



## Für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

### Spielmaterial

376 Aufgabenkarten (752 Aufgaben), 12 „Der Nächste, bitte!“ Karten, 12 „Neue Karte“ Karten, 6 Spielfiguren, 1 Spielplan, 1 Kartenbox, 1 Spiral-Timer.

### Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst viele Aufgaben zu erfüllen. Dafür müssen sie 3 passende Antworten geben, bevor die Kugeln des Spiral-Timers nach 5 Sekunden unten angekommen sind.

### Spielvorbereitung

- Die Karten werden in die Kartenbox gefüllt und dabei alle auf dieselbe Weise ausgerichtet, sodass entweder immer die gelbe oder immer die rote Seite vorne ist. Die Kartenbox fasst nicht alle Karten. Im Laufe der Partie können weitere Karten hinzugefügt werden.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Dann werden die Kartenbox und der Spiral-Timer neben den Spielplan gestellt, sodass alle Spieler sie erreichen können.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich die entsprechende Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans.
- Jeder Spieler erhält zwei „Der Nächste, bitte!“-Karten und zwei „Neue Karte“-Karten.

### Spielablauf

- Der jüngste Spieler beginnt die erste Runde. Er ist für diese Runde der aktive Spieler. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
- Der rechte Nachbar des aktiven Spielers zieht eine Aufgabenkarte aus der Kartenbox und liest die Aufgabe laut vor. Alle Kartentexte beginnen mit der Formulierung „Nenne 3 ...“, danach folgt die konkrete Aufgabenbeschreibung. So kann eine Aufgabe beispielsweise lauten: „Nenne 3 Städte, die mit „M“ beginnen.“
- Nachdem der rechte Nachbar die Aufgabe vorgelesen hat, dreht er den Spiral-Timer um. Der aktive Spieler hat nun 5 Sekunden Zeit, um 3 Antworten zu nennen. In diesem Beispiel könnte er antworten: „Mannheim, München, Mainz“. Wenn der Spieler 3 richtige Antworten gegeben hat, bevor die Kugeln des Spiral-Timers ganz nach unten gerollt sind, zieht er seine Spielfigur auf dem Plan ein Feld vorwärts. Anschließend wird sein linker Nachbar aktiver Spieler der nächsten Runde.
- Ist ein Mitspieler der Ansicht, dass eine der Antworten falsch ist oder nicht passt, müssen die Spieler darüber abstimmen, ob sie die Antwort akzeptieren oder nicht.
- Wenn der aktive Spieler innerhalb der 5 Sekunden keine 3 richtigen Antworten geben kann, zieht er seine Spielfigur auf dem Plan nicht vorwärts und sein linker Nachbar kommt an die Reihe. Als neuer aktiver Spieler hat er nun wiederum 5 Sekunden Zeit, um dieselbe Frage zu beantworten. Dabei darf er allerdings keine

Antworten verwenden, die in dieser Runde bereits von anderen Spielern für diese Aufgabe genannt worden sind.

Wenn also der erste Spieler beispielsweise „München, Mannheim“, aber keine dritte Stadt mit „M“ nennen konnte, muss der nächste Spieler andere Städte nennen, also zum Beispiel „Münster, Mailand, Madrid“.

- Die Partie wird mit derselben Karte fortgesetzt, bis einer der Spieler die Aufgabe innerhalb von 5 Sekunden lösen und seine Spielfigur ein Feld auf dem Plan vorwärtsziehen konnte.
- Wenn es keinem Spieler gelingt, innerhalb der 5 Sekunden 3 passende Antworten zu finden, sodass der erste Spieler der Runde wieder an der Reihe wäre, dann zieht dieser seine Figur ein Feld vorwärts.
- Danach wird für den linken Nachbarn dieses Spielers eine neue Karte gezogen. Er hat jetzt für die nächste Aufgabe wieder 5 Sekunden Zeit. Wie gehabt liest sein rechter Nachbar die Aufgabe laut vor und dreht dann den Spiral-Timer um; etc.

### Ende des Spiels

Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, gewinnt.

### Sonderkarten

Diese Karten kann ein Spieler einsetzen, bevor er eine Aufgabe löst. Es gibt 2 verschiedene Arten von Sonderkarten: die „Der Nächste, bitte!“-Karte und die „Neue Karte“-Karte. Wenn der Spieler vor der Erfüllung einer Aufgabe eine dieser Karten verwenden möchte, muss er sofort „Nächster!“ oder „Neue Karte“ ausrufen nachdem die Aufgabe vorgelesen worden ist. Pro Aufgabe kann ein Spieler nur eine einzige seiner Sonderkarten einsetzen. Nach ihrer einmaligen Verwendung werden die Sonderkarten abgelegt und sind aus dem Spiel.

### „Der Nächste, bitte!“-Karten

Wenn der aktive Spieler eine „Der Nächste Bitte!“-Karte einsetzt, nachdem die Aufgabe vorgelesen wurde, kommt sein linker Nachbar als neuer aktiver Spieler an die Reihe. Gibt der linke Nachbar 3 passende Antworten, dürfen beide Spieler ein Feld vorwärtsziehen. Kann der linke Nachbar die Aufgabe nicht erfüllen, dürfen die anderen Mitspieler bei dieser Karte keine Antworten mehr geben; nur der Spieler, der die „Der Nächste, bitte!“-Karte eingesetzt hat, darf seine Spielfigur ein Feld vorwärtsziehen. Danach wird der linke Nachbar des Spielers, der die „Der Nächste, bitte!“-Karte eingesetzt hat, zum nächsten aktiven Spieler.

### „Neue Karte“-Karten

Wenn der aktive Spieler vor der Lösung einer Aufgabe beschließt, dass er stattdessen lieber eine andere Aufgabe erfüllen möchte, kann er seine „Neue Karte“-Karte verwenden. Nachdem die ursprüngliche Aufgabe vorgelesen worden ist, sagt der Spieler sofort „Neue Karte“. Löst er die neue Aufgabe nicht korrekt, darf sein linker Nachbar versuchen, sie zu erfüllen, und so weiter.

### „Achtung! Gefahr!“ - Felder

Steht die Spielfigur eines Spielers auf einem „Achtung! Gefahr!“ - Feld, muss er das nächste Mal, wenn er an der Reihe ist, unbedingt 3 richtige Antworten geben (unabhängig davon, ob er aktiver Spieler einer Runde ist oder eine Aufgabe von einem vor ihm sitzenden Spieler übernimmt). Schafft er es nicht, 3 richtige Antworten zu geben, muss er das nächste Mal, wenn er an die Reihe kommt, aussetzen. Zum Zeichen dafür, dass er eine Runde aussetzen muss, legt der Spieler seine Spielfigur hin. Nach dem Aussetzen richtet er die Figur wieder auf und darf wieder ohne Einschränkung an der Partie teilnehmen.

### Der Spiral-Timer

Der Spiral-Timer muss rasch umgedreht und senkrecht auf den Tisch gestellt werden, damit die Kugeln gemeinsam herunterrollen können. Nach 5 Sekunden sind alle Kugeln unten angekommen.

Das lustige Geräusch, das beim Umdrehen des Spiral-Timers entsteht, hat keinen Einfluss auf den Ablauf der 5 Sekunden.