

R T L

BBC
STUDIOS

Let's Dance

Das Spiel zur erfolgreichen TV-Show

MICHAEL FELDKÖTTER



 Clementoni®

Let's Dance

Das Spiel zur erfolgreichen TV-Show

Spielerzahl:
2 - 6

Alter:
10 +

Spieldauer:
ca. 45 - 60 Minuten

INHALT DES SPIELS

- 1 Spielplan mit Drehscheibe und Showbühne
- 2 Einlegeböden für den Spielplan mit 96 Kategorie-Chips zum Einlegen in den Spielplan
- 1 Telefonscheibe für das „Zuschauer-Voting“
- 2 Drehpfeile
- 6 Spielfiguren
- 6 Spielsteine zum Zählen der Punkte
- 6 Sets mit je 5 Wertungskellen
- 6 Karten „Tänzer:in“
- 6 Aufsteller für Karten „Tänzer:in“
- 1 abwischbarer Stift
- 12 Finale-Chips
- 12 Telefon-Chips
- 1 Anzeige „Pantomime / Begriff erklären“
- 2 Anzeigen für die Punktevergabe (Vorder- und Rückseite)
- 10 Karten mit Begriffen (10 Begriffe je Karte)
- 80 Karten mit Wissensfragen (2 Fragen je Karte)
- 80 Karten mit Fragen zu Let's Dance (2 Fragen je Karte)
- 30 Karten mit Aktionen (3 Aktionen je Karte)

ZIEL DES SPIELS

Durch gutes Lösen der gestellten Aufgaben versucht ihr, vor euren Mitspieler:innen 25 Punkte zu erzielen. Die beiden ersten von euch, denen das gelingt, ziehen in das Finale ein. Wem es dort gelingt, als erste:r drei von maximal fünf Aufgaben zu gewinnen (Best-of-Five-Modus) wird „Dancing Star“.

WENN IHR ZUM ERSTEN MAL SPIELT

Steckt die beiden Drehpfeile auf die Drehscheiben, einen auf die Scheibe des Spielplans, den anderen auf die Telefonscheibe für das „Zuschauer-Voting“.

DIE APP ZUM SPIEL

Für dieses Spiel benötigt ihr die App, die ihr kostenlos auf euer Smartphone oder Tablet herunterladen könnt. Bitte achtet darauf, dass euer Gerät über die nötige iOS- oder Android-Version verfügt. Einmal heruntergeladen, kann die App jederzeit und ohne Internetverbindung genutzt werden. Sie ist einfach zu benutzen und leitet euch durch verschiedene Aufgaben des Spiels. Ihr findet sie im App Store oder Google Play Store oder unter diesem Link:

QR - Code

VORBEREITUNG

- Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Ihr könnt wählen, ob ihr die Kategorie-Chips verwenden möchtet, wie sie bereits auf dem Spielbrett liegen, oder ob ihr sie entsprechend eurer Vorlieben austauschen und neu anordnen möchtet.
- Jede:r wählt eine Farbe und nimmt die entsprechende Spielfigur, den Spielstein zum Zählen der Punkte und ein Set Wertungskellen.
- Zudem nimmt jede:r eine Karte „Tänzer:in“ mit Aufsteller sowie 2 Telefon-Chips.



- Den Spielstein zum Zählen der Punkte stellt ihr auf das rote „Start“-Feld neben der Punkte-Leiste und die Spielfiguren auf das weiße „Start“-Feld in der Mitte des Spielfelds, zwischen die Kategorie-Chips.



- Mischt alle Kartenstapel getrennt und legt sie neben die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett.



- Wählt für die Anzeige „Pantomime / Begriff erklären“ eine Start-Seite aus und legt sie neben die Karten.



- Nehmt die Anzeige für die Punktevergabe, die eurer Spielerzahl entspricht, und legt sie für alle gut sichtbar neben den Spielplan.

		Wertung Tanzen und Aktionen				
1 Spieler	0-6	7-12	13-18	19-24	25-30	
2 Spieler	0-8	9-16	17-24	25-32	33-40	
PUNKTE	1	2	3	4	5	

- Legt die Telefonscheibe für das Zuschauer-Voting neben dem Spielbrett bereit.



- Mischt die Finale-Chips und wählt zufällig 5 davon aus. Legt diese verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans. Übrige Finale-Chips werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Spielt ihr nur zu zweit, werden die Finale-Chips nicht benötigt.



HINWEIS: Wenn ihr bei dem Finale auf eine bestimmte Kategorie verzichten wollt (wie z. B. Solo-Aktion), sortiert die entsprechenden Chips vorab aus.

Schwierigkeitsgrad

Legt zuvor die Schwierigkeitsgrade fest, mit denen ihr spielen möchtet. Das Level für folgende Bereiche wird über die App eingestellt:

Pantomime / Begriff erklären, Tanz erkennen, Tanz zu Musik:

Wählt für diese Bereiche ein gemeinsames Level in der App aus.

- Einfach:**
- Bei „Pantomime / Begriff erklären“ beträgt eure Zeit 30 Sekunden.
 - Ihr trefft eine Musikauswahl, indem ihr mindestens 15 Lieder auswählt, beschränkt auf maximal 3 je Kategorie.
- Medium:**
- Bei „Pantomime / Begriff erklären“ beträgt eure Zeit 20 Sekunden.
 - Ihr trefft eine Musikauswahl, indem ihr mindestens 15 Lieder auswählt, beschränkt auf maximal 3 je Kategorie.
- Schwierig:**
- Bei „Pantomime / Begriff erklären“ beträgt eure Zeit 20 Sekunden.
 - Alle verfügbaren Lieder werden verwendet (keine Auswahl nötig).

Wissensfragen:

Einfach: • Verwendet Frage 1 auf der Karte

Schwierig: • Verwendet Frage 2 auf der Karte

Karte „Tänzer:in“

Bevor ihr loslegt, füllt ihr eure Karte „Tänzer“ oder „Tänzerin“ nach euren Wünschen aus. Verwendet dazu den abwischbaren Stift. Wählt eine Seite der Karte und tragt oben den Namen eurer Lieblingstänzerin bzw. eures Lieblingstänzers ein. Das kann ein Profi aus dem Let's Dance-Team oder eine andere Person eurer Wahl sein. Diese Person wird euch im Spielverlauf „unterstützen“. Auf der Karte gibt es zwei Kategorien. Kreuzt in jeder Kategorie 1 Kästchen mit einem Symbol eurer Wahl an.



+1 Immer, wenn ihr eine Aufgabe des angekreuzten Symbols erfüllt, erhaltet ihr dafür einen zusätzlichen Punkt.



Immer, wenn ihr eine Aufgabe des angekreuzten Symbols erhaltet, dürft ihr diese ablehnen und stattdessen die nächste Aufgabe dieser Art versuchen.

(BEISPIELE: Ihr bekommt eine Frage zu Let's Dance gestellt und könnt diese nicht beantworten. Lehnt diese Frage ab und lasst euch die nächste Frage stellen. Oder: ihr müsst einen Tango vortanzen. Dieser Tanz liegt euch nicht so. Lehnt den Tango ab und lasst euch einen neuen Tanz geben.)

SPIELBLAUF

Wer von euch zuletzt Let's Dance gesehen hat, beginnt das Spiel. Sind das mehrere von euch, beginnt der:die Jüngste.

Ablauf eines Spielzugs

Wenn du an der Reihe bist, ermittelst du zunächst deine Aufgaben-Kategorie. Anschließend führst du deine Aufgabe aus. Warst du dabei erfolgreich, erhältst du Punkte.

Aufgaben-Kategorie ermitteln

Drehe den Pfeil auf der Scheibe des Spielplans neben der Tanzfläche. Die Pfeilrichtung gibt vor, in welche Richtung du deine Spielfigur um ein Feld bewegst. Sollte dieses Feld durch eine andere Figur besetzt sein, ziehst du in derselben Richtung weiter auf das nächste freie Feld.

In deinem ersten Spielzug startest du von dem weißen Start-Feld in der Mitte der Tanzfläche. Bei deinen nächsten Zügen startest du mit deiner Spielfigur immer von dem Feld, auf dem sie sich gerade befindet. Sollte es vorkommen, dass in der vorgegebenen Richtung kein freies Feld vorhanden ist und du die Tanzfläche verlassen müsstest, stellst du deine Figur stattdessen auf das weiße Start-Feld in der Mitte.

Das Feld, auf das du mit deiner Spielfigur ziehst, gibt dir die Aufgaben-Kategorie vor. Solltest du auf dem weißen Start-Feld in der Mitte stehen, darfst du dir eine Kategorie aussuchen.

HINWEIS: Sollte der Pfeil nicht eindeutig in eine Richtung weisen, sondern genau zwischen zwei Feldern stehen, darfst du dir eine dieser beiden Bewegungsrichtungen aussuchen.

Aufgabe ausführen

Tanz zu Musik



Wer tanzt?

Im Modus „Einfach“ tanzt du allein.

In den Modi „Medium“ und „Schwierig“ tanzt ihr als Paar. Fordert dafür immer die Person auf, die auf der Punkteleiste hinten liegt. Bist du selbst aktuell Letzter, tanzt du mit dem:der Vorletzten. Bei Gleichständen darfst du aus den betroffenen Spieler:innen auswählen. Wenn du mit einem gleichgeschlechtlichen Partner tanzt, darfst du dir aussuchen, ob du den Damen- oder den Herrenpart übernimmst.

HINWEIS: Abweichend von der obigen Regel könnt ihr natürlich auch frei bestimmen, wer mit wem tanzen soll. Vielleicht legt ihr auch vorab die jeweiligen Tanzpaare fest.

Was wird getanzt?

In den Modi „Einfach“ und „Medium“ erhaltet ihr von der App einen zufälligen Tanz vorgegeben, der eure vorab festgelegten Einschränkungen berücksichtigt. Im Modus „Schwierig“ gibt es keine Einschränkung.

Zur Einstimmung spielt euch die App ca. 10 Sekunden den Song vor, zu dem ihr gleich tanzt. In der Zeit könnt ihr euch vielleicht auch schon bereits einige Tanzfiguren überlegen.

Der Tanz

Nun wird es ernst. Du bzw. ihr tanzt nun ca. 30 Sekunden den vorgegebenen Tanz zu dem Song.

Die Wertung

Nach deiner bzw. eurer Tanzvorstellung erfolgt die Wertung durch die Jury, die aus allen übrigen Mitspieler:innen besteht. Diese wählen jeweils geheim die Wertungskelle mit der Punktzahl aus, die sie dir bzw. euch geben wollen. Auf das Kommando „Die Wertung, bitte, liebe Jury!“ kommen alle nacheinander an die Reihe und dürfen kurz deinen bzw. euren Tanz kommentieren und anschließend ihre ausgewählte Punktzahl hochhalten.

Außerdem darfst du noch dein Zuschauer-Voting wie nachstehend beschrieben ermitteln.

Zuschauer-Voting

Bei den Aufgaben „Tanz zu Musik“ und „Solo-Aktion“ gibt es neben der Bewertung durch deine Mitspieler:innen auch ein Zuschauer-Voting. Hierfür nimmst du die Telefonscheibe und drehst den Pfeil. Das Feld, auf dem der Pfeil stehen bleibt, ist dein Zuschauer-Voting. Das Feld „= max.“ bedeutet, dass dein Zuschauer-Voting der höchsten Einzel-Punktzahl entspricht, die von der Jury vergeben wurde. Das Feld „= min.“ bedeutet, dass dein Zuschauer-Voting der niedrigsten Einzel-Punktzahl entspricht, die von der Jury vergeben wurde.

BEISPIELE:

Deine Mitspieler:innen geben dir folgende Bewertungen: 6 – 5 – 7. Das Feld „= max.“ bringt dir in diesem Fall 7 Punkte.

Deine Mitspieler:innen geben dir folgende Bewertungen: 8 – 6 – 6. Das Feld „= min.“ bringt dir in diesem Fall 6 Punkte.

HINWEIS: *Bleibt der Pfeil genau zwischen zwei Feldern stehen, zählt das bessere Feld.*

Zweimal im Spielverlauf hast du durch Abgabe eines deiner beiden Telefon-Chips die Möglichkeit, das Zuschauer-Voting zu wiederholen. Das neue Voting ist dann das gültige, auch wenn es schlechter als das erste Voting ausfallen sollte. Es ist erlaubt, beide Telefon-Chips im selben Zug zu verwenden.

BEISPIELE: Zuschauer-Votings



8



5

8



= max.

Das Vorrücken auf der Punkteleiste

Zähle nun die Punkte der Jury und des Zuschauer-Votings zusammen. Ermittle anhand der Summe mit Hilfe der Anzeige für die Punktevergabe, um wie viele Felder du auf der Punkteleiste vorziehen darfst. Wenn du mit einem:r Partner:in getanzt hast, dürft ihr beide auf der Punkteleiste vorziehen.

Achte dabei auf die Verwendung der richtigen Zeile!

BEISPIEL

Ihr spielt zu viert und du hast zusammen mit einem:r Partner:in getanzt. Eure beiden Mitspieler:innen geben euch 6 und 7 Punkte. Beim Zuschauer-Voting ermittelst du 6 Punkte. In Summe sind das 19 Punkte, so dass ihr 4 Felder auf der Punkteleiste vorrücken dürft.

		Wertung Tänze und Aktionen				
		0-6	7-12	13-18	19-24	25-30
		0-8	9-16	17-24	25-32	33-40
PUNKTE		1	2	3	4	5

Tanz erkennen



Die App zeigt dir eine kurze Tanzsequenz oder spielt dir ca. 10 Sekunden eines Musikstücks vor. Dazu werden dir mehrere Tänze genannt, von denen nur einer zu der Pose oder der Musik passt. Triff deine Auswahl. Wenn du richtig liegst, darfst du **3 Felder** auf der Punkteleiste vorziehen.

Solo-Aktion



Deine Aufgabe

Die Person links von dir nimmt die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel und liest die entsprechende Aktion vor. Auf dieser Karte stehen 3 Aktionen. Welche du davon ausführen musst, bestimmt die Position deines Zählsteins auf der Punkteleiste. Die Farbe der Frage auf der Karte muss der Farbe deiner Position auf der Punkteleiste entsprechen.



(BEISPIEL: Dein Zählstein steht auf der 4. Du musst Aktion 3 ausführen.)

Deine Ausführung

Führe die Aktion mit viel Spaß und so gut du kannst aus. Legt die Karte anschließend wieder unter den Stapel.

Die Wertung

Deine Punkte werden wie bei „Tanz zu Musik“ ermittelt, also durch die Jury deiner Mitspieler:innen und das Zuschauer-Voting

Das Vorrücken auf der Punkteleiste

Dies erfolgt ebenso wie bei „Tanz zu Musik“.

BEISPIEL

Ihr spielt zu fünft. Deine Mitspieler:innen geben dir die Punkte 6, 5, 8 und 7. Beim Zuschauer-Voting ermittelst du 4 Punkte. In Summe sind das 30 Punkte, so dass du 3 Felder auf der Punkteleiste vorrücken darfst.

		Wertung: Tanzen und Aktionen				
	0-8	9-16	17-24	25-32	33-40	
 + 	0-8	9-16	17-14	25-32	33-40	
 + 	0-10	11-20	21-30	31-40	41-50	
PUNKTE	1	2	3	4	5	

Pantomime / Begriff erklären



Deine Aufgabe

Du nimmst die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel. Auf dieser Karte stehen 10 Begriffe. Einen davon musst du deinen Mitspieler:innen erklären, entweder mit Worten oder pantomimisch. Welchen Begriff du nehmen musst, ist abhängig von der Position deines Zählsteins auf der Punkteleiste. Entscheidend ist dabei die Einer-Stelle des Zahlenfeldes. Du nimmst den Begriff, der dieser Einer-Stelle entspricht. Bei den Feldern „0“, „10“ und „20“ ist es Begriff 10.

(BEISPIEL: Dein Zählstein steht auf der 14. Du nimmst Begriff 4.)

Die Karte „Pantomime / Begriff erklären“ zeigt dir an, welche Aktion du davon ausführen musst. Je nach Schwierigkeitsgrad, den ihr zu Beginn ausgewählt habt, hast du dafür 20 oder 30 Sekunden Zeit. Ihr startet den Timer der App.



Pantomime



Mit Worten erklären

Mit Worten erklären: Du darfst alles sagen, außer den zu erratenden Begriff selbst oder Teile davon. Übersetzungen und Reimwörter sind ebenfalls nicht erlaubt.

Pantomime: Du darfst dabei aufstehen und alle Bewegungen machen. Sprechen ist nicht erlaubt, summen hingegen schon.

Die Wertung

Errät einer deiner Mitspieler:innen den Begriff innerhalb der Zeit, dürft ihr beide auf der Punkteleiste vorrücken. Du darfst **3 Felder** weiterziehen und dein:e Mitspieler:in **2 Felder**.

Errät keiner den Begriff, geschieht nichts weiter.

Wichtig: Drehe in jedem Fall, egal ob du erfolgreich warst oder nicht, die Anzeige „Pantomime / Begriff erklären“ auf die andere Seite. Es ist angedacht, dass abwechselnd mal die eine, mal die andere Seite im Spiel verwendet wird. Legt die Karte wieder unter den Stapel.

Frage zu Let's Dance



Die Person links von dir zieht die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel und liest die Frage zusammen mit den drei Antwortmöglichkeiten vor. Welche Frage gestellt wird, ist abhängig von der Position deines Zählsteins auf der Punkteleiste: Die erste Frage, wenn die Zahl ungerade ist, die zweite, wenn sie gerade oder Null ist. Gibst du die richtige Antwort, darfst du 3 Felder auf der Punkteleiste vorrücken.

Wissensfrage aus der Welt des Tanzes



Die Person links von dir zieht die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel und liest dir entweder die leichte oder die schwierige Frage – je nachdem wofür ihr euch zu Spielbeginn entschieden habt – zusammen mit den drei Antwortmöglichkeiten vor. Gibst du die richtige Antwort, darfst du 3 Felder auf der Punkteleiste vorrücken.

ACHTUNG: Bei einigen Frage-Karten gibt es ergänzende Anmerkungen zu den Lösungen in Klammern. Achtet darauf, diese erst nach Beantwortung der Frage vorzulesen und die Lösung nicht versehentlich bereits vorab zu verraten.

HINWEIS: Vergesst bei den Aufgaben nicht, die Vorteile eurer Karte „Tänzer:in“ zu nutzen.

DAS FINALE



Die ersten beiden von euch, die 25 oder mehr Punkte auf der Punkteleiste erreichen, bestreiten das Finale. Stellt eure Spielfiguren jeweils auf einen der Plätze vor der Showtreppe. Es kann vorkommen, dass ihr direkt beide in einem Spielzug ermittelt werdet, wenn ihr bei der Aufgabe „Tanz zu Musik“ oder der Aufgabe „Pantomime / Begriff erklären“ Punkte erhaltet und beide dadurch 25 oder mehr Punkte habt. In den meisten Fällen erreicht jedoch zunächst nur eine:r von euch die 25 Punkte. Alle anderen spielen dann so lange weiter, bis der:die zweite von euch ins Finale einzieht. Sollte es vorkommen, dass in dem Spielzug auch noch eine dritte Person 25 oder mehr Punkte erreicht, kommt der:-diejenige ins Finale, der:die mehr Punkte hat. Bei Gleichstand kommt die Person ins Finale, die am Zug ist.

Ihr tretet nun jeweils bei den Aufgaben direkt gegeneinander an.

Dreht den ersten Finale-Chip um. Immer wenn ihr eine Runde gewinnt, rückt ihr mit eurer Figur auf der Showtreppe eine Stufe nach oben. Dann wird der nächste Finale-Chip umgedreht. Wer von euch beiden zuerst drei Runden gewinnt und damit ganz oben auf der Showtreppe steht, gewinnt das Spiel und wird Dancing Star!

Die Final-Aufgaben

Die Aufgaben unterscheiden sich aufgrund des direkten Vergleichs teilweise etwas von den vorherigen:

Tanz zu Musik



Ihr tanzt gleichzeitig, jedoch alleine ohne Partner:in. Alle übrigen Spieler:innen sind die Jury und vergeben nach der Vorstellung ihre Punkte nacheinander für jeden von euch. Außerdem ermittelt jede:r von euch noch sein:ihr Zuschauer-Voting. Wer die höhere Gesamtpunktzahl hat, gewinnt die Runde. Bei Gleichstand gewinnt ihr beide und rückt mit eurer Spielfigur auf der Showtreppe ein Feld nach oben.

Tanz erkennen



Wer zuerst eine Antwort nennt, darf diese in der App auswählen. Habt ihr Recht, gewinnt ihr diese Runde, ansonsten geht der Punkt an eure:n Gegner:in.

Solo-Aktion



Ihr einigt euch darauf, die erste, zweite oder dritte Aktion der obersten Karte vom Stapel auszuführen und bestimmt eine Person, die eine Karte vom Stapel zieht und die Aufgabe vorliest. Ihr führt gleichzeitig die Aufgabe aus. Alle anderen sind die Jury und vergeben nach der Vorstellung ihre Punkte nacheinander für jeden von euch. Außerdem ermittelt jede:r von euch noch sein: ihr Zuschauer-Voting. Wer die höhere Gesamtpunktzahl hat, gewinnt die Runde. Bei Gleichstand gewinnt ihr beide und rückt beide mit eurer Spielfigur auf der Showtreppe ein Feld nach oben.

Pantomime / Begriff erklären



Ihr einigt euch darauf, welcher Begriff (1-10) genommen wird und wer aus der Runde diesen erklären soll. Diese:r Mitspieler:in zieht die oberste Karte vom Stapel und erklärt den zuvor bestimmten Begriff. Die aktuelle Seite der Anzeige-Karte gibt dabei vor, ob das mit Worten oder durch Pantomime geschieht. Wer von euch zuerst die richtige Antwort gibt, gewinnt die Runde. Ein Zeitlimit gibt es nicht. Kommt aber keiner auf die richtige Antwort, wird die nächste Karte gezogen.

Frage zu Let's Dance



Ihr bestimmt eine Person, die die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel zieht und die Frage zusammen mit den drei Antwortmöglichkeiten vorliest. Wer zuerst richtig antwortet, gewinnt die Runde. Bei einer falschen Antwort gewinnt die jeweils andere Person die Runde.

Frage aus der Welt des Tanzes



Ihr bestimmt eine Person, die die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel zieht und die Frage zusammen mit den drei Antwortmöglichkeiten vorliest. Wer zuerst richtig antwortet, gewinnt die Runde. Bei einer falschen Antwort gewinnt die jeweils andere Person die Runde.

2 Spieler: Besonderheiten im Spiel

Spielt ihr zu zweit, gelten einige Abweichungen von der normalen Spielregel:

Tanz zu Musik



Ihr tanzt immer allein.

Pantomime / Begriff erklären



Wer den Begriff errät, erhält zusätzlich zum Vorrücken um 2 Felder auf der Punkteleiste einen Telefon-Chip aus dem Vorrat. Dieser darf dann bei der Ermittlung eines Zuschauer-Votings eingesetzt werden. Wer den Begriff erklärt hat, rückt wie gewohnt 3 Felder auf der Punkteleiste vor.

Das Finale für 2 Spieler

Wer von euch zuerst 25 oder mehr Punkte auf der Punkteleiste erreicht, bekommt sofort eine Frage zu Let's Dance gestellt. Hierzu nimmt dein:e Mitspieler:in die oberste Karte vom Stapel und liest dir die Frage vor. Beantwortest du die Frage richtig, gewinnst du das Spiel sofort. Bei einer falschen Antwort führt dein:e Mitspieler:in seinen:ihren nächsten Zug aus. Erreicht er:sie dabei 25 oder mehr Punkte, bekommt er:sie ebenfalls sofort eine Frage zu Let's Dance gestellt und gewinnt bei richtiger Beantwortung das Spiel. Hat dein:e Mitspieler:in noch keine 25 Punkte oder die Frage falsch beantwortet, bekommst du wieder eine Frage gestellt usw. Wer zuerst eine Let's-Dance-Frage richtig beantwortet, gewinnt das Spiel und wird Dancing Star.

WARNHINWEISE UND ERSTE-HILFE-MASSNAHMEN FÜR SCHWARZE STIFTMINE

Achtung: Vorsicht: Den Marker nicht in Nähe der Augen halten, um Kontakt mit der Tinte zu verhindern. H319: Verursacht schwere Augenreizung. P305 + P351 + P338: **BEI KONTAKT MIT DEN AUGEN:** Einige Minuten lang behutsam mit Wasser spülen. Eventuell vorhandene Kontaktlinsen nach Möglichkeit entfernen. Weiter spülen. P337+P313: Bei anhaltender Augenreizung: Ärztlichen Rat einholen/ärztliche Hilfe hinzuziehen.

BBC and LET'S DANCE (wordmarks and logos) are trademarks of The British Broadcasting Corporation, used under licence by BBC Studios Distribution Limited. Programme based on the original Format "Strictly Come Dancing" created by The British Broadcasting Corporation and distributed by BBC Studios Distribution Limited. BBC logo © BBC 1996. BBC Studios logo © BBC 2018.

HERSTELLER: Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

NIEDERLASSUNG IN DEUTSCHLAND:

Clementoni GmbH
Augustinusstraße 11d - 50226 Frechen
www.clementoni.de
www.clementoni.com/de/form/

Anleitungsheft bitte aufbewahren.

 **Clementoni**

