



- Die Karten, die du gewonnen hast, legst du zur Seite und ersetzt sie durch neue Karten vom Ziehstapel, bis du wieder 5 hast.
- Kannst du nicht spielen, dann tauscht du eine Karte aus deiner Hand gegen eine Karte vom Ziehstapel ein. Kannst du die neue Karte gebrauchen, darfst du sie sofort ausspielen. Wenn nicht, ist der nächste Spieler dran.
- Sind alle Spieler an der Reihe gewesen, stellt der Zeitverantwortliche die Uhr eine Viertelstunde weiter und eine neue Runde beginnt.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten vom Ziehstapel aufgebraucht sind oder die Uhr wieder auf 12:00 Uhr steht.

Der Gewinner:

Der Spieler, der während des Spiels die meisten Karten für sich gewonnen hat, ist der Gewinner.

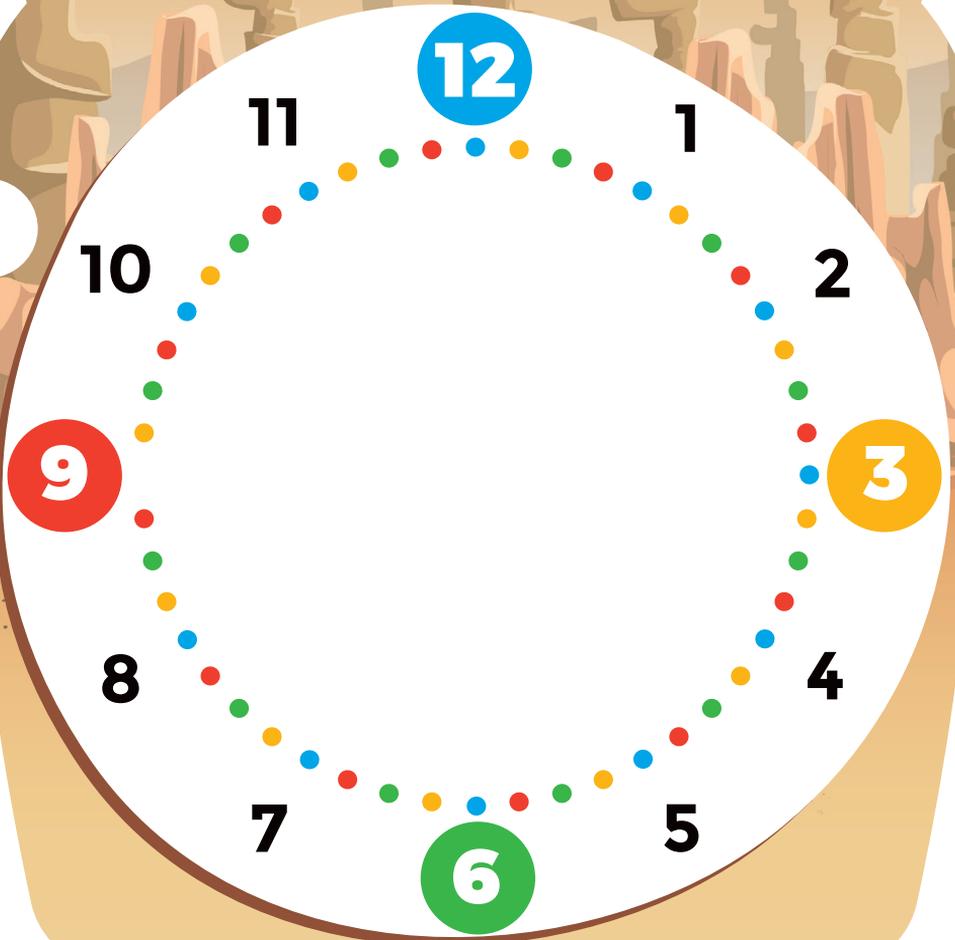
Tipp 1:

Wenn du die Uhr noch nicht gut kennst, dann kannst du dieses Spiel nur mit den Spiel- und Aktionskarten der vollen und der halben Stunde spielen. Der Zeitverantwortliche stellt die Uhr dann jeweils eine halbe Stunde weiter. Die Viertelstunden werden nicht berücksichtigt.

Tipp 2:

Auf der Analoguhr stehen zwischen jeder Stunde vier kleine bunte Kugeln und in den vier Hauptwindrichtungen steht jeweils eine größere bunte Kugel. Hiermit kannst du die Uhr genau einstellen. Der kleine Zeiger zeigt immer auf eine kleine Kugel und der große Zeiger auf eine große Kugel derselben Farbe. Beispiel: Um 03:30 zeigt der kleine Zeiger auf die grüne Ziffer 3 und der große Zeiger auf die große grüne Kugel mit der Ziffer 6.

Um die Lesbarkeit zu verbessern, können diese Regeln geschlechtsspezifische Formulierungen enthalten. Wir bitten Sie jedoch, diese als geschlechtsneutral zu interpretieren.



Ziel des Spiels:

- Sammle die meisten Karten und gewinne das Spiel.

Vorbereitung:

- Sprecht im Voraus ab, mit welchem Stapel ihr spielen möchtet: mit den Karten, die um Mitternacht beginnen (blauer Hintergrund), oder mit denen, die mittags beginnen (roter Hintergrund). Der nicht gewählte Stapel wird zur Seite gelegt.
- Nimm den gewählten Kartenstapel und füge die 14 Aktionskarten (gelber Hintergrund) hinzu.
- Mische sie gut und gib jedem Spieler 5 Karten. Achte darauf, dass die anderen Spieler sie nicht sehen. Lege den Rest der Karten mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.

- Legt fest, ob ihr mit der Analog- oder der Digitaluhr spielen möchtet. Die Analoguhr wird in der Verpackung mitgeliefert. Für die Digitaluhr surfst du auf www.fundels.com/spielenundlernen.

- Sprecht dann noch ab, bei wem das Spiel beginnt. Dieser Spieler wird dann auch der Zeitverantwortliche.

- Der Zeitverantwortliche stellt die Uhr auf zwölf Uhr und beginnt zu spielen.

Spieren:

- Wenn die Spieler an der Reihe sind, versuchen sie, entsprechend den Spielregeln so viele Karten wie möglich zu sammeln:
- Hast du eine Karte, die dieselbe Zeit zeigt, wie auf der Analog- oder Digitaluhr, dann gewinnst du diese Karte. Beispiel: Die Uhr steht auf 12:00 Uhr. Hast du die Spielkarte mit 12:00 Uhr, dann gewinnst du diese eine Karte.
- Hast du eine oder mehrere Aktionskarten und zugleich die Karte der angezeigten Zeit, dann gewinnst du alle betreffenden Karten. Beispiel: Die Uhr steht auf 12:00 Uhr. Hast du eine Aktionskarte mit einer Viertelstunde, eine Aktionskarte mit einer halben Stunde und eine Spielkarte mit 12:45 Uhr, dann gewinnst du diese drei Karten. Der Zeitverantwortliche stellt die Uhr dann auf die neue Zeit (12:45) ein.

