

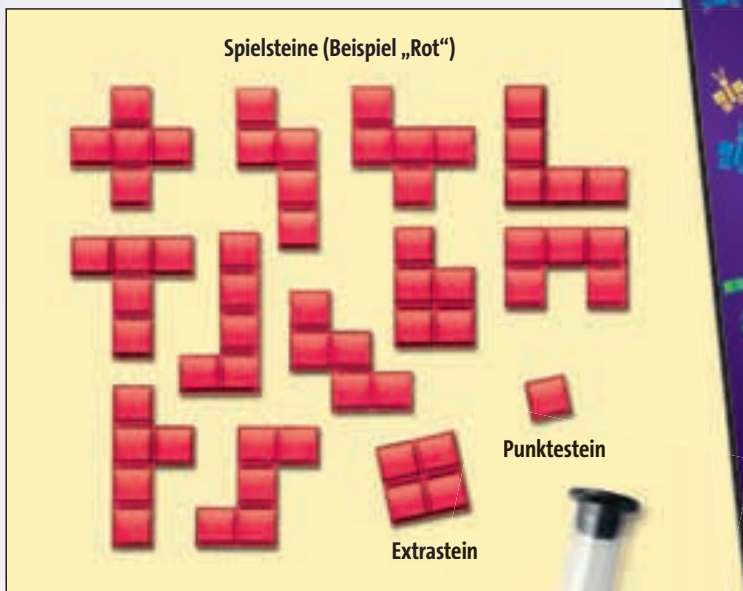
# JUST IN TIME <sup>D</sup>

Ein rasantes Legespiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

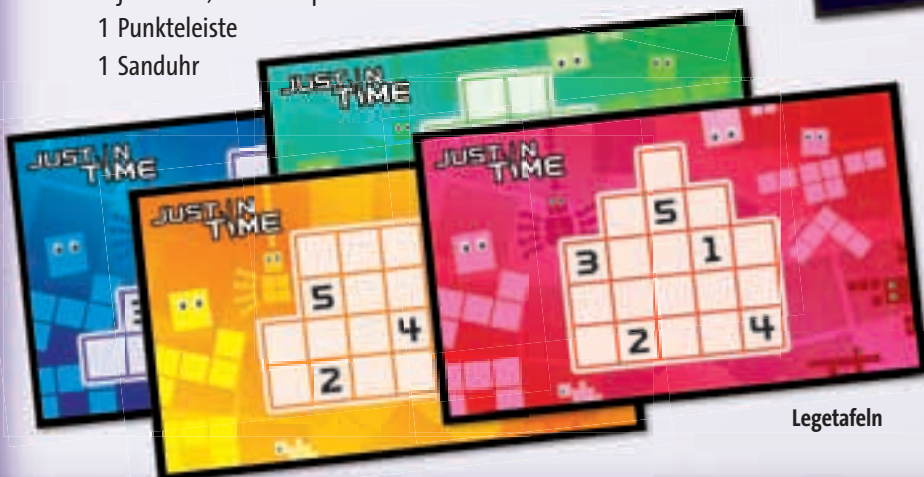
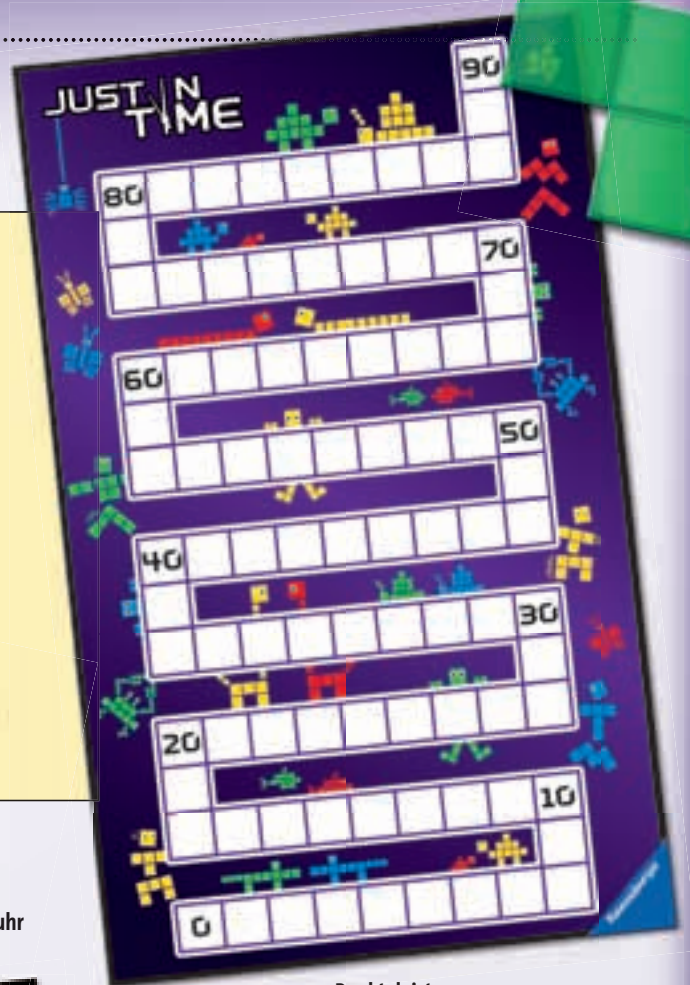
Autor: Günter Burkhardt · Redaktion: Tina Landwehr, Philipp Sprick  
Design: studio elfenbein, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

## Inhalt

52 Spielsteine  
jeweils 13 in den Spielerfarben Rot, Blau, Grün und Gelb  
(11 Spielsteine + 1 Extrastein + 1 Punktstein)



40 Legetafeln  
jeweils 10 in den Spielerfarben  
27 Aufgabenkarten  
je 9 mit 3, 4 oder 5 Spielsteinen  
1 Punkteleiste  
1 Sanduhr



## Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, seine Spielsteine passend auf seinen Legetafeln zusammenzupuzzeln und dafür viele Punkte zu bekommen. Dazu muss er seine Steine so legen, dass möglichst viele Felder mit hohen Zahlen freibleiben. Doch aufgepasst: Dabei dürfen keine Steine über die Puzzelfläche hinausragen! Wem dies am besten gelingt, der gewinnt.

## Spielvorbereitung

- Jeder Spieler nimmt sich ein Set Legetafeln und Spielsteine in einer Farbe seiner Wahl. Den Extrastein sortiert jeder aus und legt ihn zur Seite (er wird erst später benötigt).
- Legt die Punkteleiste für alle gut erreichbar auf den Tisch. Die Punkteleiste kommt auf das Feld mit der 0. Die Sanduhr stellt ihr daneben.
- Sortiert die Aufgabenkarten nach den Zahlen auf der Rückseite und mischt die einzelnen Stapel. Diese kommen mit der Rückseite nach oben neben die Punkteleiste. Jetzt kann es losgehen!



Vorderseite

Rückseite

Jede **Legetafel** zeigt auf der Vorderseite eine Puzzelfläche mit Zahlenfeldern (Zahlen 1 bis 5).

Auf der Rückseite sind eine Zahl und ein Symbol abgebildet. Die Zahl gibt an, mit wie vielen Spielsteinen die Puzzleaufgabe zu lösen ist, und verweist außerdem auf einen Aufgabenkartenstapel. Das Symbol ist immer einmal in jedem Set Legetafeln vorhanden, sodass während des Spiels die gesuchte Legetafel gut herausgesucht werden kann.



Vorderseite

Rückseite

Jede **Aufgabenkarte** zeigt auf der Vorderseite, mit welchen Spielsteinen gespielt wird. Die Rückseite zeigt eine Zahl und mehrere Symbole.

Die Zahl ist gleichzeitig die Anzahl Spielsteine, die auf der Vorderseite abgebildet sind, und die Zahl, die auf der Rückseite der Legetafel abgebildet ist. Die Symbole befinden sich auch auf der Rückseite der Legetafeln.

## Spielablauf

Das Spiel wird in zehn Runden gespielt, in denen alle Spieler gleichzeitig spielen. In jeder Runde wird eine andere der 10 Legetafeln verwendet, auf der man die Spielsteine zusammenpuzzelt. Jede Runde läuft immer in dieser Reihenfolge ab:

1. Neue Legetafel und Aufgabenkarte auswählen
2. Aufgabe puzzeln
3. Punkte vergeben
4. Extrastein erhalten/abgeben

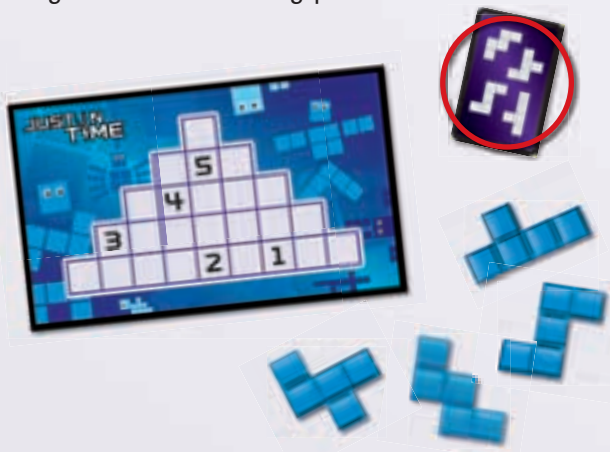
### 1. Neue Legetafel und Aufgabenkarte auswählen

In der ersten Runde sucht der jüngste Spieler eine Legetafel aus. In allen weiteren Runden wählt der aktuell auf der Punkteleiste letzte Spieler die nächste Legetafel. Anschließend suchen alle anderen die Legetafel mit demselben Symbol auf der Rückseite aus ihrem Set heraus. Jeder spielt also mit der gleichen Legetafel; alle legen ihre Tafel **mit dem Symbol nach oben** vor sich ab. Anschließend wird die oberste Karte eines Aufgabenstapels aufgedeckt: Die Zahl auf den Legetafeln gibt an, von welchem Stapel die Karte aufgedeckt wird. Diese Karte gibt vor, welche Steine die Spieler in dieser Runde auf der Legetafel zusammenpuzzeln müssen.



*Beispiel: Spieler Blau hat die Legetafel für 4 Steine mit der Schildkröte ausgewählt. Er muss also die oberste Karte vom Stapel, der die 4 zeigt, aufdecken.*

Alle Spieler legen sich nun die auf der Karte abgebildeten Spielsteine neben ihrer Legetafel bereit. Anschließend ruft der Führende „Los!“ und alle drehen gleichzeitig ihre Legetafel um. Jetzt wird losgepuzzelt!



### 2. Aufgabe puzzeln

Es wird gleichzeitig gespielt! Jeder Spieler versucht nun, **alle** seine herausgesuchten Spielsteine beliebig so auf seiner Legetafel zusammenzupuzzeln, dass kein Stein über die Puzzelfläche hinausragt. Dabei lässt er möglichst viele Zahlenfelder frei, denn nur freie Zahlenfelder bringen später Punkte.



*Alle Steine sind passend gelegt.*



*So darf nicht gelegt werden.*

Sobald ein Spieler alle vorgegebenen Steine passend auf seiner Tafel untergebracht hat, ruft er laut die Summe der Zahlen, die auf seinen **freien** Feldern zu sehen sind. Anschließend dreht er die Sanduhr um.

Die anderen Spieler haben nun solange Zeit, wie die Sanduhr läuft, ihre Steine noch *just in time* auf ihrer Legetafel unterzubringen.

Wer das schafft, ruft ebenfalls laut seine Punktzahl.

Doch Achtung: Bereits genannte Punktzahlen dürfen in derselben Runde **nicht** noch einmal genannt werden! Da gilt es dann, schnell eine Lösung mit anderer Punktzahl zu finden. Ist die Sanduhr abgelaufen, werden die Punkte vergeben.

### 3. Punkte vergeben

Alle Spieler, die ihre Spielsteine vor Ablauf der Sanduhr unterbringen konnten, ohne dass ein Stein über die Puzzelfläche hinausragt, erhalten nun Punkte. Sie ziehen ihren Punktstein auf der Punkteleiste um die Anzahl Punkte vor, die sie beim Zusammenpuzzeln erreicht haben. Hierbei kann es durchaus vorkommen, dass nicht der Schnellste die meisten Punkte erhält!



*Beispiel: Spieler Gelb hat alle Steine auf seiner Puzzelfläche untergebracht. Er hat die Zahlen 4 und 3 freigelassen, erhält also 7 Punkte.*

### 4. Extrastein erhalten / abgeben

Schaut euch nach jeder Runde die Punkteleiste an. Hat jemand mindestens 10 Punkte weniger als der Führende, darf er in der nächsten Runde seinen Extrastein verwenden: **Während** des Puzzelns darf er einen **beliebigen** der von der Aufgabenkarte vorgegebenen Spielsteine durch den Extrastein ersetzen. Da der Extrastein kleiner ist als die übrigen, bleiben mehr Felder frei und die Aufgabe ist einfacher zu lösen! Liegt er in der nächsten Runde nicht mehr mindestens 10 Punkte hinter dem Führenden, muss er den Extrastein wieder abgeben und mit allen vorgegebenen Steinen spielen.



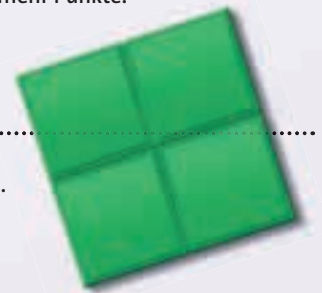
*Beispiel: Spieler Grün lag auf der Punkteleiste mehr als 10 Punkte hinter dem Führenden. Er darf also seinen Extrastein zum Lösen der Aufgabe einsetzen. Er entscheidet sich während des Puzzelns, das Kreuz wegzulassen. Er erreicht nun 12 Punkte.*

## Ende des Spiels

Nach 10 Runden endet das Spiel. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte auf der Punkteleiste erreicht hat. Hat jemand bereits vor Spielende das Ende der Punkteleiste erreicht, fängt er mit seinem Punktstein wieder unten auf der Punkteleiste an und zählt am Ende des Spiels die bereits erreichten 90 Punkte hinzu.

Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte erreicht, gewinnt derjenige, der in der letzten Runde mehr Punkte erreicht hat. Kleiner Tipp: Schon nach wenigen Runden wird das Zusammenpuzzeln einfacher und ihr erreicht mehr Punkte.

Viel Spaß!



## Spielvariante für erfahrene Spieler

Lasst einfach die Extrasteine aus dem Spiel und löst die Puzzelaufgabe nur mit den normalen Spielsteinen. Alle anderen Regeln bleiben bestehen.

## Solospiel

Auch allein kannst du dich der Puzzle-Herausforderung stellen! Du benötigst je 1 Set Spielsteine, 1 zufällig gezogene Legetafel für 3, 4 und 5 Spielsteine, je eine Aufgabenkarte für 3, 4 und 5 Spielsteine, die Punkteleiste und eine Stoppuhr.

Du hast nun 3 Minuten lang Zeit, nacheinander alle drei Puzzleaufgaben (Legetafel mit entsprechender Aufgabenkarte) zu lösen. Nach jeder gelösten Aufgabe setzt du deinen Punktstein auf der Punkteleiste um deine erreichten Punkte vor und suchst die Steine für die nächste Aufgabe zusammen.

Hierbei läuft die Zeit die ganze Zeit weiter! Hast Du nach 3 Minuten nicht alle Aufgaben geschafft, verfallen alle erreichten Punkte.

Wie viele Punkte hast du erreicht?

0 – 10 Punkte: Lückenfüller

11 – 20 Punkte: Legeartist

21 – 30 Punkte: Knobelkünstler

mehr als 30 Punkte: Puzzlemeister

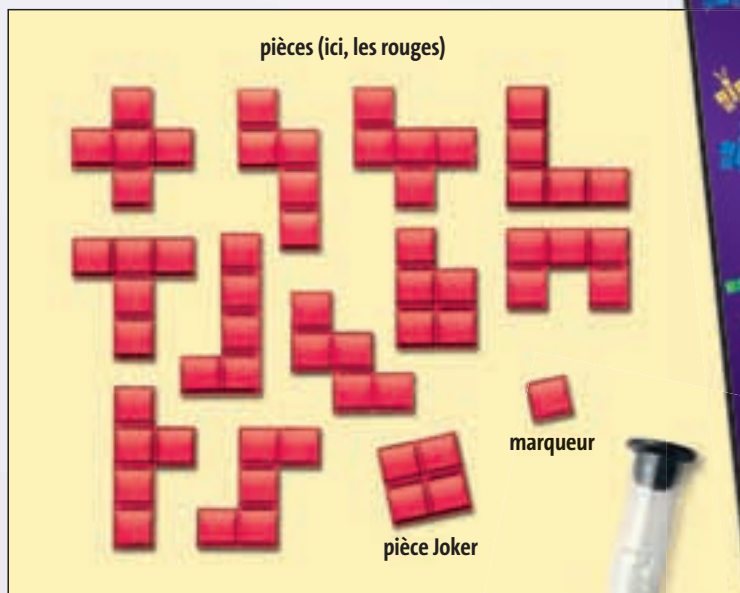
# JUST IN TIME <sup>F</sup>

Un jeu de pose contre la montre pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Günter Burkhardt · Rédaction : Tina Landwehr, Philipp Sprick  
Design : studio elfenbein, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

## Contenu

52 pièces, soit 13 de chacune des couleurs :  
rouges, bleues, vertes et jaunes  
(11 pièces + 1 pièce Joker + 1 marqueur)



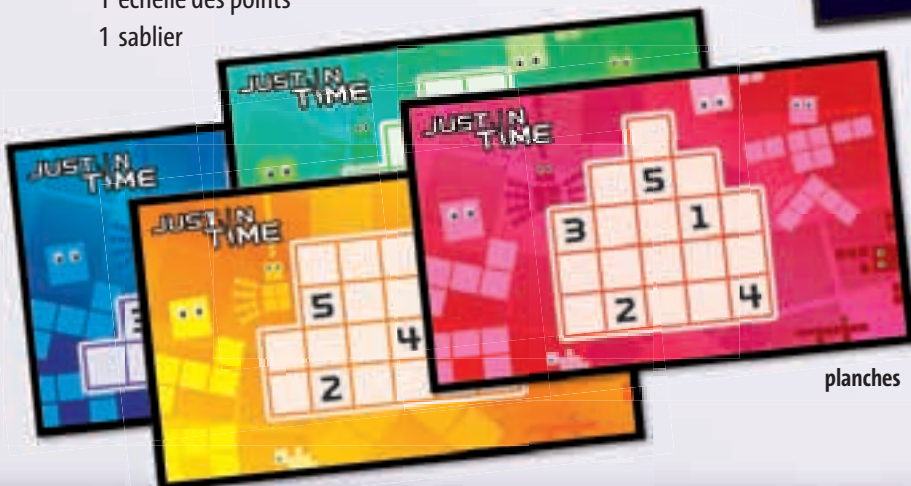
- 40 planches, soit 10 par couleur
- 27 cartes Objectif, soit 9 à réaliser respectivement avec 3, 4 ou 5 pièces
- 1 échelle des points
- 1 sablier



sablier



échelle des points



planches



cartes Objectif

## But du jeu

Chaque joueur essaye d'agencer ses pièces sur ses planches pour marquer le maximum de points. Pour cela, il doit poser ses pièces de manière à laisser libres le plus possible de cases portant des valeurs élevées. Mais attention : aucune pièce ne doit dépasser de la grille ! Celui qui y parviendra le mieux remportera la partie.

## Préparation

- Chaque joueur choisit une série de planches et les pièces d'une couleur. Chacun garde de côté la pièce bonus (elle ne sera utilisée que plus tard).
- Installer l'échelle des points sur la table, à portée de main de tous les joueurs. Placer les marqueurs sur la case 0. Garder le sablier à côté.
- Trier les cartes Objectif selon la valeur inscrite au verso et mélanger séparément chaque paquet. Les placer ensuite, face cachée, à côté de l'échelle des points. La partie peut commencer



recto

verso

Au recto de chaque **planche** figure une grille comprenant des cases numérotées (de 1 à 5).

Au verso sont représentés un nombre et un symbole. Le nombre indique de combien de pièces se compose l'objectif à réaliser et correspond à l'un des paquets de cartes Objectif. Chaque symbole n'est toujours représenté qu'une seule fois dans chaque série de planches, de manière à faciliter sa recherche durant la partie.



recto

verso

Le recto de chaque **carte Objectif** indique avec quelles pièces il faut jouer. Au verso figurent un nombre et plusieurs symboles. Le nombre correspond à la fois au nombre de pièces représentées au recto et au nombre indiqué au verso des planches. Les symboles figurent également au dos des planches.

## Déroulement de la partie

Une partie se joue en 10 tours au cours desquels tous les joueurs jouent en même temps. À chaque tour, les joueurs placent leurs pièces sur une nouvelle planche parmi les 10 disponibles. Un tour se déroule toujours de la même façon :

1. Choix d'une planche et d'une carte Objectif
2. Réalisation de l'objectif
3. Attribution des points
4. Gain / Perte de la pièce Joker

### 1. Choix d'une planche et d'une carte Objectif

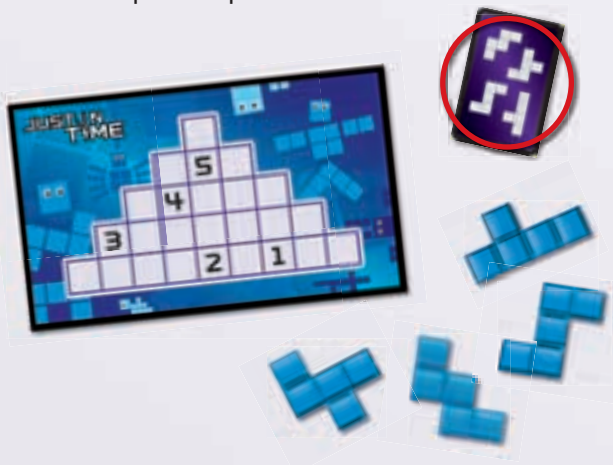
Au premier tour, le plus jeune joueur choisit une planche. Aux tours suivants, ce sera au joueur le plus en retard sur l'échelle des points de choisir la planche suivante. Tous les autres joueurs cherchent alors la planche portant le même symbole au verso parmi sa série. Ils la posent **face cachée** devant eux ; tous jouent donc avec la même planche.

La carte supérieure de l'un des paquets de cartes Objectif est alors retournée : c'est le nombre sur la planche qui décide de quel paquet est tirée la carte. Cette dernière impose les pièces que les joueurs devront placer sur leur planche à ce tour.



**Exemple :** Le joueur bleu a choisi la planche avec 4 pièces portant une tortue. Il doit donc tirer la carte supérieure du paquet 4.

Tous les joueurs préparent alors près de leur planche les pièces représentées sur la carte. Puis le joueur actuellement en tête crie « Top ! » et tous retournent leur planche en même temps. Il s'agit maintenant de placer les pièces !



### 2. Réalisation de l'objectif

Tous les joueurs jouent en même temps ! Chacun essaye de placer toutes ses pièces sur sa planche sans que celles-ci ne dépassent de la grille. Il s'agit également de laisser libres le maximum de cases numérotées car seuls les nombres non recouverts rapporteront des points.



Toutes les pièces sont bien placées.



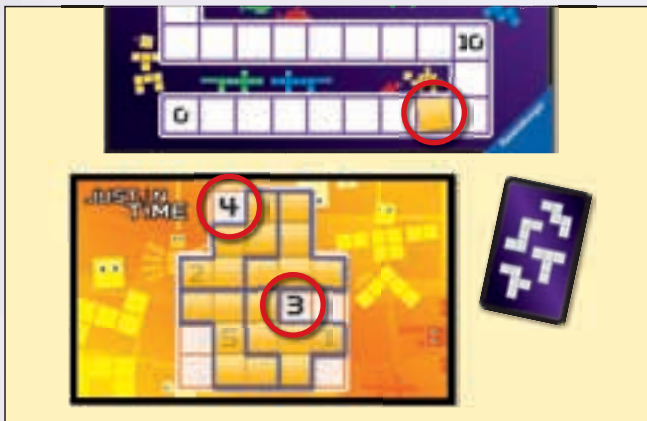
Il est interdit de placer les pièces ainsi.

Dès qu'un joueur a placé toutes ses pièces sur sa planche, il annonce à voix haute la somme des nombres sur les cases **non recouvertes**. Puis il retourne le sablier.

Les autres joueurs disposent encore d'un tour de sablier pour poser leurs pièces sur leur planche juste à temps. Celui qui y parvient annonce également son score. Mais attention : une fois annoncé, il est **interdit** d'annoncer deux fois le même score ! Lorsque le temps est écoulé, le moment est venu d'attribuer les points.

### 3. Attribution des points

Tous les joueurs qui ont réussi à placer leurs pièces avant la fin du sablier, sans qu'aucune ne dépasse de la grille, marquent des points. Ils avancent leur marqueur sur l'échelle du nombre de points obtenus par le placement de leurs pièces. Il peut arriver que ce ne soit pas le plus rapide qui marque le plus de points !



*Exemple : Le joueur jaune a placé toutes ses pièces sur sa grille. Il n'a pas recouvert les nombres 3 et 4 et marque donc 7 points.*

### 4. Pièce Joker

À la fin de chaque tour, les joueurs regardent l'échelle des points. Si l'un d'eux possède 10 points de retard ou plus sur le premier, il aura le droit d'utiliser sa pièce Joker au tour suivant : **Pendant** la phase de placement, il pourra remplacer la pièce **de son choix** indiquée sur la carte Objectif par sa pièce Joker. Celle-ci étant plus petite que les autres, davantage de cases restent libres et l'objectif est plus facile à réaliser ! S'il y a moins de 10 points entre lui et le premier au tour suivant, il devra rendre sa pièce Joker et utiliser les pièces imposées.



*Exemple : Le joueur vert a plus de 10 points de retard sur le premier. Il peut donc utiliser sa pièce Joker. Pendant la phase de placement, il décide de laisser la croix de côté. Il marque ainsi 12 points.*

### Fin de la partie

La partie s'arrête après 10 tours. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points sur l'échelle des points. Si un joueur atteint l'extrémité de l'échelle des points avant la fin de la partie, il replace son marqueur au début et ajoutera 90 à son score.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points au dernier tour.

Petit conseil : Après quelques tours seulement, le placement sera plus facile et chacun marquera plus de points.

Bonne partie !

### Variante pour les joueurs expérimentés

Jouer simplement sans les pièces Joker et essayer de réaliser les objectifs uniquement avec les pièces imposées. Les autres règles ne changent pas.

### Règle solo

Il est également possible de relever le défi seul ! Le joueur utilise 1 série de pièces, 1 planche tirée au hasard pour 3, 4 et 5 pièces, 3 cartes Objectif respectivement pour 3, 4 et 5 pièces, l'échelle des points et un chronomètre.

Le joueur dispose de 3 minutes pour réaliser les 3 objectifs (planches avec la carte correspondante) l'un après l'autre.

Après chaque objectif atteint, il avance son marqueur sur l'échelle des points du nombre de points obtenus et cherche les pièces pour l'objectif suivant.

Pendant ce temps-là, le chronomètre continue de tourner !

Si le joueur n'arrive pas à atteindre tous les objectifs avant les 3 minutes imparties, il perd tous les points accumulés jusque là.

Nombre de points atteints ?

0 – 10 points : boucheur de trous

11 – 20 points : artiste de la pose

21 – 30 points : spécialiste des énigmes

plus de 30 points : roi du casse-tête



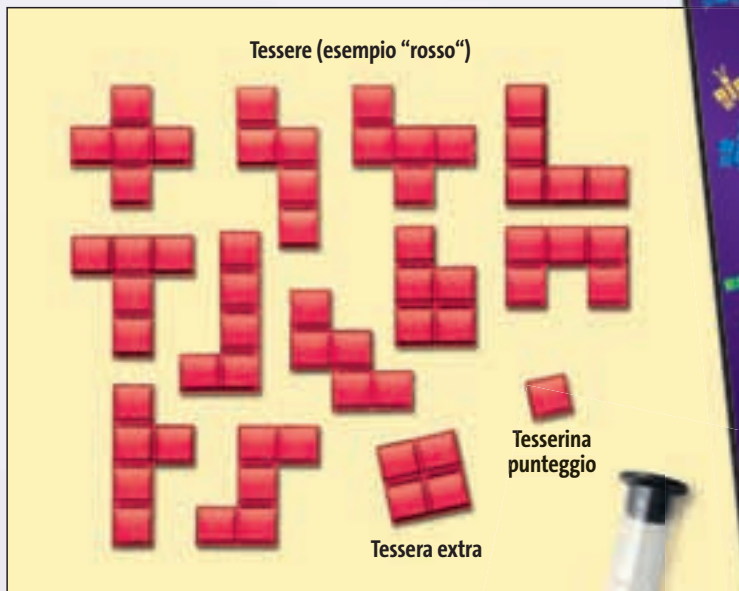
# JUST IN TIME <sup>I</sup>

Gioco di piazzamento rapido per 2-4 giocatori a partire dagli 8 anni

Autore: Günter Burkhardt · Redazione: Tina Landwehr, Philipp Sprick  
Design: studio elfenbein, DE Ravensburger, KniffDesign (regole del gioco)

## Contenuto

- 52 Tessere,
- 13 per ciascun colore: rosso, blu, verde e giallo  
(11 tessere + 1 tessera extra + 1 tessera punteggio)

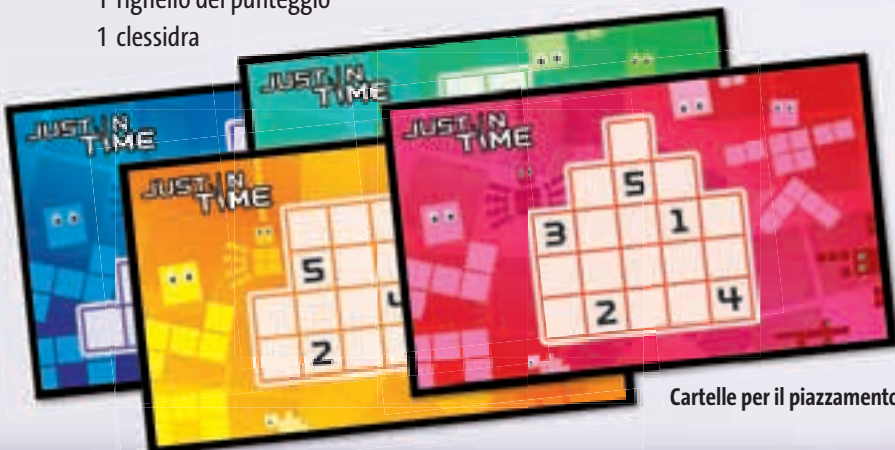


Clessidra

- 40 cartelle per il piazzamento  
10 per ciascun colore
- 27 carte-missione  
9 da 3, 4 oppure 5 tessere ciascuna
- 1 righello del punteggio
- 1 clessidra



Righello del punteggio



Cartelle per il piazzamento



Carte-missione

## Scopo del gioco

Ciascun giocatore deve tentare di sistemare correttamente le proprie tessere sulle sue cartelle, in modo da ottenere il massimo dei punti. Le tessere devono essere posizionate lasciando vuoto il maggior numero possibile di campi contenenti punteggi alti. Attenzione: nessuna tessera può sporgere dall'area di piazzamento! Vince il giocatore che riesce meglio in questo compito.

## Preparazione del gioco

- Ciascun giocatore prende un set di cartelle per il piazzamento e le tessere di un colore a scelta, quindi scarta la tessera extra, mettendola da parte (sarà necessaria solo più tardi).
- Mettete il righello del punteggio sul tavolo, in modo che sia ben raggiungibile da tutti. Posizionate le tessere punteggio sul campo con lo "0" e la clessidra lì accanto.
- Smistate le carte-missione in base ai numeri sul retro e mescolate i singoli mazzi. Questi vanno posizionati coperti accanto al righello del punteggio. Ora potete cominciare!



Composizione di gioco per tre giocatori



fronte

retro

Sulla parte anteriore di ogni **cartella** è raffigurata una **griglia composta** da campi numerate (numeri da 1 a 5). Sul retro, sono impressi un numero e un simbolo. Il numero indica sia la quantità di tessere che devono essere utilizzate per formare la griglia, sia il mazzo-missioni di riferimento. Il simbolo è sempre presente in ogni set di cartelle per il piazzamento, in modo che, durante il gioco, sia possibile scegliere più facilmente la cartella giusta.



fronte

retro

Sulla parte anteriore di ogni **carta-missione** è indicato con quali tessere si deve giocare. Sul retro sono visibili un numero e più simboli. Il numero corrisponde sia al numero delle tessere raffigurate sulla parte anteriore, sia al numero impresso sul retro della cartella per il piazzamento. I simboli si trovano anche sul retro della cartella per il piazzamento.

## Svolgimento del gioco

Il gioco è suddiviso in dieci partite durante le quali tutti i partecipanti giocano contemporaneamente. A ogni partita viene utilizzata una diversa cartella per il piazzamento, che sono 10, sulla quale deve essere composta la griglia con le tessere. Le partite si svolgono sempre nella seguente sequenza:

1. Scegliere una carta-missione e la cartella per il piazzamento
2. Eseguire la missione, ovvero comporre la griglia
3. Assegnare i punti
4. Ricevere o consegnare la tessera extra

### 1. Scegliere la carta-missione e la cartella per il piazzamento

### 2. Eseguire la missione: comporre la griglia

All'inizio, tocca al giocatore più giovane scegliere una cartella per il piazzamento. Nelle partite seguenti, la scelta della successiva cartella per il piazzamento spetta a chi, in quel momento, si trova all'ultimo posto sul righello del punteggio. Gli altri giocatori devono quindi cercare nel loro set la cartella per il piazzamento che riporta lo stesso simbolo sul retro e metterla davanti a sé, **coperta**: dunque, tutti i partecipanti giocano con la medesima cartella per il piazzamento.

Si gioca contemporaneamente! Ogni giocatore deve tentare di sistemare sulla propria cartella per il piazzamento **tutte** le tessere selezionate, in modo che nessuna di esse sporga dall'area della griglia. Si deve cercare di lasciare vuoti più campi numerati possibili, perché solo tramite questi si ottengono punti.



**Esempio:** il giocatore blu ha scelto la cartella da 4 tessere con la tartaruga. Egli deve quindi scoprire la carta in cima al mazzo con il numero 4.



Tutte le tessere sono posizionate correttamente.



Questo piazzamento è sbagliato.

A questo punto si deve scoprire la carta in cima a un mazzo-missioni: il numero sulla cartella per il piazzamento indica quale mazzo.

La carta stabilisce quali tessere devono essere utilizzate dal giocatore per comporre la griglia di questa partita.

Tutti i giocatori ora devono preparare le tessere raffigurate sulla carta e metterle accanto alla loro cartella per il piazzamento. Chi conduce il gioco annuncia: "Si comincia" e tutti girano contemporaneamente le proprie cartelle per il piazzamento. E' il momento di comporre la griglia!



Non appena un giocatore ha sistemato correttamente tutte le tessere sulla propria cartella, deve dire ad alta voce la somma dei numeri visibili sui campi rimasti **vuoti** e poi girare la clessidra. A questo punto, gli altri giocatori hanno tempo solo fino al termine dello scorrere della sabbia nella clessidra per sistemare "just in time" le loro tessere sulla propria cartella. Chi ci riesce, deve dire ad alta voce il punteggio ottenuto. Attenzione: i punteggi già nominati **non** possono essere nominati una seconda volta! Una volta trascorso il tempo determinato dalla clessidra, si procede con l'assegnazione dei punti.

### 3. Assegnazione dei punti

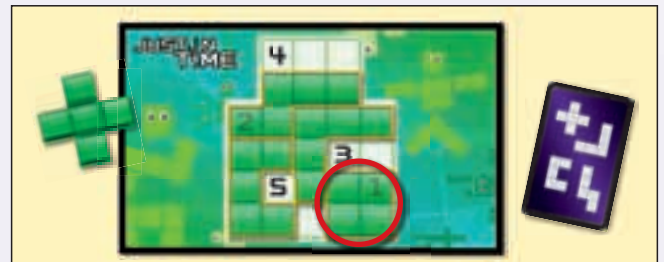
Ricevono punti tutti i giocatori che sono riusciti a sistemare le proprie tessere (nessuna deve fuoriuscire dall'area della griglia), prima che la sabbia nella clessidra abbia finito di scorrere. Sul righello del punteggio, essi devono spostare in avanti la propria pedina-punteggio di tanti punti quanti ottenuti dal risultato della griglia. Non è detto che sia il giocatore più veloce ad ottenere il punteggio più alto!



*Esempio: il giocatore giallo ha sistemato tutte le tessere sulla propria area della griglia, lasciando vuoti i numeri 4 e 3. Egli ha ottenuto 7 punti.*

### 4. Ottenimento /consegna della tessera extra

Alla fine di ogni partita, esaminate il righello del punteggio. Chi ha almeno 10 punti in meno rispetto a chi è in testa, può utilizzare la propria tessera extra nella partita successiva: **durante** la composizione della griglia può sostituire con la tessera extra una **qualsiasi** tessera tra quelle stabilite dalla carta-missione. Poiché la tessera extra è più piccola delle altre, resteranno più campi vuoti e sarà più facile portare a termine la missione! Se, nella partita successiva, non ha più un distacco di almeno dieci punti da chi conduce il gioco, il giocatore deve riconsegnare la tessera extra e proseguire con le tessere prestabilite.

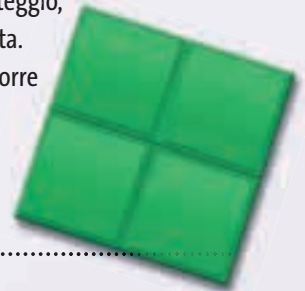


*Esempio: sul righello del punteggio, il giocatore verde si trova almeno dieci punti indietro rispetto al giocatore che è in testa. Egli può quindi utilizzare la sua tessera extra per portare a termine la missione. Durante il componimento della griglia, lui decide di omettere la croce e raggiunge così 12 punti.*

## Fine del gioco

Il gioco termina dopo 10 partite. Vince chi ha ottenuto il punteggio maggiore. Se un giocatore raggiunge la fine del righello ancora prima del termine del gioco, egli deve ricominciare posizionando la sua pedina-punteggio di nuovo in basso. Alla fine del gioco aggiungerà i 90 punti già raggiunti in precedenza.

Se più giocatori raggiungono lo stesso punteggio, vince chi ottiene più punti nell'ultima partita. Un consiglio: già dopo poche partite, comporre le griglie diventa più facile ed è possibile ottenere più punti. Buon divertimento!



## Variante per giocatori esperti

Eliminate la tessera extra e componete le griglie utilizzando esclusivamente le tessere normali. Tutte le altre regole restano invariate.

## Un solo giocatore

Puoi cimentarti nella sfida di componimento delle griglie anche da solo! Ti occorre sempre 1 set completo di tessere, 1 cartella pescata a caso (da 3, 4 e 5 tessere), una carta-missione (da 3, da 4 e da 5 tessere), il righello per il punteggio e un cronometro. Hai tre minuti di tempo per completare, una dopo l'altra, tutte e tre le missioni (cartella per il piazzamento con corrispondente carta-missione).

Al completamento di ogni missione, sposta in avanti la tua tessera-punteggio sul righello, corrispondentemente al punteggio

ottenuto, e cerca le tessere per la missione successiva. Intanto il tempo scorre incessantemente! Se, dopo tre minuti, non sei riuscito a portare a termine le missioni, perdi tutti i punti ottenuti.

Quanti punti hai conquistato?

- 0 – 10 punti: riempibuche
- 11 – 20 punti: artista del piazzamento
- 21 – 30 punti: artista del ragionamento
- più di 30 punti: campione di puzzle

# JUST IN TIME

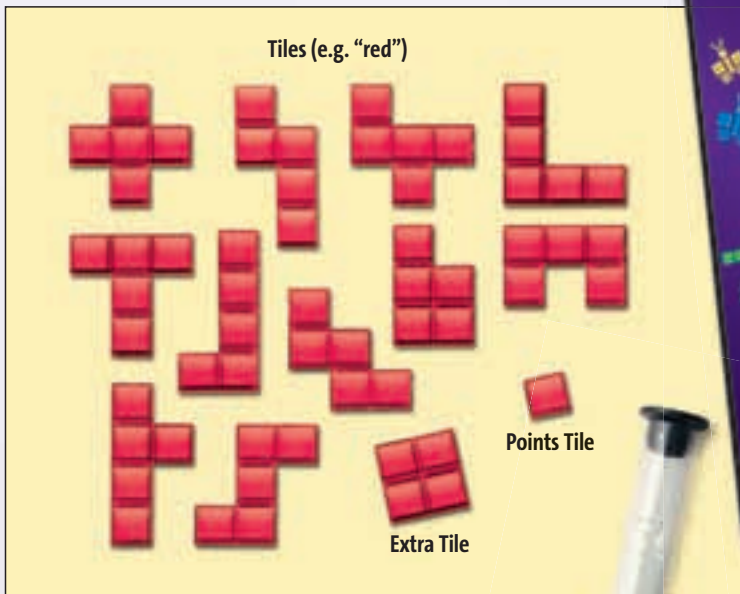
GB USA

A fast-paced, tile-placing game for 2 to 4 players, ages 8 and up

By: Günter Burkhardt - Editing: Tina Landwehr, Philipp Sprick  
Design: studio elfenbein, DE Ravensburger, KniffDesign (Rules)

## Contents

- 52 Tiles  
13 of each in the following players colours – red, blue, green and yellow (11 tiles + 1 extra tile + 1 points tile)

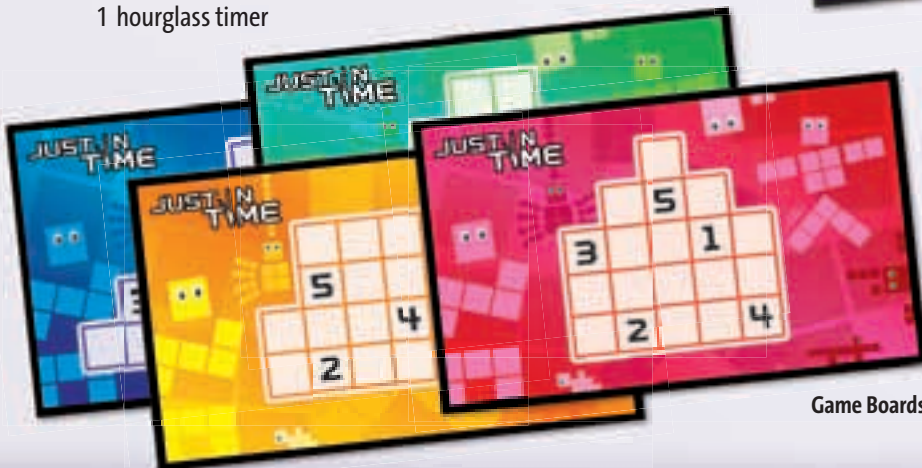


Hourglass timer



Scoring Track

- 40 game boards (10 of each in the player colours)
- 27 challenge cards (9 of each with 3, 4 or 5 tiles)
- 1 scoring track
- 1 hourglass timer



Game Boards



Challenge Cards

## Object of the Game

Each player tries to correctly piece their tiles together to match the shape on their game board to earn points. They must place their tiles in such a way, that as many numbers as possible on the game board are left exposed. But watch out: The tiles must stay within the shaped area! The one who can best do this is the winner.

## Preparations for Play

- Each player takes a set of game boards and tiles in the colour of their choice. Each player separates out the extra tile and sets it to the side (it will be needed later).
- Place the scoring track on the table within easy reach of all players. Then place the points tiles on the field marked 0. Place the hourglass timer next to it.
- Sort the challenge cards by the numbers on the reverse side and mix the individual stacks. Place them face down next to the scoring track. Now you're ready to play!



Game Setup for Three Players



front

back

Each **game board** displays a shaped area with number fields on the front side (numbers 1 to 5). A number and a symbol are depicted on the reverse side. The number indicates how many tiles must be used to solve the puzzle, and also refers to a stack of challenge cards. The symbol always appears once in each set of game boards, so that during the game the sought-after game board can be easily singled out.



front

back

On the front side of each **challenge card** you will see the tiles to be used during the game. The reverse side displays a number and several symbols. The number is concurrent with the number of tiles depicted on the front side and the number that is depicted on the reverse side of the game board. The symbols are also located on the reverse side of the game boards.

## Game Rules

The game is played in ten rounds, in which all players play at the same time. In each round, a different game board of the 10 game boards is used, on which the tiles are pieced together within the shape. Each round is always played in this sequence:

1. Pick a game board and a challenge card
2. Piece together the shape
3. Award points
4. Keep/hand over the extra tile

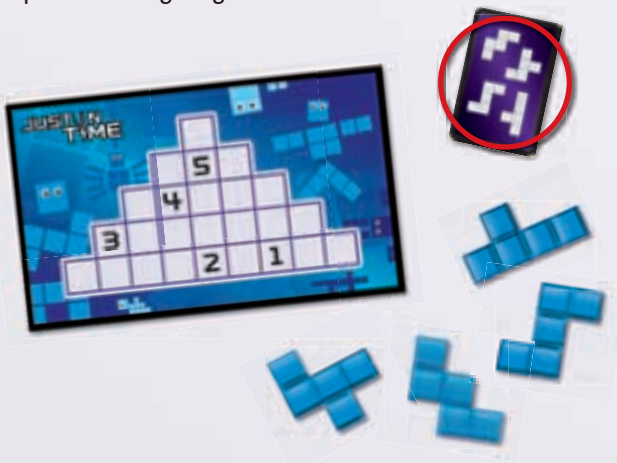
### 1. Pick a game board and challenge card

In the first round, the youngest player chooses a game board. In all other rounds, the player who is currently last on the scoring track selects the next game board. Then, all other players choose the game board with the same symbol on the reverse side of their set. All players place their boards *face down* in front of them; each player therefore plays with the same game board. Next, the top card from the stack of challenge cards is revealed. The number on the game boards shows the stack from which the card is revealed. This card indicates which tiles the players in this round need to piece together on the game board.



*Example: Player Blue has selected the game board for 4 tiles with the turtle. He must reveal the top card of the stack that displays the 4.*

All players then lay out the tiles depicted on the card next to their game boards. The leader then calls out “Go” and all players turn over their game boards at the same time. The puzzle challenge begins!

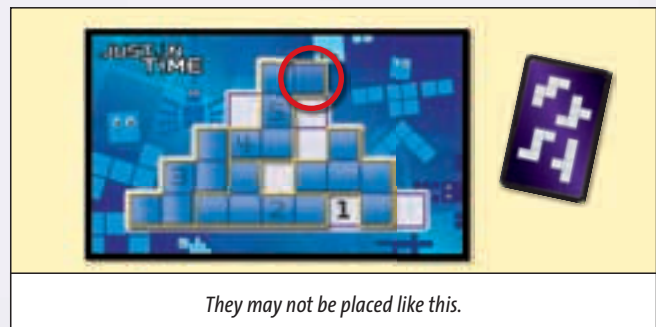


### 2. Piece together the shape

Everyone plays at the same time! Each player now tries to piece together *all* of their chosen tiles on their game board so that no tile protrudes beyond the shaped area. They leave as many number fields open as possible, because only the open number fields will yield points later.



*All tiles are properly placed.*



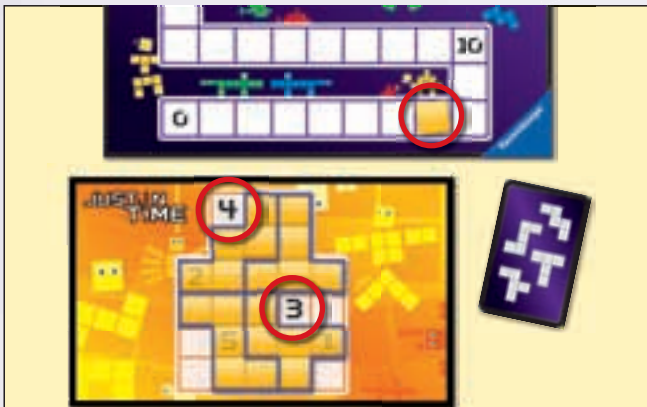
*They may not be placed like this.*

As soon as a player has properly found a place for all of their tiles on their board, they call out the sum of the numbers that can be seen on his *open* fields. They then turn over the hourglass timer.

It is now a race against the time! All other players need to find a place for their tiles on their game boards before time runs out! Whoever does it adds up the exposed numbers and calls out the number of points. But watch out: the number of points already called out may *not* be called out again in this round. When the hourglass timer runs out, the points are awarded.

### 3. Award points

All players who were able to find a place for their tiles before the timer ran out, without any tiles protruding beyond the puzzle area, get some points. They push their points tile on the scoring track up to the number of points they earned by completing the shape. The fastest player is not always the one who scores the most points!



**Example:** The yellow player was able to find a place for all of their tiles on their game board. They left numbers 4 and 3 exposed, and so they get 7 points.

### 4. Keep /hand over the extra tile

Look at the scoring track after every round. If anyone has at least 10 points less than the leader, they may use their extra tile in the next round. **During** the puzzle-making, they may replace **any one** of the tiles indicated by the challenge card with the extra tile. Since the extra tile is smaller than the others, more fields remain open and the challenge is easier to solve! If they are no longer lagging behind the leader by at least 10 points in the next round, they must give back the extra tile and play with the indicated tiles.



**Example:** The green player was more than 10 points behind the leader on the scoring track. They can therefore use their extra tile to solve the challenge. They decide during puzzle-making to leave out the cross. So they get 12 points.

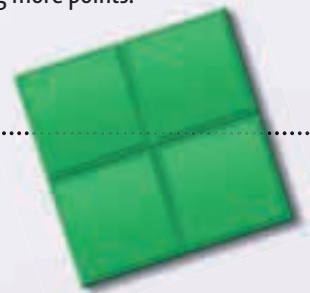
## End of the Game

The game ends after 10 rounds. The winner is the one who has the most points on the scoring track. If a player reaches the end of the scoring track before the game is over, they start again with their points tile at the bottom of the scoring track and adds on the 90 points already earned at the end of the game.

If several players have earned the same number of points, the one who got the most points in the last round is the winner.

A little tip: The puzzlemaking gets easier after just a few rounds so you will quickly start earning more points.

Have fun!



## Game Variation for Experienced Players

Leave the extra tile out of the game and solve the puzzle challenge using only the regular tiles. All of the other rules still apply.

## Solo Game

You can also take on the puzzle challenge on your own! You need 1 set of tiles, 1 randomly drawn game board for 3, 4 and 5 tiles, one challenge card each for 3, 4 and 5 tiles, the scoring track and a stop watch. You then have 3 minutes to solve all three puzzle challenges (game board with corresponding challenge card) one after the other. After each solved challenge, add your points on the scoring track and gather up the tiles for the next challenge.

But watch out! The time is continuing to run this entire time! If you haven't solved all challenges after 3 minutes, you forfeit all the points you've earned.

How many points did you get?

0 – 10 points: Space Filler

11 – 20 points: Tile Artist

21 – 30 points: Puzzle-solving Artist

More than 30 points: Puzzle Master



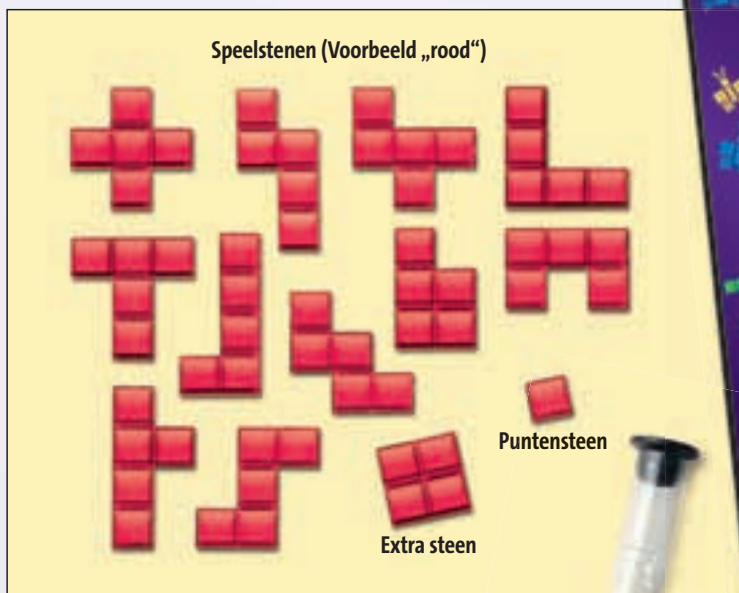
# JUST IN TIME <sup>NL</sup>

Een razendsnel legspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Günter Burkhardt - Redactie: Tina Landwehr, Philipp Sprick  
Design: studio elfenbein, DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)

## Inhoud:

52 speelstenen  
van ieder 13 in de kleuren rood, blauw, groen en geel  
(11 speelstenen + 1 extra steen + 1 puntensteen)

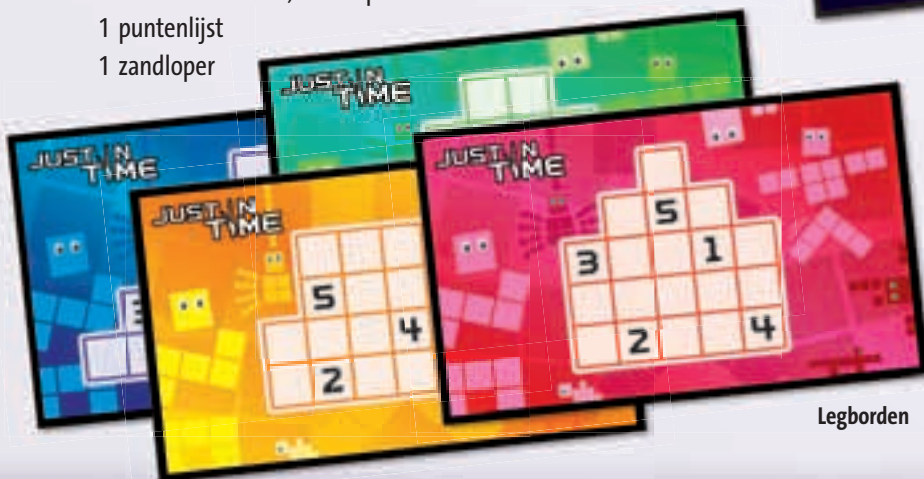


40 legborden  
Van ieder 10 in de spelerskleuren

27 opdrachtkaarten  
Van ieder 9 met 3, 4 of 5 speelstenen

1 puntenlijst

1 zandloper



Puntenlijst



## Doel van het spel:

Iedere speler probeert zijn speelstenen passend op zijn legborden in elkaar te puzzelen en daarvoor veel punten te verdienen. Daarvoor moet hij zijn stenen zo neerleggen, dat er zo veel mogelijk velden met hoge getallen vrij blijven. Maar let op: daarbij mogen geen stenen over het puzzelvlak uitsteken! Wie dit het beste lukt, is de winnaar.

## Voorbereiding

- Iedere speler pakt een set legborden en speelstenen van één kleur naar keuze. Iedere speler zoekt de extra steen eruit en legt die ter zijde (deze is pas later nodig).
- Leg de puntenlijst voor iedereen goed zichtbaar op tafel. De puntenstenen komen op het veld met de 0. De zandloper zet je ernaast.
- Sorteert de opdrachtkaarten volgens de getallen op de achterkant en schud de stapels. Deze stapels komen omgekeerd naast de puntenlijst. Nu kunnen jullie beginnen!



voorkant

achterkant

Ieder **legbord** heeft op de voorkant een puzzelvlak met getalenvelden (getallen 1 tot 5). Op de achterkant staan een getal en een symbool afgebeeld. Het getal geeft aan met hoeveel speelstenen de puzzelopdracht is op te lossen en verwijst bovendien naar een opdrachtkaarten-stapel. Het symbool is altijd één keer in iedere set legborden aanwezig, zodat tijdens het spel het legbord dat gezocht wordt gemakkelijk te vinden is.



voorkant

achterkant

Bij iedere **opdrachtkaart** staat op de voorkant met welke speelstenen gespeeld wordt. Op de achterkant staan een getal en meerdere symbolen. Het getal is tegelijkertijd het aantal speelstenen, dat op de voorkant is afgebeeld en het getal dat op de achterkant van het legbord is afgebeeld. De symbolen bevinden zich op de achterkant van de legborden.

## Spelverloop

Het spel wordt in tien rondes gespeeld, waarin alle spelers tegelijkertijd spelen. In iedere ronde wordt een ander legbord gebruikt waarop je de speelstenen in elkaar puzzelt. Iedere ronde gaat altijd volgens deze volgorde:

1. Legbord en opdrachtkaart uitkiezen
2. Opdracht puzzelen
3. Punten geven
4. Extra steen krijgen / geven

### 1. Legbord en opdrachtkaart uitkiezen

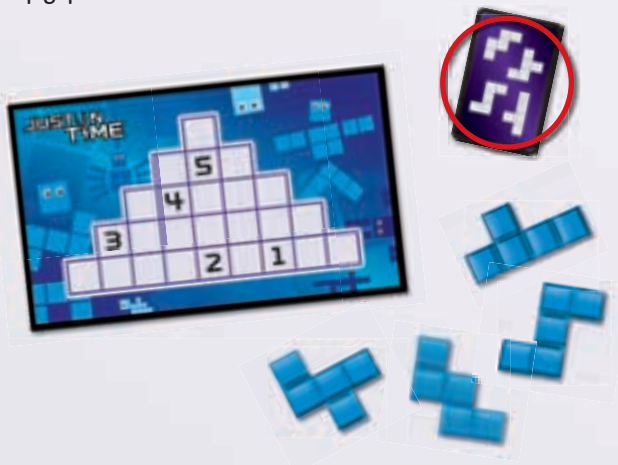
In de eerste ronde kiest de jongste speler een legbord uit. In alle volgende rondes kiest de speler die op dat moment laatste op de puntenlijst is, het volgende legbord. Vervolgens zoeken alle andere spelers het legbord met hetzelfde symbool op de achterkant van hun set uit. Alle spelers leggen hun bord **blind** voor zich neer; iedere speler speelt dus met hetzelfde legbord.

Vervolgens wordt de bovenste kaart van een opdrachtstapel omgedraaid: het getal op de legborden geeft aan van welke stapel de kaart wordt omgedraaid. Deze kaart bepaalt welke stenen de speler in deze ronde op het legbord in elkaar moet puzzelen.



**Voorbeeld:** speler blauw heeft het legbord voor 4 stenen met de schildpat uitgekoken. Hij moet dus de bovenste kaart van de stapel met de 4, omdraaien.

Alle spelers leggen nu de op de kaart afgebeelde speelstenen naast hun legbord klaar. Vervolgens roept de spelleider "Beginnen!" en alle spelers draaien tegelijkertijd hun legborden om. Nu wordt er volop gepuzzeld!



### 2. Opdracht puzzelen

Er wordt tegelijkertijd gespeeld! Iedere speler probeert nu, **al** zijn uitgezochte speelstenen zo op zijn legbord in elkaar te puzzelen, dat geen steen over het puzzelvlak uitsteekt. Daarbij laat hij zo veel mogelijk getallenvelden open, want alleen vrije getallenvelden leveren later punten op.



*Alle stenen zijn passend neergelegd.*



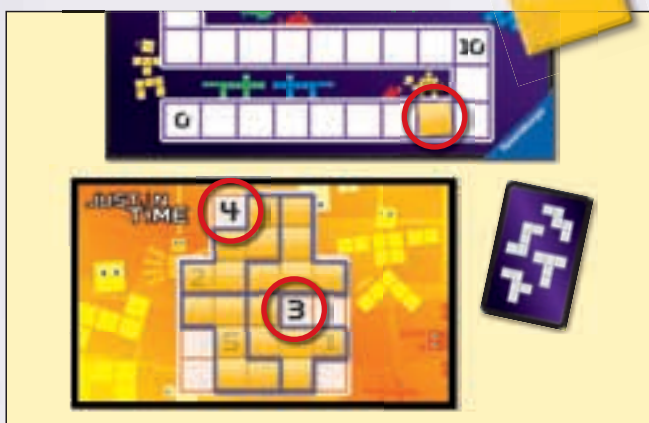
*Zo mag niet gelegd worden.*

Zodra een speler alle stenen passend op zijn bord heeft gelegd, roept hij hardop de som van de getallen die op zijn **vrije** velden te zien zijn. Vervolgens draait hij de zandloper om.

De andere spelers hebben nu de tijd tot de zandloper leeg is om hun stenen nog "just in time" op hun legbord te leggen. Wie dat lukt, roept ook hardop zijn puntentotaal. Maar let op: al genoemde puntentaallen mogen **niet** nog een keer genoemd worden! Is de zandloper klaar, dan worden de punten gegeven.

### 3. Punten geven

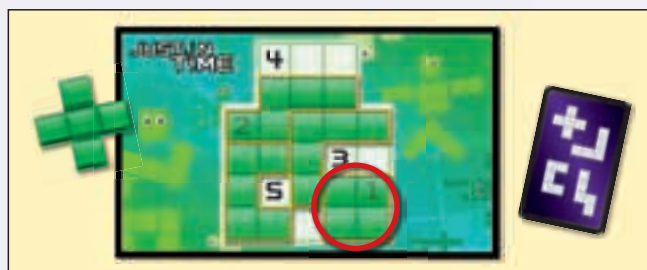
Alle spelers die hun speelstenen nog konden neerleggen voordat de zandloper leeg was en zonder dat een steen over het puzzelvlak uitsteekt, krijgen nu punten. Ze zetten hun puntensteen op de puntenlijst het aantal punten dat ze bij het puzzelen hebben gekregen, vooruit. Hierbij kan het gebeuren dat de snelste niet de meeste punten krijgt!



*Voorbeeld: speler geel heeft alle stenen op zijn puzzelvlak gelegd. Hij heeft de getallen 4 en 3 vrij gelaten, krijgt dus 7 punten.*

### 4. Extra steen krijgen / geven

Kijk na iedere ronde op de puntenlijst. Heeft iemand minstens 10 punten minder dan de speler met de meeste punten, dan mag hij de volgende ronde zijn extra steen gebruiken: tijdens het puzzelen mag hij een **willekeurige** steen van de door de opdrachtkaart aangegeven speelstenen vervangen door de extra steen. Omdat de extra steen kleiner is dan de overige, blijven meer velden vrij en de opdracht is gemakkelijker op te lossen! Ligt de speler de volgende ronde niet meer minstens 10 punten achter de speler met de meeste punten, dan moet hij de extra steen weer afgeven en met de opgegeven stenen spelen.



*Voorbeeld: speler groen lag op de puntenlijst meer dan 10 punten achter de speler met de meeste punten. Hij mag dus zijn extra steen inzetten voor het oplossen van de opdracht. Hij besluit tijdens het puzzelen het kruis weg te laten. Hij krijgt nu 12 punten.*

## Einde van het spel

Na 10 rondes eindigt het spel. Gewonnen heeft de speler die de meeste punten op de puntenlijst heeft bereikt. Heeft iemand al voor het einde van het spel het einde van de puntenlijst bereikt, dan begint hij met zijn puntensteen weer onder op de puntenlijst en telt aan het einde van het spel de al bereikte 90 punten erbij op.

Hebben meer spelers evenveel punten bereikt, dan wint de speler die de laatste ronde meer punten heeft bereikt. Kleine tip: al na een paar rondes wordt het in elkaar puzzelen makkelijker en bereik je meer punten. Veel plezier!

## Spelvariant voor ervaren spelers

Laat gewoon de extra stenen uit het spel en los de puzzelopdracht alleen op met de normale speelstenen.

## Spel om alleen te spelen

Ook alleen kun je de puzzeluitdaging aangaan! Je hebt nodig 1 set speelstenen, 1 toevallig getrokken legbord voor 3, 4 en 5 speelstenen, een opdrachtkaart voor 3, 4 en 5 speelstenen, de puntenlijst en een stopwatch.

Je hebt nu 3 minuten de tijd, achter elkaar alle drie de puzzelopdrachten (legbord met overeenkomstige opdrachtkaart) op te lossen. Na iedere opgeloste opdracht zet je je puntensteen op de puntenlijst met het aantal bereikte punten vooruit en zoek je de stenen voor de volgende opdracht bij elkaar.

Hierbij loopt de tijd de hele tijd door! Heb je na 3 minuten niet alle opdrachten gedaan, dan vervallen alle bereikte punten.

Hoeveel punten heb je gehaald?

0 – 10 punten: gatendichter

11 – 20 punten: legartiest

21 – 30 punten: gokkunstenaar

Meer dan 30 punten: puzzelmeester

# JUST IN TIME <sup>E</sup>

Un juego de mesa rápido para entre 2 y 4 jugadores a partir de 8 años

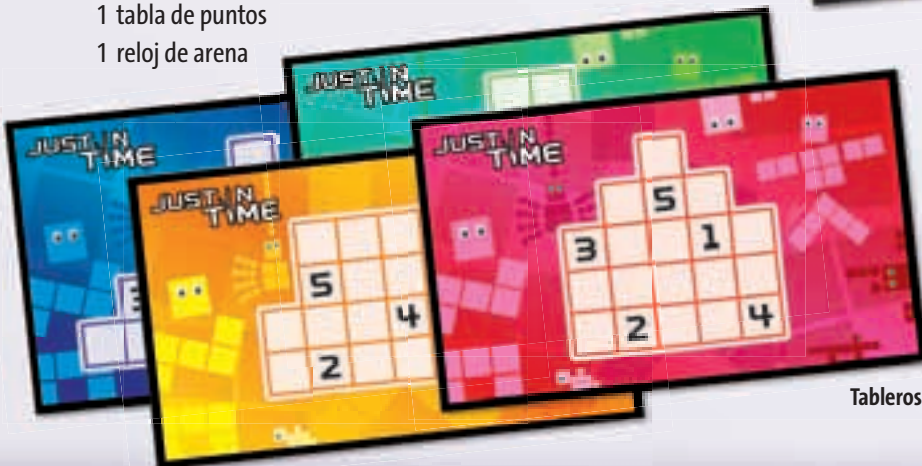
Autor: Günter Burkhardt · Redacción: Tina Landwehr, Philipp Sprick  
Diseño: studio elfenbein, DE Ravensburger, KniffDesign (reglas del juego)

## Contenido

- 52 piezas
  - 13 en cada uno de los siguientes colores: rojo, azul, verde y amarillo
  - (11 piezas + 1 comodín + 1 ficha para tabla de puntos)



- 40 tableros
  - 10 en cada uno de los colores de las piezas del juego
- 27 tareas divididas en tres grupos de 9 con 3, 4 o 5 piezas
- 1 tabla de puntos
- 1 reloj de arena



## Objetivo del juego

Cada jugador intenta colocar sus piezas en sus tableros y conseguir por ello muchos puntos. Para ello, tiene que colocar sus piezas de tal forma que quede libre el número máximo de casillas con números altos. Pero, cuidado, las piezas no pueden sobresalir de la superficie del puzzle. Quien mejor logre hacer esto es el que gana.

## Preparativos del juego

- Cada jugador elige un juego de tableros y piezas en uno de los colores disponibles. De aquí, separa y coloca a un lado el comodín (que se necesitará más tarde).
- Colocad la tabla de puntos en la mesa de tal forma que la puedan ver bien todos los jugadores. Entonces, las cuatro fichas para la

tabla de puntos se ponen en la casilla número 0 y, al lado, se coloca el reloj de arena.

- Clasificad las tareas en grupos según los números que llevan en el reverso, barajad los distintos mazos y colocadlos al lado de la tabla de puntos. ¡Ya podéis empezar a jugar!



Preparativos del juego para tres jugadores



Anverso

Reverso

Cada **tablero** lleva en el anverso la superficie de un puzzle con casillas enumeradas del 1 al 5, mientras que en el reverso lleva un número y un símbolo. El número indica con cuántas piezas se resuelve el puzzle y también remite a uno de los mazos con tareas, mientras que el símbolo aparece una vez en cada uno de los juegos de tableros con el objeto de que durante la partida resulte más fácil encontrar el tablero que se necesita.



Anverso

Reverso

Cada **tarea** muestra en su anverso con qué piezas se tiene que jugar, mientras que en su reverso lleva un número y varios símbolos. El número es a la vez el número de piezas que se muestran en el anverso y el número que aparece en el reverso del tablero. Los símbolos también aparecen en el reverso de los tableros.

## Desarrollo del juego

El juego se desarrolla a lo largo de diez rondas en las que todos los jugadores juegan a la vez. En cada una de las rondas se utiliza un tablero distinto de los diez que hay en cada color. Cada ronda se desarrolla siempre siguiendo este orden:

1. Elegir el tablero y la tarea
2. Resolver el puzzle
3. Recuento de puntos
4. Recibir/entregar el comodín

### 1. Elegir el tablero y la tarea

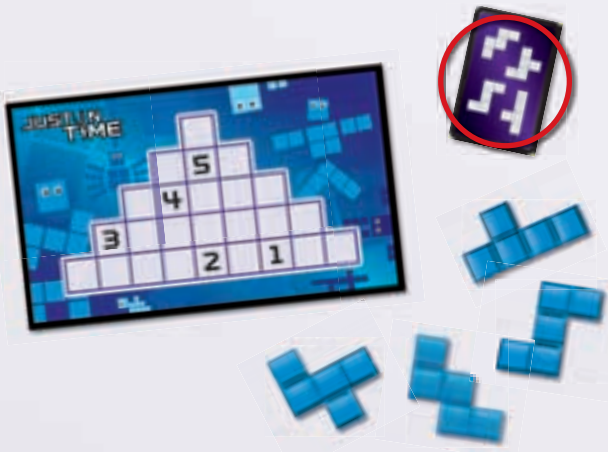
En la primera ronda, el jugador de menor edad elige un tablero, mientras que en las demás rondas, el tablero será elegido por el jugador que se encuentre en última posición en la tabla de puntos.

Una vez elegido el tablero de la ronda, los demás jugadores buscan entre sus tableros aquel que lleve en el reverso el mismo símbolo que el que aparece en el reverso del tablero elegido y, a continuación, cada uno coloca su tablero **boca abajo** ante sí, es decir, todos los jugadores juegan con el mismo tablero.



**Ejemplo:** El jugador del color azul ha elegido el tablero para 4 piezas que lleva el símbolo de una tortuga. Esto significa que tiene que levantar la primera carta del mazo de tareas que muestra un 4.

Entonces, se levanta la primera carta de uno de los mazos de tareas. Aquí, el número del tablero es el que nos dice de qué mazo hay que elegir la tarea. Dicha tarea será, a su vez, la que nos indique qué piezas se podrán colocar sobre el tablero en esta ronda.



### 2. Resolver el puzzle

Ahora, todos juegan a la vez y cada jugador intenta colocar en su tablero **todas** las piezas que ha escogido teniendo en cuenta que ninguna pieza puede sobresalir del tablero y que tiene que dejar libre el número máximo posible de casillas enumeradas, ya que después solo se obtienen puntos por las casillas enumeradas que hayan quedado libres.

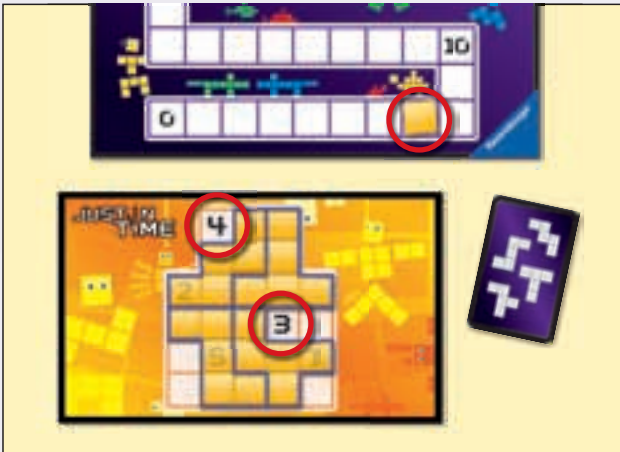


Para ello, todos los jugadores preparan las piezas que aparecen en esta tarea y las colocan junto a su tablero. Entonces, el jugador que vaya ganando dice en voz alta "Vamos" y todos les dan la vuelta a sus tableros a la vez y empiezan a resolver sus puzzles.

En cuanto un jugador ha colocado correctamente todas sus piezas sobre su tablero, dice en voz alta su número de puntos, esto es, el resultado de la suma de los números que aparecen en las casillas **libres** de su tablero y, seguidamente, le da la vuelta al reloj de arena. Ahora, los demás jugadores solo tendrán el tiempo que tarde en caer la arena del reloj de arena para poder colocar sus piezas "just in time", es decir, a tiempo, sobre su tablero. Los que lo consigan dicen también en voz alta su número de puntos, pero, cuidado, ya que **no** se pueden volver a decir los números que ya se hayan dicho en esta ronda. En cuanto haya caído toda la arena del reloj de arena se procede a realizar el recuento de puntos.

### 3. Recuento de puntos

Ahora, reciben puntos todos los jugadores que hayan podido colocar sus piezas correctamente, esto es, sin que ninguna de las piezas sobresalga del tablero, antes de que se haya acabado el tiempo. Para ello, los jugadores avanzan con su ficha en la tabla de puntos el mismo número de puntos conseguidos al resolver el puzzle. Aquí, puede ocurrir que el jugador más rápido no sea el jugador que más puntos se lleve.



*Ejemplo: el jugador del color amarillo ha colocado todas sus piezas sobre la superficie del puzzle y ha dejado libres los números 4 y 3, por lo que recibe 7 puntos.*

### 4. Recibir / entregar el comodín

Después de cada ronda, tenéis que fijaros en la tabla de puntos y si hay alguien que tenga al menos 10 puntos menos que el jugador que vaya ganando, entonces, ese jugador podrá utilizar su comodín en la siguiente ronda, es decir, durante la resolución del puzzle tiene la posibilidad de utilizar el comodín en sustitución de cualquier pieza de las indicadas en la tarea. Como el comodín es más pequeño que las demás piezas, se podrán dejar más casillas libres y, por lo tanto, la tarea será mucho más fácil de resolver. Ahora bien, si, en la siguiente ronda, este jugador ya no está al menos diez puntos por detrás del jugador que vaya ganando, entonces tiene que entregar el comodín y seguir jugando con las piezas indicadas en la tarea.



*Ejemplo: el jugador del color verde estaba a más de 10 puntos por detrás del jugador que iba ganando, por lo que puede utilizar su comodín para resolver la tarea. Al colocar sus piezas, ha optado por dejar fuera la cruz y, de esta forma, ha obtenido 12 puntos.*

## Final del juego

El juego finaliza una vez jugadas las 10 rondas y gana el jugador que más puntos haya conseguido en la tabla de puntos. Si algún jugador llegara al final de la tabla de puntos antes de haber finalizado el juego, entonces, tiene que volver a empezar en la tabla de puntos desde abajo y, al final del juego, se cuenta también los 90 puntos acumulados.

En caso de empate, gana el jugador que más puntos haya obtenido en la última ronda. Ya veréis cómo después de las primeras rondas os resulta cada vez más fácil colocar vuestras piezas correctamente y conseguir más puntos.  
¡Que os divirtáis mucho!

## Variante para jugadores avanzados

Olvidaos de los comodines y resolved las tareas solo con las piezas normales. Las demás reglas se mantienen sin ningún cambio.

## Solitario

“Just in time” también se puede jugar en solitario. Para ello, necesitas 1 juego de piezas, 1 tablero elegido al azar para 3, 4 y 5 piezas, 3 tareas para 3, 4 y 5 piezas respectivamente, la tabla de puntos y un cronómetro.

En esta modalidad, tienes 3 minutos de tiempo para resolver sucesivamente los tres puzzles de los tableros (los tableros y su correspondiente tarea). Después de resolver cada puzzle, avanza en la tabla de puntos según el número de puntos que hayas obtenido y busca las piezas para la siguiente tarea. Aquí, el tiempo corre durante todo el tiempo. Es decir, si a los 3 minutos no has conseguido resolver todas las tareas, entonces, pierdes todos los puntos que has ganado.

¿Cuántos puntos has conseguido?

- 0 – 10 puntos: aprendiz de puzzles
- 11 – 20 puntos: maestro de puzzles
- 21 – 30 puntos: artista de los puzzles
- más de 30 puntos: genio de los puzzles