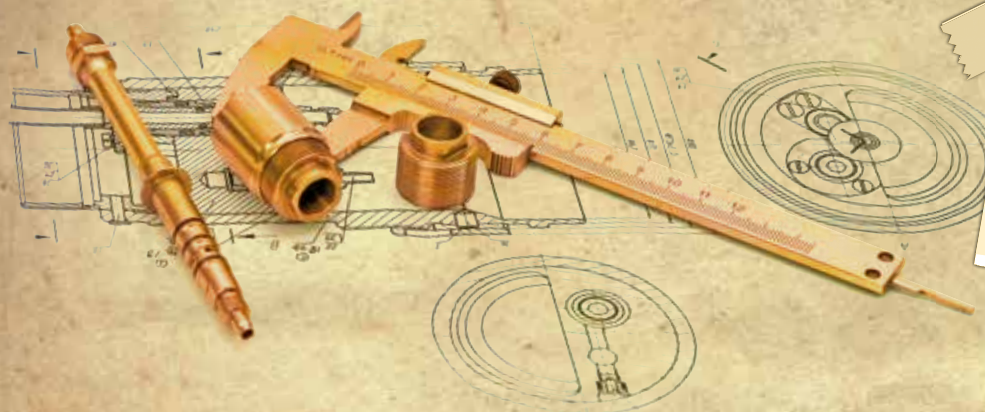


Stefan Dorra & Ralf zur Linde

# GUM GUM MACHINE

- s. 2-11  BETRIEBSANLEITUNG
- p. 12-21  OPERATING MANUAL
- p. 22-31  MODE D'EMPLOI
- p. 32-41  GEBRUIKSAANWIJZING



Ein tüfteliges Spiel  
für 2 bis 4 Spieler  
ab 8 Jahren



**Professor D.**

Seid begrüßt! Ich heiße euch als neue Praktikanten in unserem Labor herzlich willkommen. Mein Name ist Prof. Dr. D., ihr dürft mich aber auch einfach Professor nennen. In eurem Praktikum werdet ihr die höchstverantwortungsvolle Aufgabe haben, fabelhafte Gum-Gums herzustellen! Vor euch steht die beste Maschine aller Zeiten: Die Gum-Gum-Maschine! Ich habe diese sensationelle Maschine mitentwickelt und werde euch kurz erklären, wie ihr sie bedienen müsst, damit ihr möglichst perfekte Gum-Gums produzieren könnt.

**Lola**

Also ... ähm ... ja ... Ich bin ganz neu in der Wissenschaft. Ich kenne mich überhaupt gar nicht aus mit diesem technischen Kram. Und ich denke, ich spreche da auch für meine Mitpraktikanten, wenn ich sage, dass ich noch ein bisschen mehr Erklärung bräuchte. Was ist denn nun überhaupt dieses Gum-Gum? Vielleicht können Sie da noch etwas ins Detail gehen ...



**Professor L.**

Kein Problem, da kann ich weiterhelfen! Ich bin Professor L., der Kollege von Professor D. Wir beide erzählen euch alles, was ihr über diese Maschine wissen müsst! Und darum geht es: Dies hier ist eine Gum-Gum-Maschine – besser gesagt: DIE Gum-Gum-Maschine. Was ein Gum-Gum ist? Das ist ganz einfach: Es ist das Beste, was ihr euch vorstellen könnt! Es ist rund, bunt und jeder will es haben. Ein Gum-Gum besteht immer aus verschiedenen Gums und einem schwarzen Deckel. Am besten probiert ihr die Maschine gleich einmal aus! Dann werdet auch ihr Gum-Gums nicht mehr missen wollen.



**Lola**

Ah ja ... Gum-Gum ... natürlich! Finde ich auch ganz toll. Aber wie kommen wir an die Gums heran? Wie bedient man denn die Maschine?

**Professor D:**

Das ist in der Tat gar nicht so einfach. Hebel müssen bedient, Schalter umgelegt und Zahnräder verstellt werden! Wer das nicht drauf hat, ist hier falsch! Denn erst wenn ihr es geschafft habt, Gum-Gums zu produzieren und mit einem schwarzen Deckel abzuschließen, gebe ich euch Punkte dafür. Aus je mehr unterschiedlichen Farben das Gum-Gum besteht, desto mehr Punkte erhaltet ihr!

**Professor L.**

Ich gebe euch einen Tipp: Seid besser als eure Konkurrenz! Denn nur der Beste von euch darf mit uns im Labor forschen und arbeiten! Wer als Erster 30 Punkte sammeln konnte, wird unser Assistent!

# INHALT

**Professor D.**

Ich gebe euch jetzt erst mal einen Überblick, woraus die Maschine besteht.



9 Rahmenteile der Gum-Gum-Maschine



42 Gums (je 6 in 6 verschiedenen Farben und 6 schwarze Deckel)

1 Gum-Vorratsbeutel



1 Gum-Gum-Maschine

1 Startschieber mit Loch und achteckigem Holzgriff, der in das Loch gesteckt wird



4 Zahnräder zum Punkte zählen



2 Kesselabdeckungen



2 Drehscheiben (insgesamt 4 Seiten) + 1 Pfeil zum Feststecken



7 Schalter (5 Zahlenschalter und 2 mit Schraube)

16 Maschinenelemente (2 quadratische und 10 längliche Einleger für die Gum-Gum-Felder, 2 runde Einleger für die Kessel, 2 lange Einleger für den Startschieber)



2 Gum-Gum-o-Meter (zum Ablesen der Gum-Gum-Punkte)



1 Fließbandabdeckung zum Aufstecken auf den Spielplan



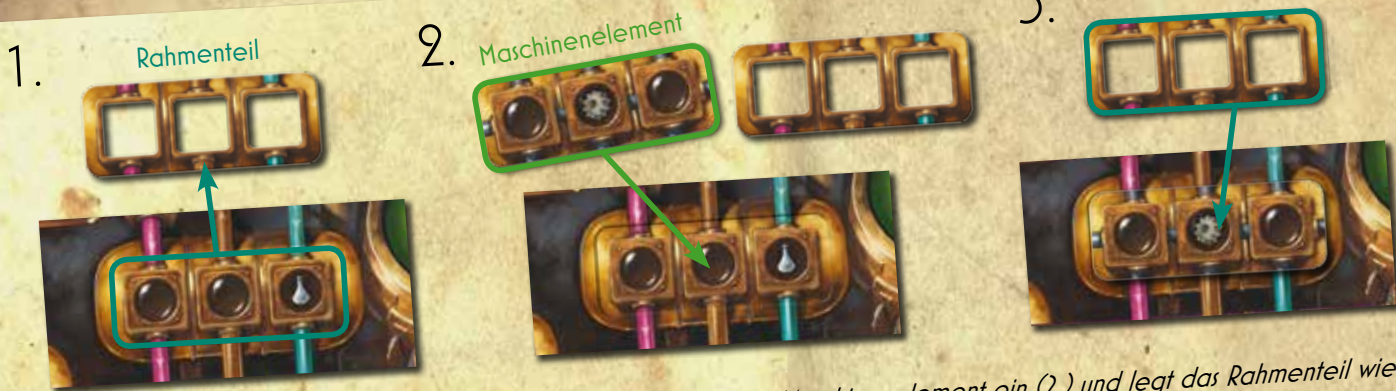


### Professor L.

Jetzt kommen wir zum wichtigen Teil: Ich erkläre euch, wie ihr die Maschine aufbaut. Für die Wartung der Maschine müsst ihr sie natürlich auch zerlegen und wieder zusammenbauen können! Das geht so:

## MASCHINE EINRICHTEN

Benutzt ihr die Maschine zum ersten Mal, verwendet einfach die Symbole, die schon auf der Maschine aufgedruckt sind! In späteren Partien könnt ihr die Maschine dann umbauen. Nehmt dazu die Rahmenteile aus der Maschine und legt die gewünschten Maschinenelemente ein. Anschließend legt ihr die Rahmenteile wieder darüber. Für die Maschinenelemente gibt es keine bestimmte Reihenfolge zu beachten. Ihr könnt die Maschine jedes Mal, wenn ihr sie benutzt, anders aufbauen.



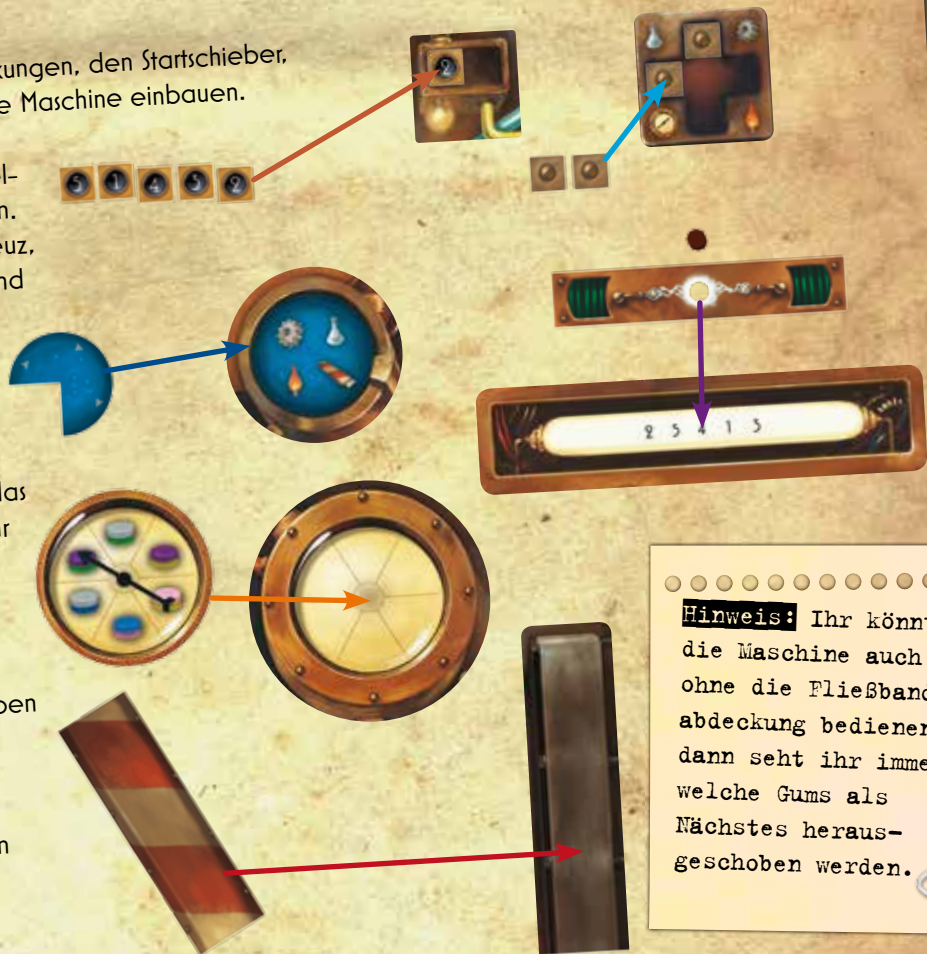
Nehmt das Rahmenteil aus der Maschine (1.), legt ein passendes Maschinenelement ein (2.) und legt das Rahmenteil wieder darauf (3.).

Vor dem allerersten Spiel dürft ihr nicht vergessen, die Finger-  
mulden aus dem Plan zu  
lösen. Ihr könnt sie  
getrost entsorgen.

### Professor D.

Jetzt müsst ihr noch die 7 Schalter, die beiden Kesselabdeckungen, den Startschieber, eine der Drehscheiben und die Fließbandabdeckung in die Maschine einbauen.

- Die **Zahlenschalter** könnt ihr beliebig auf die Schalterstellen verteilen. Ihr erkennt sie an den kleinen Glühlampen. Die beiden **Schalter mit der Schraube** legt ihr in das Kreuz, und zwar so, dass sie in benachbarten Feldern liegen und nicht gegenüber.
- Die **Kesselabdeckungen** kommen auf den grünen und den blauen Kessel. Die Ausrichtung ist beliebig.
- Der **Startschieber** wird so in das Startfeld gelegt, dass das Loch über der mittleren Zahl ist. Anschließend steckt ihr den Griff in das Loch, so dass die Zahl verdeckt ist.
- Es gibt 2 verschiedene **Drehscheiben**. Wählt eine der 4 Seiten aus, steckt den Drehpfeil fest und legt die Scheibe in die Maschine ein. Genaueres zu den Scheiben erfahrt ihr später. Für den ersten Testlauf nehmt ihr am besten die Güteprüfung.
- Steckt die **Fließbandabdeckung** in die vorgesehenen Schlitze unten rechts in der Maschine.



**Hinweis:** Ihr könnt die Maschine auch ohne die Fließbandabdeckung bedienen, dann seht ihr immer, welche Gums als Nächstes herausgeschoben werden.

**Lola**

Das hört sich ja hochkomplex an ... Und damit sollen wir als unbedarfte Praktikanten klarkommen?



**Professor L.**

So kompliziert ist es gar nicht. Wir erklären hier alles ganz genau und sobald die Maschine richtig eingerichtet ist, geht der Rest wie von selbst!

**Professor D.**

Ein paar Vorbereitungen fehlen aber noch:

Legt alle Gums in den Vorrat (Stoffbeutel). Die Maschine muss nun gefüllt werden! Bestimmt einen von euch, der nacheinander einzelne Gums aus dem Vorrat zieht und in die passenden Fächer legt. Gefüllt werden müssen alle 3er-Felder, das 4er-Feld unten links und die Fläche unter der Fließbandabdeckung. Achtet darauf, dass mindestens 3 schwarze Gum-Deckel in der kompletten Maschine ausliegen. Ist dies nicht der Fall, tauscht ihr so viele zufällig ausgewählte Gums aus, bis 3 schwarze ausliegen.

**Professor L.**

**Achtung:** Ihr dürft auf keinen Fall mehrere schwarze Deckel direkt hintereinander in das Fließband einfüllen! Das führt zu einem Deckelstau! Nach einem schwarzen sollte ein farbiges Gum eingelegt werden.

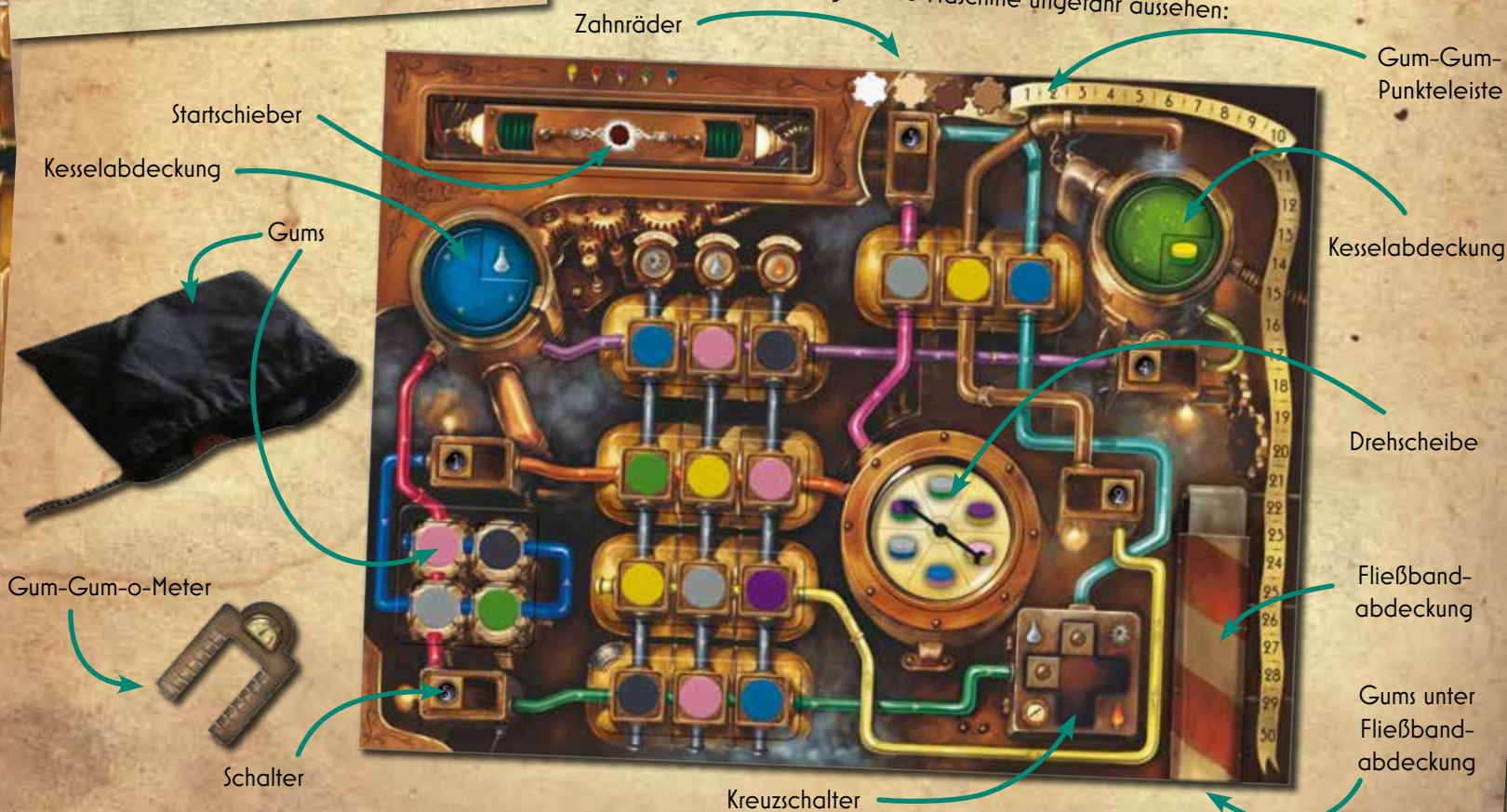


**Professor D.**

Sucht euch noch jeder ein Zahnrad aus und legt es auf Feld O der Gum-Gum-Punkteleiste. Jetzt müsst ihr entscheiden, mit welchem Gum-Gum-o-Meter ihr spielen wollt: Mit dem einen könnt ihr bis zu 12 Punkte für ein Gum-Gum bekommen (= etwas schnelleres Spiel) und mit dem anderen bis zu 10 (etwas langsames Spiel). Legt das Gum-Gum-o-Meter, das ihr nicht benötigt, beiseite.

**Professor L.**

So müsste eure aufgebaute Maschine ungefähr aussehen:





### Professor D.

Jetzt wollen wir erst mal sehen, ob ihr auch alle gut aufgepasst habt. Es beginnt, wer als Letztes eine Maschine bedient hat!

### Professor L.

Haaalt! Ihr wisst ja noch gar nicht, was ihr machen müsst! So geht ihr am besten vor:

## GUM-GUMS HERSTELLEN

Ihr bedient die Maschine alle nacheinander im Uhrzeigersinn.  
Wenn du an der Reihe bist, musst du zuerst die Maschine anstellen.

Dazu schiebst du den langen Startschieber auf eine der fünf möglichen Positionen, die oberhalb des Startschiebers mit einem farbigen Pfeil gekennzeichnet sind. Der Schieber muss bewegt werden, du darfst ihn nicht an der vorherigen Position stehen lassen. Hebe den Griff kurz an und schau nach, welche Zahl sich darunter verbirgt. Verdecke die Zahl anschließend wieder mit dem Griff.

Suche auf der Maschine den Schalter mit dieser Zahl. Schiebe den Schalter in die freie Richtung. Diesen Schalter hast du nun aktiviert!

Folge ausgehend von dieser neuen Schalterposition dem passenden Rohr. Es gibt immer nur eins, das richtig ist! Die Rohre führen zu verschiedenen Maschinenelementen, die ich später erkläre. Du folgst einfach den Rohren (mit den Augen oder deinem Finger) und machst dann eine der möglichen Aktionen.



### Lola

Ok, das habe ich verstanden. Aber wie bekomme ich denn nun Punkte?

### Professor D.

Alle deine Aktionen sollten darauf ausgelegt sein, möglichst viele unterschiedliche Gums einzusammeln! In einem Zug kannst du gleich mehrere Gums bekommen. Stößt du irgendwo in der Maschine auf einen schwarzen Deckel und nimmst diesen, musst du deinen Gum-Gum-Stapel abschließen. Du hast ein fertiges Gum-Gum produziert! Wir geben dir dann Punkte dafür. Stülpe das Gum-Gum-o-Meter von oben über das Gum-Gum. An der Seite kannst du nun ablesen, wie viele Punkte du bekommst.



**Beispiel:** In diesem Fall würdest du 6 Punkte für dein Gum-Gum bekommen.

Gehe mit deinem Zahnrad die erreichte Punktzahl auf der Punkteleiste vorwärts. Fülle dann alle leeren Stellen der Maschine wieder mit Gums aus dem Vorrat auf. Achte hierbei wieder darauf, dass mindestens 3 schwarze Deckel in der Maschine liegen. Gib anschließend dein gewertetes Gum-Gum wieder in den Vorrat zurück.

### Lola

Und wie lange dauert das Einsammeln der Gums so? Wie viele Aktionen kann ich denn machen?

### Professor L.

Das liegt ganz bei dir – je nachdem, wie geschickt du dich anstellst. Dein Zug ist in folgenden Situationen zu Ende:

- das Rohr, dem du folgst, ist zu Ende
- du machst eine Aktion, von der aus kein Rohr mehr weiterführt (z.B. am Fließband)
- du stellst ein Gum-Gum fertig und bekommst Punkte.

## ENDE DER ANSTRENGUNGEN

**Lola**

Aha. Und wann haben wir unser Ziel erreicht?



**Professor D.**

Sobald einer von euch es geschafft hat, mit seinen fabrizierten Gum-Gums mindestens 30 Punkte zu bekommen, wird das Ende eingeläutet. Alle Mitbewerber haben nun noch die Chance, ebenfalls 30 Punkte zu erreichen. Sie dürfen noch ein einziges Mal die Maschine bedienen. Wer nun die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt diesen kleinen Wettbewerb!

**Tipp:** Wollt ihr eine noch kürzere Partie, könnt ihr auch die Punkte, die ihr erreichen müsst, auf 20 reduzieren.

## DIE MASCHINE IM EINZELNEN

**Professor L.**

So, ich erkläre jetzt mal genauer, was alles passieren kann. Wenn ihr einem Rohr folgt, könnt ihr an folgenden Stationen herauskommen:

### ☞ EIN GUM-SPEICHER ☜



Ein Gum-Speicher besteht aus 3 oder 4 Gums. Folge dem Rohr. Du kannst dir eins der in dem Speicher liegenden Gums auswählen. Nimm es aus dem Fach und lege es vor dir ab. Gums werden übereinandergestapelt. Weitere Gums legst du also einfach auf die bereits vorhandenen.

Kommt unter dem Gum, das du aus der Maschine nimmst, ein Symbol zum Vorschein, musst du die Aktion dazu ausführen.

Ist kein Symbol unter dem Gum abgebildet, darfst du dem Rohr weiter folgen und ein weiteres Gum aus demselben Speicher nehmen oder dem Rohr weiter folgen bis zur nächsten Station.

**Wichtig:** Kommst du an eine leere Stelle in einem Gum-Speicher, in der ein Symbol abgebildet ist, darfst du das Symbol nicht verwenden, sondern musst über das Feld hinweg dem Rohr weiter folgen.

**Professor D.**

Also da muss ich mich nun auch noch mal einschalten. Hier noch ein paar wichtige Infos:

Du kannst in einem Spielzug mehrere Gums bekommen. Eine Portion fertiges Gum-Gum besteht aus 1-6 verschiedenfarbigen Gums und einem schwarzen Deckel. Keine Farbe darf in einem Gum-Gum doppelt vorkommen!

Du musst immer den vorgeschriebenen Weg einhalten und immer den farblich gekennzeichneten Rohren und / oder Symbolen folgen. Du darfst nicht zwischendurch die Rohrfarbe wechseln oder abbiegen. Du darfst auch immer nur ein einziges Gum-Gum vor dir stehen haben.

**Professor L.**

Stimmt, das war wichtig. Aber nun weiter im Text: Gelangst du an einen Gum-Speicher, kannst du zuerst das erste Gum, anschließend das zweite Gum und danach das dritte Gum nehmen – es sei denn unter einem der genommenen Gums erscheint ein Symbol. Die Aktionen zu den Symbolen müssen sofort befolgt werden! Du darfst in einem Speicher auch beliebige Gums überspringen. Du darfst aber nicht erst das zweite Gum und anschließend das erste Gum nehmen. Zurückgehen ist nicht erlaubt.

## So könnte das ablaufen:

Lola bedient den Startschieber und stellt ihn auf die Position ganz links ein.  
Sie hebt den Griff hoch und sieht darunter eine 2.  
Sie setzt den Griff wieder in die Aussparung und sucht den Zahlenschalter 2.  
Sie schiebt den Schalter in die freie Richtung.

Nun stößt der Schalter an das orangefarbene Rohr. Sie folgt dem Rohr bis zum ersten Gum-Speicher. Das erste Gum ist grün, das zweite gelb und das dritte lila. Grün hat sie bereits vor sich liegen. Gelb und lila fehlen ihr aber noch. Sie entscheidet sich für das gelbe Gum, nimmt es aus dem Fach und legt es auf ihr grünes Gum.

In dem Fach kommt ein Zahnrad zum Vorschein. Lola springt nun zum Zahnrad und folgt dem neuen Rohr.



Sie hätte auch das gelbe Gum liegen lassen können und das lilafarbene nehmen können. Unter dem lilafarbenen Gum befindet sich kein Symbol. Sie dürfte jetzt also weiter dem orangefarbenen Rohr folgen und die Drehscheibe bedienen. Sie dürfte jedoch nicht wieder zurück und das gelbe Gum nehmen.  
Lola hätte in keinem Fall z.B. das lilafarbene Gum nehmen und dann nach unten zum rosa Gum abbiegen dürfen, da sie dann die Rohrfarbe gewechselt hätte.

## Professor L.

Nun aber wieder zurück zur Maschine. Ein paar Stationen müsst ihr noch kennenlernen:

## SYMBOLE, DIE IN DER MASCHINE AUFTAUCHEN

### ☞ ZAHNRAD, KOLBEN, FLAMME ☜



Direkt unter dem Startschieber befinden sich die Maschinenteile Zahnrad, Kolben und Flamme.

Mit diesen könnt ihr die darunter verlaufenden Rohre aktivieren. Um dies zu tun, müsst ihr irgendwo in der Maschine eins der entsprechenden Symbole für das Zahnrad, den Kolben oder die Flamme finden (z.B. unter einem Gum, in einem Kessel usw.). Sobald ihr ein solches Symbol gefunden habt, müsst ihr sofort zu dem entsprechenden Maschinenteil gehen und dem neuen Rohr folgen.



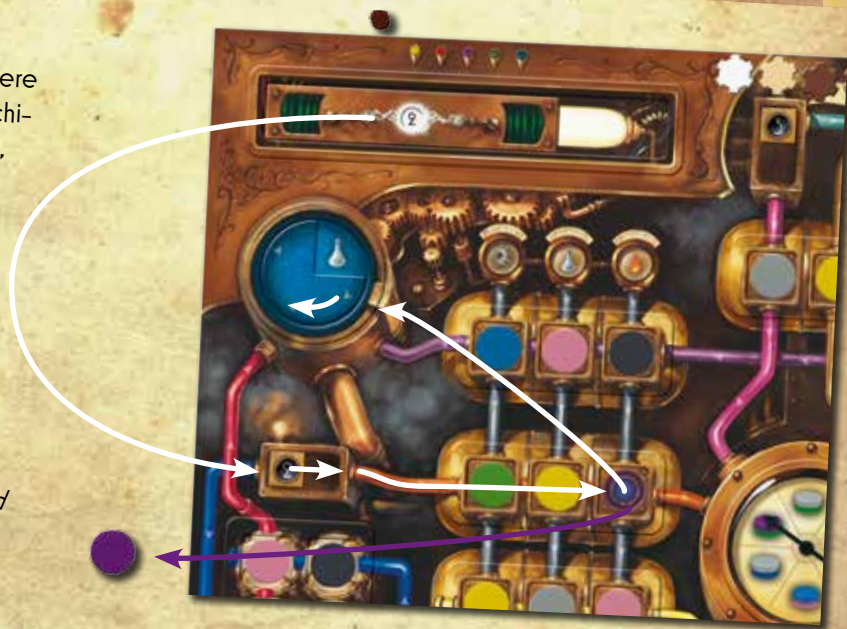


## WEITERE SYMBOLE

Während ihr die Maschine bedient, werdet ihr noch auf weitere Symbole stoßen. Ihr werdet Symbole finden, die einige Maschinenteile in klein abbilden. Sobald ihr auf so ein Symbol stoßt, lasst alles stehen und liegen und macht sofort an der Stelle weiter, die euch das Symbol vorgibt.

### Hier ein Beispiel:

Lola hat Zahlenschalter 2 aktiviert und nimmt das dritte Gum (lila) aus dem Fach. Darunter kommt das Symbol des blauen Kessels zum Vorschein. Sie geht sofort zum blauen Kessel und dreht die Abdeckung um ein Viertel in Pfeilrichtung weiter und befolgt das nächste Symbol, das dort zum Vorschein kommt.



## MASCHINENELEMENTE

### FLÜSSIGE VEREDELUNG

Rühre im Kessel. Drehe die Abdeckung ein Viertel weiter in Pfeilrichtung. Führe das neue Symbol aus.

Bildet das Symbol ein Maschinenteil ab, machst du sofort an der Stelle weiter, die das Symbol vorgibt.



Bildet das Symbol ein doppeltes Gum ab, darfst du bei deinen Mitspielern einen Qualitätscheck durchführen! Schau dir die Gum-Gum-Stapel deiner Mitspieler an. Jeder Mitspieler muss dir **ein** Gum einer der beiden abgebildeten Farben aus seinem Gum-Gum-Stapel geben, falls vorhanden. Du darfst bestimmen, welche der beiden Farben! Hast du die Farbe noch nicht, darfst du dieses Gum deinem Gum-Gum-Stapel hinzufügen und somit veredeln. Ist die Farbe bereits in deinem Stapel vorhanden, musst du sie zurück in den Vorrat legen.

### FLIESSBAND

Ziehe 2 Gums aus dem Vorrat und schiebe sie von oben unter die Fließbandabdeckung. Unten kommen nun zwei Gums heraus. Hast du diese Farben noch nicht in deinem Gum-Gum vor dir liegen, darfst du beide Farben in dein Gum-Gum einbauen. Hast du eine oder beide Farben bereits in deinem Gum-Gum, nimmst du nur die Farbe, die du noch nicht hast. Die andere(n) gibst du in den Vorrat zurück. Hast du einen schwarzen Deckel gezogen, musst du dein Gum-Gum fertigstellen und werten. Nach dem Fließband endet in jedem Fall dein Zug.



### KREUZSCHALTER

Verschiebe einen der beiden Schalter auf die gegenüberliegende Position und führe das Symbol aus, das nun zwischen den beiden Schaltern liegt. Die Schalter dürfen nicht um die Ecke gezogen werden und nicht in der Kreuzmitte stehen bleiben.



## ☞ DIE GÜTEPRÜFUNG ☞

Hier kannst du zwischendurch schon mal testen, wie gut dein Gum-Gum ist. Schnippe den Pfeil. Die beiden Farben, auf denen der Zeiger stehen bleibt, haben eine besonders gute Qualität! Hast du die Gum-Farben, die angezeigt werden, bereits vor dir liegen, bekommst du für jede angezeigte Farbe einen Punkt. Trage die Punkte gleich mit deinem Zahnrad auf der Punkteleiste ab. Dein Zug ist nun zu Ende.



## ☞ DRUCKANZEIGER ☞

Erreichst du den Druckanzeiger, wird der Druck in der Maschine berechnet. Zähle alle sichtbaren schwarzen Gum-Deckel. Stelle den Pfeil nun auf den entsprechenden Wert ein. Anschließend musst du zu dem Schalter mit der passenden Zahl springen und deinen Zug dort fortsetzen, indem du den Schalter umlegst und dem Rohr folgst.



Befinden sich mehr als 5 schwarze Deckel in der Maschine, herrscht Überdruck. Schnippe einmal gegen den Zeiger. Entferne anschließend so viele schwarze Deckel aus der Maschine, dass sich nur noch so viele in der Maschine befinden, wie der Zeiger anzeigt. Lege sie zurück in den Vorrat. Bleibt der Pfeil nach dem Schnippen auf dem braunen Überdruckfeld stehen, schnippe ihn einfach noch einmal. Anschließend endet dein Zug.

## ☞ DIE WARTUNGSANZEIGE ☞

Schaue dir alle Gum-Felder der Maschine an und lege in jedes Feld, auf dem ein Symbol sichtbar ist, ein Gum aus dem Vorrat. Schnippe anschließend den Pfeil. Das Maschinenteil, dessen Symbol dir nun angezeigt wird, muss gewartet werden. Finde dieses Symbol unter den Gums. Zeigt der Zeiger z.B. auf die Flamme, musst du das Symbol Flamme finden. Hebe das Gum an, unter dem du dieses Symbol vermutest, und schaue nach, welches Symbol sich darunter befindet. Gelingt es dir beim ersten Mal nicht, das richtige Symbol zu finden, hast du noch einen zweiten Versuch! Hast du das richtige Symbol gefunden, darfst du sofort deinen Weg bei dem entsprechenden Maschinenteil fortsetzen. Hast du nicht das richtige Symbol gefunden, endet dein Zug.



## ☞ ZUFALLSSTICHPROBE ☞

Schnippe den Pfeil. Aktiviere den Schalter mit der Zahl, die der Pfeil anzeigt, und spiele von dort weiter.



**Hinweis:** Wollt ihr viel Glück im Spiel, spielt am besten mit dem Drehrad „Zufallsstichprobe“ und verwendet viele Einlegeelemente, auf denen das Drehrad abgebildet ist.

### Beide Professoren

So, jetzt solltet ihr aber genug wissen, um die Maschine bedienen zu können! Falls Fragen auftauchen, schreibt uns einfach eine E-Mail über unten stehende Internetseite. Und nun viel Erfolg!

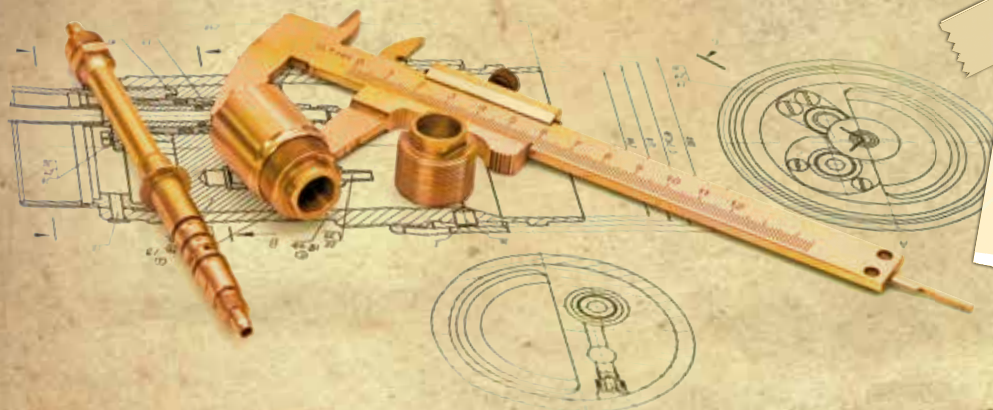




## KURZÜBERSICHT

1. Startschieber verstellen, Zahl der neuen Position ansehen.
2. Schalter mit der entsprechenden Zahl verschieben.
3. Von der neuen Position aus dem dazugehörigen Rohr folgen.
4. Aktion ausführen:
  - a. **Gum-Speicher:** Ein Gum auswählen und ablegen. Ist ein Symbol darunter, dieses befolgen. Ist kein Symbol darunter, dem Rohr weiter folgen und entweder ein weiteres Gum nehmen oder eine Aktion machen.
  - b. **Drehscheibe:** Je nach verwendeter Drehscheibe die dazugehörige Aktion ausführen.
  - c. **grüner oder blauer Kessel:** Abdeckung weiter drehen und Aktion zu dem Symbol ausführen.
  - d. **Fließband:** 2 einzelne Gums aus dem Vorrat ziehen und von oben unter die Abdeckung schieben. Die beiden Gums, die unten herauskommen, ggf. in das eigene Gum-Gum einbauen.
  - e. **Kreuzschalter:** Einen der Schalter umlegen und die Aktion zu dem Symbol ausführen, das zwischen den Schaltern liegt.
5. Gum-Gum werten: Wurde das Gum-Gum mit einem schwarzen Deckel abgeschlossen, werden die Punkte mit dem Gum-Gum-o-Meter festgestellt und auf der Punkteleiste mit dem Zahnrad vorgezogen.
6. Das Spiel endet, sobald jemand mindestens **30 Punkte** erreicht hat.





A puzzling game  
for 2 - 4 players  
aged 8 upwards



**Professor D.**

Greetings! I extend a hearty welcome to you, the new trainees in our laboratory. My name is Prof. Dr. D. you can just call me Professor, though. During your training, you will have the highly responsible task of producing phenomenal Gums-Gums! Before you stands the best machine of all time: the Gum-Gum machine! I helped develop this sensational machine and will explain to you briefly how you must operate it, so that you can produce the most perfect Gum-Gums possible.

**Lola**

Well ... er ... yes ... I'm quite new to science. I have no idea of this technical stuff whatsoever. And I think, I'm also speaking on behalf of my fellow trainees when I say that I really need a few more explanations. What is this Gum-Gum anyway? Perhaps you could go into a little more detail ...



**Professor L.**

No problem, I can help out there! I'm Professor L., a colleague of Professor D. We'll both tell you all you need to know concerning this machine! Now this is what it's all about: This here is a Gum-Gum machine - or rather - THE Gum-Gum machine. What is a Gum-Gum? That's quite simple: it is the best thing you can ever imagine! It's round, colourful and everybody wants it. One Gum-Gum is made of several Gums and a black lid. You'd best try out the machine straightaway! Then you'll never ever want to be without Gum-Gums again.



**Lola**

Er yes ... Gum-Gum ... of course! I think that's really great, too. But how do we get hold of the Gums? And how do we operate the machine?

**Professor D.**

Indeed, it's not all that easy. Levers must be operated, switches must be switched and gearwheels must be adjusted! If you can't manage that, then you're in the wrong place! Because, only when you've managed to produce Gum-Gums and seal them with a black lid, can I give you any points for them. The more different colours a Gum-Gum consists of, the more points you get!

**Professor L.**

I'll give you a bit of advice: be better than your competitors! Only the best of you may carry out research and work in the laboratory with us! The first one to collect 30 points will become our assistant!

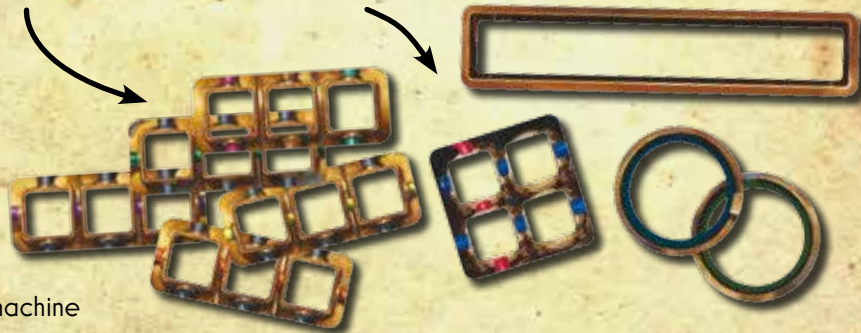
# CONTENTS

## Professor D.

First of all, I'll give you an overview of the machine and what it consists of.



9 framework parts of the Gum-Gum machine



42 Gums (6 each in 6 different colours and 6 black lids)

1 Gum storage bag



1 Gum-Gum machine



1 starting shutter with hole and octagonal wooden handle, to be inserted in the hole



4 gearwheels for counting the points



2 boiler covers



2 turntables (with 4 different sides) + 1 fixable arrow



7 switches (5 numbered switches and 2 with a screw)



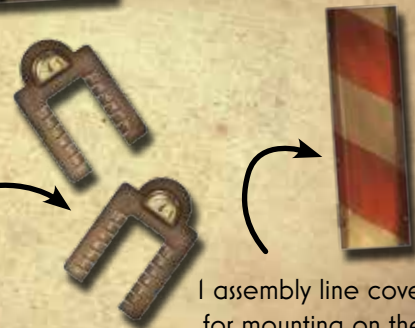
16 machine components (2 square and 10 oblong inserts for the Gum-Gum spaces, 2 round inserts for the boiler, 2 oblong inserts for the starting shutter)



2 Gum-Gum-o-Meters (for reading the Gum-Gum points)



1 assembly line cover for mounting on the game board

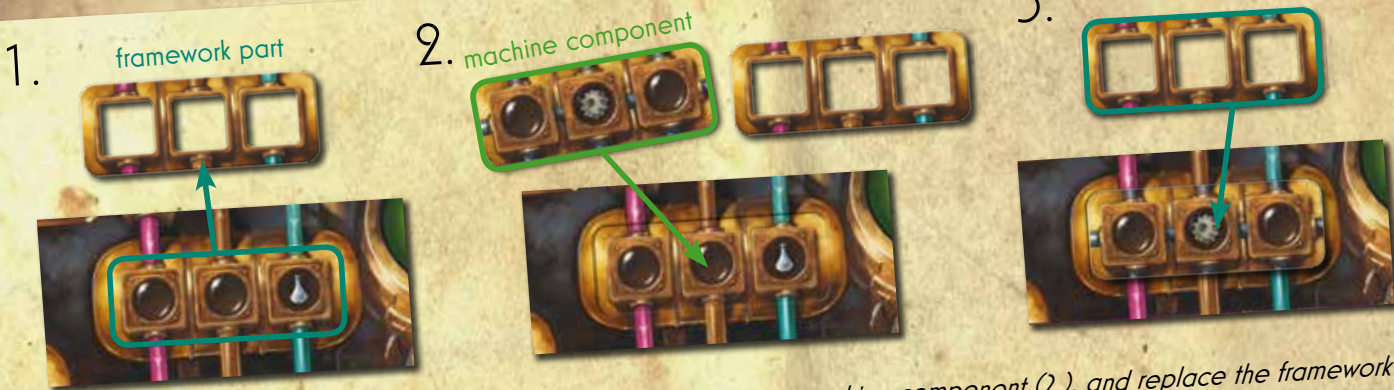


## Professor L.

Now we come to the important part: I'll explain to you how to set up the machine. In order to service the machine you've got to know how to take it to pieces and put it together again, of course! This is what you do:

### MACHINE SET-UP

When you work with the machine for the first time, just use the symbols already printed on the machine! In later phases, you can modify the machine. Take the framework parts out of the machine and insert the desired machine components. Then replace the framework parts. There is no set order for the machine components. Every time you use it, you can rebuild it as you wish.



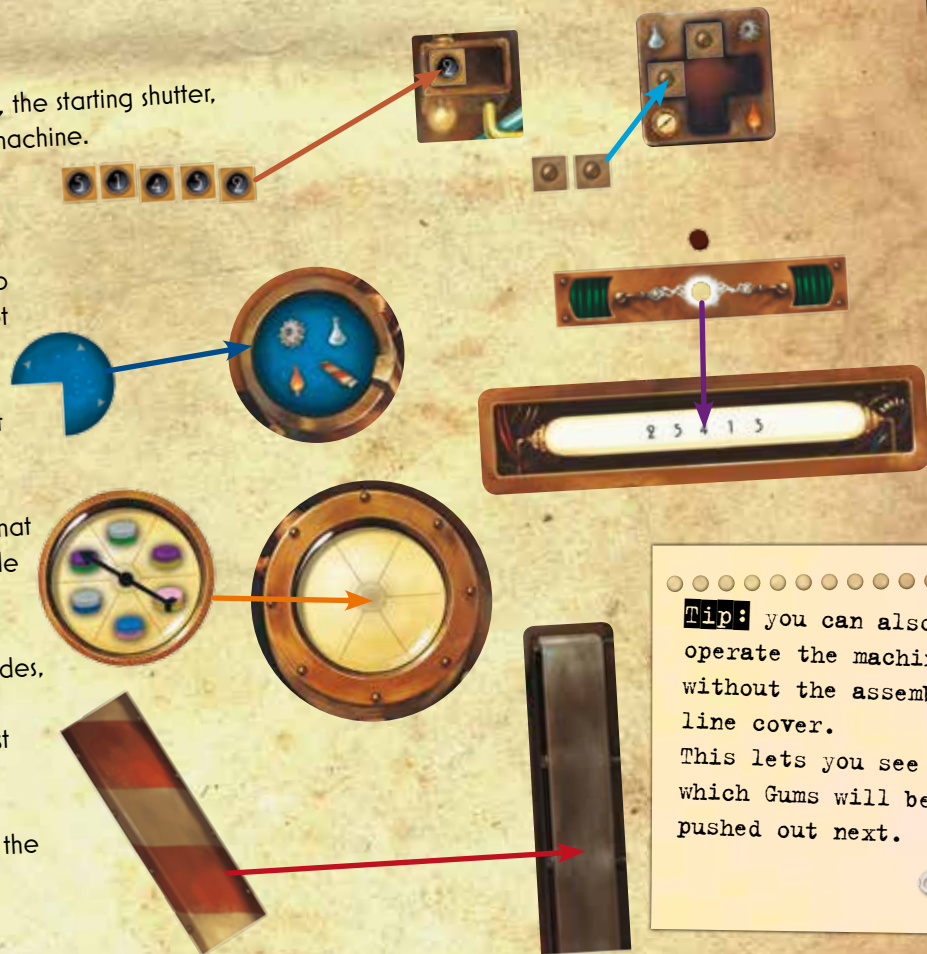
Take the framework part out of the machine (1.), insert a suitable machine component (2.), and replace the framework part (3.).

Before the very first game, don't forget to punch the finger recesses out of the game board and to discard them; they are not needed in the game.

## Professor D.

Now you must incorporate the 7 switches, both boiler covers, the starting shutter, one of the turntables and the assembly line cover into the machine.

- You can distribute the **numbered switches** anyhow you like on the switch positions. You can recognise them by the small light bulbs. Place the two **switches with the screw** into the cross so that they are lying in adjacent spaces and not opposite each other.
- Place the **boiler covers** on the green and blue boilers. It doesn't matter in which direction they face.
- The **starting shutter** is placed onto the starting space so that the hole covers the middle number. Then push the handle into the hole, thus covering the number.
- There are 2 different **turntables**. Choose one of the 4 sides, firmly fix the rotating arrow and place the disc in the machine. You'll learn more about the discs later. It's best to use the "Quality Control" for the first test run.
- Insert the **assembly line cover** into the slots provided in the machine, at the bottom right.



**Tip:** you can also operate the machine without the assembly line cover. This lets you see which Gums will be pushed out next.

**Lola**

That sounds highly complex ... And we inexperienced trainees are supposed to be able to cope with it?



**Professor L.**

It's not that complicated. We'll explain everything precisely here and, as soon as the machine is set up, the rest will take care of itself.

**Professor D.**

But a few preparations are still necessary:

Place all the Gums into the storage bag (cloth bag). The machine now has to be filled! Nominate one of you to take single Gums out of the stock and lay them in the corresponding compartments. All compartments of 3, the compartment of 4 bottom left and the area under the assembly line cover must be filled. Make sure that at least 3 black Gum lids are positioned throughout the whole machine. If that's not the case, swap as many randomly chosen Gums as necessary, until 3 black ones are on the board.

**Professor L.**

**Attention:** In no way may you fill several black lids directly one after the other into the assembly line! That causes a lid jam! A coloured Gum should be inserted after a black one.

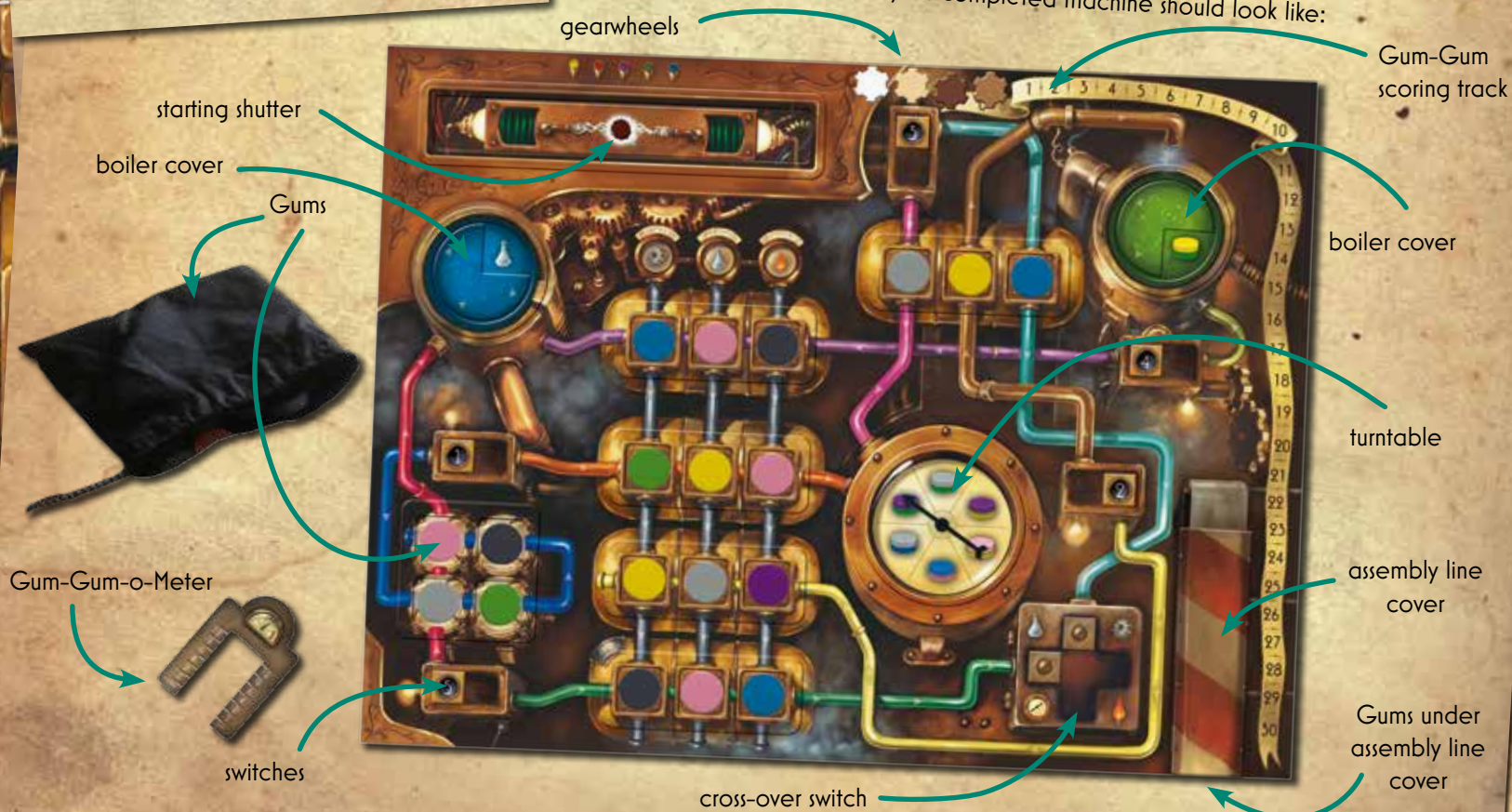


**Professor D.**

Each of you choose a gearwheel and lay it on square O on the Gum-Gum scoring track. Now you must decide which Gum-Gum-o-Meter you want to play with: with one of them, you can score up to 12 points for one Gum-Gum (= somewhat faster game) and with the other one, up to 10 points (= somewhat slower game). Place the Gum-Gum-o-Meter that you are not using to one side.

**Professor L.**

This is more or less, what your completed machine should look like:





**Professor D.**

But first of all, we want to see if you've all been paying careful attention. The one to operate a machine last, begins!

**Professor L.**

Stopp! You don't know yet, what you've got to do! This is the best way to do it:

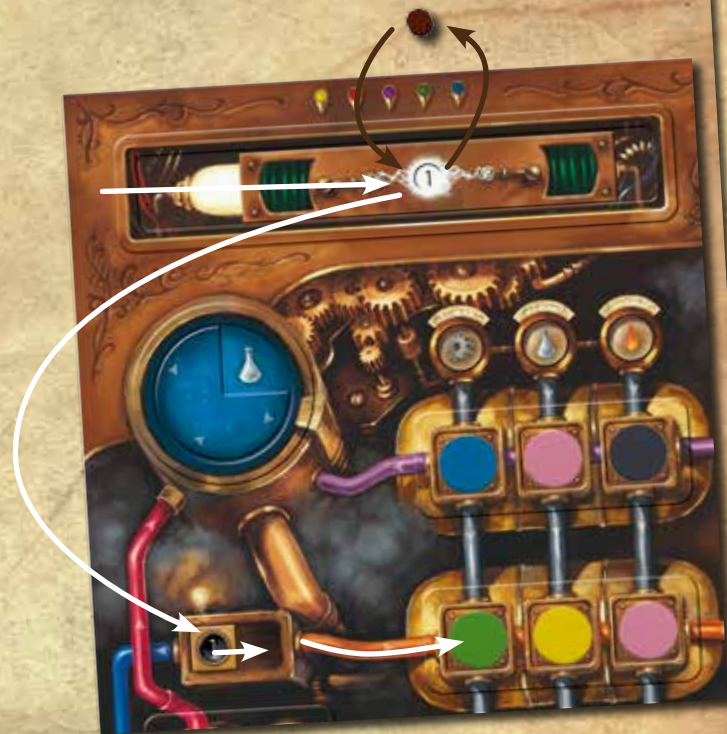
## PRODUCE GUM-GUMS

In a clockwise direction, take it in turns to operate the machine. When it's your turn, you must first switch the machine on.

To do so, slide the long starting shutter to one of the five possible positions, marked by a coloured arrow above the starting shutter. The shutter must be moved, you may not leave it in its previous position. Briefly lift the handle and look to see which number is concealed below. Then cover the number again with the handle.

On the machine, look for the switch with this number. Flick the switch in the free direction. You have now activated this switch!

Moving from the new switch position, follow the matching pipe. There's only ever one that is correct! The pipes lead to different machine components. I'll explain this later. You just follow the pipes and then carry out one of the possible actions.



**Lola**

Ok, I've understood that. But how do I score points?

**Professor D.**

All your actions should be directed towards collecting as many different Gums as possible! You can get several Gums all in one go. If you come upon a black lid anywhere in the machine and take it, then you must finish your Gum-Gum pile. You have produced a finished Gum-Gum! We then give you points for it. Pull the Gum-Gum-o-Meter over the top of the Gum-Gum. Along the side of it, you can now read how many points you get.



**Example:** *In this case, you would get 6 points for your Gum-Gum.*

In accordance with your score, move your gearwheel forwards along the scoring track. Then fill up all the empty spaces in the machine with Gums from the storage bag. Again, make sure that there are at least 3 black lids in the machine. After your Gum-Gum has been valued, put it back into the storage bag.

**Lola**

And how long does it take to collect the Gums? How many actions can I carry out, then?

**Professor L.**

That's up to you – depending on how skilled you are. Your turn ends when the following situations arise:

- the pipe that you're following comes to an end
- you carry out an action from which no pipe leads off (e.g. on the assembly line)
- you complete your Gum-Gum and score points.



# END OF THE ENDEAVOURS

**Lola**

Aha, and when have we reached our target?



**Professor D.**

As soon as one of you has managed to score at least 30 points with the Gum-Gums he has made, the end is announced. All your competitors now also have the chance to score 30 points. They may operate the machine one more time. Then the one with the most points is the winner of this little competition!

## THE MACHINE IN DETAIL

**Professor L.**

Right, now I'll tell you in more detail about all that can happen. If you follow a pipe, you can come out at the following points:

### ☞ A GUM STORAGE FACILITY ☜



A Gum storage facility consists of 3 or 4 Gums. Follow the pipe. You may choose one of the Gums lying in the storage facility. Remove it from its compartment and place it in front of you. Gums are piled on top of each other. Just pile any further Gums on top of those already there. If there's a symbol under the Gum that you take out of the machine, then you must carry out that action. If there's no symbol under the Gum, then you may follow the pipe and take another Gum from the same storage facility or follow the pipe to the next station.

**Important:** If you reach an empty square in the Gum-Gum storage facility on which a symbol is shown, then you may not use that symbol, but must jump over that square.

**Tip:** If you want a shorter game, you can reduce the number of points to be scored to 20.

.....☞..☜.....



**Professor D.**

Well, I must chip in here, too. Here are a few more important details:

You can get several Gums in one turn. One portion of finished Gum-Gum consists of 1-6 different coloured Gums and a black lid. No one colour may be used twice in a Gum-Gum!

You must always keep to the designated route and always follow the colour-marked pipes and/or symbols. You may not change the colour of the pipe mid-way nor branch off.

**Professor L.**

I agree, that was important. But now to continue: if you reach a Gum storage facility, you can take the first Gum first, then the second Gum and after that the third Gum, - unless a symbol appears underneath one of the taken Gums. The actions matching the symbols must be carried out immediately! In the storage facility, you may also jump over any Gums you wish. However, you may not take the second Gum first and then take the first one. Going back is not permitted.

### An example of how it could be:

Lola operates the starting shutter and sets it to the position on the far left. She lifts the handle and sees a 2 below it.

She replaces the handle in the recess and looks for switch number 2. She slides the shutter in the free direction.

Now the switch borders on the orange-coloured pipe. She follows the pipe to the first Gum storage facility. The first Gum is green, the second one is yellow and the third one is purple. She already has green lying in front of her. But she still needs yellow and purple. She decides on the yellow Gum, removes it from its compartment and places it on her green Gum.

A gearwheel is now visible in the compartment. Lola jumps to the gearwheel and follows the new pipe.



She could also have left the yellow Gum where it was and could have taken the purple one. There is no symbol under the purple-coloured Gum. So she should now continue to follow the orange-coloured pipe and operate the turntable. However, she should not go back and take the yellow Gum. In no way would Lola have been able to take the purple-coloured Gum and then branch off down to the pink Gum, since that would have meant changing the pipe colour.

### Professor L.

But now back to the machine. You must still become acquainted with a few stations.

## SYMBOLS, WHICH OCCUR IN THE MACHINE

### ⚙️ GEARWHEEL, PISTON, FLAME 🔥



Directly under the starting shutter are the machine components gearwheel, piston and flame.

With these, you can activate the pipes running underneath. To do this you must find, somewhere in the machine, one of the corresponding symbols for the gearwheel, piston or flame (e.g. under a Gum, in a boiler etc.). As soon as you have found such a symbol, you must immediately move to the corresponding machine component and follow the new pipe.

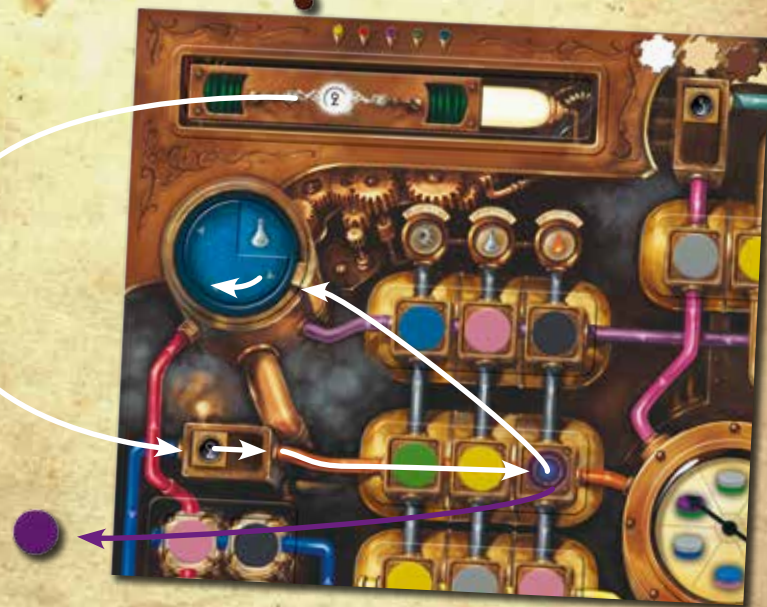


## FURTHER SYMBOLS

While you are operating the machine, you will come across other symbols. You will find symbols, which show some machine components in miniature. As soon as you come across such a symbol, drop everything and continue from the place indicated by the symbol.

### Here's an example:

Lola has activated switch number 2 and removes the third Gum (purple) from the compartment. Underneath, the symbol of the blue boiler appears. She immediately moves to the blue boiler and gives the cover a quarter turn, in the direction of the arrow, and follows the next symbol that appears there.



## PARTS OF THE MACHINE

### LIQUID REFINEMENT

Give the boiler a stir. Give the cover a quarter turn in the direction of the arrow. Act according to the new symbol.

If the symbol depicts a machine component, you immediately continue from the space that the symbol indicates.

If the symbol depicts a double Gum, you may make a quality check of the other players! Have a look at their Gum-Gum piles. Each of the other players has to give you **one** Gum in one of the two depicted colours from his Gum-Gum pile, if available. It is up to you which colour to choose! If you haven't had this colour yet, you may add this Gum to your Gum-Gum pile and thereby refine it. If the colour already exists in your pile, you have to put the Gum back into the storage bag.



### ASSEMBLY LINE

Take 2 gums from the storage facility and push them, from above, under the assembly line cover. Now 2 Gums come out at the bottom. If you don't already have these colours in your Gum-Gum, then you must integrate both colours into your Gum-Gum. If you already have one or both colours in your Gum-Gum, then only take the colour that you don't already have. Put the other one(s) back into the storage facility. If you have drawn a black lid, you must finish your Gum-Gum and value it. In any case, your turn ends after the assembly line.



### CROSS-OVER SWITCH

Push one of the two switches across to the opposite position and carry out the symbol action, which is now lying between the two switches. The switches may not be pulled round the corners and may not remain stationary in the centre of the cross.



## QUALITY CONTROL

From time to time, you can test how good your Gum-Gum is. Flick the arrow. The two colours that the pointer rests on are of especially good quality! If you already have the Gum colours indicated lying in front of you, you receive one point for each colour indicated. Mark the points on the scoring track straightaway. That's the end of your turn.



## SERVICE INDICATOR

Look at all the Gum spaces in the machine and place a Gum from the storage facility in each space showing a symbol. Then flick the arrow. The part of the machine with this symbol you can see now must be serviced. Look for this symbol under the Gums. If the pointer points to the flame, for example, you must look for the flame symbol. Lift the Gum up, under which you assume the symbol is hidden, and take a look to see which symbol is there. If your first attempt at finding the right symbol is not successful, then you still have a second chance!

If you have found the correct symbol, then you may continue your route from the corresponding machine component, without delay.

If you haven't found the correct symbol, your turn ends here.



## PRESSURE GAUGE

If you reach the pressure gauge, the pressure in the machine is calculated. Count up all visible black Gum lids. Now move the arrow to the corresponding value. Next, you must jump to the switch with the matching number and continue your turn from there by flipping the switch and following the pipe.

More than 5 black lids in the machine causes excess pressure. Flick the pointer once. Then remove as many black lids from the machine, leaving the same number in the machine as shown by the pointer. Return them to the storage bag. If the arrow comes to rest on the brown excess pressure space after being flicked, simply flick it again. Then your turn ends.



## RANDOM CHECKS

Flick the arrow. Activate the switch bearing the number indicated by the arrow and continue play from there.



**Note:** If you want a game with lots of luck elements, then play with the turntable "Random checks" and use lots of inlay elements showing the turntable.

### Both Professors

So, now you should know enough to be able to operate the machine! In case of any questions, just send us an e-mail via the internet address noted below. And now, good luck!

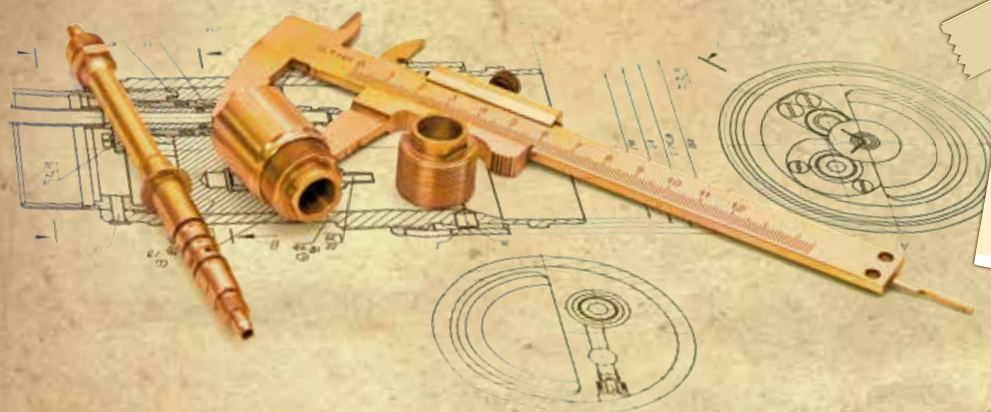




## SUMMARY

1. Slide the starting shutter, look at the number of the new position.
2. Move the switch with the corresponding number.
3. Follow the matching pipe from the new position.
4. Carry out action: **a. Gum storage facility:** choose a Gum and place it before you. If there's a symbol beneath it, carry out this action. If there's no symbol underneath, continue to follow the pipe and either take a Gum or carry out an action.
  - b. Turntable:** Depending on the turntable used, carry out the appropriate action.
  - c. Green or blue boiler:** give the cover a quarter turn and act on the symbol.
  - d. Assembly line:** take 2 single Gums from the storage bag and, from above, push them under the cover. If possible, incorporate the two Gums, which drop out, into your own Gum-Gum.
  - e. Cross-over switch:** flick one of the switches and act on the symbol lying between the switches.
5. Measuring the value of the Gum-Gum: if the Gum-Gum was sealed with a black lid, the points are measured on the Gum-Gum-o-Meter and the gearwheel is moved forwards along the scoring track.
6. The game ends, as soon as someone has scored **30 points**.





Un jeu d'ingéniosité  
pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 8 ans



**Professeur D.**

Bonjour. Je vous souhaite la cordiale bienvenue dans notre laboratoire en tant que nouveaux stagiaires. Mon nom est Prof. Dr D., mais vous pouvez simplement m'appeler Professeur. Pendant votre stage, vous aurez la très lourde responsabilité de fabriquer de fabuleux gum-gums. Vous avez devant vous la meilleure machine de tous les temps : la machine à gum-gum. J'ai participé à la conception de cette machine sensationnelle et je vais brièvement vous expliquer comment la manipuler pour produire des gum-gums aussi parfaits que possible.

**Lola**

Mais... euh... oui... Je suis complètement débutante en sciences. Je n'y connais rien du tout à ces machins techniques. Et je pense que je parle aussi au nom des autres stagiaires quand je dis que j'aurais besoin de quelques explications supplémentaires. Finalement, c'est quoi ce gum-gum ? Peut-être pourriez-vous détailler un peu plus...



**Professeur L.**

Pas de problème, je peux vous aider. Je suis Prof. Dr L., le collègue du Professeur D. Tous les deux, nous vous raconterons tout ce que vous avez besoin de savoir sur cette machine. De quoi s'agit-il ? Ceci est une machine à gum-gum, ou plutôt : LA machine à gum-gum. C'est quoi un gum-gum ? C'est très simple : c'est le meilleur de ce que vous pouvez vous représenter. C'est rond, coloré et tout le monde veut en avoir. Un gum-gum est toujours composé de différents gums et d'un bouchon noir. Le mieux est que vous essayiez tout de suite la machine. Alors vous aussi, vous ne voudrez plus vous passer des gum-gums.



**Lola**

Ah oui... gum-gum... bien sûr ! Je trouve ça formidable. Mais comment pouvons-nous accéder aux gums ? Comment manipule-t-on la machine ?

**Professeur D.**

En réalité, ce n'est pas si simple. Il faut manipuler des leviers, basculer des commutateurs et déplacer des roues dentées. Celui qui ne sait pas faire ça n'a pas sa place ici. Parce que ce n'est que quand vous aurez réussi à produire des gum-gums et à les fermer avec un bouchon noir que je vous donnerai des points. Plus le gum-gum a de couleurs différentes, plus vous recevrez de points.

**Professeur L.**

Je vous donne un conseil : soyez meilleurs que vos concurrents. Parce que seul le meilleur d'entre vous pourra rechercher et travailler dans le laboratoire avec nous. Le premier à obtenir 30 points deviendra notre assistant.

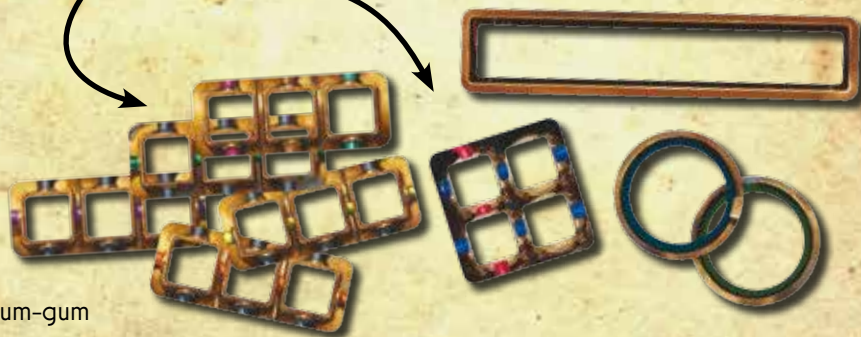
# CONTENU

**Professeur D.**

Je vais d'abord vous donner un aperçu de la composition de la machine.



9 éléments du cadre



42 gums (6 de chacune des 6 couleurs et 6 bouchons noirs)

1 sac pour la réserve à gums



1 machine à gum-gum

1 curseur de mise en marche avec trou et poignée octogonale en bois qui sera insérée dans le trou



2 couvercles pour chaudron



4 roues dentées pour compter les points



2 disques + 1 flèche à fixer



7 commutateurs (5 commutateurs avec chiffre et 2 avec vis)

16 pièces de la machine (2 éléments à encastrier carrés et 10 éléments à encastrier oblongs pour les cases à gum-gum, 2 éléments à encastrier ronds pour les chaudrons, 2 éléments à encastrier longs pour le curseur de mise en marche)

2 gum-gum-o-mètres (pour lire les points des gum-gums)

1 cache pour le tapis roulant à enficher sur le plateau de jeu

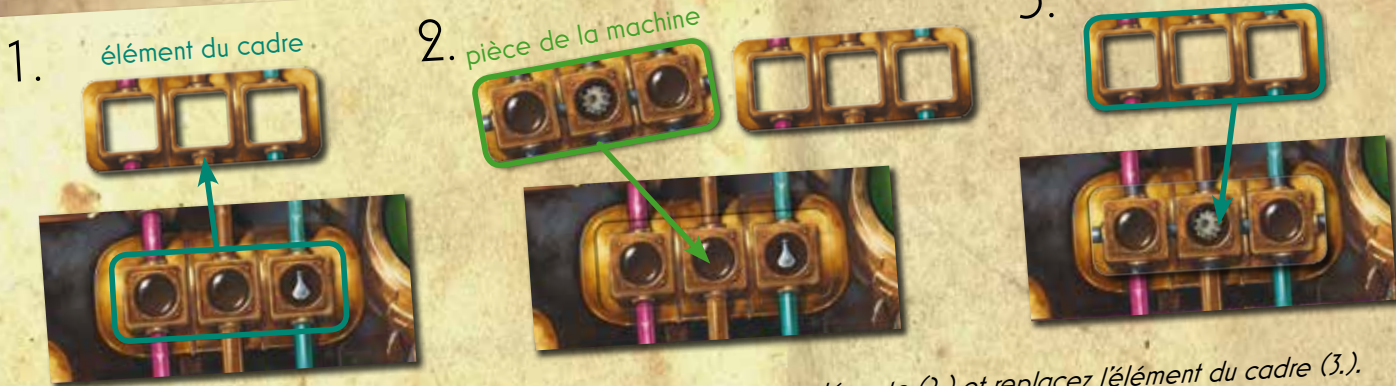


## Professeur L.

Nous arrivons maintenant à la partie importante : je vous explique comment construire la machine. Pour entretenir la machine, vous devez bien sûr aussi pouvoir la démonter puis la remonter. Comment ça marche :

### INSTALLER LA MACHINE

Si vous utilisez la machine pour la première fois, utilisez simplement les symboles qui sont déjà imprimés dessus. Lors des prochaines parties, vous pourrez ensuite transformer la machine. À cet effet, sortez les éléments du cadre de la machine et placez les pièces souhaitées. Ensuite, vous reposez les éléments du cadre par-dessus. Il n'y a pas d'ordre précis à respecter pour les pièces de la machine. Vous pouvez construire la machine différemment chaque fois que vous l'utilisez.



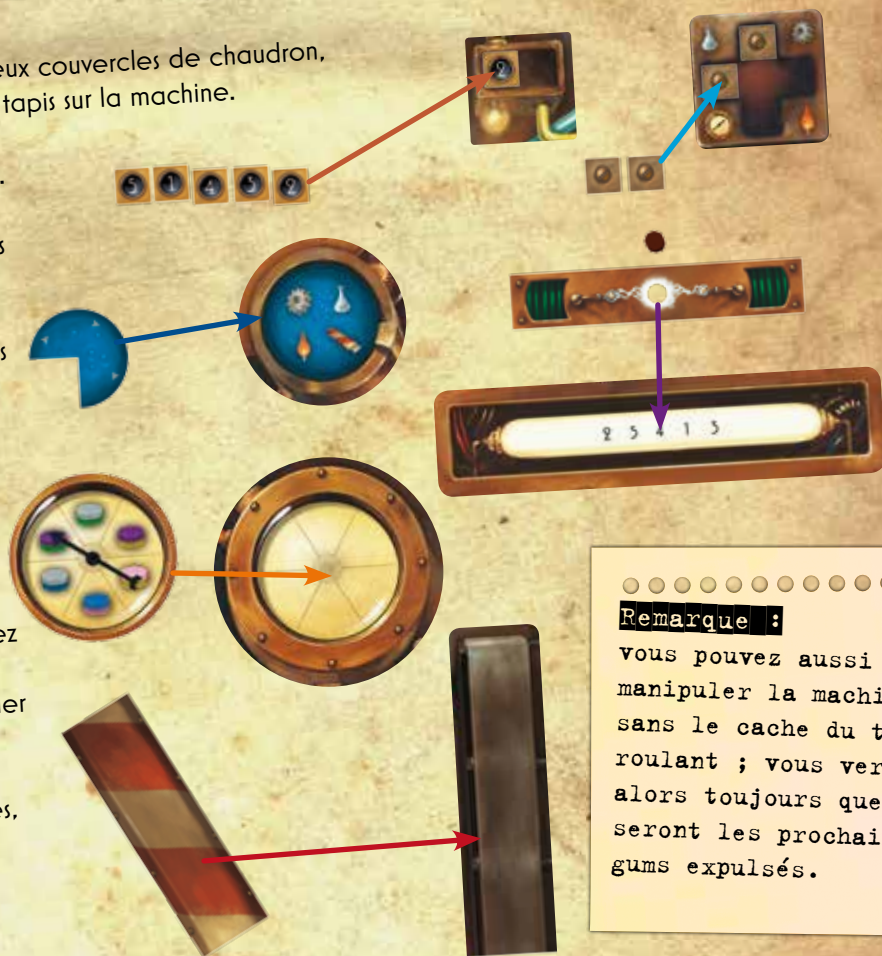
Sortez l'élément du cadre de la machine (1.), intégrez une pièce adéquate (2.) et replacez l'élément du cadre (3.).

Avant votre première partie, n'oubliez pas d'évider les emplacements pour les doigts sur le plateau de jeu et de jeter les chutes. Elles ne seront pas utilisées dans le jeu.

## Professeur D.

Ensuite, vous devez encore installer les 7 commutateurs, les deux couvercles de chaudron, le curseur de mise en marche, un des disques et le cache du tapis sur la machine.

- Vous pouvez répartir les commutateurs avec chiffre à volonté sur les emplacements prévus pour les commutateurs. Vous les reconnaîtrez aux petites ampoules. Posez les deux commutateurs avec vis dans la croix, de manière à ce qu'ils se trouvent dans des cases voisines et pas face à face.
- Les couvercles de chaudron seront placés sur les chaudrons vert et bleu. L'orientation est indifférente.
- Le curseur de mise en marche est posé dans la case de départ de manière à ce que le trou se trouve au-dessus du chiffre central. Insérez ensuite la poignée dans le trou pour que le chiffre soit caché.
- Il existe 2 disques différents. Choisissez un des 4 côtés, fixez la flèche rotative et placez le disque dans la machine. Vous en saurez plus sur les disques plus tard. Pour le premier test, le mieux est de choisir le contrôle qualité.
- Enfichez le cache du tapis roulant dans les fentes prévues, en bas à droite de la machine.



### Remarque :

vous pouvez aussi manipuler la machine sans le cache du tapis roulant ; vous verrez alors toujours quels seront les prochains gums expulsés.



Lola

Ça semble très complexe... Et nous, stagiaires inexpérimentés, nous devons nous en sortir avec ça ?



**Professeur L.**

Ce n'est pas si compliqué. Nous expliquons tout très précisément et dès que la machine est installée correctement, le reste va de soi.

**Professeur D.**

Mais il reste encore quelques préparatifs.

Posez tous les gums dans la réserve (sac en tissu). La machine doit ensuite être remplie. Désignez l'un d'entre vous qui sortira au fur et à mesure et un par un les gums de la réserve et les posera sur les emplacements adéquats. Toutes les cases de 3, la case de 4 en bas à gauche et l'espace sous le cache du tapis roulant doivent être remplis. Veillez à ce qu'au moins 3 bouchons de gum noirs se trouvent dans l'ensemble de la machine. Si ce n'est pas le cas, échangez autant de gums choisis au hasard jusqu'à ce qu'il y en ait 3 noirs.

**Professeur L.**

**Attention :** vous ne devez en aucun cas placer plusieurs bouchons noirs les uns derrière les autres sur le tapis roulant. Cela provoque un embouteillage de bouchons ! Après un noir, il faut poser un gum de couleur.

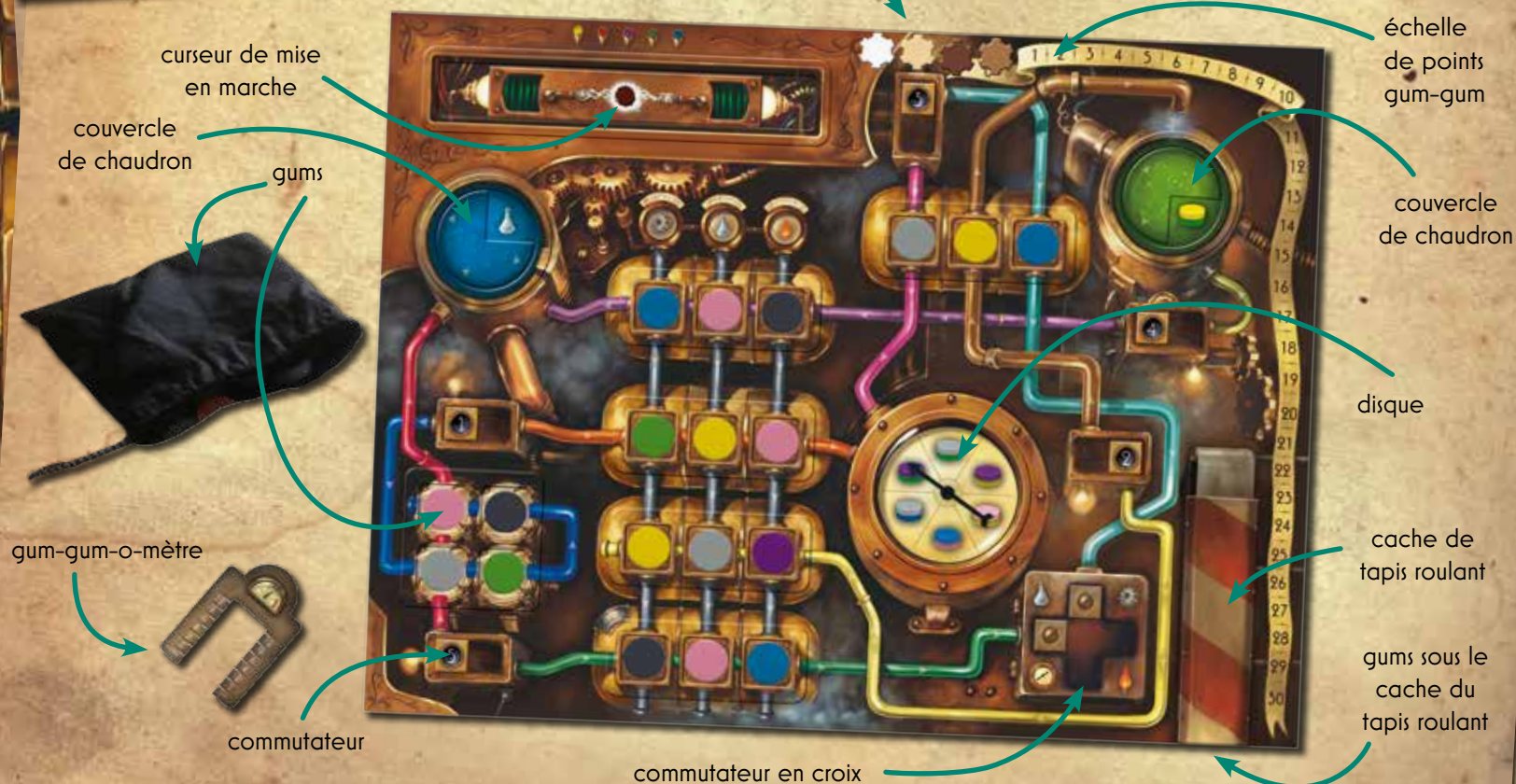


**Professeur D.**

Choisissez encore chacun une roue dentée et posez-la sur la case 0 de l'échelle de points gum-gum. Vous devez maintenant choisir avec quel gum-gum-o-mètre vous voulez jouer : avec l'un, vous pouvez obtenir jusqu'à 12 points par gum-gum (= jeu un peu plus rapide) et avec l'autre jusqu'à 10 points (jeu un peu plus long). Mettez le gum-gum-o-mètre dont vous n'avez pas besoin de côté.

**Professeur L.**

La machine que vous avez construite devrait à peu près ressembler à ça :





## LA FIN DES EFFORTS

**Lola**

Ah. Et quand aurons-nous atteint notre objectif ?



**Professeur D.**

Dès que l'un d'entre vous aura réussi à obtenir au moins 30 points avec les gum-gums qu'il a fabriqués, la fin de la partie est annoncée. Tous les concurrents ont ensuite encore une chance d'atteindre également les 30 points. Ils peuvent encore manipuler la machine une seule fois. Celui qui a alors obtenu le plus de points gagne cette petite compétition.

**Astuce :** si vous voulez que la partie dure encore moins longtemps, vous pouvez aussi réduire le nombre de points à atteindre à 20.

## LES DÉTAILS DE LA MACHINE

**Professeur L.**

Bon, maintenant je vous explique plus en détail tout ce qui peut se passer. Quand vous suivez un tuyau, vous pouvez sortir aux stations suivantes :

### UN RÉSERVOIR À GUMS



Un réservoir à gums se compose de plusieurs gums (3 ou 4). Suis le tuyau. Tu peux choisir un des gums présents dans le réservoir. Retire-le du compartiment et pose-le devant toi. Les gums sont empilés. Tu poses donc simplement les autres gums sur ceux qui y sont déjà.

Si un symbole apparaît sous le gum que tu retires de la machine, tu dois accomplir l'action correspondante.

Si aucun symbole n'est représenté sous le gum, tu peux suivre le tuyau et prendre un autre gum du même réservoir, ou continuer à suivre le tuyau jusqu'à la prochaine station.

**Important :** si tu arrives à un emplacement vide dans un réservoir à gums sur lequel un symbole est représenté, tu ne peux pas utiliser ce symbole, mais tu dois passer sur la case et continuer.

.....



**Professeur D.**

Ici, je dois aussi intervenir encore une fois. Encore quelques informations importantes : tu peux recevoir plusieurs gums en un seul tour. Une portion de gum-gum terminée est composée de 1 à 6 gums de différentes couleurs et d'un bouchon noir. Aucune couleur ne peut être en double en un portion de gum-gum.

Tu dois toujours respecter le chemin imposé et toujours suivre les tuyaux et/ou symboles marqués en couleur. Tu ne peux pas changer de couleur de tuyau entre-temps ou bifurquer.

**Professeur L.**

Exact, c'était important. Mais continuons : si tu arrives à un réservoir de gums, tu peux prendre d'abord le premier gum, puis le deuxième et ensuite le troisième, sauf si un symbole apparaît sous l'un des gums pris. Les actions des symboles doivent être accomplies immédiatement. Tu peux aussi sauter autant de gums que tu veux dans un réservoir. Mais tu ne peux pas prendre d'abord le deuxième gum, puis le premier. Reculer n'est pas autorisé.

## Cela pourrait se passer ainsi :

Lola actionne le curseur de mise en marche et le place sur la position tout à fait à gauche. Elle soulève la poignée et voit un 2 dessous.

Elle place de nouveau la poignée dans l'échancrure et cherche le commutateur avec le chiffre 2. Elle pousse ce commutateur vers l'espace vide.

Le commutateur touche alors le tuyau orange. Elle suit le tuyau jusqu'au premier réservoir à gums. Le premier gum est vert. Elle a déjà du vert devant elle. Mais le jaune et le mauve lui manquent encore. Elle choisit le gum jaune, le retire du compartiment et le pose sur son gum vert.

Une roue dentée apparaît dans le compartiment. Lola saute alors à la roue dentée et suit le nouveau tuyau.



Elle aurait aussi pu laisser le gum jaune et prendre le mauve. Aucun symbole ne se trouve sous le gum mauve. Elle aurait donc maintenant pu continuer à suivre le tuyau orange et actionner le disque. Mais elle n'aurait pas pu revenir et prendre le gum jaune. Lola n'aurait en aucun cas pu prendre par ex. le gum mauve, puis bifurquer vers le bas en direction du gum bleu, parce qu'elle aurait alors changé de couleur de tuyau.

## Professeur L.

Mais revenons à la machine. Vous devez encore découvrir quelques stations :

## LES SYMBOLES QUI APPARAISSENT DANS LA MACHINE

### ROUE DENTÉE, PISTON, FLAMME



Les pièces de machine roue dentée, piston et flamme se trouvent directement sous le curseur de mise en marche.

À l'aide de celles-ci, vous pouvez activer les tuyaux qui passent en dessous. Afin de faire cela, vous devez trouver n'importe où sur la machine un des symboles correspondants de la roue dentée, du piston ou de la flamme (par ex. sous un gum, dans un chaudron, etc.). Dès que vous avez trouvé un tel symbole, vous devez immédiatement aller à la partie correspondante de la machine et suivre le nouveau tuyau.

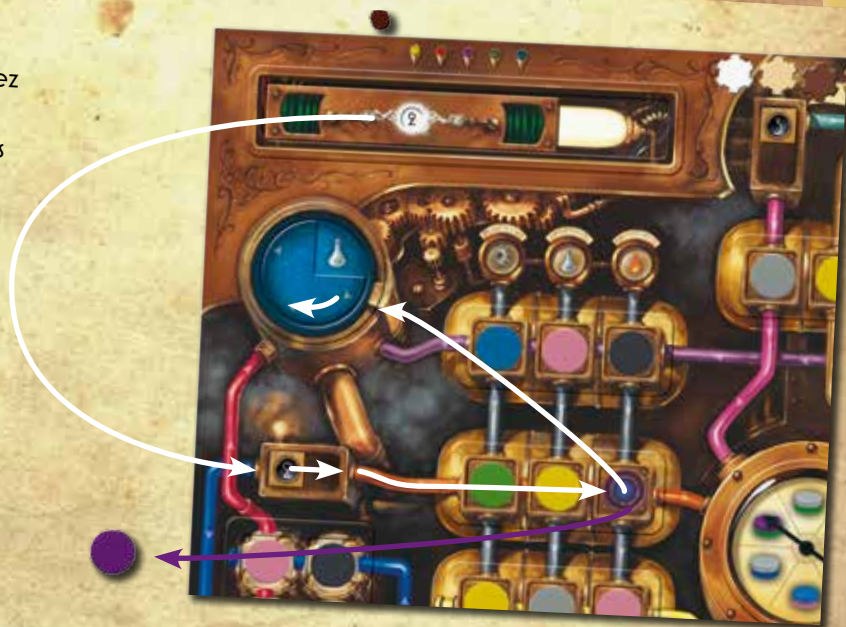


## LES AUTRES SYMBOLES

Pendant que vous manipulez la machine, vous rencontrerez encore d'autres symboles. Vous trouverez des symboles qui représentent certaines pièces de la machine en petit. Dès que vous rencontrez un tel symbole, laissez tout en plan et continuez immédiatement à l'emplacement indiqué par le symbole.

### Un exemple :

Lola a actionné le commutateur avec le chiffre 2 et retire le troisième gum (mauve) du compartiment. Le symbole du chaudron bleu apparaît. Elle se rend immédiatement au chaudron bleu et tourne le couvercle d'un quart de tour dans la direction de la flèche et obéit au prochain symbole qui y apparaît.



## ÉLÉMENTS DE LA MACHINE

### ∞ FINITION LIQUIDE ∞

Remue le contenu du chaudron.  
Tourne le couvercle d'un quart de tour dans le sens de la flèche. Obéis au nouveau symbole.

Si le symbole représente une pièce de la machine, continue immédiatement à l'emplacement indiqué par le symbole.

Si le symbole représente un double gum, tu peux effectuer un contrôle qualité chez les autres joueurs !  
Regarde leurs piles de gum-gum.  
Si c'est possible, chacun des autres joueurs doit te donner **un** gum de sa pile de gum-gum d'une des deux couleurs indiquées. C'est à toi de choisir la couleur que tu récupères !  
Si tu ne possédais pas encore cette couleur, tu peux ajouter ce gum dans ta pile de gum-gums, et ainsi procéder à sa finition. Si tu possèdes déjà cette couleur dans ta pile, tu dois remettre ce gum dans le sac de réserve.



### ∞ TAPIS ROULANT ∞

Prélève 2 gums de la réserve et glisse-les par le haut sous le cache du tapis roulant. Deux gums sortent maintenant par le bas. Si tu n'as pas encore ces couleurs dans le gum-gum posé devant toi, tu dois les intégrer dans ton gum-gum. Si tu as déjà une couleur ou les deux dans ton gum-gum, tu prends seulement la couleur que tu n'as pas encore. Tu replaces l'autre/les autres dans la réserve. Si tu as tiré un bouchon noir, tu dois terminer et évaluer ton gum-gum. Ton coup se termine dans tous les cas après le tapis roulant.



### ∞ COMMUTATEUR EN CROIX ∞

Glisse un des deux commutateurs sur la position d'en face et obéis au symbole qui se trouve alors entre les deux commutateurs. Les commutateurs ne peuvent pas être déplacés sur un angle et ne peuvent pas rester au centre de la croix.



## LE CONTRÔLE QUALITÉ

Ici, tu peux entre-temps déjà tester si ton gum-gum est bon. Donne une chiquenaude à la flèche. Les deux couleurs sur lesquelles la flèche s'arrête sont de particulièrement bonne qualité. Si les couleurs de gum qui sont indiquées sont déjà posées devant toi, tu reçois un point pour chaque couleur indiquée. Reporte immédiatement les points sur l'échelle avec ta roue dentée. Ton tour est alors terminé.



## L'INDICATEUR DE MAINTENANCE

Vérifie toutes les cases gum de la machine et pose un gum de la réserve dans chacune où un symbole est visible. Donne ensuite une chiquenaude à la flèche. Le symbole qui est alors indiqué doit faire l'objet d'une maintenance. Trouve ce symbole sous les gums. Si la flèche indique par ex. la flamme, tu dois trouver le symbole flamme. Soulève le gum sous lequel tu soupçonnes ce symbole, et vérifie quel symbole s'y trouve. Si tu ne réussis pas à trouver le bon symbole du premier coup, tu as encore un deuxième essai. Si tu as trouvé le bon symbole, tu peux immédiatement continuer ton chemin depuis la partie correspondante de la machine. Si tu n'as pas trouvé le bon symbole, ton tour est terminé.



## L'INDICATEUR DE PRESSION

Si tu atteins l'indicateur de pression, la pression de la machine est calculée. Compte tous les bouchons de gum noirs visibles. Place alors la flèche sur la valeur correspondante. Tu dois ensuite sauter vers le commutateur avec le chiffre correspondant et y continuer ton tour en basculant le commutateur et en suivant le tuyau.

Si plus de 5 bouchons noirs se trouvent dans la machine, elle est en surpression. Donne une chiquenaude à l'aiguille. Retire ensuite assez de bouchons noirs de la machine pour qu'il n'y en ait plus que le nombre affiché par l'aiguille. Repose-les dans la réserve. Si après la chiquenaude, la flèche reste dans la zone brune de surpression, donne simplement une autre chiquenaude. Ton tour se termine ensuite.



## L'ÉCHANTILLON ALÉATOIRE

Donne une chiquenaude à la flèche. Actionne le commutateur avec le chiffre indiqué par la flèche et continue à jouer à partir de là.



**Remarque :** si vous voulez laisser beaucoup de place à la chance, le mieux est de jouer avec la roue dentée Échantillon aléatoire et d'utiliser un grand nombre d'éléments à encastrier sur lesquels la roue dentée est représentée.

### Les deux professeurs

Bon, maintenant vous devriez en savoir assez pour utiliser la machine. Si vous avez des questions, envoyez-nous simplement un courriel via le site Internet ci-après. Et maintenant bonne chance !

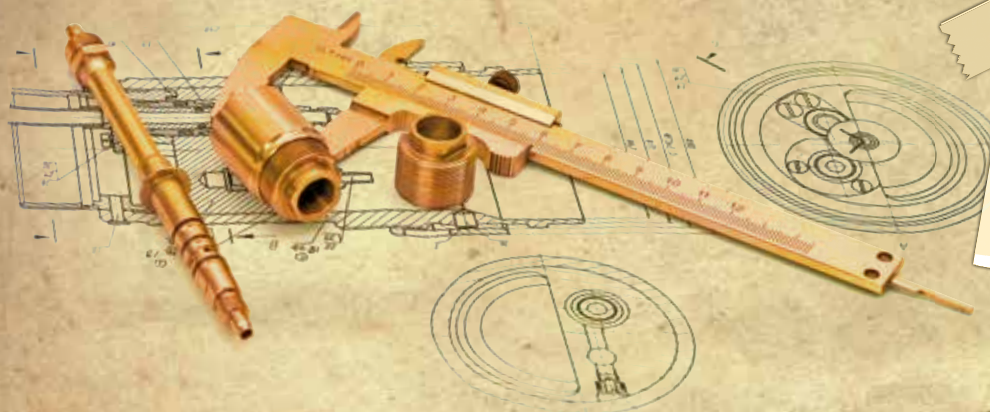




## RÉCAPITULATIF

1. Déplacer le curseur de mise en marche, lire le chiffre de la nouvelle position.
2. Déplacer le commutateur avec le chiffre correspondant.
3. Suivre le tuyau correspondant à partir de la nouvelle position.
4. Accomplir une action :
  - a. **Réservoir à gums** : choisir un gum et le déposer. Si un symbole apparaît, lui obéir. Si aucun symbole n'apparaît, continuer à suivre le tuyau et soit prendre un autre gum, soit accomplir une action.
  - b. **Disque** : selon le disque utilisé, accomplir l'action correspondante.
  - c. **Chaudron vert ou bleu** : faire avancer le couvercle d' $\frac{1}{4}$  de tour et obéir au symbole.
  - d. **Tapis roulant** : prélever 2 gums de la réserve et les glisser par le haut sous le cache. Le cas échéant, intégrer les deux gums qui sortent par le bas dans son propre gum-gum.
  - e. **Commutateur en croix** : basculer un des commutateurs et obéir au symbole qui se trouve entre les commutateurs.
5. Évaluer son gum-gum : si le gum-gum a été terminé par un bouchon noir, les points sont constatés à l'aide du gum-gum-o-mètre et avancés sur l'échelle des points avec la roue dentée.
6. La partie est terminée dès qu'un joueur a obtenu au minimum **30 points**.





Een knutselspel  
voor 2 t/m 4 spelers  
vanaf 8 jaar



### Professor D.

Goedemiddag! Ik heet jullie van harte welkom als nieuwe stagiairs in ons laboratorium. Mijn naam is Prof. Dr. D., maar jullie mogen me ook gewoon Professor noemen. Tijdens jullie stage hebben jullie de zeer verantwoordelijke taak om fantastische Gum-Gums te maken! Voor jullie staat de beste machine aller tijden: de Gum-Gum-machine! Ik heb deze sensationele machine mede ontwikkeld en zal jullie nu in het kort uitleggen hoe jullie ermee moeten werken om zo perfect mogelijke Gum-Gums te maken.

### Lola

Dus... ehm... ja... ik ben een groentje in de wetenschap. Ik weet echt niets van al dit technische spul. En ik denk dat ik ook voor mijn medestagiairs spreek als ik zeg dat ik iets meer uitleg nodig heb. Wat is die Gum-Gum eigenlijk? Misschien kunt u daar nog iets over zeggen...



### Professor L.

Geen probleem, daar kan ik jullie mee helpen! Ik ben Prof. Dr. L., de collega van Professor D. We gaan jullie alles vertellen wat jullie van deze machine moeten weten! Het gaat om het volgende: Dit hier is een Gum-Gum-machine - of beter gezegd: DE Gum-Gum-machine. Wat een Gum-Gum is? Dat is heel simpel: het is het beste wat jullie kunnen bedenken! Het is rond, kleurrijk en iedereen wil het hebben. Een Gum-Gum bestaat altijd uit verschillende Gums en een zwart deksel. Jullie kunnen het beste de machine meteen proberen! Daarna zullen ook jullie de Gum-Gums niet meer willen missen.



### Lola

Ja, hoor... Gum-Gum... natuurlijk! Vind ik ook heel gaaf. Maar waar halen we die Gums vandaan? En hoe werkt dat nu met de machine?

### Professor D.

Dat is inderdaad niet zo makkelijk. Jullie moeten hendels bewegen, schakelaars omzetten en tandwielen draaien! Wie dat niet kan, heeft hier niets te zoeken! Want pas als jullie erin slagen Gum-Gums te maken en met een zwart deksel af te sluiten, geef ik jullie er punten voor. Hoe meer verschillende kleuren in een Gum-Gum zijn verwerkt, hoe meer punten jullie krijgen!

### Professor L.

Ik geef jullie nog een tip: wees beter dan de concurrentie! Want alleen de beste van jullie mag met ons in het lab onderzoek doen! Wie het eerst 30 punten heeft verzameld, wordt onze medewerker.



# INHOUD

## Professor D.

Ik zal jullie nu een overzicht geven uit welke onderdelen de machine bestaat.



9 framedelen



42 Gums (6 x 6 verschillende kleuren en 6 zwarte deksels)

1 Gum-voorraadzakje



1 Gum-Gum-machine

1 startschuiver met een gat en een achthoekig houten handvat om in het gat te steken



4 tandwielen voor de puntentelling



2 ketelafdekkingen



2 draaischijven

+ 1 pijl om vast te steken



7 schakelaars

(5 getallenschakelaars en 2 met schroef)



16 machine-elementen (2 vierkante en 10 langwerpige inlegelementen voor de Gum-Gum-vakken, 2 ronde inlegelementen voor de ketels, 2 lange inlegelementen voor de startschuiver)



2 Gum-Gum-o-meters (om de Gum-Gum-punten af te lezen)



1 lopende-bandafdekking om op het speelbord te steken



## Professor L.

Nu komen we bij het belangrijkste deel: ik zal jullie uitleggen hoe jullie de machine in elkaar moeten zetten. Voor het onderhoud van de machine moeten jullie natuurlijk ook weten hoe je de machine uit elkaar haalt en weer in elkaar zet! Dat gaat zo:

## MACHINE OPZETTEN

Als jullie de machine voor de eerste keer gebruiken, gebruiken jullie gewoon de symbolen die al op de machine zijn gedrukt. Voor latere partijen kunnen jullie de machine anders gaan opzetten. Haal daarvoor de framedelen uit de machine en leg de gewenste machine-elementen op hun plaats. Vervolgens leggen jullie de framedelen daar weer bovenop. Er is geen vaste volgorde voor de machine-elementen. Jullie kunnen de machine elke keer anders in elkaar zetten.

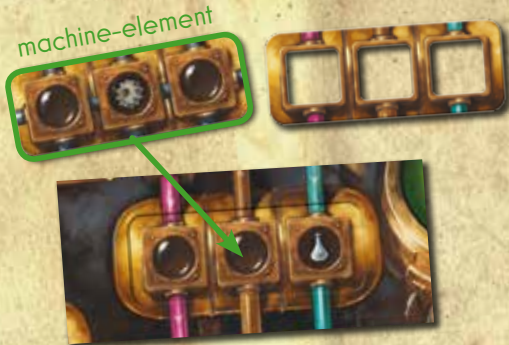
1.

framedeel



2.

machine-element



3.



Vergeet niet om vóór het allereerste spel de vingergaten uit het speelbord te drukken en weg te gooien; je hebt ze voor het spel nooit nodig.

Haal een framedeel uit de machine (1.), leg een passend machine-element op zijn plaats (2.) en plaats het framedeel weer terug (3.).

## Professor D.

Nu moeten jullie nog de 7 schakelaars, de twee ketelafdekkingen, de startschuiver, een van de draaischijven en de lopende-bandafdekking in de machine inbouwen.

- De getallenschakelaars kunnen jullie willekeurig op de plekken voor de **schakelaars** verdelen. Deze herkennen jullie aan de lampjes. De twee **schakelaars met de schroef** leggen jullie zodanig in het kruis dat ze in vakken naast elkaar en niet tegenover elkaar liggen.
- De **ketelafdekkingen** komen in een willekeurige positie op de groene en de blauwe ketel te liggen.
- De **startschuiver** wordt zodanig op het startveld gelegd dat het gat boven het middelste getal zit. Vervolgens steken jullie het handvat in het gat zodat het getal is afgedekt.
- Er zijn 2 verschillende **draaischijven**. Kies een van de 4 kanten, maak de draaipijl vast en leg de schijf in de machine. Straks vertel ik meer over de schijven. Voor de eerste test kunnen jullie het best de kwaliteitscontrole inzetten.
- Steek nu de **lopende-bandafdekking** in de daarvoor bestemde spleet rechtsonder in de machine.



### Tip:

jullie kunnen ook zonder lopende-bandafdekking werken, zodat jullie altijd kunnen zien welke Gums als eerste naar buiten worden geschoven.

**Lola**

Dat lijkt me erg ingewikkeld... En daarmee moeten wij onervaren stagiairs werken?



**Professor L.**

Het is helemaal niet zo ingewikkeld. We leggen hier alles precies uit en zodra de machine goed is opgezet, gaat de rest als vanzelf!

**Professor D.**

Maar enkele voorbereidingen ontbreken nog:

Leg alle Gums in de voorraad (het stofzakje). De machine moet nu worden gevuld! Wijs een van jullie aan die de ene Gum na de andere uit de voorraad trekt en in de bijpassende vakken legt. Alle vakken voor 3 Gums moeten worden gevuld, evenals het vak voor 4 Gums linksonder en de ruimte onder de lopende-bandafdekking. Zorg ervoor dat minstens 3 zwarte Gum-deksels ergens in de machine liggen. Als dit niet het geval is, ruil dan zo veel willekeurig gekozen Gums tot er 3 zwarte bij zijn.

**Professor L.**

**Let op:** jullie mogen in geen geval meerdere zwarte deksels direct na elkaar op de lopende band leggen, anders krijgen jullie een dekselstoring! Na een zwarte Gum moeten jullie een gekleurde Gum in de machine leggen.

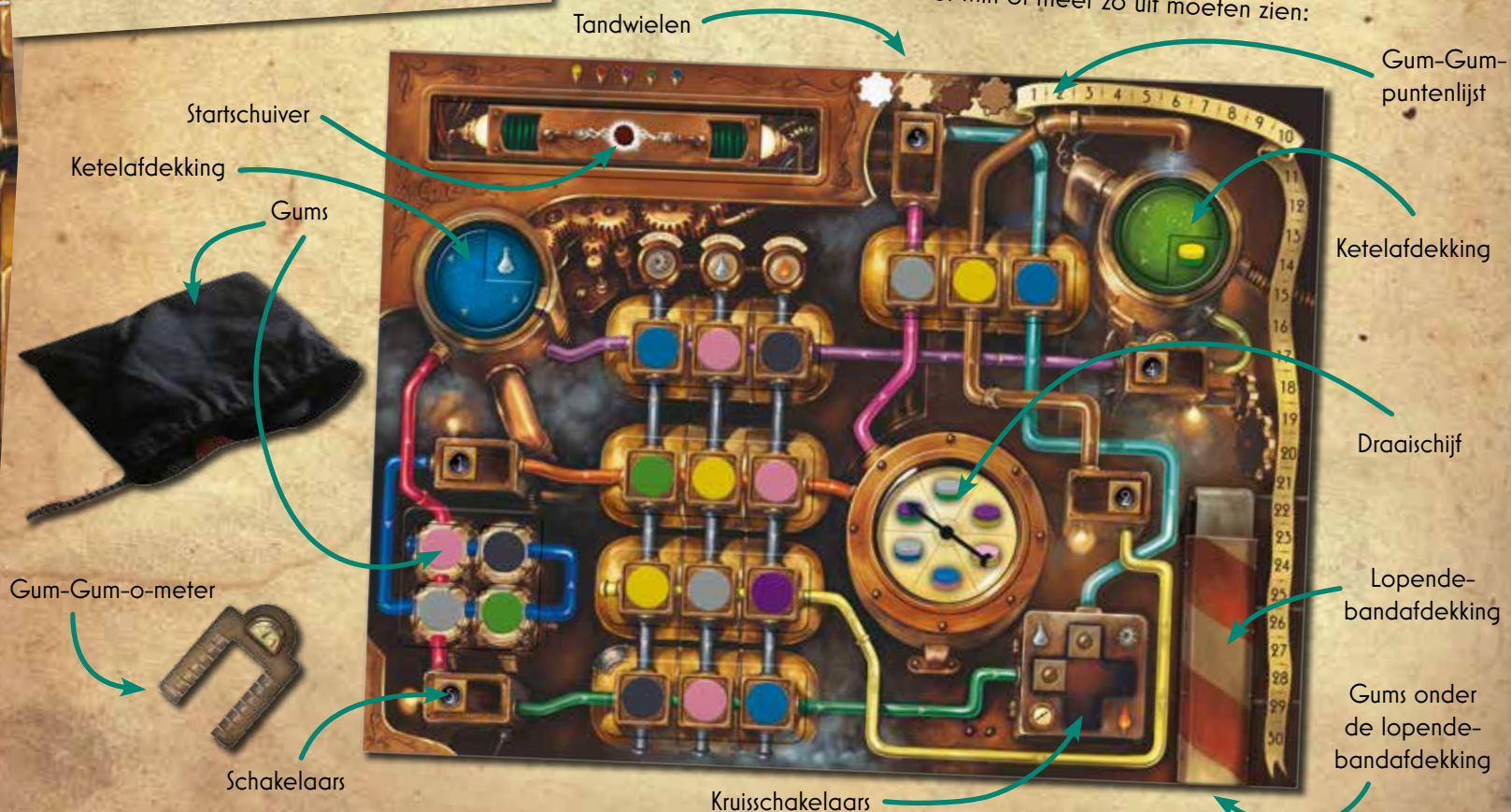


**Professor D.**

Nu kiest iedereen nog een tandwiel en plaatst deze op veld O op de Gum-Gum-puntenlijst. Nu moeten jullie beslissen met welke Gum-Gum-o-meter jullie willen spelen: met de ene kunnen jullie tot 12 punten voor een Gum-Gum krijgen (= spel gaat iets sneller) en met de andere tot 10 punten (= spel gaat iets langzamer). Leg de Gum-Gum-o-meter die niet nodig is, opzij.

**Professor L.**

Opgezet zou de machine er min of meer zo uit moeten zien:





### Professor D.

Maar nu gaan we eens zien of jullie goed hebben geluisterd. Wie het laatst een machine heeft bediend, mag beginnen.

### Professor L.

Wacht eens! Jullie weten nog niet wat jullie moeten doen! Jullie kunnen het beste als volgt te werk gaan:

## GUM-GUMS MAKEN

Jullie werken om de beurt met de machine, met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, moet je eerst de machine aanzetten.

Daarvoor schuif je de lange startschuiver op een van de vijf mogelijke posities die boven de startschuiver met een gekleurde pijl zijn aangeduid. Je moet de schuiver bewegen, je mag hem niet in dezelfde positie laten staan. Til het handvat even op en bekijk welk getal eronder zit. Dek het getal dan weer met het handvat af.

Zoek op de machine de schakelaar met dit getal. Schuif de schakelaar in de vrije richting. Deze schakelaar heb je nu geactiveerd!

Volg nu vanuit de nieuwe positie van de schakelaar de bijbehorende buis. Er is altijd maar een juiste! De buizen leiden naar verschillende machineë-elementen, die ik later zal uitleggen. Volg gewoon de buizen en voer dan een van de mogelijke acties uit.



### Lola

Ok, dat heb ik begrepen. Maar hoe krijg ik nu punten?

### Professor D.

Al je handelingen moeten erop gericht zijn om zo veel mogelijk verschillende Gums te verzamelen! Tijdens één zet kun je meerdere Gums krijgen. Als je ergens in de machine een zwart deksel tegenkomt en deze pakt, is je Gum-Gum-stapel af. Je hebt een volledige Gum-Gum gemaakt! We geven je er dan punten voor. Zet de Gum-Gum-o-meter over de Gum-Gum. Aan de zijkant kun je aflezen hoeveel punten je krijgt.



### Voorbeeld:

In dit geval zou je 6 punten voor je Gum-Gum krijgen.

Ga met je tandwiel het gewonnen aantal punten op de puntenlijst vooruit. Vul dan alle lege plekken in de machine weer met Gums uit de voorraad. Zorg er ook nu weer voor dat er minstens 3 zwarte deksels in de machine liggen. Doe vervolgens je berekende Gum-Gum weer terug in de voorraad.

### Lola

En hoe lang duurt het verzamelen van de Gums? Hoeveel acties kan ik uitvoeren?

### Professor L.

Dat hangt van jezelf af, en hoe handig je te werk gaat. Je zet is in de volgende gevallen voorbij:

- de buis die je volgt houdt op
- je voert een actie uit van waaruit geen buis meer verder gaat (bijvoorbeeld aan de lopende band)
- je maakt een Gum-Gum af en krijgt punten.

## EINDE VAN DE INSPANNINGEN

**Lola**

Aha. En wanneer hebben we ons doel bereikt?



**Professor D.**

Zodra het een van jullie lukt met de Gum-Gums die hij heeft gemaakt 30 punten te krijgen, wordt het einde ingeluid. Alle mededingers hebben nu nog de kans eveneens 30 punten te bereiken. Ze mogen nog één keer de machine bedienen. Wie nu de meeste punten heeft verzameld, wint deze kleine wedstrijd!

**Tip:** Als jullie een nog kortere partij willen spelen, kunnen jullie ook het aantal punten dat de winnaar moet bereiken naar 20 verlagen.

## DE MACHINE IN DETAILS

.....∞..∞.....

**Professor L.**

Nu zal ik iets gedetailleerder uitleggen wat er kan gebeuren. Als je een buis volgt, kun je op de volgende plekken terecht komen:

### ∞ EEN GUM-OPSLAGPLAATS ∞



Een Gum-opslagplaats bestaat uit meerdere Gums (3 of 4). Volg de buis. Je kunt een van de Gums uit de opslagplaats kiezen. Haal deze uit het vak en leg hem voor je neer. Gums worden op elkaar gestapeld. Nieuwe Gums leg je dus altijd boven op de Gums die je al hebt.

Als er onder de Gum die je uit de machine haalt een symbool staat, moet je de bijpassende actie uitvoeren.

Als er geen symbool onder de Gum zit, mag je de buis volgen en nog een Gum uit dezelfde opslagplaats halen of de buis verder volgen tot aan de volgende plek.

**Belangrijk:** Als je op een lege plek in een opslagplaats terechtkomt waar een symbool is afgebeeld, mag je dit symbool niet gebruiken, maar moet je deze plek overslaan.

**Professor D.**

Maar nu moet ik toch nog even weer inhaken.

Hier is nog wat belangrijke info:

Je kunt tijdens één zet meerdere Gums krijgen. Een volledige portie Gum-Gum bestaat uit 1 - 6 Gums van verschillende kleuren en een zwart deksel. Er mag geen kleur twee keer in zitten.

Je moet altijd de voorgeschreven route aanhouden en altijd de gekleurde buizen en/of symbolen volgen. Je mag niet ondertussen van buiskleur wisselen of een andere route inslaan.

**Professor L.**

Juist, dat was belangrijk. Maar nu verder met de regels: als je bij een Gum-opslagplaats komt, mag je eerst de eerste Gum, dan de tweede Gum en vervolgens nog de derde Gum pakken - als er niet onder een van de Gums die je hebt gepakt een symbool zit. De acties die bij de symbolen horen moet je altijd meteen uitvoeren! Je mag in een opslagplaats ook willekeurige Gums overslaan. Maar je mag niet eerst de tweede Gum en daarna de eerste pakken. Teruggaan is niet toegestaan.



## Een zet zou als volgt kunnen verlopen:

Lola beweegt de startschuiver en zet hem op de positie helemaal links.  
Ze tilt het handvat even op en ziet daaronder een 2.  
Ze zet het handvat weer terug in het gat en zoekt getallenschakelaar 2.  
Ze schuift de schakelaar in de vrije richting.

Nu stoot de schakelaar op de oranje buis. Ze volgt de buis tot aan de eerste Gum-opslagplaats. De eerste Gum is groen, de tweede geel en de derde paars. Groen heeft ze al voor zich liggen. Geel en paars ontbreken nog. Ze kiest voor de gele Gum, haalt deze uit het vak en legt hem op haar groene Gum.

In het vak is nu een tandwiel te zien. Lola springt naar het tandwiel en volgt de nieuwe buis.



Ze had ook de gele Gum kunnen laten liggen en de paarse kunnen pakken. Onder de paarse Gum zit geen symbool. Ze had dan verder de oranje buis kunnen volgen en de draaischijf kunnen draaien. Maar ze zou niet nog een keer terug mogen gaan om de gele Gum te pakken.  
Lola had in geen geval bijvoorbeeld de paarse Gum mogen pakken en dan naar beneden naar de blauwe Gum mogen gaan, omdat ze dan van buiskleur zou zijn gewisseld.

### Professor L.

Maar nu weer terug naar de machine. Er zijn nog enkele plekken die jullie moeten kennen:

## SYMBOLEN DIE IN DE MACHINE KUNNEN OPDUIKEN

### ☞ TANDWIEL, KOLF, VLAM ☜



Direct onder de startschuiver staan de machinedelen tandwiel, kolf en vlam.

Hiermee kunnen jullie de buizen activeren die eronder lopen. Daarvoor moeten jullie ergens in de machine een van de bijpassende symbolen vinden (bijvoorbeeld onder een Gum, in een ketel, enz.). Als je een van deze symbolen hebt gevonden, moet je meteen naar het bijbehorende deel van de machine gaan en de nieuwe buis volgen.

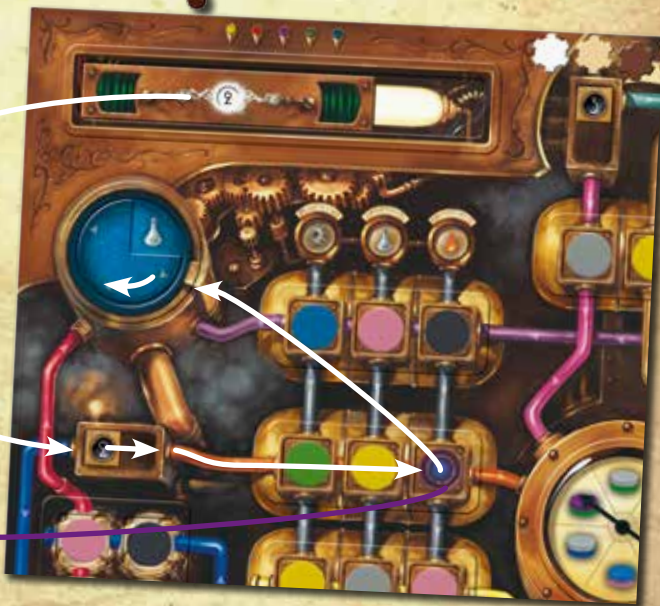


## NOG ENKELE SYMBOLEN

Als jullie de machine bedienen, zullen jullie nog enkele symbolen tegenkomen. Jullie zullen symbolen vinden die bepaalde machinedelen in het klein tonen. Als je een van deze symbolen tegenkomt, laat je alles staan en liggen en ga je meteen vanuit de plek verder die het symbool aantoont.

### Hier een voorbeeld:

Lola heeft getallenschakelaar 2 geactiveerd en haalt de derde Gum (paars) uit het vak. Daaronder duikt het symbool van de blauwe ketel op. Ze gaat meteen naar de blauwe ketel, draait de afdekking een kwart in de richting van de pijl verder en volgt het symbool dat daar tevoorschijn komt.



## COMPONENTEN EN DE MACHINE

### ∞ VLOEIBARE VEREDELING ∞

Roer in de ketel. Draai de afdekking een kwart in de richting van de pijl verder. Voer het nieuwe symbool uit.

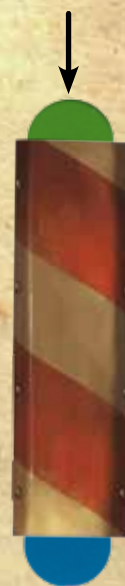
Als het symbool een machine-element is, ga je meteen verder vanaf de plek die door dat symbool wordt aangegeven.

Als het symbool een dubbele Gum is, mag je bij je medespelers een 'kwaliteitscontrole' uitvoeren! Kijk eens naar hun Gum-Gum-stapels. Alle medespelers moeten jou **één** Gum geven, van één van de twee afgebeelde kleuren, als ze zo'n Gum hebben. Jij mag zelf de kleur kiezen! Als je die kleur nog niet had, mag je hem op je stapel leggen om die daarmee te verbeteren. Als je die kleur al in je stapel had, moet je de Gum in de voorraad leggen.



### ∞ DE LOPENDE BAND ∞

Trek 2 Gums uit de voorraad en schuif deze van boven onder de lopende-bandafdekking. Aan de onderkant komen er nu twee Gums uit. Als je deze kleuren nog niet in je Gum-Gum voor je hebt liggen, moet je beide kleuren in je Gum-Gum inbouwen. Als je een kleur of beide kleuren al in je Gum-Gum hebt, neem je alleen de kleur die je nog niet hebt. De andere doe je terug in de voorraad. Als je een zwart deksel hebt getrokken, moet je je Gum-Gum af maken en de punten tellen. Na de band is je zet in elk geval voorbij.



### ∞ KRUISSCHAKELAARS ∞

Schuif een van de twee schakelaars naar de tegenoverliggende positie en voer het symbool uit dat nu tussen de twee schakelaars ligt. De schakelaars mogen niet de hoek om en niet in het midden van het kruis blijven staan.



## DE KWALITEITSCONTROLE

Hier kun je tussendoor eens testen hoe goed je Gum-Gum is. Laat de pijl draaien. De twee kleuren waarop de wijzer blijft staan zijn van bijzonder hoge kwaliteit! Als je de getoonde Gum-kleuren al voor je hebt liggen, krijg je voor elke aangetoonde kleur een punt. Markeer deze punten meteen met je tandwiel op de puntenlijst. Je zet is nu voorbij.



## DE ONDERHOUDSWIJZER

Bekijk alle Gum-vakken van de machine en leg in elk vak waar een symbool te zien is een Gum uit de voorraad. Laat de pijl draaien. Het symbool dat nu wordt aangeduid heeft een onderhoudsbeurt nodig. Vind dit symbool onder de Gums. Als de wijzer bijvoorbeeld op de vlam wijst, moet je het vlamsymbool vinden. Til de Gum waaronder je dit symbool vermoedt iets op en bekijk welk symbool er daadwerkelijk onder zit. Als je de eerste keer niet het juiste symbool weet te vinden, mag je het nog een keer proberen! Heb je het juiste symbool gevonden, dan mag je meteen je route vanuit het bijpassende machinedeel voortzetten. Heb je niet het juiste symbool gevonden, is je zet voorbij.



## DRUKWIJZER

Als je de drukwijzer bereikt, wordt de druk in de machine berekend. Tel alle zichtbare zwarte Gum-deksels. Zet dan de pijl op deze waarde. Vervolgens moet je naar de schakelaar met het bijbehorende getal springen en je zet van daaruit voortzetten door de schakelaar om te zetten en de buis te volgen.

Als er meer dan 5 zwarte deksels in de machine liggen, is er overdruk. Tik een keer tegen de wijzer. Haal dan zo veel zwarte deksels uit de machine dat er nu evenveel deksels over zijn als de wijzer aangeeft. Leg ze terug in de voorraad. Als de pijl na het tikken op het bruine overdrukveld blijft staan, tik dan gewoon nog een keer. Daarna is je zet voorbij.



## TOEVALLIGE STEEKPROEF

Tik tegen de pijl. Activeer de schakelaar met het getal dat de pijl aangeeft en speel vanuit deze plek verder.



**Tip:** Als jullie meer toeval in het spel willen, kunnen jullie het beste met de draaischijf „Toevallige steekproef“ spelen en veel inlelementen gebruiken waarop deze draaischijf te zien is.

### Beide Professors

Maar nu zouden jullie genoeg moeten weten om met de machine te kunnen werken! Als er nog vragen zijn, stuur ons dan een e-mail via de hieronder aangegeven website. Veel succes!





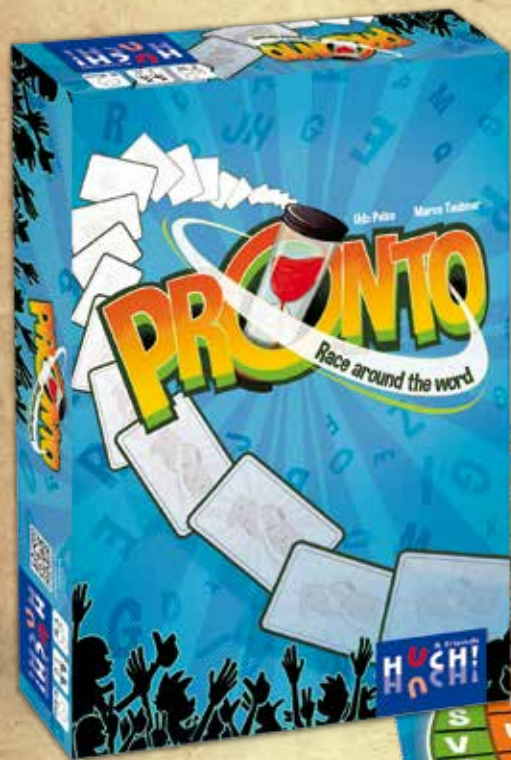


## KORT OVERZICHT

1. Startschuiver verschuiven, getal van de nieuwe positie bekijken.
2. Schakelaar met het bijbehorende getal verschuiven.
3. vanuit de nieuwe positie de bijbehorende buis volgen.
4. Actie uitvoeren:
  - a. **Een Gum-opslagplaats:** een Gum kiezen en neerleggen. Als er een symbool onder zit, dit uitvoeren. Als er geen symbool onder zit, de buis verder volgen en nog een Gum pakken of een actie uitvoeren.
  - b. **Draaischijf:** afhankelijk van de gebruikte draaischijf de bijbehorende actie uitvoeren.
  - c. **Groene of blauwe ketel:** Afdekking  $\frac{1}{4}$  verder draaien en het symbool volgen.
  - d. **De lopende band:** 2 enkele Gums uit de voorraad trekken en van boven af onder de lopende-bandafdekking schuiven. De twee Gums die er aan de onderkant uitkomen eventueel in je eigen Gum-Gum inbouwen.
  - e. **Kruisschakelaars:** een van de schakelaars omzetten en het symbool uitvoeren dat tussen de schakelaars ligt.
5. Gum-Gum berekenen: als de Gum-Gum met een zwart deksel is afgesloten, worden de punten geteld met behulp van de Gum-Gum-o-meter en wordt het tandwiel op de puntenlijst vooruit gezet.
6. Het spel is afgelopen als iemand minstens **30 punten** heeft verzameld.



# PRONTO



## Pronto? Bereit? –

Wer ist der Schnellste und findet zu seinem Stichwort die passenden Wörter?

## Pronto? Ready?

Who is the fastest and finds the right words to his cue?

## Pronto ? Êtes-vous prêt ? –

Qui sera le plus rapide et trouvera les mots correspondants à son mot-clé ?

## Pronto? Klaar? –

Wie is de snelste en vindt bij een trefwoord de juiste woorden?



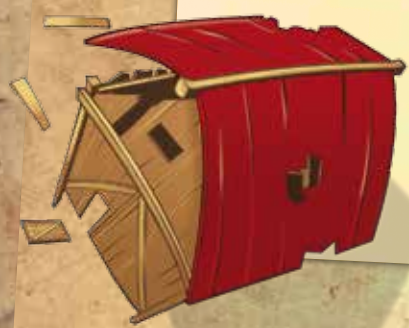
# TORNADO ELLIE

**Stapeln bei Windstärke 10** – Wem wird die Farm unter den Hufen wegweht?

**Piling up in a force 10 wind** – whose farm is being blown away from under their feet?

**Empiler par un vent de force 10** – Qui verra sa ferme emportée sous ses sabots ?

**Stapelen bij windkracht 10** – Wie wordt van zijn sokken geblazen?



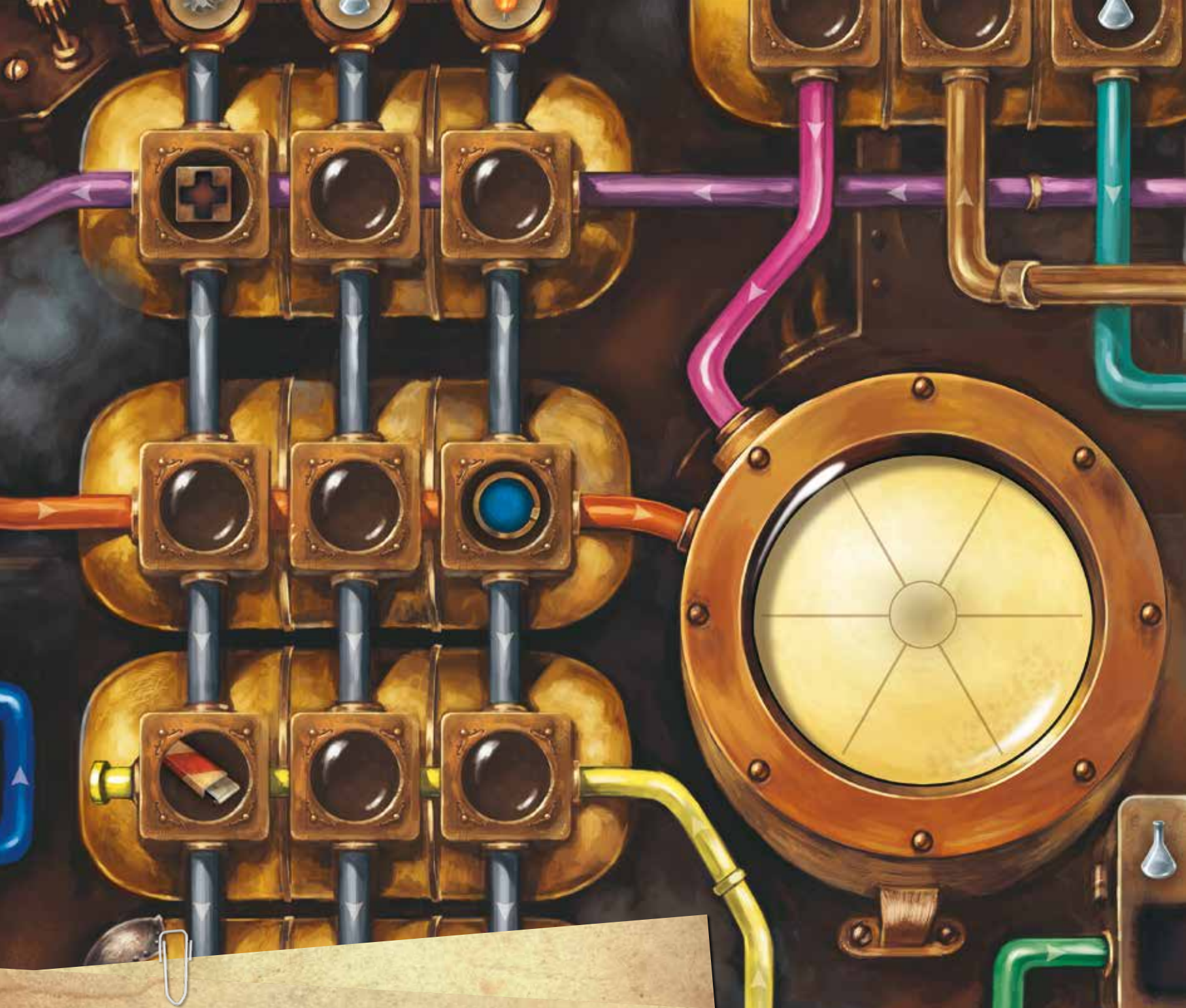
8 - 99



2 - 4



ca. 20 min



© 2015 HUCH! & friends  
Inventors: Ralf zur Linde,  
Stefan Dorra  
Illustration: Michael Menzel  
Design: HUCH! & friends

Translation:  
English: Birgit Irgang  
Française : Birgit Irgang  
Nederlandse: Susanne Bonn

Manufacturer:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.  
**Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments  
susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni  
per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!**  
Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!**  
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends  
**HUCH!**  
**HUCH!**