

TIME IS MONEY

Ravensburger Spiele® Nr. 27 219 8



Ein Würfel-Action-Spiel für 2-5 Spieler
von 10-99 Jahren

INHALT

1 Stoppuhr
6 Würfel
6 x 50 Geldscheine
im Wert von 10, 20, 30,
40, 50 und 60 Millionen

D	F	I	GB	USA	NL
1-4	5-8	9-12	13-16	13-16	17-20

Ravensburger

SPIELZIEL SPIEL- VORBEREITUNG

Sie wollen reich werden? Millionen scheffeln? Kein Problem: Sie haben 60 Sekunden Zeit dazu. Genau 60 Sekunden! Denn Zeit ist Geld ...

Wer nach 3 Runden die meisten Millionen besitzt, hat gewonnen.

Vor dem ersten Spiel wird der Kunststoffstreifen an der Unterseite der Stoppuhr entfernt. Die Geldscheine werden nach Werten sortiert und als sechs einzelne Geldstapel, für alle Spieler gut erreichbar, in die Tischmitte gelegt: Zuerst die 10er, dann die 20er, die 30er usw. Der Spieler, der die wenigsten Geldscheine in der Tasche hat, beginnt. Er erhält alle Würfel. Sein linker Nachbar nimmt sich die Stoppuhr und stellt sie auf Null.

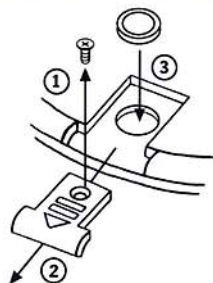


Das gleichzeitige Drücken beider Tasten setzt Stoppuhr zurück auf 00:00s. Für eine lange Lebensdauer sollte die Uhr nach jedem Spiel auf 00:00s gestellt werden.

Das erste Drücken der Taste setzt die Stoppuhr in Gang, das zweite Drücken beendet sie.

Zeigt die Stoppuhr keine Funktion mehr, überprüfen Sie bitte die Batterie und nehmen gegebenenfalls einen Batteriewechsel vor. Für einen Batteriewechsel müssen Sie das Batteriefach an der Unterseite der Stoppuhr öffnen.

Der Batteriewechsel muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden.



1. Nehmen Sie dazu einen passenden Schraubenzieher, drehen Sie die Schraube heraus.
2. Öffnen Sie das Batteriefach.
3. Legen Sie die neue Batterie ein und schließen Sie das Fach anschließend wieder.

Achtung!

Nur Batterien Typ LR1130, 1,5 Volt, DC verwenden. Batterie mit der richtigen Polarität einlegen. Achten Sie bitte unbedingt auf die Anordnung von Plus- und Minuspol. Anschlussklemmen niemals kurzschließen. Entladene Batterie aus der Stoppuhr herausnehmen. Entladene Batterie stets an den Sammelstellen des Handels abgeben. Bitte nur entladene Batterien abgeben. Keine aufladbaren Batterien verwenden. Nicht aufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.

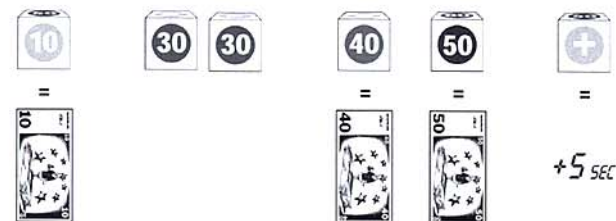
Das Spiel geht über 3 Runden. Sobald ein Spieler am Zug ist - hektisch breitet sich aus, würfelt er und rafft so viele Scheine wie möglich an sich. Welche Scheine das sind, bestimmen die Würfel. Während seines Zuges darf der Spieler beliebig oft würfeln. Dazu hat er **in der ersten Runde 10, in der zweiten 20 und in der dritten Runde 30 Sekunden Zeit.**

Die Zeit schätzt der Spieler selbst ein. Verschätzt er sich, bezahlt er Strafe! Natürlich darf er während seines Zuges weder auf die Stoppuhr noch auf eine andere Uhr schauen.

Sobald der Spieler am Zug zu würfeln beginnt, startet sein linker Nachbar die Stoppuhr. Nach jedem Wurf nimmt er sich Geldscheine aus der Mitte. Dabei gilt:

- Für alle Werte, die genau **einmal** auf den Würfeln erscheinen, darf sich der Spieler einen Geldschein desselben Wertes aus der Mitte nehmen. Er kann aber auch Scheine liegen lassen, falls ihm die Zeit zu schade ist, sich mit „Kleingeld“ abzugeben. Für **mehrfach** gewürfelte Werte erhält er nichts.
- Würfel, die ein „+“ zeigen, kann der Spieler zur Seite legen. Für jedes gewürfelte „+“ wird die zur Verfügung stehende Zeit um 5 Sekunden verlängert. Allerdings sind diese Würfel nun blockiert und können während dieses Zuges nicht mehr gewürfelt werden. Bringt der Spieler - versehentlich oder absichtlich - diese Würfel wieder ins Spiel, verliert er den Bonus von 5 Sekunden und wertet die Würfel wie gehabt.

Beispiel: Es ist die erste Runde. Anton würfelt 10, 30, 30, 40, 50, „+“. Er darf sich Scheine im Wert von 10, 40 und 50 Millionen aus der Mitte nehmen und legt sie vor sich ab. Da die 30 mehrfach vorkommt, erhält er hierfür nichts. Den Würfel mit „+“ legt er zu Seite. Er hat nun 5 Sekunden länger Zeit (insgesamt $10+5=15$ Sekunden), kann aber nur noch mit 5 Würfeln weiter würfeln.



Anton entscheidet sich für einen zweiten Wurf und würfelt nun 10, 40, 50, 60, „+“. Den Würfel mit dem „+“ legt er erneut zur Seite. Anton lässt die 10 Millionen liegen und nimmt sich nur die Scheine im Wert von 40, 50 und 60 Millionen. Er entscheidet sich noch einmal zu würfeln, da er nun insgesamt $20 (10+5+5)$ Sekunden Zeit hat.

SPIEL- VERLAUF



SPILENDE

**NOCH MEHR
CHAOS**

Glaubt der Spieler, seine Zeit ist um, beendet er seine Aktion indem er „Stopp“ ruft. Sein linker Nachbar drückt sofort auf die Stopp-Taste der Uhr.

Nun wird überprüft, ob die vorgegebene Zeit (inklusive aller gesammelten „+“-Symbole) eingehalten wurde.

- Hat ein Spieler die Zeit auf die Sekunde **genau** eingehalten, erhält er eine Belohnung von 60 Millionen.
- Für jede Sekunde, die er **mehr** gebraucht hat, bezahlt er eine Strafe in Höhe von 20 Millionen.
- Für jede Sekunde, die er **weniger** gebraucht hat, bezahlt er eine Strafe in Höhe von 10 Millionen.

Beispiel: Anton hat in der ersten Runde 10, 30, 30, 40, 50, „+“ und 10, 40, 50, 60, „+“ gewürfelt. Die entsprechenden Scheine liegen vor ihm, die beiden „+“-Würfel ebenfalls. Er hatte 20 Sekunden Zeit (10 Sekunden für die 1. Runde und zwei mal 5 Sekunden für die beiden „+“). Tatsächlich gespielt hat er 17 Sekunden, d. h. 3 Sekunden zu wenig. Zur Strafe legt er 30 Millionen wieder zurück in die Tischmitte.

- Beim Bezahlen seiner Schulden kann ein Spieler jederzeit Geld wechseln. Kann ein Spieler seine Schulden nicht vollständig bezahlen, gibt er alles ab, was er besitzt.
- Danach werden Würfel und Stoppuhr im Uhrzeigersinn weitergegeben und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Waren alle Spieler einmal an der Reihe, beginnt die 2. Runde mit jeweils 20 Sekunden, gefolgt von der 3. Runde mit jeweils 30 Sekunden.
- Ist ein Geldscheinstapel aufgebraucht, nimmt sich der Spieler den Betrag in kleineren Scheinen, oder es wird Geld gewechselt.
- Während des Spiels sollten alle Mitspieler aufpassen, dass sich keiner der angehenden Millionäre im Eifer des Gefechts vergreift. Fälschlicherweise an sich genommene Geldscheine müssen wieder zurückgelegt werden.

Nach der 3. Runde ist das Spiel beendet. Alle Spieler zählen ihre Millionen. Wer das meiste Geld hat, gewinnt das Spiel.

Wer ein noch chaotischeres Spiel möchte, legt die Geldscheinstapel nicht in aufsteigender (10er, 20er, 30er, usw.), sondern in beliebiger Reihenfolge in die Tischmitte.

Lizenz: © LG+RF/BLA
Illustration: Henning Löhlein
Design: DE Ravensburger
© 2003 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag • Postfach 18 60 • D-88188 Ravensburg