

# Wer hat an der Uhr gedreht?

Tag und Nacht zur vollen Stunde - drehen die Geister ihre Runde!

**Spieler:** 2 - 4  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Dauer:** ca. 10 min.

## Inhalt

### 64 Karten



28 Platzhalterkarten



34 Uhrzeitkarten (jede volle Stunde von 06.00 bis 22.00 Uhr zweimal)



2 Geister

## Ziel des Spiels

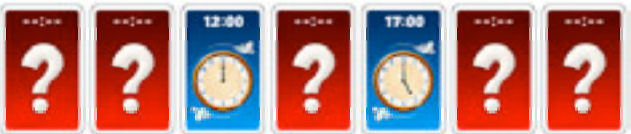
Vor jedem Spieler liegen 7 Platzhalterkarten. Im Spielverlauf legt jeder Spieler auf jede seiner Platzhalterkarten genau eine Uhrzeitkarte (es liegen niemals mehrere Uhrzeitkarten übereinander). Die Reihenfolge, in der ein Spieler die Uhrzeitkarten auf seine Platzhalterkarten legt, ist nicht festgelegt. Er kann z.B. zuerst eine Uhrzeitkarte in der Mitte ablegen, dann eine ganz links, dann eine halb rechts, usw. Man darf nur auf die eigenen Platzhalterkarten ablegen, niemals bei den Mitspielern.

Es gibt beim Belegen der Platzhalterkarten eine Regel, die unbedingt eingehalten werden muss: Die Uhrzeiten müssen **von links nach rechts** immer **später** werden! Hierbei ist es egal, wie viele Stunden Unterschied zwischen den einzelnen Karten sind, Hauptsache es wird immer später. Es darf auch keine Uhrzeit innerhalb der eigenen sieben Platzhalterkarten doppelt vorkommen.

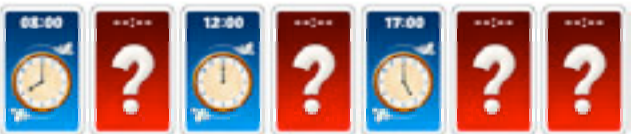
*Jennifer legt zuerst die Uhrzeit - karte „12.00 Uhr“ auf eine ihrer Platzhalterkarten ab.*



*In der nächsten Runde legt sie die Karte „17.00 Uhr“ ab.*



*Dann die Karte „08.00 Uhr“:*



*Im weiteren Spielverlauf hat Jennifer schließlich alle sieben Platzhalterkarten korrekt belegt. Zu guter Letzt legt sie die Karte „20.00 Uhr“ ab.*



Wer alle seine sieben Platzhalterkarten korrekt mit Uhrzeitkarten belegt hat (immer später werdend von links nach rechts) und wer außerdem **keinen Geist** auf der Hand hält, ist Sieger. Mit anderen Worten: Geister sind schlecht! Nur wenn man keinen Geist auf der Hand hat, kann man gewinnen.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt sieben Platzhalterkarten, die er in einer Reihe vor sich ablegt. Bei weniger als vier Spielern bleiben Platzhalterkarten übrig; sie werden nicht weiter benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Die beiden Geister werden aussortiert und zunächst ein wenig beiseite gelegt. Die 34 Uhrzeitkarten werden gemischt. Dann wird eine bestimmte Anzahl an Uhrzeitkarten abgezählt:

- bei 2 Spielern 13 Uhrzeitkarten
- bei 3 Spielern 19 Uhrzeitkarten
- bei 4 Spielern 26 Uhrzeitkarten

In die abgezählten Karten werden die beiden Geister eingemischt. **Achtung:** Bei zwei Spielern wird nur ein Geist eingemischt; der andere wird nicht weiter benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

Die gemischten Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder bekommt **sieben Karten**, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Uhrzeitkarten kommen als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, indem er bei seinem **rechten** Nachbarn eine Karte aus dessen Hand zieht. Er muss dies „blind“ tun, darf also nicht in dessen Karten linsen. Anschließend zeigt er die gezogene Karte vor und sagt laut und deutlich die Uhrzeit an, die auf der Karte abgebildet ist. Dann muss er die Karte offen auf eine beliebige seiner eigenen Platzhalterkarten ablegen. Damit ist seine Aktion beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

**Eltern-Tipp:** Besonders bei jüngeren Kindern sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass jede Uhrzeitkarte korrekt und sinnvoll abgelegt wird. So sollte z.B. eine Karte „19.00 Uhr“ sehr weit nach rechts gelegt werden, oder eine Karte „06.00 Uhr“ auf jeden Fall ganz nach links außen.

In der beschriebenen Art und Weise wird nachfolgend reihum weitergespielt. Wer an die Reihe kommt, zieht bei seinem **rechten** Nachbarn eine Karte aus dessen Hand, nennt laut und deutlich die darauf abgebildete Uhrzeit und muss die Karte auf eine seiner noch freien Platzhalterkarten ablegen (sofern möglich).

*Leander beginnt und zieht bei seinem rechten Nachbarn (Vincent) eine Karte. Die Karte zeigt „14.00 Uhr“. Leander sagt die darauf abgebildete Uhrzeit laut an und entscheidet sich dafür, die Karte offen auf die mittlere seiner Platzhalterkarten zu legen.*

*Nun ist Leanders linker Nachbar Jens an der Reihe. Jens zieht bei Leander eine Karte aus dessen Hand. Die Karte zeigt „21.00 Uhr“. Jens entscheidet sich dafür, die Karte auf seine Platzhalterkarte ganz rechts außen zu legen.*



➔ Sollte ein Spieler bei seinem rechten Nachbarn **einen Geist** ziehen, zeigt er den Geist kurz vor und muss ihn dann auf die Hand nehmen. Damit ist seine Aktion beendet. Er darf **keine** Karte ablegen und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

**Wichtig:** Bevor bei einem Spieler eine Karte aus der Hand gezogen wird, darf er seine Handkarten verdeckt umsordieren, damit niemand weiß, wo sich welche Karte (insbesondere ein gerade gezogener Geist) befindet.

Im Spielverlauf hat jeder Spieler immer weniger Karten auf der Hand, so dass die Gefahr, beim Ziehen einen Geist zu erwischen, ständig zunimmt. Sollte ein Spieler **keine Karte** mehr auf der Hand haben (weil ihm die letzte Karte weggezogen wurde), dann zieht er **sofort** eine Karte vom Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. Das Gleiche geschieht, wenn ein Spieler nur noch Geister (einen oder zwei) auf der Hand hat – auch in diesem Fall zieht er **sofort** eine Karte vom Zugstapel und nimmt sie auf die Hand!

**Was passiert, wenn ein Spieler eine gerade gezogene Uhrzeitkarte nicht bei sich ablegen kann?**

Ganz einfach: Der Spieler fragt laut und deutlich, ob ein anderer Spieler diese Uhrzeitkarte bei sich ablegen könnte.

➔ **Ist dies der Fall** (es antwortet also mindestens ein Mitspieler mit ja), dann nimmt der Spieler, der die Uhrzeitkarte gezogen hat, diese auf die Hand (sie bleibt also im Spiel und er gibt sie nicht weg). Er darf keine Karte ablegen. Damit ist seine Aktion beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

➔ **Ist dies nicht der Fall** (es antwortet also niemand mit ja), dann legt er die Karte zurück in die Schachtel; sie wird nicht weiter benötigt. Der Spieler zieht als Ersatz eine Karte vom Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. Er darf keine Karte ablegen. Damit ist seine Aktion beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

## Spielende

Sollte ein Spieler alle seine sieben Platzhalterkarten korrekt mit Uhrzeitkarten belegt haben (also von links nach rechts immer später werdend und keine Stunde doppelt), dann ist er der Sieger – allerdings **nur dann**, wenn er **keinen Geist** auf der Hand hat. Hat er noch einen Geist auf der Hand, dann spielt er ganz normal weiter. Kommt er wieder an die Reihe, zieht er wie immer bei seinem rechten Nachbarn eine Karte und nimmt sie auf die Hand. Er kann keine Karte mehr ablegen. Erst dann, wenn er keinen Geist mehr auf der Hand hat (wenn er ihm also gezogen wird), hat er gewonnen. Das Spiel endet dann sofort. Natürlich kann ihm ein anderer Spieler mit dem Spielsieg zuvorkommen, wenn dieser die Siegbedingung vor ihm erfüllt.

**Sonderfall:** Es kann vorkommen (wenn auch äußerst selten), dass der Zugstapel komplett aufgebraucht ist. Zunächst wird dann ganz normal ohne Zugstapel weitergespielt. Es kann nun nicht mehr vom Zugstapel gezogen werden. Sollte im weiteren Spielverlauf ein Spieler keine einzige Uhrzeitkarte mehr auf der Hand haben (d.h., seine letzte Uhrzeitkarte wurde ihm gerade gezogen), dann endet das Spiel nach diesem Zug. Hat niemand die Siegbedingung erfüllt, gibt es keinen Sieger.

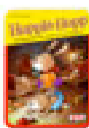
## Für den Notfall

Hat ein Spieler seine Uhrzeitkarten so vor sich abgelegt, dass ersichtlich ist, dass er seine Platzhalterkarten nicht mehr korrekt belegen kann, dann behilft er sich wie folgt: Wenn er das nächste Mal an die Reihe kommt, zieht er **keine** Karte bei seinem rechten Nachbarn und darf stattdessen bis zu zwei seiner bereits abgelegten Uhrzeitkarten auf seinen Platzhalterkarten um jeweils eine Position nach links oder rechts verschieben. Dies sollte wirklich nur in Notfällen geschehen! Denn wie gesagt: Es sollte stets auf sinnvolles Ablegen geachtet und hingewiesen werden!

Die Gelbe Reihe - gute Spiele nicht nur für kleine Kinder!



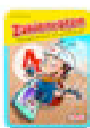
Alle meine Farben



Hoppla-Hopp



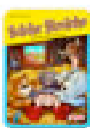
Adlerauge



Zahlenraten



A bis Z



Solche Strolche



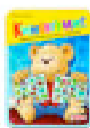
Der Plumpsack geht um



Rinks & Lechts



Hamstern



Kunterbunt

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

