
SPIELT IHR NUR ZU ZWEIT?
Lest zuerst hier weiter und schaut dann unter „Spiel für 2 Personen“.

4 Lasst neben dem Timer etwas Platz für den Ablagestapel.
5 Entscheidet zufällig, wer anfängt. Die Person nimmt sich den Kartenhalter. Wer links von ihr sitzt, ist ihr Buddy.

RUNDENBEGINN
Starte den Timer und ziehe die erste Karte so weit aus dem Kartenhalter, dass du und dein Buddy den Text darauf gut sehen könnt.

DIE KARTEN
Euer Ziel ist es, die Lücke auf der Karte so zu füllen, dass ihr exakt dasselbe sagt.

Ihr könnt die Lücke mit beliebig vielen Wörtern füllen, denkt aber daran: Ihr müsst exakt dasselbe sagen.

Sobald ihr fertig mit Überlegen seid, zählt runter: 3, 2, 1 ... Sagt dann gleichzeitig, was ihr euch überlegt habt (hoffentlich exakt dasselbe).

Ihr dürft KEINE Karten überspringen und euch NICHT absprechen. Überlegt euch gut, was ihr sagen wollt, bevor ihr runterzählt!

Es gilt: Fühlt es sich wie Schummeln an, dann ist es Schummeln!

NICHT DASSELBE GESAGT?
Sagen dein Buddy und du nicht dasselbe, müsst ihr es mit einer neuen Karte noch einmal versuchen.

Wirf die alte Karte einfach auf den Tisch und versucht es mit der nächsten Karte im Kartenhalter. Macht so lange weiter, bis ihr dasselbe gesagt habt!

DASSELBE GESAGT?
Sagen dein Buddy und du exakt dasselbe, wart ihr erfolgreich. Wirf die Karte einfach auf den Tisch und reiche deinem Buddy den Kartenhalter. Der Timer läuft dabei weiter.

Jetzt ist dein Buddy am Zug, allerdings dieses Mal mit dem Kartenhalter vor sich und der Person zu seiner Linken als neuer Buddy.

Das bedeutet, dass jede Person zweimal nacheinander dran ist, erst als Person mit dem Kartenhalter, dann als Buddy.

DER TIMER LÄUFT AB
Der Timer läuft zufällig 20 bis 75 Sekunden lang. Wenn der Timer abläuft, hört ihr sofort auf zu spielen! Hast du in diesem Moment den Kartenhalter vor dir oder in der Hand, verlieren dein Buddy und du jeweils 1 Lebensmarker. Werft beide Marker in die Box.

Legt alle Karten auf dem Tisch auf den Ablagestapel. Nehmt dann Karten aus der Box und füllt damit den Kartenhalter von hinten auf.

SPIELENDE
Hast du keine Lebensmarker mehr, scheidest du aus.

Spielt so lange weiter, bis nur noch eine Person übrig ist. Sie gewinnt die Partie!

UNENTSCHEIDEN
Sind noch genau 2 Personen mit Lebensmarkern übrig, gewinnen beide!

WEITER GEHT ES AUF DER ANDEREN SEITE

front

back