

CRAZY TIME

Das Kartenspiel mit den verrückten Regeln
Für 4 bis 7 Spieler ab 12 Jahren

Reihum zählt ihr die verrinnenden Stunden, während ihr die Karten von euren Stapeln aufdeckt. Dabei gilt es stets, den Zeitregeln zu folgen.

Doch das ist gar nicht so einfach, da sich die Regeln auch ganz plötzlich ändern können: Läuft die Zeit gerade vorwärts oder rückwärts? Stimmt die angesagte Zeit etwa mit der aufgedeckten Karte überein? Oder gab es sogar einen Kurzschluss? Stets heißt es daher gut aufgepasst! Denn wer eine der Zeitregeln vergisst oder zu langsam reagiert, kassiert zur Strafe alle bisher abgespielten Zeitkarten. Wer behält bei diesem rasanten Partyspiel den Überblick und wird als Erster alle Karten los?

KOSMOS

INHALT

108 Karten

63 Zeitkarten

20 -Karten

24 -Karten

1 Stoppkarte



Rückseiten



SPIELZIEL

Befolgt die Zeitregeln und versucht, eure Zeitkarten abzuspielen.
Für Einsteiger: Es gewinnt der Spieler mit den **wenigsten Minuspunkten**.
Normales Spiel: Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende als Erster keine Zeitkarten mehr hat.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die **Stoppkarte** für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Der Pünktlichste von euch ist **Kartengeber**. Bei den -Karten und den -Karten werden die 9 „Für Fortgeschrittene“-Karten aussortiert. Sie werden im **Grundspiel nicht benötigt**. Die restlichen -Karten und -Karten werden jeweils verdeckt gemischt und mit der Rückseite nach oben neben der Spielschachtel bereitgelegt. Dann werden die **63 Zeitkarten** verdeckt gemischt und gleichmäßig unter den Mitspielern verteilt:

bei **4** Spielern erhält jeder **15** Zeitkarten
bei **5** Spielern erhält jeder **12** Zeitkarten
bei **6** Spielern erhält jeder **10** Zeitkarten
bei **7** Spielern erhält jeder **9** Zeitkarten

Legt eure Zeitkarten verdeckt als **Zeitstapel** vor euch ab. Seht dabei nicht die Vorderseiten an!

LOS GEHT'S!

Einigt euch, über wie viele Runden ihr spielen wollt. Wir empfehlen für **Einsteiger 3 Runden** und für **das normale Spiel 4 Runden**.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Kartengeber beginnt. Wer am Zug ist, führt nacheinander zwei Aktionen aus:

1. **Uhrzeit ansagen**
2. **Zeitkarte aufdecken**

1. Uhrzeit ansagen

Der Kartengeber beginnt die Runde mit der Ansage **1 Uhr**. Ist der nächste Spieler am Zug, sagt er **2 Uhr**, der übernächste **3 Uhr** etc. (also jeweils 1 Stunde später).

2. Zeitkarte aufdecken

Nach dem Ansagen der Uhrzeit deckst du die oberste Zeitkarte deines Zeitstapels auf und legst sie vor deinen Zeitstapel. So entsteht dein Ablagestapel.

Zeitstapel



Ablagestapel



Hinweis: Überzählige Zeitkarten kommen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie erst wieder für die nächste Runde.

Hinweis: In jeder Runde kommt eine weitere Zeitregel hinzu, die ihr beachten müsst. Je mehr Runden ihr spielt, desto schwieriger wird daher das Spiel!

Hinweis: Im Spielverlauf kann sich das Intervall ändern (z. B. **1 Uhr, 3 Uhr, 5 Uhr**) und der Zeitverlauf kann sich auch umkehren (z. B. **2 Uhr, 1 Uhr, 12 Uhr!**).

Achtung: Nach **12 Uhr** kommt wieder **1 Uhr!**

Achtung: Decke deine Zeitkarte stets so auf, dass zuerst die Mitspieler sie sehen! Außerdem sollte immer nur die oberste Zeitkarte deines Ablagestapels sichtbar sein.

Zeitregeln befolgen

Alle Spieler müssen außerdem die Zeitregeln befolgen.

In Runde 1 gibt es 2 Zeitregeln:

- Zeitmaschine
- Synchronisieren

Zeitmaschine

Wird die Zeitmaschine aufgedeckt, kehrt sich der Zeitverlauf für alle folgenden Spieler um.

Beispiel:

Lena sagt **3 Uhr** an und deckt ihre oberste Zeitkarte auf: die **4 Uhr-Zeitmaschine**. Finn ist der Nächste und muss **2 Uhr** ansagen.



Hinweis: Die Zeitmaschine ändert nur den Zeitverlauf, **nicht** die Spielerreihenfolge!

Synchronisieren

Stimmen beim Spieler am Zug die angesagte und aufgedeckte Uhrzeit überein, wird synchronisiert: Alle Spieler klatschen gleichzeitig so schnell wie möglich mit einer Hand auf die Stoppkarte.

Der langsamste Spieler kassiert.

Achtung: Klatschen mehrere Spieler fälschlicherweise auf die Stoppkarte, kassiert dennoch der langsamste Spieler.

Beispiel:

Tim sagt **5 Uhr** an und deckt eine Zeitkarte auf, die **5 Uhr** zeigt. Jetzt wird synchronisiert! Eva ist die Langsamste und kassiert.

Kassieren

Wer kassiert, muss **alle Zeitkarten aller Ablagestapel nehmen** (auch vom eigenen). Mische alle kassierten Zeitkarten verdeckt. Nimm davon die **obersten 5 Zeitkarten** und lege sie verdeckt **unter** deinen Zeitstapel. Hast du mehr als 5 Zeitkarten kassiert, kommen die überzähligen Zeitkarten **für diese Runde** zurück in die Schachtel. Der Spieler, der kassiert hat, ist dann am Zug. Er beginnt stets mit der Ansage **1 Uhr**, der Zeitverlauf ist **vorwärts**.

Beispiel:

Eva sammelt die Ablagestapel aller Mitspieler ein. Das sind z. B. 7 Zeitkarten. Diese mischt sie verdeckt und legt davon genau 5 unter ihren Zeitstapel. Die überzähligen 2 Zeitkarten legt sie für den Rest dieser Runde zurück in die Schachtel.

Zeitriss!

Glaut ein Spieler, dass ein Mitspieler eine Zeitregel missachtet hat, darf er **„Zeitriss!“** rufen! **Zeige dabei auf diesen Spieler und nenne die passende Zeitregel.**

Alle Spieler prüfen nun gemeinsam:

- Gab es einen Zeitriss? Dann kassiert der Spieler, der die Zeitregel missachtet hat!
- Gab es **keinen** Zeitriss oder nennt der anklagende Spieler die **falsche** Zeitregel? Dann kassiert der anklagende Spieler!

Hinweis: Hast du soeben kassiert, ignorierst du für deine Zeitansage alle aktiven Zeitregeln. Alle **folgenden** Spieler müssen sich wieder an die geltenden Zeitregeln halten, bis jemand erneut kassiert.

Achtung: Drängelt sich ein Spieler vor und macht eine Ansage, obwohl er gar nicht am Zug ist, kassiert er ebenfalls!

Hinweis: Seid ihr uneins, ob es einen Zeitriss gab, entscheidet die Mehrheit. Bei Gleichstand kassiert der anklagende Spieler.

Achtung: Auch wenn ein vermeintlicher Fehler bereits mehrere Züge her ist, dürft ihr **„Zeitriss!“** rufen. In dem Fall kassiert aber **nicht** der Spieler, der den Fehler **zuerst** beging, sondern der Spieler, der **zuletzt am Zug** war!

Kurzschluss

Löst eine soeben aufgedeckte Zeitkarte **mehr als eine Zeitregel gleichzeitig** aus, **wird keine davon aktiviert**. Ist der nächste Spieler am Zug, führt er den Zeitverlauf in der Reihenfolge fort, die vor dem Kurzschluss galt und deckt seine oberste Zeitkarte auf. Ab jetzt müsst ihr wieder die Zeitregeln beachten (also Zeitmaschine, Synchronisieren und ggf. weitere Zeitregeln).

Es ist möglich, dass beim Kurzschluss jemand aus Versehen auf eine der Zeitregeln reagiert. Bemerkt ein anderer Spieler diesen Fehler, darf er „**Zeitriss beim Kurzschluss!**“ rufen. Nun kassiert entweder ...

- der Spieler, der den Fehler beging (z. B. bei falscher Ansage) ODER
- der langsamste Spieler (wenn mehrere Spieler aus Versehen auf die Stoppkarte klatschten) ODER
- der Spieler, der zuletzt am Zug war (wenn der Fehler zwar bereits einige Züge her ist, aber bisher noch niemandem auffiel).

Beispiel:

In Runde 1 gelten 2 Zeitregeln: **Zeitmaschine** und **Synchronisieren**. Lena beginnt, sagt **1 Uhr** und deckt **4 Uhr** auf. Finn sagt **2 Uhr** und deckt **7:30 Uhr** auf. Dann sagt Eva **3 Uhr** und deckt die **3 Uhr-Zeitmaschine** auf. Damit werden mehrere Zeitregeln ausgelöst: **Zeitmaschine** (wegen der abgebildeten Zeitmaschine) und **Synchronisieren** (angesagte und aufgedeckte Uhrzeit stimmen überein). **Es gibt einen Kurzschluss!** Als Nächster ist Tim am Zug:

RICHTIG Tim führt den vorigen Zeitverlauf fort, sagt also **4 Uhr** und deckt seine oberste Zeitkarte auf.

FALSCH Tim sagt **2 Uhr**. Lena ruft „**Zeitriss beim Kurzschluss!**“ und Tim kassiert.

FALSCH Tim synchronisiert. Lena macht ebenfalls mit, ist aber langsamer. Finn ruft sofort „**Zeitriss beim Kurzschluss!**“ und Lena kassiert.

FALSCH Tim sagt **5 Uhr**. Lena und Finn fällt der Fehler nicht auf und sie spielen normal weiter. Erst Eva bemerkt Tims Fehler und ruft „**Zeitriss beim Kurzschluss!**“. Nun kassiert Finn.

Tick, Tack, Tick, Tack

Dauert euch die Denkpause des Spielers am Zug zu lange, dürft ihr ihn motivieren: Sagt laut „**Tick, Tack, Tick, Tack**“. Macht zwischen den Worten ruhig eine kurze Pause. Hat der Spieler am Zug nach dem letzten „**Tack**“ immer noch nichts getan oder gesagt (oder wenn er jetzt einen Fehler macht), ruft ihr „**Zeitriss!**“ und zeigt auf ihn, damit er auch weiß, dass er jetzt kassiert.

Rundenende

Hat ein Spieler am Ende seines Zugs keine Zeitkarten mehr in seinem Zeitstapel, endet die Runde.

Nur für Einsteiger: Anschließend notiert ihr, wie viele Zeitkarten jeder Spieler noch in seinem verdeckten Zeitstapel hat. Jede Zeitkarte ist ein **Minuspunkt**.

Achtung: Deckt ein Spieler seine letzte Zeitkarte auf und kassiert dann durch Synchronisieren, Zeitriss oder eine andere Zeitregel, geht die Runde normal weiter!

Neue Zeitregeln hinzufügen

Am Ende jeder Runde kommt **1 neue Zeitregel** hinzu. Sie gilt ab jetzt bis zum Spielende **zusätzlich** zu den bereits bestehenden Zeitregeln.

Der **Gewinner der aktuellen Runde** macht Folgendes:

- Decke die jeweils oberste **🟩**-Karte und **🟥**-Karte auf. Die **🟩**-Karte bestimmt, **wann** die neue Zeitregel aktiviert wird. Die **🟥**-Karte bestimmt, **was dann zu tun ist**.
- Lege die **🟩**-Karte und die **🟥**-Karte der neuen Zeitregel **offen** neben die Spiel-schachtel.
- Gib der neuen Zeitregel einen **Namen**.

Hinweis: Gefällt dir eine **🟩**- oder **🟥**-Karte nicht, darfst du jeweils bis zu 1x neu ziehen. Die 2. Karte musst du nehmen.

Achtung: Prägt euch die neue Zeitregel gut ein. Besprecht ggf., wie ihr die Regel versteht, damit alle nach der gleichen Regel spielen.



Beispiel:

Tim zieht die -Karte „Die gerade aufgedeckte Zeitkarte zeigt an: 7:00“ und die -Karte „Der nächste Spieler setzt aus“. Er nennt die neue Zeitregel „Um 7 ist nix los“.

Vorbereitung für die nächste Runde

Der Gewinner der vorigen Runde wird neuer Kartengeber, mischt alle Zeitkarten (auch die aus der Schachtel) und verteilt sie wie zu Spielbeginn.

Nur im normalen Spiel: Jeder Spieler, der eine (oder mehrere) Runde(n) gewonnen hat, darf 1 Zeitkarte je gewonnener Runde von seinem Stapel vor sich aufdecken. Ignoriert dabei alle Zeitregeln! Anschließend beginnt der Kartengeber mit der nächsten Runde und der Ansage 1 Uhr etc.

SPIELENDE

Für Einsteiger: Wer nach der letzten Runde die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt und wird Meister der Zeit.

Normales Spiel: Der Gewinner der Schlussrunde gewinnt und wird Meister der Zeit.

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Es gelten die Grundregeln mit folgenden Änderungen:

1. Karten mischen

Mischt zu Spielbeginn alle -Karten und -Karten. Auch die „Für Fortgeschrittene“.



2. Neue Zeitregel hinzufügen

- Vor dem Aufdecken der -Karte und der -Karte für die neue Zeitregel bestimmt der Gewinner der Runde einen Mitspieler. Dieser Mitspieler **muss den Raum verlassen**.
- Zieht nun die -Karte und -Karte für die neue Zeitregel, besprecht leise die neue Zeitregel und gebt ihr einen **Namen**.
- Legt anschließend die -Karte und -Karte der neuen Zeitregel verdeckt neben die Spielschachtel.
- Holt anschließend euren Mitspieler wieder von draußen herein und teilt ihm den Namen der neuen Zeitregel mit. Er erfährt **nicht**, wann die neue Zeitregel aktiviert wird und was dann zu tun ist! Er muss sich aber dennoch an diese Zeitregel halten, auch wenn er sie nicht kennt.

Hinweis: Nehmt einen Namen, der etwas mit der Zeitregel zu tun hat. So könnt ihr ihn euch besser merken.

Achtung: Jeder Spieler kann pro Spiel nur 1 x aus dem Raum geschickt werden!

3. Eine Zeitregel raten

Macht ein Spieler aufgrund der neuen Zeitregel einen Fehler und kassiert, darf diese Zeitregel geraten werden. Der Spieler, der bei dieser Zeitregel den Raum verlassen musste, hat nun 1 Rateversuch.

RICHTIG GERATEN Lege **5 Zeitkarten** von deinem Zeitstapel in die Schachtel zurück. Hast du dadurch keine Zeitkarten mehr in deinem Zeitstapel, gewinnst du die Runde.

FALSCH GERATEN Nichts passiert. Du kassierst nicht und darfst auch keine Zeitkarten abgeben. Kassiert ein Spieler später wieder aufgrund dieser Zeitregel, hast du erneut 1 Rateversuch.

Hinweis: Kurzschlüsse häufen sich besonders in späteren Runden. Dadurch erhalten die Spieler, die den Raum verlassen mussten, Hinweise auf die neuen Zeitregeln.

Hinweis: Natürlich dürft ihr auch bei zu langem Grübeln beim Raten **Tick Tack** sagen.

HINWEISE ZU DEN -KARTEN

„Der nächste Spieler ...“:

- Nur der Spieler, der auf die Aktivierung dieser Zeitregel folgt, führt diese Aktion aus.
- Muss dieser Spieler eine bestimmte Uhrzeit ansagen, dann muss der auf ihn folgende Spieler den Zeitverlauf mit der neuen Uhrzeit weiterführen.
- Beachtet dabei stets noch weitere, ggf. geltende Zeitregeln!
- Wird nur der Name der Zeitregel genannt, führt der folgende Spieler den Zeitverlauf in der Reihenfolge fort, die vor der Aktivierung dieser Zeitregel galt.

Beispiel:

Es gelten die -Karte 2 Uhr und die -Karte „Der nächste Spieler nennt die direkt zuvor aufgedeckte Uhrzeit.“ Eva ist am Zug. Sie sagt 2 Uhr und deckt 5 Uhr auf. Tim sagt 3 Uhr, deckt 2 Uhr auf und aktiviert so diese Zeitregel. Lena muss die zuvor aufgedeckte Uhrzeit 2 Uhr ansagen und deckt 7:30 Uhr auf. Anschließend fährt Finn mit 3 Uhr fort und deckt 12 Uhr auf.

„plus eine halbe Stunde“ bzw. „die halbe Stunde“:

Beispiel 1:

Es gelten die -Karte 5 Uhr und die -Karte „Der nächste Spieler nennt die geforderte Uhrzeit plus eine halbe Stunde mehr.“ Eva sagt 2 Uhr, deckt 5 Uhr auf und aktiviert so diese Zeitregel. Statt 3 Uhr muss Tim nun 3:30 Uhr sagen. Als nächstes sagt Lena 4 Uhr etc.

Beispiel 2:

Wie eben, nur gilt die -Karte „Ab jetzt sagen alle Spieler die halbe Stunde an.“ Eva hat die Zeitregel aktiviert. Daher muss Tim 3:30 Uhr sagen, Lena 4:30 Uhr etc. bis zum nächsten Kassieren.

Achtung: Es gilt also stets, dass die halbe Stunde **addiert** wird! Einigt euch bei der Erstellung der Regel darauf, wie ihr die halbe Stunde ansagt. Also ob ihr z. B. „acht Uhr dreißig“ oder „Halb neun Uhr“ sagt.

„Ab jetzt zählen alle Spieler die Uhrzeit in Zweierschritten.“:

Beispiel:

Lena sagt 12 Uhr und aktiviert damit die Zeitregel. Finn sagt als nächstes 2 Uhr, Eva 4 Uhr etc. bis zum nächsten Kassieren.

„Der Spieler mit der spätesten Uhrzeit auf seinem Ablagestapel ist als nächstes am Zug.“:

Bei Gleichstand ist der Spieler am Zug, der im Uhrzeigersinn näher am Spieler ist, der diese Zeitregel aktiviert hat.

„Alle Spieler mit gerader Uhrzeit auf ihrem Ablagestapel klatschen auf die Stoppkarte. Der langsamste Spieler kassiert.“:

Gibt es nur 1 Spieler mit gerader Uhrzeit auf seinem Ablagestapel, kassiert er nur dann, wenn er nicht merkt, dass er auf die Stoppkarte klatschen soll. Tick Tack ...



Der Autor: „Alex et sa guitare“ ist ein Sänger, der lustige Songs komponiert. Er schneidet seine eigenen Videoclips und veröffentlicht sie im Internet. Neben

der Musik sind Brettspiele seine zweite große Leidenschaft. Während er die Sommerferien im „Maison verte“ in Villars en Azois verbrachte, entstand die verrückte Idee zu Crazy Time ... gefolgt von durchspielten Nächten voller Lachen und Knoten im Gehirn.

Der Autor dankt allen Spieletestern. Besonderer Dank geht an Ambroise, Armande, Cyril, Annabelle, Nabil, Lud<ia, l'équipe du Brunch, Roberto et le corsaire ludique, Croc, Mathieu d'Eppenoux, Christophe, Michelle, Bony.

Kosmos dankt In Ludo Veritas und allen Spieletestern.

Illustrationen: Miguel Coimbra.

Gestaltung: Sensit Communication, sensit.de

Redaktionelle Bearbeitung: Michael Baskal

© alle Rechte vorbehalten –

In Ludo Veritas 2013

© 2015 Kosmos Verlag

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5 - 7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 21 91-0

Fax: +49 711 21 91-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 692445

KURZÜBERSICHT

Erste Runde

- Startspieler verteilt die Zeitkarten.
- Reihum Uhrzeit ansagen und Zeitkarte aufdecken.
- 2 Zeitregeln beachten (Zeitmaschine und Synchronisieren).
- Runde endet, wenn Zeitstapel leer.
- Nur für Einsteiger: Minuspunkte notieren.

Folgerunden

- (Variante für Fortgeschrittene: Gewinner der Vorrunde schickt Mitspieler aus dem Raum.)
- Gewinner der Vorrunde zieht und benennt neue Zeitregel.
- (Variante für Fortgeschrittene: Mitspieler wieder hereinholen, Name der Zeitregel nennen.)
- Gewinner der Vorrunde ist neuer Startspieler und verteilt die Zeitkarten.
- Nur im normalen Spiel: Je gewonnener Runde 1 Zeitkarte aufdecken.
- Reihum Uhrzeit ansagen und Zeitkarten aufdecken.
- 3 (4, 5) Zeitregeln beachten (Zeitmaschine, Synchronisieren und weitere).

Zeitriss

Missachtung einer Zeitregel. Auf Spieler zeigen und Zeitregel nennen. Je nach Situation kassiert der Spieler, der den Fehler macht, der langsamste Spieler oder der Spieler, der zuletzt am Zug war.

Kassieren

Alle Ablagestapel nehmen, mischen, 5 Zeitkarten behalten. Bei 1 Uhr beginnen. (Bei Variante für Fortgeschrittene ggf. Zeitregel raten.)

Kurzschluss

2 oder mehr Zeitregeln werden gleichzeitig aktiviert. Es gilt KEINE Zeitregel. Der Zeitverlauf wird normal weitergeführt.

Tick, Tack, Tick, Tack

Nach dem letzten Tack kassiert der Spieler, der am Zug ist, bei Fehler oder Untätigkeit.