

NEIN! DOCH! OHH!



di
**Christoph
Cantzler**



8+



2-5



20



*Hai tempo oggi?
NO? ... SÌ INVECE,
prenditelo! Prima
che ... OHH ... ti
scivoli tra le dita
come sabbia!
Quattro clessidre
danno il ritmo,
invisibili come gli attimi fuggenti.
Solo il tuo senso del tempo ti dirà se te ne
resta ancora ... o se è già tutto scaduto.*



Materiale di gioco

2 clessidre blu (durata: 1 minuto);
2 clessidre rosa (durata: 2 minuti);

5 bicchieri, 1 disco dei colori,
50 gettoni tempo, 1 dado a colori

Preparazione

- ❶ Mettete davanti a voi
10 gettoni tempo
ciascuno.



Gli altri non servono.

- ❷ Chi di voi, in questo
momento, ha tempo
prende il **dado**.

*Giocate su una superficie liscia,
così bicchieri e clessidre si lasciano
spostare facilmente.*

- ❸ Ecco come costruire la **struttura** al centro
del tavolo:



a) Appoggiate il bicchiere
viola nel disco dei colori



b) Fate scorrere il disco
dei colori verso l'alto
lungo il bicchiere

- 4 Posizionate le **4 clessidre**, una per volta, su **4 colori qualsiasi** della struttura. Assicuratevi che tutta la sabbia sia nella **parte inferiore delle clessidre**.



- 5 Girate tutte le **clessidre**, meglio se contemporaneamente. Ora la sabbia scorre.



- 6 Coprite ogni clessidra con un bicchiere e iniziate **subito a giocare!**



Svolgimento

Chi ha il dado esegue il turno descritto sotto e poi passa subito il dado al prossimo giocatore in senso orario.
Si gioca senza interruzioni, sempre a turno, fino alla fine.

Obiettivo

Liberarsi di tutti i gettoni!

Turno di gioco

Tira il dado e valuta rapidamente se la **clessidra nella parte** della struttura corrispondente al **colore ottenuto** è già **esaurita**.



Esempio:

È uscito rosso? Allora valuta se la clessidra sotto il bicchiere che si trova nella postazione rossa della struttura è già finita!

Per la tua valutazione hai 2 possibilità:

I. Esaurita...?!

Se pensi che la clessidra sia **esaurita**, sollevi subito il **bicchiere**. In **quel momento ...**

⌚ ... la clessidra è davvero **esaurita**?

→ Allora metti **2 dei tuoi gettoni** tempo nella struttura!



⌚ ... la clessidra **non è ancora** esaurita?

→ Allora **tutti** gli altri ti **danno 1 gettone** tempo, se **non è il loro ultimo**. (L'ultimo gettone può essere eliminato solo durante un **proprio turno**, altrimenti va sempre tenuto.)



In seguito, gira la clessidra, ricoprila con il bicchiere e **passa il dado**.

2. Non ancora esaurita?

Se pensi che la clessidra **non sia ancora esaurita**, dici **NO** e **passi il dado**.

Ma ora viene il bello: se gli **altri pensano** che la clessidra sia **già esaurita**, gridano **SÌ INVECE!** (e il prossimo aspetta a tirare il dado).

Chi dice **SÌ INVECE!** **solleva subito il bicchiere** di questa clessidra. Può esserci **più** di un giocatore che dice **SÌ INVECE!** prima che il bicchiere venga sollevato.

È possibile che ...

⌚ Il tuo **NO** era **corretto**, perché la **clessidra scorre ancora**. In questo caso **dai 1 gettone** a ognuno che ha detto **SÌ INVECE!**

⌚ Il **SÌ INVECE!** era **corretto**, perché la **clessidra era già esaurita**. In questo caso **ottieni 1 gettone** da **ognuno** che ha detto **SÌ INVECE!**, **se non è il loro ultimo**.

Poi capovolgi la clessidra, ricoprila con il suo bicchiere e **passa il dado**.

PERÒ cosa succede se...

⌚ ... non c'è un bicchiere accanto al colore **ottenuto col dado**? Allora **sposta un bicchiere a tua scelta**, con la clessidra sotto, **su quel colore**. Non sollevare il bicchiere. Passa il dado

⌚ ... hai ottenuto il **colore bianco**?

Allora puoi **scegliere** se ...

- dire **NO** e passare il dado (nessuno può dire **SÌ INVECE!**)
oppure
- sollevare un **bicchiere a tua scelta**. (Valgono tutte le regole del capitolo **"I. Esaurita...?!"**).

Fine del gioco

Vinci il gioco **immediatamente** quando ti **liberi** dell'**ultimo gettone**! Ma te ne puoi liberare **solo durante un tuo turno** se ...

⌚ ... scopri una **clessidra esaurita**
oppure

⌚ ... i tuoi avversari **sbagliano** dicendo **SÌ INVECE!** (... perché la clessidra sta ancora scorrendo, come avevi sostenuto correttamente con il tuo **NO**).

Durante i **turni dei tuoi avversari**, dovrai sempre **tenere il tuo ultimo gettone**. Così non puoi (ancora) vincere!

Regola importante: È vietato perdere tempo!

Se durante il tuo turno gli altri giocatori hanno l'impressione che tu stia temporeggiando, possono fare un conto alla rovescia: **"3-2-1- NO!"**

A quel punto **tu** hai detto **NO** automaticamente. A questo punto non puoi più sollevare alcun bicchiere. I tuoi avversari possono dire **SÌ INVECE!** e scoprire la clessidra. Se i tuoi avversari dicono **SÌ INVECE!** ma non sollevano subito il bicchiere, fallo tu (più velocemente).

Art.-N°.: 60 110 5215

Autore: Christoph Cantzler

Progetto grafico e impaginazione:

Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

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

