



- 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:

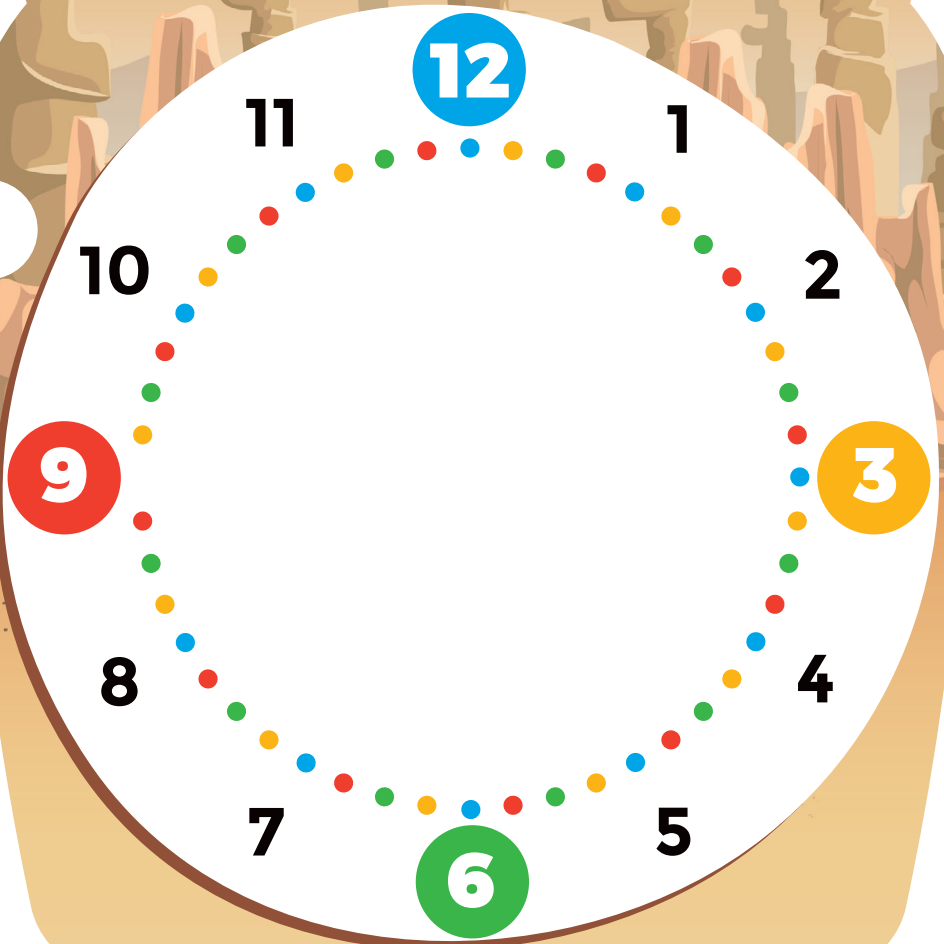
Der Spieler, der während des Spiels die meisten Karten für sich gewonnen hat, ist der Gewinner.

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.



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.

Spielen:

- 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.



Je joue avec les heures

FR

But du jeu:

- Collecter le plus grand nombre de cartes pour gagner le jeu.

Préparation:

- Mettez-vous d'accord sur la pile que tous les joueurs utiliseront : soit avec les cartes commençant à minuit (fond bleu) ou soit avec celles qui commencent l'après-midi (fond rouge). La pile qui n'est pas choisie peut être écartée.
- Prends la pile de cartes, et ajoutes-y les 14 cartes d'action (fond jaune). Mélanges les bien et donne 5 cartes à chaque joueur. Ne les montre pas aux autres joueurs. Pose les cartes restantes sur la table, face cachée.



- Décide également avec quelle pendule tu joues, l'analogique ou la digitale. Le pendule analogique est fournie dans la boîte. Pour la pendule digitale, va sur www.fundels.com/joueretapprendre.

- Enfin, décidez qui commence le jeu. Ce joueur devient également l'observateur de l'heure.
- L'observateur du temps doit régler la pendule sur midi et commence à jouer.

Comment jouer:

- Chacun leur tour, les joueurs essaient de collecter le plus de cartes possibles selon les règles du jeu suivantes:

- Si tu as une carte affichant la même heure que celle de la pendule analogique ou digitale, tu gagnes cette carte. Par ex. : La pendule indique 12 heures. Si tu as la carte de jeu de 12:00, tu remportes cette carte.
- Si tu as une ou plusieurs cartes d'action, et aussi la carte de l'heure, tu gagnes toutes les cartes concernées. Par ex. : La pendule indique 12 heures. Si tu as une carte d'action d'un quart d'heure, une carte d'action d'une demi-heure et, en plus, une carte de jeu de 12:45, alors tu gagnes ces trois cartes. L'observateur du temps réglera la pendule sur la nouvelle heure (12:45).



- Tu sépare les cartes que tu as gagnées et tu les remplaces par de nouvelles cartes de la pile jusqu'à en avoir à nouveau 5.
 - Si tu ne peux pas jouer, tu remplaces une carte de ta main par une carte de la pile. Si tu peux utiliser cette nouvelle carte, tu peux la jouer tout de suite. Sinon, ton tour est terminé.
- Lorsque tous les joueurs ont joué, l'observateur du temps avancera les aiguilles de la pendule d'un quart d'heure. Un nouveau tour commence alors.
- Le jeu se termine lorsque toutes les cartes de la pile ont été utilisées, ou lorsque la pendule est revenue à 12 heures.

Le gagnant:

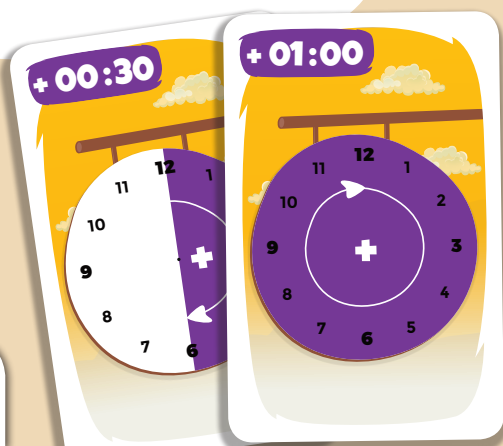
- Le gagnant est le joueur qui aura récolté le plus de cartes pendant le jeu.

Conseil 1:

- Si tu ne maîtrises pas encore très bien le placement des aiguilles, tu peux toujours jouer au même jeu, mais seulement avec les cartes de jeu et d'action d'une heure et d'une demi-heure. L'indicateur de temps avancera les aiguilles de la pendule d'une demi-heure à chaque tour. Les quarts d'heure seront écartés.

Conseil 2:

- Sur la pendule analogique il y a, entre chaque heure, quatre petites boules colorées, et les quatre points cardinaux sont marqués d'une boule colorée plus grande. Ces boules permettent de régler précisément l'heure. La petite aiguille pointe toujours vers une petite boule et la grande aiguille vers une grande boule, de la même couleur. Ex. : à 3h30, la petite aiguille pointe vers la boule verte après le chiffre 3, et la grande aiguille vers la boule verte avec le chiffre 6.



Obiettivo del gioco:

- Raccogliere più carte per vincere!

Preparazione:

- Concordate prima con quale mazzo giocare: con le carte che partono da mezzanotte (sfondo blu) o con quelle che partono da mezzogiorno (sfondo rosso). Il mazzo che non viene usato può essere messo da parte.
- Prendi il mazzo di carte scelto e aggiungi le 14 carte azione (sfondo giallo). Mescola bene le carte e distribuiscine 5 per ciascun giocatore. Fa' attenzione a non farle vedere agli altri giocatori. Poggia il resto delle carte sul tavolo con il dorso rivolto verso l'alto.



- Stabilite se giocare con l'orologio analogico o digitale. L'orologio analogico è in dotazione nella confezione. Per l'orologio digitale, vai su www.fundels.com/giocaeimpara.

- Infine, stabilite chi inizia il gioco. Sarà anche l'addetto all'orologio.
- Il primo giocatore imposta quindi l'orologio sulle dodici e inizia a giocare.

Svolgimento del gioco:

- I giocatori cercano a turno di raccogliere quante più carte possibile secondo le seguenti regole:
 - Se hai una carta che mostra lo stesso orario indicato dall'orologio analogico o digitale, vinci la carta. Es.: L'orologio indica le 12:00. Se hai una carta che indica le 12:00 la vinci.
 - Se hai una o più carte azione oltre alla carta dell'orario indicato, le vinci tutte. Es.: L'orologio indica le 12:00. Se hai una carta azione di un quarto d'ora, una carta azione di mezz'ora e una carta di gioco che indica le 12:45, vinci tutte le tre carte. Il giocatore addetto all'orologio imposta l'orologio sul nuovo orario (12:45).



- Metti da parte le carte che hai vinto e prendi nuove carte dal mazzo di gioco finché non ne hai di nuovo 5 in mano.
- Se non puoi giocare, cambia una carta che hai in mano con una carta del mazzo di gioco. Se puoi usare la nuova carta, giocala subito. In caso contrario, il tuo turno è finito.
- Una volta terminato il turno di tutti i giocatori, l'addetto all'orologio sposterà di un quarto d'ora l'orario e ha inizio un nuovo giro.
- Il gioco termina quando tutte le carte del mazzo di gioco sono finite o se l'orologio è tornato alle ore 12.

Il vincitore:

- Il giocatore che ha raccolto più carte durante il gioco sarà il vincitore.

Consiglio 1:

- Se non hai ancora dimestichezza con l'orologio, puoi fare lo stesso gioco, ma solo con le carte da gioco e azione con l'ora piena e la mezz'ora. L'addetto all'orologio in questo caso sposterà l'orario ogni volta di mezz'ora. I quarti d'ora vengono tenuti fuori dal gioco.

Consiglio 2:

- Sull'orologio analogico tra le ore ci sono quattro pallini colorati e ai quattro punti cardinali c'è un pallino colorato più grande. Questo per consentirti di regolare correttamente l'orologio. La lancetta piccola indica sempre un pallino piccolo e la lancetta grande un pallino grande dello stesso colore. Es.: per le 03:30, la lancetta piccola indica il pallino verde dopo il numero 3 e la lancetta grande il pallino grande verde con il numero 6.

Ai fini della leggibilità, le regole contengono termini al maschile. Vanno però interpretate come valide per entrambi i sessi.

