

DE Die Zeit läuft!

Ein spannendes, kooperatives Spiel
für 1 - 4 Spieler ab 6 Jahren

Von Wolfgang Dirscherl
Spieldauer: 20 Minuten

SUPER4

playmobil®

Die Zeit läuft! Gemeinsam mit den Super 4 wollt ihr gegen deren Erzfeinde, den Schwarzen Baron, Sharkbeard, Dr. X und Baba-Cara die Oberhand behalten. Eure Aufgabe ist es, mit Alex, Ruby, Gene und Twinkle insgesamt zehn Aufträge in den vier unterschiedlichen Super 4-Welten zu erfüllen und zusätzlich alle vier goldenen Schlüssel-Plättchen einzusammeln.

Aber Achtung: In diesem Spiel läuft die Zeit unerbittlich gegen euch. Nur mit guter Planung und ein wenig Würfelglück könnt ihr dieses spannende und packende Abenteuer gemeinsam mit den Super 4-Helden meistern.

Viel Glück bei eurer Mission ...

Spielinhalt



GAMEPLAY
VIDEO



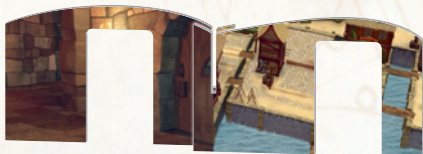
Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Baut danach aus den vier Steckelementen ganz einfach und in wenigen Schritten die Super 4-Welt zusammen:

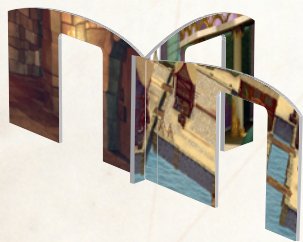
1. Sucht zuerst die beiden langen Steckelemente heraus und legt sie wie abgebildet vor euch:



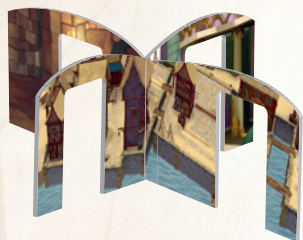
2. Schiebt den Schlitz des rechten Steckelements exakt über den Schlitz des linken Steckelements:



3. Stellt die beiden großen Steckelemente auf. Nehmt ein weiteres Element und steckt es von oben in die Schlitzze der beiden großen Steckelemente. Achtet darauf, dass die Abbildungen entsprechend zu den Super 4-Welten passen!



4. Jetzt steckt ihr noch das vierte und letzte Element passend in den Schlitz.



5. Stellt den Aufbau passend zu den Wegen und den Super 4-Welten auf den Spielplan.



Vor Spielbeginn stellt ihr die vier Spielfiguren auf die vier markierten Startfelder des Spielplans.

Legt jeweils ein Schlüssel-Plättchen verdeckt auf die vier gekennzeichneten Felder des Spielplans.

Mischt die Auftragskarten und stapelt sie verdeckt neben dem Spielplan. Danach deckt ihr sofort zwei Auftragskarten auf und legt sie neben den Stapel.

Den kleinen Spielplan legt ihr ebenfalls bereit. Stellt die Gegenspieler-Figur auf das Feld unterhalb des Pfeils. Legt die elf Zeit-Plättchen verdeckt neben den kleinen Spielplan. Haltet die fünf Würfel bereit.

Spielziel

Euer gemeinsames Spielziel besteht darin, mit den vier Spielfiguren alle zehn Auftragskarten zu erfüllen und zusätzlich die vier Schlüssel-Plättchen einzusammeln, bevor eure Spielzeit abgelaufen ist und alle sechs Uhren auf dem kleinen Spielplan liegen.

Spielablauf

In diesem kooperativen Spiel gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam. Während

des Spiels dürft ihr euch beraten und gegenseitig helfen, jedoch führt jeder Spieler seinen Spielzug immer selbst aus!

Seid ihr alle startklar? Super - dann kann es sofort losgehen. Gemeinsam zählt ihr einen Countdown (von 4 abwärts). Ab sofort läuft eure Zeit und das Spiel kann beginnen:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du alle Würfel gleichzeitig.

Grauer Würfel

Zuerst führst du den grauen Würfel aus. Zeigt dieser eine Augenzahl (1, 2 oder 5), ziehst du die Gegenspieler-Figur entsprechend viele Felder auf dem kleinen Spielplan vorwärts.

Wichtig: Ziehst du die Gegenspieler-Figur über die rote Linie, deckst du sofort ein verdecktes Zeit-Plättchen auf:



Ist darauf eine Uhr abgebildet, legst du das Plättchen auf den kleinen Spielplan. Die Zeit läuft leider gegen euch...



Ist auf dem Plättchen Alien abgebildet, kommt das Plättchen aus dem Spiel. Jetzt habt ihr nochmal Glück gehabt...

Restliche Würfel

Die anderen Würfel zeigen entweder



... eine **Augenzahl 1 - 4** oder



... **4 Pfeile**

Du wählst immer genau zwei Würfel aus. Danach ziehst du die beiden Spielfiguren, die die identische Farbe wie die ausgewählten Würfel haben, nach folgenden Regeln **im Uhrzeigersinn** am Spielplan vorwärts:

- Bei einer **Augenzahl** ziehst du die Spielfigur genau um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. An Weggabelungen darfst du den Weg natürlich frei wählen.

- Hast du den Würfel mit den Pfeilen ausgewählt, ziehst du die Spielfigur direkt durch den nächsten Torbogen in eine andere Super 4-Welt hinein (das heißt, du überspringst die dazwischenliegenden Felder). Stelle die Figur auf das erste Feld, direkt hinter den Torbogen.



Die Auftragskarten:

Ein wichtiger Teil zum Erreichen eures Spielziels besteht darin, die zehn Auftragskarten zu erfüllen. Während des Spiels liegen zwei Auftragskarten aus. Folgende drei unterschiedliche Auftragsstypen sind im Spiel enthalten:

A)



Bei dieser Karte besteht euer Auftrag darin, die beiden abgebildeten Spielfiguren

gemeinsam in eine bestimmte Super 4-Welt zu ziehen. Im Beispiel sollt ihr Alex (gelb) und Gene (grün) zur Schwarzpulver Insel ziehen!

B)



Euer Auftrag besteht bei dieser Karte darin, drei beliebige Spielfiguren gemeinsam in eine

vorgegebene Super 4-Welt zu ziehen. Im Beispiel sollt ihr drei beliebige Spielfiguren in die Technopolis-Welt ziehen!

C)



Bei dieser Auftragskarte müsst ihr zwei beliebige Spielfiguren auf das Feld des abgebildeten

Erzfeinds ziehen. Im Beispiel sollt ihr zwei beliebige Spielfiguren auf das Dr. X-Feld nach Technopolis ziehen!

Auftragskarte erfüllt:

Nach jedem Spielzug kontrolliert ihr, ob ihr einen (oder evtl. sogar beide) der offen ausliegenden Aufträge erfüllt habt. Ist ein Auftrag korrekt erfüllt, legt ihr die Auftragskarte zur Seite. Anschließend deckt ihr sofort eine neue Auftragskarte vom Stapel auf.

Die Schlüssel-Plättchen:



Der zweite Teil zur Erfüllung eures Spielziels besteht darin, die vier Schlüssel-Plättchen einzusammeln. Zum Einsammeln der vier goldenen Schlüssel gelten folgende Spielregeln:

Zieht ein Spieler eine Figur auf ein Feld mit einem Schlüssel-Plättchen, darf er das Plättchen für alle sichtbar umdrehen. Stimmt der auf dem Plättchen abgebildete Charakter mit der Spielfigur überein, darf der Spieler das Schlüssel-Plättchen einsammeln und vor sich ablegen.

Ist ein anderer Charakter auf dem Plättchen zu sehen, kommt es wieder verdeckt auf den Spielplan zurück. Natürlich könnt ihr euch die benötigte Spielfigur für dieses Schlüssel-Plättchen merken und versuchen, das Plättchen in einem späteren Spielzug einzusammeln.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Es gibt 2 Möglichkeiten für das Ende des Spiels:

- Ihr **gewinnt** das Spiel gemeinsam, wenn ihr alle zehn Auftragskarten erfüllt und die vier goldenen Schlüssel-Plättchen eingesammelt habt, bevor das sechste

Zeitplättchen mit einer Uhr aufgedeckt wurde.

Wow – echt super gemacht! Ihr habt große Nervenstärke bewiesen und die Super 4-Welt in Sicherheit gebracht.

- Ihr **verliert** gemeinsam, wenn ihr die sechste Uhr bei den Zeit-Plättchen aufdeckt, bevor ihr die 10 Auftragskarten erfüllt und die vier Schlüssel-Plättchen eingesammelt habt.

So ein Pech – aber das ist überhaupt kein Problem. Versucht euer Glück einfach sofort noch einmal!

Spielvarianten

Für eine **einfachere Spielvariante** habt ihr folgende Optionen:

- Die Spielfiguren müssen nicht im Uhrzeigersinn bewegt werden. So ist es einfacher, die Aufträge zu erfüllen.

- Ihr könnt auch auf die Schlüssel-Plättchen verzichten. In diesem Fall müssen nur die Auftragskarten erfüllt werden.

Für eine **schwierigere Spielvariante** könnt ihr ein oder zwei Alien-Zeit-Plättchen aus dem Spiel nehmen.



FR Le temps file !

Un jeu captivant et coopératif
pour 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans

de Wolfgang Dirscherl
Durée du jeu : 20 minutes

SUPER4

playmobil®

Le temps file ! Vous voulez aider Super 4 à vaincre leurs ennemis, le Baron Noir, Barbe de Requin, le Docteur X et Baba-Cara. Votre mission consiste à remplir dix tâches en tout, avec Alex, Ruby, Gene et Étincelle, dans les quatre univers différents de Super 4 et à recueillir en plus chacune des quatre plaquettes de clé en or.

Mais attention : au cours de ce jeu le temps joue impitoyablement contre vous. En préparant bien votre coup et avec un peu de chance aux dés, vous pouvez arriver à maîtriser cette aventure captivante et passionnante avec les héros de Super 4.

Alors, bonne chance pour votre mission ...

Contenu du jeu



Préparation du jeu

Posez la planche de jeu au milieu de la table. Assemblez ensuite très simplement et en quelques gestes l'univers Super 4 à l'aide des quatre éléments emboîtables :

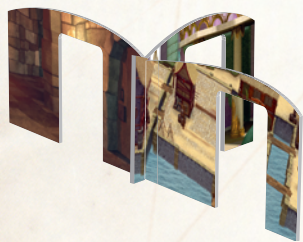
1. Prenez tout d'abord les deux éléments emboîtables longs et posez-les, comme représentés, devant vous :



2. Insérez la fente de l'élément emboîtable de droite exactement sur celle de l'élément emboîtable de gauche :



3. Posez les deux gros éléments emboîtables. Prenez un autre élément et insérez-le à partir du haut dans les fentes des deux gros éléments emboîtables, en veillant à ce que les illustrations concordent avec les univers de Super 4 !



4. Il ne vous reste plus qu'à insérer le quatrième et dernier élément dans la fente.



5. Placez le tout de manière à ce que les chemins et univers Super 4 concordent avec ceux de la planche de jeu.



Avant de commencer à jouer, placez les quatre figurines sur les quatre cases de départ marquées sur la planche de jeu.

Posez une plaquette de clé, face cachée, sur chacune des quatre cases correspondantes de la planche de jeu.

Mélangez bien les cartes de tâche et empilez-les, face cachée, à côté de la planche de jeu, après quoi vous retournez immédiatement deux cartes de tâche pour les placer à côté de la pile.

Préparez également la petite planche de jeu. Placez la figurine de l'adversaire sur la case en-dessous de la flèche lacez les onze plaquettes de cadran horaire à côté de la petite planche de jeu. Tenez les cinq dés à portée de la main.

But du jeu

Votre objectif commun consiste à remplir chacune des dix tâches imposées avec les quatre figurines et de recueillir en plus les quatre plaquettes de clé, ceci avant que le temps qui vous est imparti ne s'écoule et que tous les six cadrans horaires ne reposent sur la petite planche de jeu.

Déroulement du jeu

Au cours de ce jeu coopératif, soit vous gagnez tous, soit vous perdez tous. Pendant le jeu, vous avez le droit de vous consulter et de vous aider mutuellement, cependant chacun des joueurs n'effectue son tour que tout seul !

Vous êtes tous prêts ? Parfait - alors allons-y ! Ensemble, vous comptez à rebours (à partir de 4). Votre temps s'écoule à partir de maintenant et le jeu peut commencer :

Le joueur le plus jeune commence, après quoi la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois ton tour venu, tu lances simultanément tous les dés.

Dé gris

Tu fais tout d'abord ce que te dicte le dé gris. S'il t'indique un chiffre (1, 2 ou 5), tu déplaces alors la figurine de l'adversaire d'autant de cases sur la petite planche de jeu qu'indiquées par le dé.

Important : à partir du moment où la figurine de l'adversaire dépasse la ligne rouge, tu retournes immédiatement une plaquette de temps se trouvant face cachée :



Si elle représente un cadran horaire, tu poses alors la plaquette sur la petite planche de jeu. Le temps joue malheureusement contre vous...



Si Alien est illustré sur la plaquette, cette dernière sort du jeu. Ouf ! Vous avez eu de la chance...

Dés restants

Les autres dés indiquent soit



... un chiffre de 1 à 4, soit



... 4 flèches

Tu choisis toujours exactement deux dés, après quoi tu fais avancer les deux figurines de la même couleur qu'indiquée par les dés choisis, selon les règles suivantes, **dans le sens des aiguilles d'une montre** sur la planche de jeu :

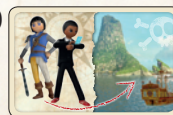
- Pour un **chiffre**, tu fais avancer ta figurine d'autant de cases qu'indiqué par le dé. Si tu arrives à une bifurcation, tu es libre de choisir ton chemin.
- Si tu as opté en faveur du dé indiquant des flèches, tu fais passer ta figurine directement par l'arcade suivante dans un autre univers Super 4 (autrement dit, tu sautes les cases te séparant de l'arcade). Place ta figurine sur la première case se trouvant directement derrière l'arcade.



Les cartes de tâche :

La partie essentielle de votre mission consiste à remplir les dix tâches qui vous sont imposées. Deux cartes de tâche sont toujours retournées pendant le jeu qui contiennent les trois types de tâche différents suivants :

A)



Cette carte vous donne l'ordre d'amener les deux figurines représentées dans un univers Super 4 défini.

Dans cet exemple, il vous faut amener Alex (jaune) et Gene (vert) à l'île de la Poudrière !



B) Avec cette carte, votre tâche consiste à amener trois figurines quelconques dans un univers Super 4 défini.

Dans l'exemple présent, il vous faut amener vos trois figurines quelconques à Technopolis !



C) Quant à cette carte de tâche, elle vous impose d'amener vos deux figurines quelconques sur la case illustrée de

l'ennemi. Dans l'exemple présent, il vous faut amener vos deux figurines quelconques sur la case du Docteur X à Technopolis !

Mission remplie :

À la fin de chaque tour, vous vérifiez si l'une (ou peut-être même les deux) tâches imposées ont été remplies. Une fois une tâche remplie, vous mettez la carte de tâche de côté. Puis vous retournez immédiatement une nouvelle carte de la pile.

Les plaquettes de clé :



La deuxième partie de votre mission consiste à recueillir les quatre plaquettes de clé. Pour cela, les règles suivantes doivent être respectées :

Lorsqu'un joueur avance une figurine sur une case comportant une plaquette de clé, il a le droit de retourner la plaquette de manière à ce que tous puissent bien la voir. Si le personnage illustré sur la plaquette correspond à la figurine, le joueur a le droit de prendre la plaquette de clé et de la poser devant lui.

Si la plaquette indique un autre personnage, elle est alors de nouveau retournée, face cachée, sur la planche de jeu. Rien ne vous interdit de repérer la figurine correspondant à la plaquette de clé et d'essayer de vous en emparer au cours d'un tour suivant.

Après cela, c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Fin du jeu

Vous pouvez terminer la partie de 2 manières :

- Soit vous gagnez tous ensemble, si vous arrivez à remplir les dix tâches et à recueillir les quatre plaquettes clé en or, avant que la sixième plaquette de temps, représentant un cadran horaire, ne soit retournée.

Alors ! Chapeau ! Vous avez été parfaits ! Vous avez fait preuve de sang-froid et mis l'univers de Super 4 en sécurité.

- Soit vous perdez tous ensemble, si le sixième cadran horaire est retourné, avant que vous n'ayez rempli les dix tâches et recueilli les quatre plaquettes clé.

Pas de chance - mais cela ne fait rien. Retentez tout simplement votre chance !

Variantes du jeu

Pour **simplifier le jeu**, vous disposez des options suivantes :

- Vous n'avez pas besoin de déplacer les figurines dans le sens des aiguilles d'une montre. Les missions sont ainsi plus faciles à remplir !

- Et, en plus, vous pouvez renoncer aux plaquettes de clé. Dans ce cas, il vous suffit simplement de remplir les tâches dictées par les cartes.

Pour **corser davantage le jeu**, vous pouvez retirer une ou deux plaquettes Alien et de temps.



Il tempo scorre!

Un entusiasmante gioco di cooperazione
per 1 - 4 giocatori dai 6 anni

di Wolfgang Dirscherl

Durata del gioco: 20 minuti

SUPER4

playmobil®

Il tempo scorre! Insieme agli eroi Super 4, tenete alta la guardia contro i nemici giurati: il Barone Nero, Barba Squalo, Dottor X e Baba Cara. Il vostro compito sarà di svolgere dieci ordini, con Alex, Ruby, Gene e Brilli, nei quattro diversi mondi dei Super 4 raccogliendo via le quattro tessere-chiave d'oro.

Ma attenzione: in questo gioco, il tempo scorre inesorabilmente contro di voi. Solo con un buon piano e un po' di fortuna ai dadi riuscirete a dominare in questa avvincente avventura con gli eroi Super 4.

Buona fortuna per la vostra missione ...

Contenuto del gioco



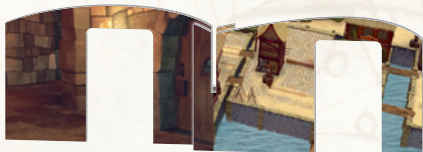
Preparazione del gioco

Mettete la plancia di gioco al centro del tavolo. Ora costruite in poche e semplici mosse il mondo Super-4 con gli elementi da inserire:

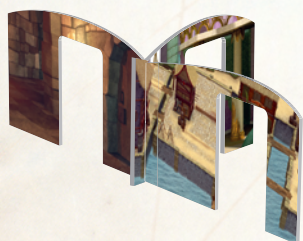
1. Cercate prima i due elementi lunghi e poneteli davanti a voi come illustrato:



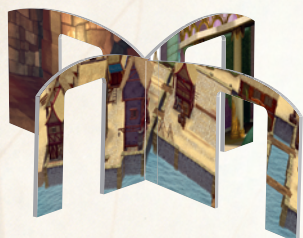
2. Inserite la fessura dell'elemento destro esattamente sopra la fessura dell'elemento sinistro:



3. Mettete ora i due elementi grandi in piedi. Prendete un altro elemento e inseritelo dall'alto nelle fessure dei due elementi grandi. Fate bene attenzione che le illustrazioni corrispondano esattamente ai relativi mondi Super-4!



4. Adesso inserite il quarto e ultimo elemento esatto nella fessura.



5. Mettete ora la costruzione sui percorsi e i mondi Super-4 corrispondenti sulla plancia di gioco.



Prima di iniziare il gioco, posizionate i quattro personaggi sulle caselle di partenza marcate della plancia di gioco.

Posizionate poi una tessera-chiave coperta su ciascuna delle quattro caselle contrassegnate della plancia di gioco.

Mescolate le carte-ordine lasciando il mazzo coperto accanto alla plancia di gioco. Poi girate subito due carte-ordine e mettetele a lato del mazzo.

Preparate anche la plancia di gioco piccola. Posizionate il personaggio avversario sulla casella sotto la freccia. Sistemate le undici tessere-tempo coperte accanto alla plancia di gioco piccola. Preparate i cinque dadi.

Scopo del gioco

Il vostro obiettivo comune consiste nel compiere i dieci ordini, con i quattro personaggi, raccogliendo le quattro tessere-chiave prima che scada il tempo a disposizione e le sei meridiane si trovino sulla plancia di gioco piccola.

Svolgimento del gioco

In questo gioco di cooperazione si vince o si perde tutti insieme. Durante il gioco potete

consultarvi e aiutarvi reciprocamente, anche se ogni giocatore deve affrontare da solo la propria mossa!

Tutti pronti per partire? Fantastico - allora via! Scandite bene insieme il conto alla rovescia (dal 4). Da adesso parte il tempo e il gioco inizia:

Inizia il giocatore più giovane, poi si continua in senso orario. Quando tocca a te, tira tutti i dadi insieme.

Dado grigio

Prima si tira il dado grigio. Se viene fuori un numero (1, 2 o 5), muovi il personaggio avversario in avanti per le caselle corrispondenti sulla plancia di gioco piccola.

Importante: se sposti il personaggio avversario attraverso la linea rossa, scopri subito una tessera-tempo coperta:



Se è raffigurato una meridiana, metti la tessera corrispondente sulla plancia di gioco piccola. Purtroppo il tempo scorre contro di voi...



Se sulla tessera è raffigurato Alieno, la tessera viene messa fuori dal gioco. Per questa volta, avete avuto fortuna...

Dadi restanti

Gli altri dadi indicano



... un numero 1 - 4 oppure



... 4 frecce

Devi sempre scegliere due dadi. Poi sposti i due personaggi sulla plancia di gioco che hanno lo stesso colore dei dadi in avanti, **in senso orario**, secondo le seguenti regole:

- Muovi i personaggi secondo il numero riportato dai dadi in avanti. Ai bivi puoi

scegliere liberamente il percorso da seguire.

- Se hai scelto il dado con le frecce, sposti il personaggio direttamente attraverso l'arco di accesso del successivo mondo Super-4 (cioè si saltano le caselle intermedie). Metti il personaggio sulla prima casella, subito dietro l'arco di accesso.



Le carte-ordine:

Una parte importante per raggiungere l'obiettivo consiste nel compiere delle dieci carte-ordine. Durante il gioco, ci sono due carte-ordine scoperte. Altri tre tipi di ordine diversi sono contenuti nel gioco:

A)



Con questa carta, bisogna portare insieme i due personaggi rappresentati in un

determinato mondo Super-4.

Nell'esempio, dovete portare Alex (giallo) e Gene (verde) sull'isola dei pirati!

B)



Il vostro compito consiste nel portare tre personaggi a scelta nel mondo indicato.

Nell'esempio, dovete portare tre personaggi a scelta a Technopolis!

C)



Con questa carta-ordine, dovete portare due personaggi a scelta sulla casella del nemico rappresentato.

Nell'esempio, dovete portare due personaggi a scelta sulla casella del Dottor X a Technopolis!

La carta-ordine è adempiuta:

Dopo ogni tiro, controllate se avete adempiuto uno (o entrambi) degli ordini scoperti indicati. Se un ordine è stato completato giusto, mettete da parte la carta-ordine relativa. Scoprite quindi subito una nuova carta-ordine dal mazzo.

Le tessere-chiave:



La seconda parte del raggiungimento dello scopo del gioco consiste nel raccogliere le quattro tessere-chiave. Per raccogliere le quattro chiave d'oro, occorre osservare le seguenti regole:

Se un giocatore muove un personaggio sulla casella con la tessera-chiave, può girarla e renderla visibile a tutti. Se il personaggio riportato sulla tessera corrisponde alla figura di gioco, il giocatore può raccogliere la tessera e metterla davanti a sé.

Se invece sulla tessera c'è un personaggio diverso, il giocatore la copre di nuovo e la rimette sulla plancia di gioco. Naturalmente, potete ricordarvi la figura che serve per quella determinata tessera, così da poterla raccogliere al prossimo turno.

Poi tocca al giocatore successivo che tira i dadi.

Fine del gioco

Ci sono 2 possibilità per terminare il gioco:

- Vincete il gioco tutti insieme quando avete adempiuto l'ordine delle dieci carte-ordine e raccolto le quattro tessere-tempo d'oro, prima che sia stata scoperta la sesta tessera-tempo con la meridiana. Wow! Lavoro fantastico! Avete dimostrato grande padronanza di nervi e portato in salvo il mondo dei Super-4.

- Perdete tutti insieme quando scoprite la sesta meridiana sulla tessera-tempo prima di aver soddisfatto le 10 carte-ordine e raccolto le quattro tessere-chiave.

Peccato – ma non c'è problema. Sarete più fortunati al prossimo giro!

Varianti del gioco

Per una **variante più facile**, avete queste opzioni:

- I personaggi non devono essere mosse solo in senso orario. Così è più semplice compiere gli ordini.
- Potete anche rinunciare alle tessere-chiave. In questo caso, dovrete compiere solo le carte-ordine.

Per una **variante più difficile**, potete togliere dal gioco una o due tessere-tempo o Alieno.



© 2015 morgen studios GmbH, Berlin, and Method Animation, Paris
© PLAYMOBIL, pronounced: pläy-mô-bēel, www.playmobil.com

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de

40572

