

TEMPO

DAS SCHNELLE SPIEL GEGEN DIE PARKUHR

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Idee und Ziel des Spiels

Die Spielidee von TEMPO ist, bei einem Bummel durch die City verschiedene Besorgungen zu erledigen. Dazu muß sich jeder Spieler zunächst ein Zeitpolster durch das Auffüllen seiner Parkuhr schaffen, denn jede Besorgung kostet zwischen 10 und 60 Minuten Zeit. Hat man einen Vorgang erledigt, erhält man dafür eine entsprechende Gutschrift von 10 bis 60 Punkten.

Wer als erster Spieler 200 Punkte gesammelt hat, ist der Sieger von Tempo.

Ausstattung des Spiels

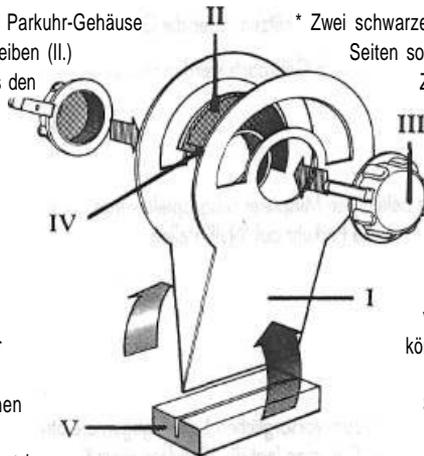
- 4 Parkuhren
- 16 Sonderkarten
- 38 Parkmünzen-Karten
- 32 Aktionskarten
- 36 Geschäfts-Karten
- 1 Spielregel

Zusammenbau der Parkuhr

Vor dem allerersten Spiel müssen die Parkuhren zusammengesetzt werden.

- Dazu löst man vorsichtig die Parkuhr-Gehäuse (I.), die halbkreisförmigen Scheiben (II.) und die schwarzen Zeiger aus den Rahmen. Alle Scheiben (II.) müssen beidseitig mit den beiliegenden roten Stickern beklebt werden.

- Nun klappt man die Parkuhr-Hälften (I.) zusammen und setzt dabei die rote Scheibe (II.) passgerecht unter der Minutenskala ein (> siehe Abbildung). Wichtig: Die kleinen Noppen auf der Scheibe (IV.) müssen beim Minuten-Wert 10 stehen



* Zwei schwarze Zeiger (III.) werden von beiden Seiten so auf die Parkuhr gesetzt, daß die Zeigerarme auf den Noppen der roten Scheibe (IV.) einrasten (>siehe Abbildung).

* Die Parkuhr muß jetzt nur noch auf einen Fuß (V.) gesteckt werden und ist somit spielbereit (> siehe Abbildung). Die vollständig montierten Parkuhren können nach dem Spielende (ohne Füße) in den Fächern der Spieleschachtel verstaut werden.

I. Parkuhr-Gehäuse II. Scheibe III. Zeiger IV. Noppen V. Parkuhr-Fuß

Spielvorbereitung

- jeder Spieler erhält eine Parkuhr und stellt den Zeiger auf 'ABGELAUFEN!' D.h. die rote Scheibe füllt das gesamte Anzeigefeld aus und der Zeiger steht auf 0.
- Es werden zwei getrennte Kartenstapel gebildet. Die **Ereigniskarten** (blaue Rückseite) und die **Aktionskarten** (rot-gestreifte Rückseite) werden separat gemischt und dann verdeckt, für jeden Spieler gut erreichbar hingelegt.
- Jeder Spieler erhält vor dem Spielbeginn **5 Ereigniskarten** (blaue Rückseite) vom Stapel.

Ereigniskarten

Im Spiel gibt es Ereigniskarten mit folgenden, unterschiedlichen Bedeutungen:

PARKMÜNZEN-Karten



Spielt man eine PARKMÜNZEN-Karte aus, füttert man damit seine Parkuhr. D.h. man darf seine Parkuhr um die (auf der Karte) angegebene Zeit vorstellen.

PARKMÜNZEN-Karten gibt es mit den Werten 20,30,40 und 60 Minuten.

Nach ihrem Gebrauch wird die Karte auf einem Extrastapel abgelegt.

GESCHÄFTS-Karten



Spielt man eine GESCHÄFTS-Karte aus, erledigt man damit eine Besorgung. D.h. man legt die Karte direkt vor sich ab und sammelt den (auf der Karte) angegebenen Wert als Punkte zum Erreichen des Spielziels. Allerdings kostet die Besorgung gleichzeitig die entsprechende Zeit und man muß daher seine Parkuhr um die Verbrauchten' Minuten zurückstellen.

SONDER-Karten

Unter den Ereigniskarten gibt es außerdem vier verschiedene SONDERKARTEN. Diese Karten kann man ausspielen um sich entweder selbst zu schützen, oder die Geschäfte eines Mitspielers zu behindern.

Für alle SONDERKARTEN gilt: Nach ihrem Gebrauch werden sie auf dem Extrastapel abgelegt.

Technischer Defekt

Diese Karte kann gegen einen beliebigen Mitspieler ausgespielt werden, wenn man am Zug ist. Der Betreffende muß dann sofort seine Parkuhr auf 'Null' stellen.



Sondereinsatz



Diese Karte kann man zum vorsorglichen Schutz gegen die Strafzettel der Mitspieler ausspielen, wenn man am Zug ist. D.h. man legt die 'Sondereinsatz-Karte' direkt vor sich ab und ist damit für eine komplette Runde gegen alle Strafzettel geschützt.

Strafzettel

Diese Karte kann jederzeit gegen einen Mitspieler ausgespielt werden, dessen Parkuhr auf 'Null' steht. Der Betreffende muß dann eine seiner bereits vor ihm liegenden Geschäftskarten auswählen und diese auf dem Extrastapel ablegen.



Schutzbrief



Diese Karte darf jederzeit zur Abwehr einer Mitspielerkarte benutzt werden. Sie schützt also einmalig vor einem "Strafzettel", einem "Technischen Defekt" und allen 'Aktionskarten' (> siehe Erläuterung auf Seite 4).

Wichtig: Da Strafzettel und Schutzbrief außer der Reihe eingesetzt werden dürfen, gilt das Ausspielen dieser Karten nicht als Zug.

Spielverlauf

Nach der Erläuterung der verschiedenen Bedeutungen der Ereigniskarten kann das Spiel nun richtig losgehen.

Nochmals zur Erinnerung: Bei Tempo muß man grundsätzlich Besorgungen erledigen, die zwischen 10 und 60 Minuten Zeit kosten. Dazu benötigt man ein Zeitpolster, das durch das Füttern der eigenen Parkuhr entsteht. Erledigt man schließlich eine Besorgung bekommt man dafür eine entsprechende Gutschrift zwischen 10 und 60 Minuten, wobei die Minuten gleichbedeutend mit Punkten sind. Zum Sieg muß man 200 Punkte aus erledigten Vorgängen sammeln.

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht's im Uhrzeigersinn reihum.

1. Wenn man an der Reihe ist, ergänzt man immer als erstes die Anzahl der Ereigniskarten auf seiner Hand auf 6 Stück.
2. Danach spielt man eine beliebige Karte aus.

a) **PARKMÜNZEN-Karte** > Auffüllen der Parkuhr.

Beispiel: Die Parkuhr steht z.Zt. auf 20 Minuten. Man spielt eine Parkmünzen-Karte mit dem Wert 40 aus. D.h. man darf seine Parkuhr auf 60 Minuten stellen.

Zu beachten: Die Parkuhr kann grundsätzlich nicht mehr als 60 Minuten anzeigen. Spielt man eine Parkmünzen-Karte, die die Parkuhr 'überfüttert', verfällt die überschüssige Zeit.

b) **GESCHÄFTS-Karte** > Erledigen von Besorgungen.

Beispiel: Spielt man die Geschäftskarte 'Friseur', legt man diese direkt vor sich ab und sammelt damit 40 Punkte zum Erreichen des Spielziels. Gleichzeitig muß man seine Parkuhr um die entsprechenden 40 Minuten zurückstellen.

Zu beachten: Um eine Geschäftskarte spielen zu können, muß mindestens soviel Zeit auf der Parkuhr vorhanden sein, wie die Geschäftskarte wert ist.

c) **SONDER-Karte** > 'Technischer Defekt' oder 'Sondereinsatz', wenn man am Zug ist.

Zu beachten: Die Sonderkarten 'Strafzettel' oder 'Schutzbrief' können jederzeit ausgespielt werden. Voraussetzung für ein erfolgreiches Spiel sind also möglichst hochwertige Parkmünzen- und Geschäftskarten. Sollte man im Spielverlauf eine ungünstige Mischung von Karten auf der Hand haben (z.B. nur niedrige Parkmünzen- und keine Geschäftskarten), kann man 'tauschen'.

d) **TAUSCHEN** > Austausch von 3'unbrauchbaren'Karten.

Man legt 3 beliebige Karten auf dem Extrastapel ab und zieht dafür 3 neue Ereigniskarten.

Zu beachten: Die 'Tauschaktion'¹ gilt als Spielzug, d.h. man darf erst wieder im nächsten Zug eine Ereigniskarte ausspielen.

Eine besondere Bedeutung haben die Aktionskarten (rot-gestreifte Rückseite), die verdeckt als Kartenstapel auf dem Tisch liegen.

Nachdem man seinen eigentlichen Spielzug beendet hat, kann man zusätzlich eine Aktionskarte ziehen. Aktionskarten können positive, aber auch negative Auswirkungen haben und erhöhen damit das Risiko und die Spannung im Spiel.

Wichtig: Hat man eine Aktionskarte gezogen, müssen die Anweisungen sofort befolgt werden. Anschließend wird die benutzte Aktionskarte auf einem Extrastapel abgelegt.

Nachfolgend noch einige Erläuterungen zu den Kartentexten. Lautet die Anweisung:

"...eine Punktekarte abgeben..." > muß der betroffene Spieler eine seiner vor ihm liegenden Punktekarten auf dem Extrastapel ablegen.

"...gib einem Mitspieler eine Punktekarte..." > muß der betroffene Spieler eine seiner vor ihm liegenden Punktekarten auswählen und an einen Mitspieler geben. Der Mitspieler legt diese Karte direkt vor sich ab, ohne seine Parkuhr zu verstellen.

"...übernehme eine Punktekarte..." > darf man eine bereits abgelegte Punktekarte eines Mitspielers auswählen und sie direkt, ohne die eigene Parkuhr zu verstellen, vor sich ablegen.

Wichtig: Sind noch keine Punktekarten gesammelt worden, entfällt die jeweilige Anweisung.

"...tausche den Platz..." > muß man seinen Platz tauschen, wobei alle Karten und Parkuhren an Ort und Stelle verbleiben. Danach ist der Spieler an der Reihe, der auch normalerweise am Zug gewesen wäre.

Roter Faden

Nochmals zum Einprägen eine kurze Checkliste zur Reihenfolge bei einem Spielzug:

1. Auffüllen des Kartenbestandes in der Hand auf 6 Stück.
2. Ausspielen einer beliebigen Ereigniskarte oder Tauschen!
3. Beendigung des Spielzugs oder Einsatz einer Aktionskarte.

Spielende

Wer als erster Geschäftskarten im Wert von mindestens 200 Punkten vor sich abgelegt hat, ist der Sieger von Tempo.

Spiel tips

- Unabhängig von der eigenen Situation sollte man immer ein Auge auf den Punktestand der Mitspieler haben, um rechtzeitig deren Sieg zu verhindern. Dazu nutzt man Sonderkarten, wie Technischer Defekt¹ und 'Strafzettel!', oder riskiert verstärkt den Einsatz von Aktionskarten.
- Sind die Ereignis- oder Aktionskarten aufgebraucht, werden die auf den Extrastapeln gesammelten Karten kräftig gemischt und kommen neu ins Spiel.

Verbraucherservice

(Wichtig: Bitte aufbewahren)

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her,

Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in

Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die

nochstehende Anschrift:

Tonka

Verbraucher-Service

Klöcknersl. 1

6054 Rodgau 3



© 1990 Tonka International Inc.

043546 105352