



Die anderen Spieler kontrollieren

Das war's!
Die Zeit des Spielers ist abgelaufen

Der erste Spieler mit einem vollen Tableau gewinnt

Beispiel: Als erster Begriff wird „Gruselige Gestalten“ vorgelesen. Der Spieler nennt **Dracula, Werwolf, Geister, King Kong, Hexen, Frankenstein, Teufel**. Sein Tableau sieht dann so aus, wie es die Abbildung zeigt.

Die Nennung von Namen der Mitspieler würde hier vermutlich zu deren erbitterten Protest führen und ist deshalb zwecklos.

► **Die Kontrolle** über das Spiel und die Richtigkeit der passenden Wörter üben die anderen Spieler aus. Allzu kleinlich sollte man dabei aber nicht sein. Im Zweifelsfall entscheidet die Mehrheit nach Ablauf des Zeitfrosches, ob ein Chip liegenbleiben darf oder nicht.

► **Der Sprung des Zeitfrosches** beendet unmißverständlich die Zeit des Spielers. Nachträglich genannte Wörter bzw. gelegte Chips gelten nicht mehr. Und schon ist der nächste an der Reihe.

► **Je voller ein Tableau ist**, desto schwieriger wird es, noch passende Wörter für die freien Buchstaben zu finden. Das steigert die Spannung bis zum Schluß und gibt den anderen Spielern gute Chancen aufzuholen.

SPIELEND

► **Das Spiel ist zu Ende**, sobald ein Spieler alle Buchstaben auf seinem Tableau mit Chips abgedeckt hat. Er gewinnt damit diese Runde und kann seine Mitspieler zu einer neuen Runde herausfordern.

Viel Vergnügen allerseits!

© 1991 Gordon Barlow Design
Kartentexte: U. Rossius

© 1992 F.X. Schmid
D-83209 Prien

Made in Germany



Mat. No. 7000

No. 71232.0



Schnelldenker gegen Zeitfrosch: Das rasante Unterhaltungsspiel für 2-5 Spieler oder Teams von 14-99 Jahren.

Auf Zack müssen Spieler sein, die sich auf diese rasante Unterhaltung einlassen. Im Wettlauf gegen den Zeitfrosch sollen zu wechselnden Begriffen möglichst viele Wörter gefunden werden. Chip für Chip werden deren Anfangsbuchstaben abgedeckt.

Der Zeitfrosch ist ein toller Gag. Schnarrend erinnert er die Spieler an die knapp bemessene Zeit.

Dann plötzlich, mit einem Sprung, unterbricht er das Gehirnjogging. Schon ist der nächste Spieler gefordert.

Gewinner ist, wer zuerst sein Tableau von A-Z voll hat. Die immer kleiner werdende Auswahl an Buchstaben und die Aktionen der Mitspieler steigern Spaß und Spannung bis zum Schluß: Hier hat jeder eine Chance!

Spielziel ist es, als erster alle Buchstaben auf dem eigenen Tableau mit Chips zu bedecken.

Spielzubehör:

1 Zeitfrosch mit zwei Etiketten,
5 ABC-Tableaus,
99 Karten mit 396 Aufgaben im Spender,
1 Aktionswürfel, 150 Chips

SPIELVORBEREITUNG

► **Die Etiketten** für den Zeitfrosch müssen vor dem allerersten Spiel noch aufgeklebt werden. Das große runde Etikett mit dem Frosch kommt auf die Oberseite. Das kleine Etikett „Das war's!“ wird in den Bügel auf der Unterseite geklebt.

► **Der Zeitfrosch** wird zu Beginn ausprobiert, damit die Spieler seine einfache Handhabung kennenlernen. Mit der einen Hand wird das Gehäuse hochgehalten, mit der anderen Hand wird das Federwerk am schwarzen Zeiger bis zum gewünschten Punkt aufgezo-gen. Der Bügel hängt frei nach unten. Sobald der Zeitfrosch auf den Tisch gesetzt wird, beginnt sein Federwerk zu laufen. Nach Ablauf der Zeit springt er auf den Kopf und zeigt die Aufschrift „Das war's!“. Dies bedeutet, daß die Zeit für den jeweiligen Spieler abgelaufen ist.

► **Zwei Zeiten** stehen zur Verfügung: ca. 15 Sek. (Mitte) und ca. 30 Sek. (Zeiger bis zum Anschlag). Die Spieler vereinbaren zu Beginn, mit welcher der beiden Zeiten sie spielen wollen.

► **Jeder Spieler** erhält ein ABC-Tableau sowie 25 Chips. Die übrigen Chips werden beiseite gelegt. Sie dienen als Reserve, falls einem Spieler einmal die Chips ausgehen sollten.

► **Der Aktionswürfel und der Kartenspender** mit den Karten werden in der Mitte plazi-ert.

► **Es beginnt** der Spieler mit dem Vornamen, dessen Anfangsbuchstaben am weitesten vorne im Alphabet stehen. Danach geht es im Uhrzeiger-sinn reihum.

► **Wird in Teams gespielt**, sollten diese etwa gleich groß bzw. stark sein; z. B. können 9 Spieler 3 Dreier-teams bilden. Zu Beginn müssen sie sich noch einigen, welches Teammitglied jeweils die Chips auf das Tableau legt.

SPIELABLAUF

► **Zuerst würfelt** der Spieler, der an der Reihe ist, mit dem Aktionswürfel. Dessen Symbole haben unterschiedliche Folgen:

► **Der Punkt** kennzeichnet einen leichteren Begriff auf der Aufgabenkarte, die ihm sein linker Nachbar dann vorliest.

► **Das Dreieck** kennzeichnet einen schwierigeren Begriff auf der Aufgabenkarte, die ihm sein linker Nachbar dann vorliest.

► **Das Aktionssymbol „A-Z“** erlaubt dem Spieler, vorab einen beliebigen Buchstaben auf seinem Tableau abzudecken. Erst danach bekommt er eine Aufgabe gestellt.

► **Das Aktionssymbol „Pfeil im Kreis“** erlaubt dem Spieler, vorab einen beliebigen Chip von dem Tableau eines Mitspielers zu nehmen und auf einen beliebigen Buchstaben des eigenen Tableaus zu legen. Erst danach bekommt er eine Aufgabe gestellt.

► **Der linke Nachbar** zieht nun den Zeitfrosch auf, nimmt mit der freien Hand eine Karte aus dem Spender und liest den gewürfelten Begriff laut vor. Hatte der Spieler zuvor ein Aktionssymbol gewürfelt, hat der Nachbar die freie Wahl, welche der beiden Aufgaben er dem Spieler stellen will.

► **Der Zeitfrosch** wird danach sofort in Gang gesetzt, indem er auf dem Tisch abgestellt wird. Er untermalt nun schnarrend die Zeit, die der Spieler zur Verfügung hat.

► **Der Spieler** (bzw. das Team) nennt jetzt, während der Zeitfrosch läuft, so viele Wörter wie möglich, die zu der gestellten Aufgabe passen. Die entsprechenden Anfangsbuchstaben auf seinem Tableau deckt er gleichzeitig mit Chips ab. Wörter mit gleichen Anfangsbuchstaben gelten natürlich nur einmal.

Der Spieler würfelt



= leichtere Aufgabe



= schwierigere Aufgabe



= zuerst beliebigen Buchstaben abdecken



= zuerst Chip vom Tableau eines Mitspielers nehmen

Der linke Nachbar:

- zieht den Zeitfrosch auf
- liest die Aufgabe vor

- setzt den Zeitfrosch in Gang

Der Spieler nennt passende Wörter und deckt die Anfangsbuchstaben mit Chips ab



Zwei
Zeiten



Pro Spieler:
1 Tableau
25 Chips