



# TIME TO SCHEIN

## INHALT

54 Geldscheine



15x



15x



12x



12x



6 Würfel



100 Challenge-Karten



40 Aktionskarten



1 Challenge-Box mit Deckel



1 elektronischer Timer

(Batterien sind nicht im Spiel enthalten! Ihr benötigt insgesamt 3x 1,5 Volt-Batterien (Typ AAA))

## SPIELIDEE

It's TIME TO SCHEIN! Gemeinsam versucht ihr die verschiedensten Challenges von einfach bis verrückt – mal allein, mal im Team – zu meistern. Entscheidet zusammen, wer sich der Herausforderung stellt und wie viel Zeit ihr benötigt! Füttert den sprechenden Timer mit Scheinen, denn für jeden Dollar erkauft ihr euch eine Sekunde für die Challenge. Als Team stehen euch aber nur eine gewisse Anzahl an Scheinen zur Verfügung um 5 Challenges zu bestehen. Lieber etwas mehr ausgeben und auf Nummer sicher gehen, oder mit knapper Zeit zocken? Wie gut schätzt ihr euch ein? Jetzt ist nicht die Zeit zum Verlieren!

## VORBEREITUNG

**1** Stellt die Box mit den Challenge-Karten in die Mitte und nehmt den Deckel ab. Die Karten sollten so in der Box stehen, dass ihr jeweils nur die Titel sehen könnt. Mischt die Karten vor eurem ersten Spiel, aber achtet darauf, dass die Ausrichtung der Titel gleich bleibt.

**2** Zu Beginn erhaltet ihr als Team folgendes Startkapital (achtet darauf, dass ihr genau die angegebenen Geldscheine nehmt – Wechseln ist in diesem Spiel nämlich nicht erlaubt):

**Einfach:** 3x **10**, 3x **20**, 2x **30**, 2x **?**

**Schwer:** 2x **10**, 2x **20**, 2x **30**, 2x **?**

Bestimmt eine Person von euch, die das Geld verwaltet. Sie bekommt euer Startkapital. Die restlichen Geldscheine bilden die Bank und verbleiben erstmal in der Schachtel.

**3** Mischt die Aktionskarten und legt sie zusammen mit den Würfeln bereit.

**4** Schaltet den Timer an der Unterseite ein.

Mit dem Schieberegler könnt ihr zwei verschiedene Lautstärken einstellen (H = Hoch, L = Leise).

Und schon kann es losgehen! Wer das Geld verwaltet, beginnt.

PARTY	
8+	8+
2-6	2-6
30 min	30 min

GAMEPLAY  
VIDEO



# ABLAUF

Bist du am Zug, nimm dir die Challenge-Box und wähle **eine der beiden äußereren Challenge-Karten**, von denen du die Titel siehst. Du musst dich nur anhand des Titels für eine der beiden Karten entscheiden. Ziehe die gewählte Karte aus der Box und lies den kompletten Text auf der Karte vor.

Berate dich anschließend mit deinem Team, wie viel Zeit du vermutlich benötigst, um die Challenge zu meistern.

**Tipp: Geht nicht zu knapp an die Sache ran. Alle Challenges sind machbar, wenn man ausreichend Zeit hat.**

Bei TIME TO SCHEIN heißt es: **Zeit ist Geld!** Der Wert der Geldscheine entspricht der Zeit in Sekunden.



= 40 Sekunden

Beispiel: 40 Dollar (in beliebiger Stückelung) = 40 Sekunden

Habt ihr euch auf eine Zeit verständigt, **aktiviere den Timer**, in dem du 1x auf den gelben Knopf drückst (ein Startgeräusch ertönt).

Schiebe dann die gewählten Geldscheine einzeln in den Schlitz am Timer (ein Kassengeräusch ertönt). Der Timer zählt mit, wieviel Geld du insgesamt eingeworfen hast, also wie viel Zeit dir zur Verfügung steht.

**Achtung: Der Timer akzeptiert ein Maximum von \$180!** Alles darüber verfällt.

## Hinweise zum Geldeinwurf:

- Schiebe die Geldscheine einzeln in den Timer.
- Warte bis das Kassengeräusch ertönt und lasse erst danach den Geldschein in den Timer gleiten.
- Prüfe immer, ob der Schlitz leer ist.
- Achte darauf, dass die Geldscheine möglichst glatt sind, damit sie nicht im Schlitz stecken bleiben.



Die weißen Geldscheine haben einen zufälligen Wert. Der Timer überrascht dich mit den für diesen Schein verbuchten Sekunden. Der Wert kann zwischen \$10 (häufig) und \$30 (selten) liegen. Lass dich überraschen!

## Jetzt geht's los

Bist du bereit, drückt ein Teammitglied den Startknopf des Timers. **Nach der Starttröte** beginnt die Zeit zu laufen und du versuchst die Challenge gemäß der Spielregel auf der Karte zu meistern. Schaffst du die Challenge vor Ablauf der Zeit, drückst du (oder ein Teammitglied) den Knopf des Timers, damit der Gewinn-Jingle ertönt. Der Timer gibt dir akustische Warnungen, wenn die Zeit knapp wird.

**Zeit nachkaufen:** Merkt ihr, dass die Zeit zu knapp wird, um die Challenge erfolgreich zu meistern, könnt ihr genau **ein einziges Mal** Zeit nachkaufen. Dies muss innerhalb der noch laufenden Zeit geschehen. Schiebt dazu genau 1 Geldschein in den Timer und kauft so weitere wertvolle Sekunden. Ihr dürft natürlich entscheiden, welchen Schein ihr einwerft.

Hinweis: Um die aktive Person nicht zu stören, erfolgt hier dann nur ein Kassensignal und keine Ansage über die Gesamtzeit.

## Hast du die Challenge gemeistert?

Glückwunsch! Stecke die Challenge-Karte in den ersten der Siegesplätze in der Schachtelunterseite (oder später dann in den nächsten freien).

Außerdem erhaltet ihr die auf der Challenge-Karte angegebenen Gewinnscheine von der Bank, in genau der angegebenen Stückelung (ein Wechseln ist nicht möglich).



## Hast du es nicht geschafft?

Schade! Das investierte Geld ist leider weg.

Legt die Challenge-Karte offen auf den Tisch. Ab sofort steht sie euch beim Challenge auswählen zusätzlich zur Verfügung. Vielleicht klappt es ja mit etwas mehr Erfahrung?

Karten mit geheimen **Text/Abbildung** können nicht wiederholt werden.

## Egal, ob ihr die Challenge geschafft habt oder nicht:

Habt ihr noch Geld übrig, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran und bekommt die Challenge-Box.

## Die Challenges

-  **Duo:** Diese Challenges müssen zu zweit gemeistert werden. Such dir dazu eine weitere Person aus. Ihr dürft die beschriebenen Rollen auch tauschen.
-  **Spezial:** Diese Challenges könnten etwas verrückter werden.
-  **Sportlich:** Diese Challenges erfordern etwas mehr körperliche Anstrengung.

 Im oberen Abschnitt der Challenge-Karte wird die **Vorbereitung** mit dem benötigten Material beschrieben. Dieser Teil zählt nicht in die Zeit mit rein und wird vor dem Starten des Timers erledigt.

 Für manche Challenges benötigst du zusätzliches Material aus dem Haushalt (z. B. Stift & Papier (häufig), Besteck, Gläser, Zeitung, Klopapier, Geld, Nudeln... aber auch mal ein Messbecher oder eine Haushaltswaage). Ist kein geeignetes Material zur Hand, zieht eine neue Challenge-Karte.

 **Wichtig: Du darfst die Challenge nicht ausprobieren oder üben!**

 Sollten nach dem Vorlesen Unklarheiten bezüglich der Regeln herrschen, einigt euch, wie die Regeln am besten auszulegen sind.

 **Möchtest du eine Challenge einmal lieber nicht machen,** kannst du in deinem Team fragen, ob jemand anderes für dich einspringen will. Dieser Wechsel kostet euch jedoch einen beliebigen Schein, den ihr von eurem Kapital zurück in die Schachtel legen müsst. Die Reihenfolge wird danach wieder normal fortgesetzt.

 Du musst die Challenges immer **alleine** meistern (mit Ausnahme der Duo-Challenges). Wenn nicht explizit verboten, dürfen aber alle anderen dir **helfen** und z. B. Material aufheben und dir anreichen, Konstruktionen wieder aufbauen etc. Wenn nicht anders erwähnt, hast du auch immer beliebig viele Versuche.

 Die **Gewinnbedingung** beschreibt, wann die Challenge als gemeistert gewertet wird.

 Auf manchen Challenge-Karten ist unten ein **Bonus** für eine erhöhte Schwierigkeit angegeben. Schaffst du diese erhöhte Schwierigkeit innerhalb der Zeit, erhält das Team als Belohnung zusätzlich einen weißen Geldschein!

## Die Aktionskarten

Für einige der Challenges benötigt ihr die Aktionskarten. Diese haben auf der einen Seite Zahlen von 1 bis 40 und auf der anderen Seite einen Mix aus Wörtern, Farben und Tierabbildungen.

**Wichtig:** Vor jeder Challenge mit diesen Karten, musst du den gesamten **Stapel immer gründlich** mischen. Je nachdem ob **Zahlenkarten** oder **Aktionskarten** benötigt werden, dreht ihr den Stapel so, dass die benötigte Kartenseite verdeckt liegt.

Hinweis: Geht es bei den Challenges um verdeckte Karten, haltet auch immer die Rückseiten der Karten geheim (z. B. unter dem Tisch oder hinter dem Schachteldeckel), da ansonsten ggf. Rückschlüsse auf die Vorderseite gemacht werden könnten.

## ENDE DES SPIELS

**Wenn ihr es schafft, 5 Challenges zu meistern, habt ihr gewonnen!**

Sollte euch vorher das Geld ausgehen, habt ihr es dieses Mal leider nicht geschafft. Probiert es doch nochmal!

Habt ihr nach den 5 gemeisterten Challenges noch Geldscheine übrig? Dann könnt ihr damit weiterspielen, um auch noch die Bonus-Siegesplätze auf der anderen Seite der Schachtelunterseite zu schaffen!



Aufräumhinweis: Steckt alle verwendeten Challenges aus eurer Partie einfach wieder ungefähr in die Mitte der Challenge-Box.

Vergesst nicht, den Timer an der Unterseite auszuschalten, um den Batterieverbrauch gering zu halten.

# VARIANTE: TEAM VS TEAM

Seid ihr einmal mehr als 6 Personen, könnt ihr das Spiel auch in Teams gegeneinander spielen. Teilt euch hierzu in 2 ungefähr gleichstarke Teams auf. Jedes Team erhält ein Startkapital von 3x **10**, 2x **20** und 1x **30**. Die Teams spielen abwechselnd. Innerhalb des Teams kann frei entschieden werden, wer die gezogene Challenge bestreitet (achtet aber darauf, dass niemand außen vorgelassen wird). Nicht gemeisterte Challenges kommen aus dem Spiel und stehen nicht mehr zur Verfügung. Es gewinnt, welches Team zuerst 3 Challenges erfolgreich gemeistert hat, wobei beide Teams gleich oft dran sein müssen. Sollten beide Teams dann 3 Challenges erreicht haben, gewinnt, wer mehr Geld übrig hat. Hat ein Team kein Geld mehr, gewinnt das andere Team automatisch.

## BATTERIEN EINSETZEN

Es werden 3 x 1,5 Volt-Batterien (AAA) benötigt. Die Batterien sind nicht im Spiel enthalten.

Setzt die 3 Batterien vor eurem ersten Spiel in das Batteriefach an der Unterseite des Timers ein. Hierzu benötigt ihr einen kleinen Kreuzschraubenzieher um die Schraube zu öffnen und zu schließen.

### WICHTIG: Batterie Information

Bitte bewahren Sie diese Information gut auf!

#### Warnung:

- Die Batterien sollten nur von einem Erwachsenen eingelegt und entnommen werden.
- Nur Batterien Typ 1,5 Volt Mignon (AAA) verwenden.
- Batterien nicht entfernen, wenn das Spielzeug in Benutzung ist.
- Keine Batterien verschieden Typs (Alkali- und Zink-Kohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien oder nicht aufladbare mit aufladbaren gemeinsam einlegen.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Achten Sie bitte auf die Anordnung von Plus- und Minuspol.
- Akkus vor dem Laden aus dem Produkt entnehmen und unter Aufsicht Erwachsener laden.
- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall aufgeladen werden.
- Batterien niemals in ein Feuer werfen, da Explosionsgefahr besteht.
- Die Zuleitungspole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Entladene Batterien bitte sofort aus dem Produkt entnehmen und an den entsprechenden Sammelstellen abgeben. Der Endverbraucher ist gesetzlich verpflichtet, die Batterien nach Gebrauch in der Verkaufsstelle oder bei den zuständigen Sammelstellen abzugeben.

Elektrische und elektronische Geräte dürfen nicht in dem Hausmüll entsorgt werden. Der Verbraucher ist gesetzlich verpflichtet, elektrische und elektronische Geräte am Ende ihrer Lebensdauer an den dafür eingerichteten, öffentlichen Sammelstellen oder an die Verkaufsstelle zurückzugeben. Einzelheiten dazu regelt das jeweilige Landesrecht. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist auf diese Bestimmung hin. Mit der Wiederverwertung, der stofflichen Verwertung oder anderer Form der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer Umwelt. In Deutschland gelten oben genannte Entsorgungsregeln, laut Batterieverordnung, für Batterien und Akkus entsprechend.



### IMPORTANT: informations concernant les piles Nous vous prions de conserver ces informations en lieu sûr.

#### Avertissement:

- L'insertion et le changement des piles devraient être faits exclusivement par des adultes.
- Utilisez exclusivement des piles boutons 1,5 V, Mignon (AAA)
- N'enlevez pas les piles pendant que le jouet est en utilisation.
- N'utilisez pas ensemble des piles différentes (alkali et zinc-carbone), des piles neuves et des piles usages, des piles rechargeables et non rechargeables.
- Respectez la polarité quand vous insérez les piles.
- Une fois les piles rechargeables épuisées, enlevez-les de la produit et faites-les recharge sous la surveillance d'un adulte.
- N'essayez jamais de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables
- Ne jetez jamais les piles au feu, elles peuvent exploser.
- Ne court-circuitez pas les raccoedements.
- Une fois les piles épuisées, enlevez-les tout de suite de la produit et portez-les à un point de collecte des piles. Le consommateur final est obligé par la loi de rendre les piles après l'usage au point de vente ou de les ramener à un point de collecte des piles.

Ne jetez pas d'appareils électriques ou électroniques dans les ordures ménagères. Le consommateur est tenu par la loi de rendre les appareils électriques usagés au point de vente ou de les ramener à un point de collecte public. Les détails sont fixés par la loi de chaque pays. Ces règles sont indiquées par le symbole sur le produit, sur le monde d'emploi ou sur l'emballage. Par le recyclage, la récupération du matériel usagé ou d'autres formes de l'utilisation des appareils usagés, vous contribuez grandement à la protection de l'environnement. En Allemagne, les règles mentionnées ci-dessus concernant le traitement des déchets s'appliquent aussi aux piles et aux accumulateurs.



### IMPORTANTE: Informazione sulle pile Per favore, conservare bene questa informazione!

#### Avvertimento:

- Le pile devono essere inserite o estratte da un adulto.
- Usare soltanto pile del tipo 1,5 Volt Mignon (AAA).
- Non estrarre le pile mentre il giocattolo è in funzione.
- Non usare contemporaneamente pile di tipo diverso (alcaline e zinco-carbone) o pile scariche con pile non ricaricabili.
- Inserire le pile con la polarità direzionale correttamente.
- Estrarre dal prodotto le pile ricaricabili prima della ricarica. Ricaricare soltanto sotto sorveglianza di un adulto.
- Non ricaricare assolutamente pile non ricaricabili.
- Non gettare mai le pile nel fuoco, perché potrebbero esplodere.
- Non cortocircuitare mai terminali delle pile.
- Estare immediatamente le pile scariche dalla prodotto e consegnarle ai relativi centri di raccolta. Il consumatore finale è tenuto per legge a riconsegnare le pile scariche al punto di vendita o ai punti raccolta autorizzati.

Apparecchi elettrici e elettronici non devono assolutamente essere smaltiti con i rifiuti domestici. Il consumatore è tenuto per legge a consegnare gli apparecchi elettrici e elettronici alle fine della loro durata presso gli appositi punti di raccolta pubblici oppure presso il punto vendita. I dettagli sulle singole modalità sono regolate tramite la rispettiva legge nazionale. Il simbolo riportato sul prodotto, sull'istruzione d'uso oppure sull'imballaggio indica tale regolamentazione. Attraverso il riciclaggio, il recupero di materiale o qualsiasi altra forma di recupero di apparecchi usati data un importante contributo per la protezione dell'ambiente. In Germania, le soprasanti regole di smaltimento vagliono anche per pile e accumulatori.



Die Autoren und der Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Autoren: Inka & Markus Brand

Illustration: Kinetic

Grafik: Fiore GmbH

Redaktion: Anatol Dündar

Änderungen vorbehalten

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zu dieser Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns:  
[kundenservice@schmidtspiele.de](mailto:kundenservice@schmidtspiele.de)  
Wir helfen dir gerne weiter.

**Art.-Nr. 49483**

**Schmidt Spiele GmbH**

**Lahnstr. 21**

**12055 Berlin**

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

