

1. Produktname

Geschmacks-Memory

2. Artikelnummer

21325420

3. Beschreibung

Suchen Sie nach der entsprechenden, richtigen Karte für den Geschmack der Süßigkeiten. Jedes der 30 Gläser enthält ungefähr 45 kleine Bonbons. Die Aromen sind:

Aprikose, Ananas, Anis, Banane, Erdnuss, Kaffee, Zimt, Heidelbeere, Kirsche, Zitrone, Eukalyptus, Orangenblüte, Himbeere, Walderdbeere, Ingwer, Milch, Limette, Minze, Mandarine, Pfefferminze, Honig, Kokosnuss, Grapefruit, Kiefer, Apfel, Süßholz, Rose, Thymian, Vanille, Veilchen. Enthält Kleinteile.

Große: Karten 5 cm Durchmesser; Topf 2,7 cm im Durchmesser



4. Inhalt

30 Karten mit unterschiedlichen Geschmacksrichtungen.

30 Kästchen mit je 45 Süßigkeiten oder 1350 Süßigkeiten.

1 Spielanleitung.

Jede Süßigkeit enthält nur 0,22 Kalorien. Und doch sind sie wirklich köstlich, dosiert auf aromatischer Ebene, um Kindern den Geschmack beizubringen, so dass sie zu wahren Feinschmeckern werden können

5. Sinne-Stimulation

Sehen und rauchen

6. Vorsichtsmaßnahmen

Zunächst ist es vorzuziehen, die ersten 15 oder letzten 15 Kästchen mit den entsprechenden Karten auszuwählen. Geben Sie jedem Spieler bei Bedarf ein Glas Wasser, um den Mund nach bestimmten starken und durchdringenden Aromen wie Anis, Minze und Ingwer zu spülen. Bewahren Sie diese Spielebox nicht in der Nähe einer Wärmequelle auf und halten Sie sie von der Sonne fern. Nicht in Reichweite von kleinen Kindern lassen.

6. Inbetriebnahme

Lege die ausgewählten illustrierten Karten in die Mitte des Tisches. Legen Sie den Deckel unter die Schachtel, um den Namen des Geschmacks zu verdecken.

Der älteste Spieler ist der Spielleiter. Er wählt eine Schachtel und gibt jedem Spieler eine Süßigkeit. Sobald jeder eine Süßigkeit erhalten hat, sagt der Anführer: "Los!" Und dann kann jeder die Süßigkeit in seinen / ihren Mund stecken. Sie beißen auf die Süßigkeit, so dass der Geschmack sofort freigesetzt wird. Wer als Erster den Geschmack erkennt, nimmt die entsprechende Karte.

Der Anführer prüft dann, ob der Spieler die richtige Antwort gegeben hat. In diesem Fall nimmt der Gewinner die Schachtel mit dem entsprechenden Geschmack. Wenn er verliert, behält er die Karte. Sobald ein Spiel 2 Karten in der Hand hat, müssen ihn seine Gegner bestrafen. Sie können dies entweder sofort oder später tun. Je mehr Karten ein Spieler hat, desto schwerer wird die Strafe.





(Unten ist die Liste der Strafen). Die Spieler können gemeinsam entscheiden, wann die Strafe verhängt wird. Im Falle eines Unentschieden wird die Entscheidung per Zufallsziehung getroffen.

Auf diese Weise werden die 15 oder 13 Aromen weiter verkostet. Der Gewinner ist derjenige, der am Ende des Spiels die größte Anzahl an Geschmacksrichtungen besitzt.

Liste der Strafen

Möchte ein Spieler zwei Karten stornieren, kann er wählen zwischen:

- Gehen Sie auf einem Bein durch den Raum, ohne den Boden zu berühren.
- Singen Sie ein Lied oder einen Chor eines Liedes.
- Zitieren Sie 5 Namen von Kräutern oder Blumen.

Wenn ein Spieler drei Karten stornieren möchte, kann er wählen zwischen:

- Für 1 gekitzelt werden Minute ohne sich zu bewegen oder zu lachen
- Bleiben Sie 2 Minuten in einer Statuenposition
- Legen Sie 2 Geschmacksboxen gegen 3 Karten auf die Bank zurück.

Wenn ein Spieler 4 Karten hat, hat dieser Spieler verloren

Nachdem alle Geschmäcker verkostet wurden, nimmt man aus jedem Spiel eine Geschmacksbox pro 2 Karten, die er auf der Hand hat. Die Person mit den meisten Geschmacksrichtungen und ohne Karten in der Hand wird zum "KÖNIG DER GESCHMÄCKE" gekrönt.

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte unsere Website www.nenko.de

