

5 minutes

Das turbulente Partyspiel!

Jeder Spieler hat nur 5 Minuten Zeit. Das ist zu wenig, um vertrackte Aufgaben und verflixte Aktionen zu erfüllen. Da heißt es schnell denken und noch schneller handeln: Timer starten. Aufgabe erfüllen. Timer stoppen.

Inhalt

- 5 digitale Timer
- 5 Zahlenwürfel
- 5 Farbwürfel (blau, rot, gelb, grün, schwarz, weiß/grau)
- 10 Farbkarten (2 pro Spielerfarbe)
- 20 Buchstabenkarten
- 50 individuelle Aufgabenkarten (10 pro Spielerfarbe)
- 100 allgemeine Aufgabenkarten (weißer Rand, nummeriert)
- 9 Blankokarten (für eure eigenen Ideen!)



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält **1 Timer**, **1 Zahlenwürfel** und **1 Farbwürfel**. Danach wählt jeder Spieler eine Spielerfarbe und nimmt sich die **2 Farbkarten** und die **10 individuellen Aufgabenkarten** in seiner Farbe. Je nach Spieleranzahl legt ihr die verbleibenden Karten, Timer und Würfel zurück in die Schachtel. Nehmt von jedem Spieler je eine Farbkarte, mischt die Karten und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Legt eure zweite Farbkarte als Gedächtnisstütze offen vor euch ab. Danach mischt ihr die **20 Buchstabenkarten** und legt sie ebenfalls als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Sortiert die **9 Blankokarten** aus und legt sie zurück in die Schachtel. Diese Karten könnt ihr für spätere Spielrunden nutzen, um eigene Aufgaben zu erstellen. Seid kreativ! Mischt jetzt die **100 allgemeinen Aufgabenkarten**. Jeder Spieler erhält verdeckt 20 dieser Karten und mischt sie mit seinen 10 individuellen Aufgabenkarten zusammen. So erhaltet ihr eure persönlichen Decks mit je 30 Aufgabenkarten. Legt euer persönliches Deck als verdeckten Stapel vor euch ab und stellt euren Timer auf 5 Minuten ein. Eine Bedienungsanleitung für die Timer findet ihr am Ende dieser Spielregel. Stellt eure Timer vor euch auf den Tisch. Achtet darauf, dass nur ihr das Display sehen könnt. Denn während des Spiels müssen eure Mitspieler nicht unbedingt wissen, wie wenig Restzeit ihr noch übrig habt!

Spielablauf

Ein Spielzug gliedert sich in ein paar einfache Schritte:

1. Starte deinen eigenen Timer.
2. Nicht den Timer des Nachbarn! Deinen eigenen!
3. Ziehe die oberste Aufgabenkarte deines Stapels.
4. Lies die Aufgabe laut vor.
5. Erfülle die Aufgabe vollständig, fehlerfrei und schnell.
6. ... vor allem schnell!
7. Wenn du das geschafft hast, stoppe deinen Timer.

Der älteste Spieler beginnt und legt gleich flott los. Nachdem ein Spieler seinen Zug gemacht hat, ist der nächste Spieler an der Reihe: Timer an. Aufgabe erfüllen. Timer aus. Das geht so lange reihum, bis eure Zeit abgelaufen ist. Wenn ihr für eine Aufgabe eine Farbkarte ziehen musstet, mischt sie anschließend zusammen mit den anderen Farbkarten wieder kräftig durch und legt die Karten wie zuvor als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Wenn ihr eure persönlichen Decks durchgespielt habt, dann mischt ihr eure Decks wieder und legt den Stapel wie gewohnt verdeckt vor euch ab. Das gleiche gilt für die Buchstabenkarten: Wenn ihr den Stapel durchgespielt habt, mischt die Buchstabenkarten durch und legt den Stapel wieder verdeckt in die Tischmitte.

Spielende

Vor dem Spiel solltet ihr euch darauf einigen, wann und wie die Partie endet. Wir haben da gleich zwei Varianten im Angebot:

1. Einer raus – alles aus: Sobald bei einem Spieler der Timer abgelaufen ist und er keine Zeit mehr übrig hat, endet die Partie sofort! Dieser Spieler hat dann leider verloren! Alle anderen Spieler vergleichen die aktuellen Zeitstände ihrer

Timer. Der Spieler mit der höchsten Restzeit gewinnt das Spiel.

2. Last One Standing: Im Laufe der Partie fliegen alle Spieler mit abgelaufenem Timer aus dem Spiel. Der Spieler, der am Ende noch ein paar Sekunden übrig hat, rettet sich ins Ziel und gewinnt das Spiel.

Hier erklären wir euch noch schnell ein paar Aufgaben. Die dazugehörigen Karten haben wir mit Sternchen (★★) markiert.

- Aufgabe 19:** Wörter mit „st“? Wie wäre es mit *Streifenhörnchen?* Oder *Kunst?* Oder *Streifenhörnchenkunst?*
- Aufgabe 26:** **Zusammengesetzte Wörter?** Na, zum Beispiel „Party“ + „Spiel“ = „Partyspiel“.
Zusammengesetzte Wörter mit Farben? Beispiel: „Grünschnabel“ usw.
- Aufgabe 60:** **Filmtitel und/oder Gemüsesorten.** Beispiele für die Karte „P“: *Paprika, Der Pate und Papillon.*
- Aufgabe 68+69:** **Alphabet rückwärts!** Das klingt anspruchsvoll? Ist es auch. Wenn ihr „Z“ zieht, lautet die Lösung für Aufgabe 68: Z, Y, X, W, V. Wenn ihr „B“ zieht, lautet die richtige Lösung: B, A, Z, Y, X. Warum? Nach „A“ geht es nämlich wieder von vorne los – genauer gesagt von hinten!
- Aufgabe 81:** **Berühmte Duos?** Da gibt es sehr viele: *Tom und Jerry, Harold und Maude, Siegfried und ...?*
- Aufgabe 84:** **Eigenschaftswörter (Adjektiv, Wie-Wort).** Die Frage lautet: „Wie ist etwas?“ Die Antwort: Etwas ist *groß, bunt, laut, lustig, schnell, hektisch, turbulent, ausufernd* usw.
- Aufgabe 86:** **Vorsilben** sind Worterweiterungen vor dem Wortstamm. Klingt kompliziert. Ist es aber nicht. Hier sind ein paar Beispiele: „ab-“ – *abtauchen*; „vor-“ – *vorsingen*; „mit-“ – *mitspielen* usw.
- Aufgabe 88:** Jetzt wird es schwieriger: „Nennt abwechselnd 6 Länder, die jeweils mit dem letzten Buchstaben des vorherigen Landes beginnen.“ Hier ein Beispiel: „Deutschland“ endet mit „d“ und „Dänemark“ beginnt mit einem „D“. Passt! „Dänemark“ endet mit einem „k“ und „Kamerun“ beginnt mit einem „K“. Passt auch! usw.

FUNKTIONEN

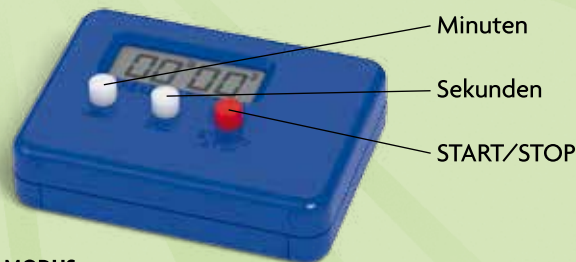
Eine 1,5-Volt-Batterie pro Timer erforderlich (nicht im Spiel enthalten)
Automatischer Signalton
4-stellige LCD-Anzeige
Höchstzeit: 99:59 Minuten
Minuten und Sekunden werden getrennt voneinander eingestellt
Rücksetzen des Timers durch gleichzeitiges Drücken von MIN- und SEC-Taste
2KHz-Alarm ertönt ca. 30 Sekunden lang

BESCHREIBUNG

Der Timer wird durch Einlegen einer Batterie angeschaltet.

START/STOP-TASTE

Diese Taste dient als Start/Stop-Funktion für den Timer. Nach dem Anschalten oder Zurücksetzen befindet sich der Timer im Stopp-Modus. Durch Drücken der START/STOP-Taste wird der Timer gestartet. Bei nochmaligem Betätigen der START/STOP-Taste wird er gestoppt.



COUNTDOWN-MODUS

1) Minuten einstellen

Mit der MIN-Taste stellt man die Minuten für den Countdown-Modus ein. Das funktioniert nur, wenn der Timer vorher gestoppt oder zurückgesetzt wurde.

2) Sekunden einstellen

Mit der SEC-Taste stellt man die Sekunden für den Countdown-Modus ein. Wie beim Einstellen der Minuten (MIN-Taste) lässt sich diese Funktion ebenfalls nur anwenden, wenn der Timer gestoppt oder zurückgesetzt wurde.

3) Zurücksetzen

Um den Timer zurückzusetzen, müssen beide Tasten gleichzeitig gedrückt werden.

ACHTUNG! Batterie-Sicherheitsinformationen

- Nur für Alkaline-Batterien.
- Nur Batterien des gleichen oder entsprechenden Typs verwenden (auf den Batterien oder dem Gegenstand aufgedruckt).
- Beim Einsetzen auf korrekte Polarität (+ und -) achten.
- Nicht wiederaufladbare Batterien bitte nicht wieder aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Produkt entfernen. Aufladen der Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen!
- Niemals Alkaline-, Standard- (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare (Ni-Ca) Batterien, sowie alte und neue Batterien mischen.
- Immer alle Batterien gleichzeitig austauschen.

- Leere Batterien aus dem Produkt entfernen und gemäß Vorschrift umweltfreundlich entsorgen.
- Batterien niemals Feuer oder großer Hitze aussetzen. Inhalt kann explodieren oder auslaufen.
- Ladeanschlüsse nicht kurzschließen.
- Wenn das Gerät längere Zeit außer Betrieb ist, sollten die Batterien entfernt werden.
- Versuchen Sie niemals, das Produkt oder Teile des Produkts mit dem Netzstrom zu verbinden oder über den Netzstrom oder eine unabhängige Stromquelle mit Strom zu versorgen.
- Prüfen Sie regelmäßig, ob die elektrischen Bestandteile des Produkts beschädigt sind. Bei Beschädigung nicht mit dem Produkt spielen, bis eine vollständige Reparatur erfolgt ist.
- Bitte heben Sie Regel und Verpackung zu Ihrer Information und künftigen Verwendung auf. Die Verwendung von wiederaufladbaren Batterien wird für dieses Produkt nicht empfohlen.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

Autor: Ivan de Faveri
Illustrator: Marek Blaha
Design: Sensit Communication GmbH / Sabine Kondirolli / HUCH! & friends

© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieber:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroschrottgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten. | **Les produits portant ce symbole doivent être triés de la façon suivante:** Ne pas jeter les composants électriques de ce jeu dans la poubelle mais les ramener à un centre de tri chargé des déchets électroménagers. Se renseigner en mairie sur les dispositions de la commune concernant la collecte et le recyclage des appareils usagés. **Important:** Notice à conserver. | **Gli apparecchi contraddistinti da questo marchio vanno smaltiti nel seguente modo:** non gettare parti dell'apparecchio elettronico tra i rifiuti casalinghi ma portarli negli appositi centri di raccolta. Si prega di seguire le indicazioni locali per lo smaltimento delle batterie. **Si prega di conservare le seguenti istruzioni come riferimento futuro!**

5 x 1,5V
AAA/LR03
- 1,5V +

& friends
HUCH!

5 minutes

The lively party game!

Each player has only 5 minutes available. This is just too little time for complicated tasks and tricky actions. So you have to think fast and act even faster: Start the timer. Fulfill the task. Stop the timer.

Contents

- 5 digital timers
- 5 number dice
- 5 color dice
(blue, red, yellow, green, black, white/grey)
- 10 color cards
(2 per player color)
- 20 letter cards
- 50 personal task cards
(10 per player color)
- 100 general task cards
(white frame, numbered)
- 9 blank task cards
(for your own ideas!)



Set-up

Each player gets **1 timer**, **1 number die** and **1 color die**. Then each player chooses a color and takes the **2 color cards** and the **10 personal task cards** in his color. Depending on the number of players, you put the remaining cards, timers and dice back into the box.

Shuffle the **20 letter cards** and lay them down as a face-down pile in the middle of the table. After that, take one color card from each player, shuffle them and place them face down in the middle of the table as well. As a memory aid: Put your second color card face up in front of you.

Sort out the **9 blank task cards** and put them back in the box. If you want, you can write down own tasks on those cards. Be creative! Finally, shuffle the **100 general task cards**. Each player receives 20 of these cards face down and mixes them in with his 10 personal task cards. This way, you get individual decks with 30 task cards each. Lay your personal deck in front of you as a face-down pile and set your timer to 5 minutes. You'll find detailed instructions for the timers at the end of these game rules. Place your timer in front of you on the table. Make sure that only you can see the display. During the game, you don't want the other players to know how little time you may have remaining!

Course of the Game

A game turn consists of a few simple steps:

1. Start your own timer.
2. Not your neighbor's timer! Your own!
3. Draw the topmost task card from your deck.
4. Read the task aloud.
5. Fulfill the task completely, without mistakes, and fast
6. ... especially fast!
7. When you're done, stop your timer.

The oldest player begins and gets things going. When a player finishes his turn, it's the next player's turn: Start timer. Fulfill task. Stop timer. This goes on, one after another, until players run out of time.

If you had to draw a color card, put it back after you have fulfilled your task, shuffle the stack of color cards and place the cards face down in the middle of the table again. If you played all cards of your personal deck, shuffle your cards again and place the deck face down in front of you. The same is true for the letter cards: if you have played all letter cards, shuffle them again and place the deck of letter cards face down in the middle of the table.

End of the Game

Before you start playing, you should agree on when and how the game should end. We suggest one of the following two variants:

1. One out – game over: The game ends immediately as soon as one player's timer has run out and he has no time left. This player loses in any case! All the other players compare the

time remaining on their timers. The player with the most time left wins the game.

2. Last one standing: During the course of the game, players are eliminated from the game when their timer runs out. The player who has some time left after all others are out wins the game.

In the following, some of the tasks will be explained. As a reminder, the corresponding cards are marked with an asterisk (★)

Task 19: **Words that contain “st”?** How about “fast” or “test”? Or “fastest”?

Task 60: **Film titles and/or types of vegetables.** Example for the card “P”: Parsnip, Papillon, and Pet Sematary.

Task 68+69: **Alphabet backwards!** This sounds challenging. And it is. When you draw “Z”, the solution for task 68 is: Z, Y, X, W, V. When you draw “B”, the correct solution for task 68 is: B, A, Z, Y, X. Why? After “A”, it continues again from the start – or better, from the end!

Task 81: **Famous duos?** There are so many: Tom and Jerry, Harold and Maude, Siegfried and ...?

Task 84: **Adjectives.** The question is: “How is something”? The answer: Something is big, colorful, loud, funny, quick, lively or turbulent etc.

Task 86: **Prefixes** are word expansions before the word stem. Sounds complicated. But it's not. For example: “un-”, unhappy; “bi-”, bicycle, etc.

Task 88: Now it gets more difficult: “**alternate naming 6 countries that start with the last letter of the previous country named**”. Here is an example: “England” ends with “d” and “Denmark” begins with “D”. That works!

“Denmark” ends with “k” and “Korea” begins with “K” etc.

Personal task card: **Compound nouns?** For example: Clockwork, Firefly, Scarecrow, Marketplace.

FUNCTIONS

Each timer operates on a single 1.5V battery (batteries are not included)

Automatic buzzer

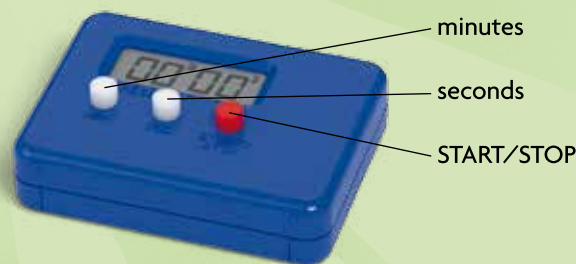
4-digit LCD display

Maximum count: 99:59 minutes

Minutes and seconds are set independently

Timer resets when depressing MIN and SEC buttons simultaneously

2KHz alarm sounds for 32 seconds



DESCRIPTION

You turn on the timer by installing a battery.

START/STOP-BUTTON

This button acts as the start/stop function for the timer. After power-on or reset, the timer will be in the stop mode. When START/STOP is pressed, the timer will start; the timer will stop when START/STOP is pressed again.

COUNTDOWN MODE

Press the MIN or the SEC button.

1) Setting input for minutes

This MIN-button sets minutes for the countdown mode. The minute-setting function works only when the timer has been stopped or reset.

2) Setting input for seconds

This SEC-button sets the seconds for the countdown mode. Like the MIN button, the second-setting function can be operated only when the timer has been stopped or reset.

3) Reset the timer

If the MIN- and SEC-buttons are pressed simultaneously, the timer will be reset.

CAUTION! Safety Regulations

- Replacing batteries should always be done by an adult or under the supervision of an adult.
- Always follow the instructions carefully. Use only batteries specified and be sure to insert them correctly matching the + and – polarity markings.
- Rechargeable batteries: do not mix these with any other type of batteries. Always remove from the product before recharging. Recharging should be done under adult supervision. Do not recharge other battery types.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Do not mix used batteries with new ones, standard (saline) with alkaline and rechargeable batteries with standard or alkaline batteries.
- Do not try to supply the product with power through use of mains power or another independent power supply system.
- Remove batteries if product is not to be played with for a long time.
- Remove exhausted or dead batteries from the product.
- Bring your used batteries to an authorized waste disposal center.
- Keep batteries away from fire. Danger of explosion.
- Should this product cause, or be affected by local electrical interference, move it away from other electrical equipment. Reset if necessary (switching off and back on again or removing and re-inserting batteries).
- Please retain this information for future use.

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, “Word for Wort”

Inventor: Ivan de Faveri
Illustrator: Marek Blaha
Design: Sensit Communication GmbH /
Sabine Kondirolli / HUCH! & friends

© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



Items marked with this symbol must be disposed of in the following manner: Do not throw the electrical components of this game into household waste, return it to an electrical appliance recycling centre instead. Check in your community whether municipal collection services for such waste are provided.

