

30 SECONDS®

30 SECONDS®, das herausfordernde Spiel, bei dem man **schnell denken** und genauso **schnell sprechen** muss.

Schlage den Würfel und deine Gegner, indem du in 30 Sekunden deinem Team so viele Begriffe wie möglich erklärst. **Stundenlanger Spielspaß** mit deiner Familie und deinen Freunden ist garantiert.



ARSCH MALLOWS®

Das spannende Kartenspiel für **Jung und Alt**. Finde heraus, welche Werte sich unter deinen Karten verstecken, und sichere dir clever die besten Mallows, um zu gewinnen. Also, **Feuer frei** und besser nichts anbrennen lassen!



STADT LAND VOLLPFOSTEN®

Intelligenz ist relativ.

Das offizielle Brettspiel von **STADT LAND VOLLPFOSTEN**. In diesem Spiel tretet ihr in **Teams gegeneinander** an! Die **360 kreativen und lustigen** Kategorien bringen jeden Hobbydenker ins Schwitzen.



Jammer Lappen®

Der **Klassiker** jetzt in hochwertiger **Metalbox** mit wasserfesten Karten. Werde schnellstmöglich deine Karten los, um nicht der **Jammerlappen** zu sein.



ZUNGENBRECHER®

Bei diesem total **verrückten Partyspiel** geht es darum, Begriffe zu erklären und zu erraten. Doch aufgepasst! Beim Beschreiben muss jedes Wort mit dem erwürfelten Buchstaben beginnen.

Kauderwelsch garantiert.



DENKRIESEN

Wir machen die Spiele.

junior 30 SECONDS®

Nur die Zeit kann euch stoppen!

HIER GEHT'S ZUR VIDEOANLEITUNG



INHALT

240 Karten • 1 Spielplan • 1 Sanduhr (30 Sekunden) • 1 Würfel • 4 Spielsteine

30 SECONDS® junior ist ein Ratespiel für zwei oder mehr Teams. Je mehr Personen in den Teams sind, desto besser. Wenn z. B. sechs Personen mitspielen, sind zwei Teams mit je drei Personen besser als drei Teams mit je zwei Personen. Auch wenn ihr zu dritt seid, könnt ihr **30 SECONDS® junior** spielen (siehe „Das Spiel zu dritt“ am Ende der Anleitung).

REGELN

SPIELZIEL

Erreicht mit eurem Team als Erste das ZIEL-Feld! Ihr bewegt eure Spielsteine, wenn ihr die beschriebenen Begriffe der jeweils aktuellen Karte erratet. Es geht darum, während der 30 Sekunden möglichst viele Begriffe zu erraten – bis zur Höchstzahl von fünf.

SPIELVORBEREITUNG

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Die **Box mit den Karten**, die **Sanduhr** und den **Würfel** legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Teilt euch in **Teams** auf. Jedes Team nimmt sich einen **Spielstein** und legt ihn auf das **START-Feld**.

Jedes Team legt eine Reihenfolge fest, in der die Team-Mitglieder sich mit **Beschreiben und Raten abwechseln**. Diese Reihenfolge behaltet ihr das ganze Spiel über bei.

In jedem Team gibt es eine erklärende Person. Die übrigen Personen des Teams versuchen, die Begriffe auf der gezogenen Karte zu erraten. Die Rolle der erklärenden Person wechselt in jeder Runde zu einem anderen Team-Mitglied.

Das Team, das die höchste Zahl würfelt, beginnt.

DER WÜRFEL

Der Würfel hat die Zahlen 0, 0, 0, 1, 1, 1. Dieser wird gewürfelt, bevor die erklärende Person eine Karte aus der Box nimmt.

Ziel ist es, den Würfel zu schlagen, indem man als Team mindestens so viele Begriffe errät, wie die Zahl des Würfels zeigt.

Erratet ihr gleich viel oder weniger Begriffe, als der Würfel zeigt, bewegt ihr euren Spielstein nicht.

Erratet ihr z. B. 3 Begriffe und habt zuvor eine 1 gewürfelt,

dürft ihr euren Spielstein um 2 Felder bewegen. Weitere Beispiele:

0 gewürfelt, 3 Begriffe erraten = 3 Felder bewegen
1 gewürfelt, 1 Begriff erraten = 0 Felder bewegen

SPIELVERLAUF

Das erste Team würfelt.

Die **erklärende Person** nimmt eine Karte von der **„RAUS“-Seite der Box**. Jede Karte hat eine **grüne und eine orange Seite**. Die Farbe des Spielplanfeldes, auf dem der Spielstein zu Beginn des Zuges liegt, bestimmt die Seite der Karte in dieser Runde: Liegt der Spielstein deines Teams auf einem orangen Feld, beschreibt die erklärende Person die Begriffe auf der orangen Kartenseite. Das START-Feld ist grün, also starten alle Teams mit der grünen Kartenseite.

Auf jeder Seite der Karte stehen **5 Begriffe**, die ihr **in beliebiger Reihenfolge** beschreiben dürft.

Die erklärende Person darf sich diese **erst anschauen, wenn die Sanduhr umgedreht wurde**.

Eine Person **dreht die Sanduhr um und sagt „Los!“**. Jetzt schaut sich die erklärende Person die Karte an und beginnt, die Begriffe zu beschreiben. Alle übrigen Team-Mitglieder dürfen die Begriffe nicht sehen!

Alle anderen im Team rufen ihre **Vermutungen** und versuchen, die Begriffe zu erraten, während die erklärende Person die Begriffe beschreibt. Die übrigen Teams achten währenddessen auf die Sanduhr und **rufen „STOPP!“**, **wenn der Sand durchgelaufen ist**.

Jetzt vergleicht ihr, wie sich euer Team gegen den Würfel

geschlagen hat, den ihr zu Beginn des Zuges gewürfelt hattet. Habt ihr mehr Begriffe erraten, als der Würfel zeigt? Dann dürft ihr euren Spielstein um so viele Felder auf dem Spielplan bewegen, wie ihr mehr erraten habt.

Steckt die Karte zurück in die Box (auf die **„REIN“-Seite**). Den Würfel gebt ihr an das nächste Team links von euch weiter.

DIE ERKLÄRENDE PERSON DARF:

- die Begriffe auf jede beliebige Art und Weise beschreiben, auch durch Singen, Summen oder Gestikulieren;
- die 5 Begriffe in beliebiger Reihenfolge beschreiben;
- Artikel und sonstige Füllwörter bei der Beschreibung verwenden, die bei einigen der Begriffe stehen.

DIE ERKLÄRENDE PERSON DARF NICHT:

- die tatsächlichen Begriffe auf der Karte sagen;
- die Begriffe auf der Karte anschauen, bevor die Sanduhr umgedreht ist;
- irgendwelche Wörter sagen, die von den gesuchten Begriffen abstammen oder ein Teil von ihnen sind;
- „klingt wie“- oder „reimt sich auf“-Tipps geben;
- Buchstaben nennen oder sich darauf beziehen;
- Übersetzungen benutzen;
- auf irgendetwas zeigen.

STRAFEN

Verstößt eine Person gegen eine der Regeln, endet der Zug des Teams und der Spielstein wird um ein Feld zurückgesetzt.

SPIELLENDE

Das erste Team, das seinen Spielstein auf das ZIEL-Feld bewegt, gewinnt.

TIPPS

STRENG ODER NICHT SO STRENG?

Bevor ihr losspielt, einigt euch, wie streng ihr die Antworten bewerten wollt. Reicht z. B. „Micky“ als Antwort, wenn auf der Karte „Micky Maus“ steht?

Entscheidet auch, ob der volle Begriff gesagt werden muss, bevor die Sanduhr abläuft. Ist es z. B. okay, wenn die Team-Mitglieder „Micky“ vor Ablauf der Sanduhr sagen und „Maus“ danach?

DAS SPIEL ZU DRITT

Spielt ihr zu dritt, beschreibt eine Person während des ganzen Spiels die Begriffe, und zwar abwechselnd für die beiden anderen Personen, die jeweils ein Team sind. Ansonsten sind die Regeln identisch.

VARIATIONEN

- Das Spiel lässt sich auch ohne Würfel und somit ohne Abzug des Würfelwertes spielen.
- Um das Spiel zu erleichtern, können Kinder die zu erklärende Kartenseite selbst auswählen, unabhängig von der Farbe des Spielplanfeldes.

WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten wegen der Kleinteile – Erstickungsgefahr.