

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**.
- 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.

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

- 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



NEIN! DOCH! OHH!



by
**Christoph
Cantler**



8+



2-5



20



*Do you have time
today? NO? Then
DO – before it ...
OH ... slips through
your fingers like
sand!*

*Four hourglasses
keep the rhythm
– invisible, like time itself. Only your
own sense of time will help you discover
whether your time is still precious ... or
already running out.*



Material

2 blue hourglasses (running time: 1 minute); 5 cups, 1 cardboard ring,
2 pink hourglasses (running time: 2 minutes); 50 time chips, 1 color die

Set up

- Place **10 time chips** in front of each player.



You won't need the remaining chips.

- Whoever "has time" right now takes the **die**.

*Play on a smooth surface
so that the cups and
hourglasses can slide easily.*

- Set up the **console** in the center like this:



a) Place the purple cup into the cardboard ring



b) Slide the cardboard ring upward along the cup

- ④ Place the **4 hourglasses** individually on **any 4 colored positions** of the console. Make sure that all the **sand is in the lower bulb** of each hourglass.



- ⑤ Turn all **hourglasses over** – ideally at the same time. Now the sand starts to run.



- ⑥ Place a **cup** over each hourglass and **start playing immediately!**



Gameplay

Whoever has the die performs the action described below and then immediately passes the die clockwise. In this way, you continue playing in turn – without delays – until the end of the game.

Goal of the game

Get rid of all time chips!

Turn

You **roll the die** and, in a split second, estimate whether **the hourglass placed at the rolled color of the console** has **already run out**.



Example:

Rolled red? Then estimate whether the hourglass under the cup at the red position of the console has already run out!

There are 2 possible ways to make your estimate:

I. Run out...?!

If you think the hourglass has already **run out**, immediately **lift** its cup. At **that moment...**

⌚ ... has the hourglass already **run out**?

→ Throw **2 of your time chips** into the console!

⌚ ... has the hourglass **not yet** run out?

→ All **other players** give you **1 time chip** – **unless** it is **their final one**. (A player can only lose their **final chip** during their **own turn**; otherwise, they must keep it.)



After that, turn the hourglass over, place its cup back on top, and **pass the die**.

2. Not yet run out?

If you think the hourglass has **not yet run out**, say **NO** and **pass the die**.

But here's the twist: if **other players believe** the hourglass has **already run out**, they can shout **DO!** (...and the next player does not roll the die just yet).

Whoever shouts **DO!** **immediately lifts the cup** from that hourglass. **Several** players may shout **DO!** – as long as the cup has not yet been lifted.

It may turn out that ...

⌚ your **NO** was **correct**, because the **hourglass is still running**. In that case, you **give 1 time chip** to each player who shouted **DO!**

⌚ the **DO!** was **correct**, because the **hourglass had already run out**. In that case, you **receive 1 time chip** from **each player** who shouted **DO!** – **unless it is their last one**.

After that, turn the hourglass over, place its cup back on top, and **pass the die**.

BUT what if...

⌚ ... there is **no cup** on the **rolled color**?

Then **move any cup of your choice** – with its hourglass underneath – to **that color's position**. Do not lift the cup. Pass the die.

⌚ ... you **rolled** the color **white**?

Then you may **choose** to either...

- say **NO** and pass the die. (No one may shout **DO!**)
or
- **lift any cup of your choice**. (All rules from section „**I. Run out...?!**“ apply.)

End of the Game

You win **immediately** when you get **rid of your last time token!** However, you can only lose your final token **during your own turn**, if ...

⌚ ... you reveal an **hourglass that has already run out**,
or

⌚ your opponents are **wrong** with their **DO!** (... because the hourglass is still running, just as you correctly claimed with your **NO**).

During **other players' turns**, you must always **keep your last token** – so you do not win (yet)!

At all times, the following applies: No stalling!

If, during your turn, the other players get the impression that you are hesitating or waiting, they may start a countdown: **“3–2–1– NO !”**

This means **you** have said **NO**. You may no longer lift a cup.

Your opponents may now shout **DO!** and reveal the hourglass.

If your opponents shout **DO!** but do not lift the cup immediately, then you may lift it yourself (and faster!).

Art.-N°.: **60 110 5215**

Designer: Christoph Cantzler

Artwork and Layout: Oliver Richtberg

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



NEIN! DOCH! OHH!



de
**Christoph
Cantzler**



8+



2-5



20



Vous avez le temps aujourd'hui ? NON ?
SI ! Prenez-le, avant que... OH !... il ne vous file entre les doigts comme du sable ! Quatre sabliers donnent le rythme, invisibles comme le temps. Seule votre propre estimation du temps vous aidera à juger s'il est urgent de se dépêcher ou s'il est déjà trop tard.



Contenu

2 sabliers bleus (durée : environ 1 min) ; 5 gobelets, 1 couronne de 5 couleurs,
2 sabliers roses (durée : environ 2 min) ; 50 jetons Temps, 1 dé couleurs

Mise en place

- ❶ Prenez chacun **10 jetons**

Temps
devant
vous ;



le reste ne sera pas utilisé.

- ❷ Celui qui a le temps en ce moment prend le **dé**.

Il est préférable de jouer sur une surface lisse pour que les gobelets et les sabliers glissent bien.

- ❸ Installez le **module** au milieu de la table :



a) Placez le gobelet violet au centre de la couronne.



b) Remontez la couronne en haut du gobelet.

- ④ Placez chacun des **4 sabliers** en face de **4 des 5 secteurs colorés au choix** de la couronne. Vérifiez que tout le **sable** se trouve **en bas** de chaque sablier.



- ⑤ **Retournez** tous les **sabliers**, de préférence **simultanément**. Le sable s'écoule alors.



- ⑥ **Cachez chacun d'eux** sous un gobelet et **commencez immédiatement à jouer** !



Déroulement de la partie

Le joueur en possession du dé suit les étapes ci-après, puis passe immédiatement le dé à son voisin de gauche qui fait de même à son tour. Et ainsi de suite, sans s'arrêter, jusqu'à la fin de la partie.

But du jeu

Débarrassez-vous de vos jetons !

Tour de jeu

Lancez le dé et estimez en un éclair si le **temps du sablier** caché dans le secteur de la **couleur obtenue** est **déjà écoulé**.



Exemple :

Vous avez obtenu « rouge ». À vous d'estimer si le temps du sablier caché dans le secteur rouge du module est déjà terminé.

Il y a alors 2 possibilités :

1. Le temps est écoulé, d'après vous... ?!

Si vous estimez que le temps est **écoulé**, soulevez immédiatement le **gobelet**. Si, à ce moment précis, ...

⌚ ... c'est le **cas**,

→ défaussez **2 de vos jetons** dans le gobelet central !

⌚ ... ça n'est **pas encore** le cas,

→ tous vos **adversaires** vous font cadeau d'**1 jeton**, **sauf si c'est leur dernier**. (En effet, vous ne pouvez vous débarrasser de votre **dernier jeton qu'à votre tour de jeu** ; sinon, vous devez le garder.)



Retournez ensuite ce sablier, remettez le gobelet par-dessus et **passez le dé** à votre voisin.

2. Le temps n'est pas encore écoulé, d'après vous... ?!

Si vous estimez que le temps n'est **pas encore écoulé**, dites **NON** et **passez le dé**.

Mais c'est maintenant que ça se joue... : Si **d'autres pensent** que le **temps du sablier est réellement écoulé**, ils crient **SI!** (... et le joueur suivant ne lance pas le dé pour l'instant).

Celui qui a crié **SI!** **soulève immédiatement le gobelet**.

Plusieurs joueurs peuvent avoir crié **SI!** avant que le gobelet ne soit soulevé.

Il se peut alors que ...

⌚ ... votre **NON** soit **correct** car le **sable s'écoule encore**.

Donnez alors **1 jeton** à chaque joueur ayant crié **SI!**

⌚ ... le **SI!** soit **correct**, car le **sable ne s'écoule plus**. Chaque joueur ayant crié **SI!** vous donne alors **1 jeton**, **sauf si c'est son dernier**.

Retournez le sablier, recouvrez-le d'un gobelet et le joueur suivant **peut lancer le dé**.

MAIS que se passe-t-il si...

⌚ ... **aucun gobelet** ne se trouve dans le secteur de la **couleur indiquée par le dé ? Faites glisser** alors un **gobelet de votre choix**, avec le sablier en dessous, jusqu'au **secteur de cette couleur**. Ne soulevez pas le gobelet. Passez le dé à votre voisin.

⌚ ... le **dé** indique « **blanc** » ?

Vous avez alors le **choix** entre ...

- ... dire **NON** et passer le dé. (Personne ne peut crier **SI!**)
ou
- ... soulever un **gobelet au choix**. (En suivant les mêmes règles qu'au paragraphe « **Le temps est écoulé, d'après vous... ?!** »)

Fin de la partie

Vous remportez **immédiatement** la partie si vous vous **débarrassez de votre dernier jeton !** Mais ceci n'est possible **qu'à votre propre tour de jeu** quand ...

⌚ ... vous soulevez un **sablier dont le temps est écoulé**
ou

⌚ ... vos adversaires **se trompent** en vous disant **SI!** (et que le sable s'écoule encore, comme vous l'aviez bien dit en annonçant **NON**).

Pendant les **tours adverses**, vous devez **toujours conserver votre dernier jeton**. Vous ne pouvez pas gagner de cette manière.

À tout instant, il est interdit de gagner du temps !

Si vos adversaires ont l'impression que vous gagnez du temps lors de votre tour de jeu, ils peuvent lancer un compte à rebours : « **3, 2, 1, NON !** » Vous êtes alors considéré comme ayant dit **NON**. Vous ne pouvez plus soulever aucun gobelet. Vos adversaires peuvent alors répondre **SI!** et vérifier. Si vos adversaires ont crié **SI!** et qu'ils ne soulèvent pas immédiatement le gobelet, soulevez-le avant eux.

Art.-N° : 60 110 5215

Auteur : Christoph Cantzler
Graphisme et mise en page :
Oliver Richtberg
Traduction : Éric Bouret

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



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

