

Der Timer



Durch Drücken der Tasten „Minute“ oder „Second“ lässt sich die Zeit einstellen. Durch Drücken der Taste „Start/Stop“ wird der Timer gestartet. Zum Unterbrechen bitte die Taste „Start/Stop“ drücken, durch nochmaliges Drücken dieser Taste wird er wieder gestartet.

Nach Ablauf der eingestellten Zeit ertönt ein akustisches Signal. Nach Drücken der „Start/Stop“-Taste erlischt dieses Signal, durch nochmaliges Drücken dieser Taste wird der Timer mit der eingestellten Zeit wieder gestartet.

Die eingestellte Zeit kann durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „Minute“ und „Second“ gelöscht werden.

Zum Betrieb des Timers wird eine 1,5-Volt-Knopfzelle (LR 44) benötigt. Einen Kurzschluss der Batterie vermeiden, sie könnte explodieren!

Leere Batterien müssen aus dem Timer herausgenommen werden.

Zum Wechseln der Batterie die Schraube am Batteriedeckel lösen und Deckel entfernen. Batterie nur mit der richtigen Polarität einlegen (Minuspol zeigt nach unten) und mit leichtem Druck in das Batteriefach drücken, mit Deckel verschließen und dann wieder verschrauben.

Verbrauchte Batterien gemäß den Umweltbestimmungen entsorgen.

Hinweise zum Umweltschutz

Alle elektrischen und elektronischen Komponenten dieses Produkts dürfen am Ende ihrer Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern müssen an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Illustrationen und Gestaltung: Marcel-André Casasola Merkle

Spielanleitung: Pohl & Rick

Redaktion: Stefan Stadler

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr.: 691257

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY



Autorenporträts

Matthias Prinz (Jahrgang 1983) lebt im Saarland. Der Projektmanager wurde 2006 als bester Nachwuchsautor mit dem Spieleautoren-Stipendium der Jury „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet und hat seitdem mehrere Spiele veröffentlicht. Darunter das lustige Kartenspiel „Shaun das Schaf - Echt Schaf!“, erschienen im Kosmos Verlag. Sein Ziel ist es, Witz und Emotionen auf den Spieltisch zu bringen. Im Team „Brands & Prinz“ entstand mit „Tohuwabohu“ die erste gemeinsame Veröffentlichung.



Inka (Jahrgang 1977) und Markus (Jahrgang 1975) Brand leben mit ihren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach.

Beide haben schon seit ihrer Kindheit immer sehr gerne gespielt. Der Weg zum Spieleautor nahm seinen Anfang, als sie für einen befreundeten Redakteur Prototypen testeten.

Im Jahr 2006 veröffentlichten sie dann ihr erstes Spiel im Kosmos Verlag. Seitdem folgten viele andere. „Tohuwabohu“ ist das erste Spiel, das Inka und Markus in Zusammenarbeit mit einem weiteren Autor veröffentlichten, darauf sind sie besonders stolz.



TOHUWABOHU

EIN RASANTES BAUSPIEL FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 8 JAHREN

Bin ich schon wieder dran? Was muss ich bauen? Und wie? Und wo liegt genau dieses Bauteil auf dem Tisch? Oder ist es etwa schon verbaut? Was für ein TOHUWABOHU!

SPIELIDEE

Bei diesem Spiel geht es darum, seine Auftragskarten als Erster zu erfüllen. Dazu müssen Bauwerke errichtet, abgerissen und umgebaut sowie die dazu passenden Spielfiguren eingesetzt werden.

SPIELMATERIAL

19 Bauklötze

- 4 neutrale kleine Bausteine
- je 2 rote, blaue und grüne kleine Bausteine
- 1 neutraler großer Baustein
- je 2 rote, blaue und grüne große Bausteine
- 2 Torbögen

15 Figuren

- je 5 rote, blaue und grüne Figuren

8 Ebenen

- 5 Vierecke
- 3 Dreiecke

1 Spielfläche

1 Spielanleitung

36 Auftragskarten

- je 12 rote, blaue und grüne Karten

1 elektronischer Timer

SPIELVORBEREITUNG

Und aus dem Nichts entstand das Chaos ...

Die Spielfläche wird in die Tischmitte gelegt. Alle Bauklötze, Ebenen und Spielfiguren werden willkürlich um die Spielfläche verteilt. Eine gleichmäßige Verteilung ist von Vorteil.

Die Auftragskarten werden nach Farben in 3 Stapel sortiert. Je nach Spielerzahl werden die Karten folgendermaßen an die Spieler verteilt:

- 2 Spieler: je 6 rote, blaue und grüne Karten
- 3 Spieler: je 4 rote, blaue und grüne Karten
- 4 Spieler: je 3 rote, blaue und grüne Karten

Jeder Spieler mischt seine Karten gut durch und legt diese als persönlichen Nachziehstapel verdeckt vor sich ab.

Der unordentlichste Spieler wird Startspieler, der Spieler zu seiner Rechten erhält den elektronischen Timer. Dieser wird auf 15 Sekunden gestellt.

SPIELABLAUF

Die Spieler spielen nacheinander. Der Timer wird gestartet und der Startspieler beginnt direkt mit seinem Zug. Er hat nun genau 15 Sekunden Zeit für seinen Zug. Er dreht seine oberste Auftragskarte um und beginnt die geforderte Konstruktion zu errichten. Sobald die 15 Sekunden um sind, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Der Timer wird sofort neu gestartet und nach links weiter gegeben. Jeder weitere Spieler hat ebenfalls nur 15 Sekunden Zeit für seinen Zug. Kann ein Spieler während seines Zuges die Auftragskarte erfüllen, darf er sie ablegen und die nächste Auftragskarte seines Nachziehstapels umdrehen. Die Spieler, die momentan nicht am Zug sind, überwachen, ob der Auftrag tatsächlich erfüllt wurde. Gelingt es einem Spieler nicht, seinen Auftrag in seinem Zug zu erfüllen, bleibt die Auftragskarte offen vor ihm liegen und er versucht es in seinem nächsten Zug wieder. Aufträge können nur erfüllt werden, wenn der Spieler selbst am Zug ist. Einmal pro Zug darf der aktive Spieler seine Auftragskarte wieder unter den Nachziehstapel schieben und eine neue Auftragskarte aufdecken. Es gewinnt der Spieler, der als Erster alle seine Aufträge erfüllt hat.

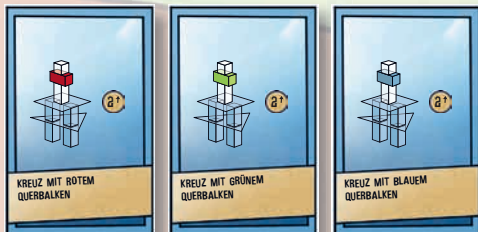
Bauregeln

- Gebaut wird nur auf der Spielfläche.
- Es darf mit beiden Händen gebaut werden, allerdings darf sich in jeder Hand **maximal ein Baustein** befinden.
- Torbögen können als „normale“ Bausteine verwendet werden, Figuren nicht!
- Torbögen können Ebenen der gleichen Höhe verbinden.
- Ebenen müssen auf **Bausteinen** liegen.
- Ebenen müssen **waagrecht** auf Bausteinen gleicher Höhe gebaut werden, „schiefe“ Ebenen sind nicht gestattet.
- Figuren dürfen nur auf die **Punkte** in den **gleichfarbigen Bereichen** platziert werden. Dabei ist es ausreichend, wenn die Figur den markierten Punkt berührt. Sie muss nicht exakt in dem Kreis stehen.
- Pro Ebene darf **genau je eine rote, blaue und grüne Figur** Platz finden.
- Der Spieler am Zug darf die Bauwerke beliebig **erweitern, umbauen** oder **zerstören**. Lediglich das mutwillige Zerstören des kompletten Bauwerks bei Zugende ist verpönt und verboten!

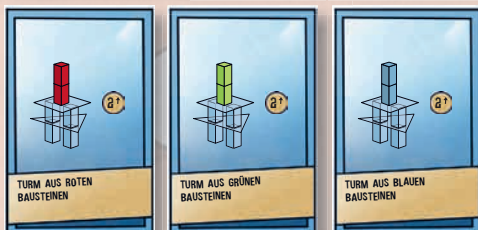
Die Auftragskarten

Die Auftragskarten beziehen sich immer auf einzelne Bestandteile: Die blauen Karten beziehen sich auf die Bausteine, die grünen Karten auf die Figuren und die roten Karten auf die Ebenen. Grundsätzlich gilt, dass das Bauwerk regelkonform errichtet werden muss und die oben genannten Bauregeln eingehalten werden müssen. Die Illustration der Auftragskarten zeigt einen exemplarischen Aufbau. Der tatsächliche Aufbau kann davon abweichen, so lange er die Bauregeln erfüllt!

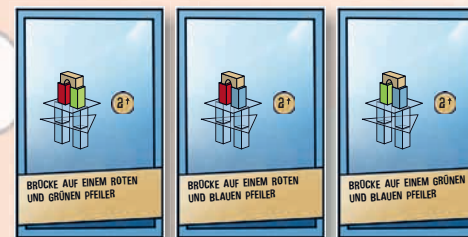
Die blauen Auftragskarten:



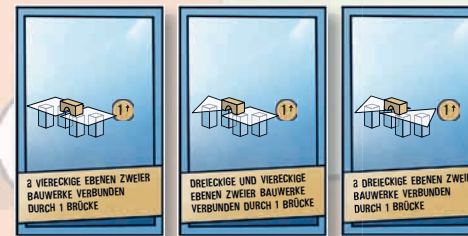
Ein Kreuz aus zwei größeren Bausteinen und einem kleinen Baustein errichten. Nur die Farbe des Querbalkens ist vorgegeben. Das Kreuz muss mindestens auf der 2. Ebene stehen.



Steine der genannten Farbe müssen hochkant so aufeinander gestapelt werden, dass ein Turm in der Höhe von vier kleinen Bausteinen entsteht. Der Turm muss mindestens auf der 2. Ebene stehen.

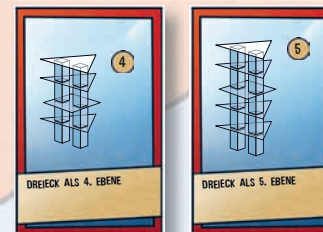


Ein Torbogen muss auf Bausteinen der genannten Farben platziert werden. Die Form der Bausteine spielt dabei keine Rolle. Die Pfeiler müssen dabei mindestens auf der 2. Ebene platziert werden.

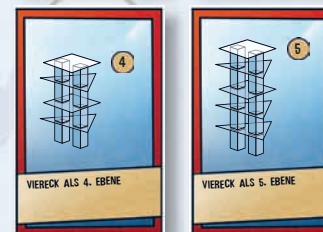


Ein Torbogen muss als Verbindung zweier Ebenen zweier Bauwerke platziert werden. Die Form der Ebenen ist vorgegeben. Der Torbogen muss mindestens auf der ersten Ebene stehen.

Die roten Auftragskarten



Die 4. bzw. 5. Ebene eines Bauwerks muss ein Dreieck sein.



Die 4. bzw. 5. Ebene eines Bauwerks muss ein Viereck sein.



Die 4. Ebene muss auf genau 3 Bausteinen aufliegen.



Das Bauwerk muss genau aus 5 Ebenen bestehen.



Es müssen genau 2 Bauwerke mit jeweils mindestens 2 Ebenen stehen.



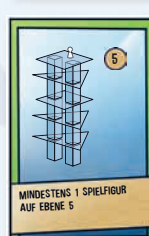
Die untersten 3 Ebenen eines Bauwerks müssen jeweils genau auf einem Baustein aufliegen.



In einem Bauwerk müssen drei direkt aufeinander folgende Ebenen aus den genannten Formen bestehen. Dabei ist die unterste Ebene zuerst genannt. Dies kann ab Ebene 1 oder höher zutreffen.



Es müssen sich mindestens vier Figuren auf Ebene 3 und höher befinden. Die Figuren müssen regelgerecht platziert worden sein, die Farbe spielt keine Rolle.

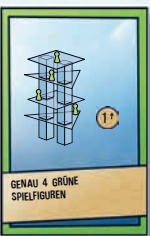
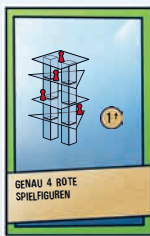


Es muss sich mindestens eine Figur auf der 5. Ebene befinden. Die Figur muss regelgerecht platziert sein.

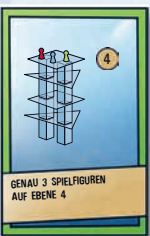
Die grünen Auftragskarten



Es müssen sich genauso viele Figuren in einem Bauwerk befinden, wie auf der Karte genannt. Dabei müssen die Figuren regelgerecht platziert worden sein. Auf welchen Ebenen die Figuren sich befinden, spielt keine Rolle. Ebenso ist die Farbe der Figuren nicht entscheidend.



Es müssen sich genau vier Figuren der genannten Farbe in einem Bauwerk befinden. Die Figuren müssen regelgerecht platziert sein. Auf welchen Ebenen sich die Figuren befinden, spielt keine Rolle.



Auf den genannten Ebenen müssen jeweils 3 Figuren regelgerecht platziert sein. Daher müssen sich jeweils eine rote, eine grüne und eine blaue Figur auf den genannten Ebenen befinden.



Es müssen sich jeweils 3 Figuren auf Ebenen der genannten Form befinden. Diese Figuren müssen regelgerecht platziert worden sein, daher muss es jeweils eine rote, eine grüne und eine blaue Figur sein. Die Höhe der Ebene im Bauwerk spielt keine Rolle.



Es müssen sich mindestens je zwei Figuren regelgerecht auf den Ebenen 2 und 3 befinden. Die Farbe der Figuren spielt keine Rolle.

VARIANTEN

Und das Chaos wurde größer und größer ...

Für Fortgeschrittene:

Es gelten alle oben aufgeführten Regeln. Allerdings wird der Timer auf 10 Sekunden eingestellt und jeder Spieler hat nur 10 Sekunden Zeit für seinen Zug.

Für Profis und Liebhaber des Chaos:

Das Spielmaterial wird um die Spielfläche verteilt. Jeder Spieler erhält Auftragskarten abhängig von der Spielerzahl (wie oben beschrieben) und mischt diese zusammen. Der elektronische Timer wird auf 4 Minuten gestellt.

Jeder Spieler deckt seine drei obersten Auftragskarten auf. Auf ein Signal wird der Timer gestartet und alle Spieler beginnen gleichzeitig zu bauen.

Es gelten die oben beschriebenen Bauregeln, mit folgender Einschränkung: Jeder Spieler kann **nur Teile der jeweils höchsten Ebene** entfernen. Ein Komplettabriss ist verboten. Sobald ein Spieler „Stopp“ ruft, müssen alle Spieler sofort aufhören zu bauen. Auch die Teile, die sich noch in ihren Händen befinden, dürfen nicht mehr verbaut werden. Der Timer wird gestoppt.

Nun muss der Spieler, der die Unterbrechung herbeigeführt hat, beweisen, dass eine oder mehrere seiner Auftragskarten erfüllt sind. Die erfüllten Auftragskarten werden verdeckt abgelegt. Reihum dürfen die Mitspieler ebenfalls erfüllte Auftragskarten ablegen. Danach wird der Timer wieder gestartet und das Spiel geht weiter.

Eine Spielrunde endet, sobald ein Spieler seine drei offenen Auftragskarten erfüllt hat oder der Timer durch ein Geräusch das Ende der Runde angibt.

Dann beginnt eine neue Spielrunde. Die Spielfläche wird wieder geräumt und jeder Spieler ergänzt von seinem Nachziehstapel seine offenen Auftragskarten bis wieder vor jedem Spieler drei offene Auftragskarten liegen. Kann nicht mehr auf drei ergänzt werden, werden entsprechend weniger Karten offen ausgelegt.

Das Spiel endet auch hier dadurch, dass ein Spieler alle seine Auftragskarten erfüllt hat.

Stürzt beim Bauen das Bauwerk ein, wird das Spiel unterbrochen und die Spieler entscheiden gemeinsam, ob die Runde weitergespielt werden oder eine neue Spielrunde beginnen und der Verursacher des Einsturzes bestraft werden soll. Als Strafe muss der Verursacher eine seiner bereits erfüllten Auftragskarten wieder unter seinen Nachziehstapel legen und nochmals erfüllen.