

NEIN! DOCH! OHH!



von
**Christoph
Cantler**



8+



2-5



20



Hast Du heute Zeit?
NEIN? Dann nimm
sie dir DOCH, bevor
sie dir ... OHH ...
wie Sand durch die
Finger rinnt!
4 Sanduhren geben
den Takt vor –
unsichtbar wie die Zeit selbst. Nur dein
eigenes Zeitgefühl hilft dir herauszufinden,
ob deine Zeit noch kostbar ist oder ...
bereits abgelaufen.

INFO ZUM SPIEL:



SCAN ME

Spielmaterial

2 blaue Sanduhren (Laufzeit: 1 Minute), 5 Becher, 1 Farbkranz, 50 Zeitchips,
2 rosa Sanduhren (Laufzeit: 2 Minuten), 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung

- ① Legt je **10 Zeitchips** vor euch ab.



Übrige Chips braucht ihr nicht.

- ② Wer gerade Zeit hat,
nimmt den **Würfel**.

Spielt auf glattem
Untergrund, damit sich
Becher und Sanduhren gut
verschieben lassen.

- ③ So baut ihr die **Konsole** in eurer Mitte auf:



a) Stellt den lila Becher
in den Farbkranz.



b) Schiebt den Farbkranz
am Becher nach oben
bis er festklemmt.

- ④ Stellt die **4 Sanduhren** einzeln an **4 beliebige Farben** der Konsole. Achtet darauf, dass sich überall der komplette **Sand im unteren Glas** befindet.



- ⑤ **Dreht** alle **Sanduhren um** – am besten gleichzeitig. Jetzt rieselt der Sand.



- ⑥ **Stülpt** über **jede Sanduhr** einen **Becher** und spielt **sofort los!**



Spielablauf

Wer den Würfel hat, macht den unten beschriebenen Spielzug und gibt den Würfel dann sofort im Uhrzeigersinn weiter. So spielt ihr, ohne Verzögerungen, immer reihum, bis zum Spielende.

Spielziel

Werde alle Zeitchips los!

Spielzug

Du **würfelst** und schätzt blitzschnell ein, ob **die Sanduhr**, die **an der gewürfelten Farbe** der Konsole steht, **schon abgelaufen** ist.



Beispiel:

Rot gewürfelt? Dann schätze, ob die Sanduhr am roten Platz der Konsole schon abgelaufen ist!

Für deine Schätzung gibt es 2 Möglichkeiten:

I. Abgelaufen ...?!

Schätzt du, dass die Sanduhr **abgelaufen** ist, **hebst** du sofort ihren **Becher hoch**. Ist in **diesem Moment ...**

⌚ ... die Sanduhr **bereits abgelaufen**?

→ Werfe **2 deiner Zeitchips** in die Konsole!

⌚ ... die Sanduhr **noch nicht** abgelaufen?

→ Alle **anderen** schenken dir **1 Zeitchip**, wenn's **nicht ihr letzter** ist. (Den **letzten Chip** könnt ihr nur bei einem **eigenen Spielzug** loswerden, sonst behaltet ihr ihn immer.)



Drehe danach die **Sanduhr um**, stülpe ihren Becher wieder drüber und gib den **Würfel weiter**.

2. Noch nicht abgelaufen?

Schätzt du, dass die Sanduhr **noch nicht abgelaufen** ist, sagst du **NEIN** und **gibst** den **Würfel weiter**.

Doch jetzt kommt's: **Glauben andere**, die Sanduhr sei **doch schon abgelaufen**, rufen sie **DOCH!** (... und der Nächste würfelt erstmal nicht.)

Wer **DOCH!** ruft, **hebt sofort den Becher** dieser Sanduhr hoch. Es können **mehrere** von euch **DOCH!** rufen – bevor der Becher angehoben ist.

Es kann sein, dass ...

⌚ dein **NEIN** richtig war, weil die **Sanduhr noch läuft**.

Dann **gibst** du **1 Zeitchip** an jeden **DOCH!**-Rufer.

⌚ das **DOCH!** richtig war, weil die **Sanduhr schon abgelaufen** war.

Dann **erhältst** du **von jedem DOCH!**-Rufer **1 Zeitchip, wenn's nicht sein letzter ist**.

Drehe danach die **Sanduhr um**, stülpe ihren Becher wieder drüber und gib den **Würfel weiter**.

ABER was ist, wenn...

⌚ ... kein Becher an der **gewürfelten Farbe** steht?

Dann **verschiebst** du einen **Becher deiner Wahl** – mit Sanduhr drunter – an den **Platz dieser Farbe**. Hebe den Becher nicht an. Gib den Würfel weiter.

⌚ ... du die Farbe **Weiß gewürfelt** hast?

Dann hast du die **Wahl**, ob du ...

- **NEIN** sagst und den Würfel weitergibst. (Niemand darf **DOCH!** rufen.)
oder
- einen **Becher deiner Wahl** anhebst. (Dabei gelten alle Regeln aus dem Kapitel „**I. Abgelaufen...?!**“)

Das Ende des Spiels

Du gewinnst **sofort**, wenn du deinen **letzten Chip loswirst!** Aber den kannst du **nur bei einem eigenen Spielzug** loswerden, wenn ...

⌚ ... du dann eine **abgelaufene Sanduhr** aufdeckst
oder

⌚ ... deine Mitspieler mit ihrem **DOCH!** **falsch** liegen (... weil die Sanduhr noch läuft, so wie du es mit deinem **NEIN** richtig behauptet hast.)

Bei **Spielzügen deiner Mitspieler** musst du deinen **letzten Chip immer behalten**. So gewinnst du (noch) nicht!

Zu allen Zeiten gilt: Zeit schinden ist verboten!

Sollten Mitspieler bei deinem Spielzug den Eindruck haben, dass du „abwartest“, dürfen sie einen Countdown zählen: „**3 – 2 – 1 – NEIN!**“ Damit hast du **NEIN** gesagt. Du darfst keinen Becher mehr anheben. Deine Mitspieler dürfen **DOCH!** rufen und die Sanduhr aufdecken. Haben deine Mitspieler **DOCH!** gerufen und heben nicht sofort den Becher ab, dann hebe du ihn (schneller) ab.

Art.-Nr.: 60 110 5215

Autor: Christoph Cantzler

Satz und Layout: Oliver Richtberg

2026 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

