

Zeit??? – Nein keine Zeit!!! Führe schnell die gestellte Aufgabe der Spielkarte aus und gib den Kartenstapel an den nächsten Spieler weiter. Wer schafft es, die Aufgabe zu bewältigen bevor der Alarm losgeht?



Hast du die Nerven dich unter einem solch extremen Zeitdruck zu konzentrieren? Lass dir was einfallen, denn die Zeit läuft. Und sollten die anderen Spieler genauso schnell sein wie du, könnte es dir passieren, dass die Karten am Ende genau wieder bei dir landen, wenn der Alarm losgeht!

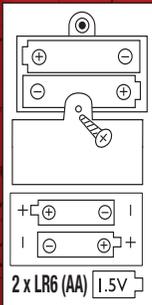
**SEI BLITZSCHNELL UND LÖSE
DEINE AUFGABE!!!**

Ein Spiel von
Roberto FRAGA.

© 2010 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. © 2010 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 46, 63303 Dreieich, Deutschland.
Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr.
Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in China.

Vor Spielbeginn müssen die beiden Batterien eingelegt werden. Öffne die Schraube der Batteriefach-Abdeckung an der Unterseite der Alarmuhr mit Hilfe eines Schraubendrehers. Lege die beiden AA/LR6 Alkali-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) ein und beachte dabei die Markierungen für die + und - Pole im Batteriefach und auf den Batterien. Die Batterien müssen richtig eingelegt werden. Dann verschließt du die Batterieabdeckung wieder mit der Schraube und mit Hilfe des Schraubendrehers. Den Batteriewechsel sollten immer Erwachsene beaufsichtigen oder selbst vornehmen! Batterie betrieben. Nicht im Lieferumfang enthalten. Batterien ausschließlich unter Aufsicht eines Erwachsenen einlegen. Ausschließlich die empfohlenen Batterien verwenden. Keine aufladbaren Batterien verwenden. Die Batterien wie angegeben einlegen. Die Position der Pluspole (+) und Minuspole (-) beachten. Aufladbare Batterien müssen, sofern möglich, zuerst aus dem Spiel entfernt werden, bevor sie wieder aufgeladen werden. Wir empfehlen, das Aufladen von Batterien unter Aufsicht eines Erwachsenen. Verwenden Sie keine alten und neuen Batterien gleichzeitig oder aufladbare und nicht aufladbare Batterien gleichzeitig. Verwenden Sie keine Batterien verschiedener Ausführungen gleichzeitig. Ausschließlich die empfohlenen Batterien verwenden. (Entfernen Sie die Batterien oder aufladbaren Batterien nach Benutzung aus dem Spiel.) Entfernen Sie die Batterien, wenn das Produkt längere Zeit nicht benutzt wird. Entfernen Sie leere Batterien aus dem Produkt. Verursachen Sie keinen Kurzschluss durch Kontakt zwischen den beiden Polen der Batterie. Nicht aufladbare Batterien dürfen unter keinen Umständen aufgeladen werden. Batterien unter keinen Umständen verbrennen. Leere Batterien als Sondermüll entsorgen.



2 x LR6 (AA) 1.5V



www.goliathgames.de





⚡ Inhalt:

- 112 Actionkarten (inklusive 10 Blanko-Karten, um eigene Aufgaben zu entwerfen)
- 1 Kartenhalter
- 1 Alarmuhr
- 17 Strafblicke
- 1 Spielanleitung

⚡ Spielziel :

In **TIME NO TIME** müssen die Spieler kurze Aufgaben schnellstmöglich ausführen – und zwar bevor der Final-Alarm losgeht! Wer gerade an der Reihe ist, wenn der Final-Alarm losgeht, bekommt einen Strafblick. Wer als erster drei Strafblicke kassiert, hat das Spiel verloren.

⚡ Spielvorbereitung :

Die Spielkarten werden gut gemischt und in den Kartenhalter gesteckt. Schalte die Alarmuhr ein, indem du den EIN/AUS-Schalter auf der Uhrunterseite betätigst. Die Alarmuhr wird in die Tischmitte gestellt – das Spiel kann beginnen!

⚡ Spielverlauf :

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Er drückt die Alarmuhr, nimmt eine Actionkarte, zeigt sie den anderen Mitspieler und führt die darauf notierte Aufgabe so schnell als möglich aus.



⚡ Die Straf-Karten



STRAF-WECHSEL

Alle Spieler rücken um einen Platz nach rechts – und übernehmen so den Stuhl und die Strafblicke des rechten Nachbarn.



BLITZ-STRAFE

Pech gehabt: Ein Strafblick muss kassiert werden und der Kartenhalter wird weitergereicht.



DREIER-PECH

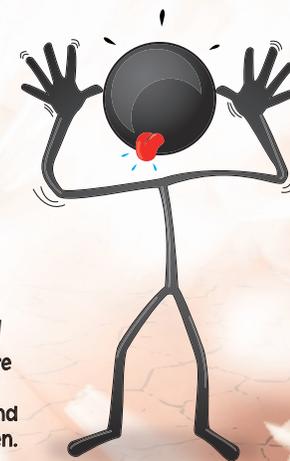
Pech gehabt: Ziehe drei Karten und führe nacheinander die drei Aktionen aus.

⚡ Blanko-Karten



GESTALTE DEINE ACTION-KARTE !

Überlege dir deine eigene Spaß-Aktion, die andere ausführen müssen und male sie auf die Karte.
Achtung: Alle Aktionen so ausführen, dass niemand verletzt wird oder Gegenstände beschädigt werden. Der Spieleverlag übernimmt keine Haftung.





TAKE-OFF

Gib der Karte einen Schlag, damit sie in die Luft fliegt und fange sie wieder auf, bevor sie auf dem Boden landet.



ACHTER-BAHN

Vollführe mit der Karte eine „8“ zwischen und um deine Beine.



BLIND-FLUG

Lege eine Karte auf den Tisch, schließe deine Augen, drehe dich einmal um deine eigene Achse und versuche dann, immer noch blind, deine Karte wieder zu ergreifen.



FINGER-FOOD

Stecke je eine Karte zwischen jedes Fingerpaar deiner linken (oder rechten) Hand.



BODY-TALK

Klopfe gleichzeitig mit einer Hand auf deinen Kopf und mache mit der anderen Hand kreisende Bewegungen auf deinem Bauch



FARBE-FASSEN: BLAU

Berühre etwas Blaues im Zimmer: Spielzubehör und Karten von Time No Time sind ausgenommen!



FARBE-FASSEN: ROT

Berühre etwas Rotes im Zimmer: Spielzubehör und Karten von Time No Time sind ausgenommen.



FARBE-FASSEN: GRÜN

Berühre etwas Grünes im Zimmer: Spielzubehör und Karten von Time No Time sind ausgenommen.



FARBE-FASSEN: WEISS

Berühre etwas Weißes im Zimmer: Spielzubehör und Karten von Time No Time sind ausgenommen.



FARBE-FASSEN: GELB

Berühre etwas Gelbes im Zimmer: Spielzubehör und Karten von Time No Time sind ausgenommen.

(Siehe dazu auch den Abschnitt „Actionkarten“) Sobald die Aufgabe beendet ist, gibt er den Kartenhalter mit den Karten an den linken Mitspieler weiter. Erst damit endet sein Spielzug. Seine „gebrauchte“ Actionkarte verbleibt in der Tischmitte. Nun nimmt der nächste Spieler eine Karte aus dem Kartenhalter, führt die Aufgabe aus und gibt den Kartenhalter an den linken Mitspieler weiter. So geht es reihum weiter.

Sobald der Final-Alarm losgeht, kann der betreffende Spieler seinen Spielzug nicht mehr zu Ende führen sondern muss statt dessen einen Strafblick kassieren.

Dieser unglückliche Spieler startet dafür die nächste Spielrunde. Dazu mischt er zuerst noch einmal alle Karten – auch die auf dem Tisch lagen – und steckt sie in den Kartenhalter. Dann drückt er von neuem die Alarmuhr und zieht eine Karte usw.

⚡ Spielende:

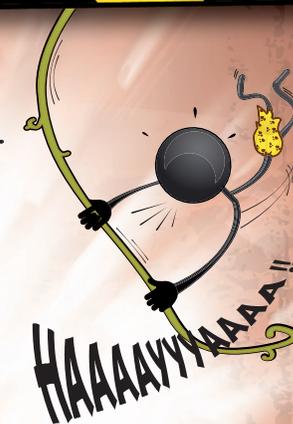
Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen dritten Strafblick kassiert. Dieser Spieler hat verloren.

Anmerkungen:

Behalte die Nerven, wenn ein falscher Alarm losgeht. Der Final-Alarm ist das Geräusch von brechendem Glas – erst dann ist der Strafblick fällig! Der Final-Alarm ertönt nach dem Zufallsprinzip – es ist alles zwischen 0 und 90 Sekunden möglich!

Man kann die Spielzeit selbst variieren, indem das Spielende nach einer bestimmten Menge an kassierten Strafblicken festgelegt wird – es müssen nicht zwingend 3 Strafblicke sein.

Wenn eine Aufgabe erledigt ist, verbleibt die dazupassende Karte in der Tischmitte. Erst der Spieler, der die MIX-Karte zieht oder einen Strafblick kassiert, muss dann alle Karten neu mischen und in den Kartenhalter stecken.



Kartenbeschreibung

Führe die auf den Karten abgebildeten und hier beschriebenen Aktionen aus, und gib erst dann den Kartenhalter weiter.

Bitte vorsichtig bei der Ausführung sein und niemanden gefährden!

Im Kartenstapel befinden sich 10 Blankokarten, die mit eigenen Aufgaben beschriftet werden können. Auf unserer Website kannst du die Graphik für die Gestaltung von neuen Karten downloaden. Du kannst auch selbst gestaltete Karten in die Website stellen, um deine Ideen mit anderen auszutauschen.



KNIE-BALANCE

Lege eine Karte auf deinen Kopf und mache eine Kniebeuge. Wenn du wieder hochkommst, sollte die Karte immer noch auf deinem Kopf liegen.



KARTEN-MIX

Alle auf dem Tisch liegenden Karten einsammeln, auch die aus dem Kartenhalter. Karten zusammen mischen und alle Karten wieder in den Kartenhalter stecken.



TISCH-RUNDE

Laufe einmal um den Tisch und setze dich wieder auf deinen Platz.



FINGER-RUNDE

Lege einen Finger auf deine Karte und umrunde mit der Karte einmal die Alarmuhr.



LUFT-SPRUNG

Mache einen großen Luftsprung und rufe dabei laut „Yes!“



VERSCHWINDE-FIX

Stecke eine Karte unten in dein T-Shirt oder deinen Pullover und hole die Karte oben wieder heraus!



HIP-HOP

Führe den anderen einige Tanzschritte vor!



FLUG-LOTSE

Werfe eine Karte in die Luft, klat-sche in die Hände und fange die Karte dann wieder auf, bevor sie auf dem Boden landet.



ALPHA-SPEED

Buchstabiere das ganze Alphabet laut und deutlich, so schnell als möglich.



TARZAN-SCHREI

Lasse deinen besten Tarzan-Schrei ertönen!



COUNT-DOWN

Zähle rückwärts von 10 bis 0, laut und schnell.



BAU-MEISTER (MIT 2 KARTEN)

Baue mit 2 Karten ein Häuschen, das mindestens 1 Sekunde stehen bleiben muss.



TIER-SPRACHE

Imitiere das Geräusch eines beliebigen Tieres (Henne und Kuh sind nur ein Beispiel). Nimm nicht die gleichen Tierlaute, die ein Mitspieler bereits genommen hat.



GRIMASSEN-CLOWN

Schneide fünf Grimassen.



WAND-KLEBER

Drücke dich mit ausgebreiteten Armen 2 Sekunden gegen die Wand.



NAMENS-SALTO

Buchstabiere deinen Vornamen rückwärts (z.B. David – D.I.V.A.D.)