

junior 30 SECONDS®

30 SECONDS® junior, das kreative Ratespiel für Jung und Alt, bei dem man **schnell denken** und genauso **schnell sprechen** muss.

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



ARSCH MALLOWNS®

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**. Bei 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 **Metallbox** mit wasserfesten Karten.

Werde deine Karten schnellstmöglich 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 gewürfelten Buchstaben beginnen.

Kauderwelsch garantiert.



DENKRIESEN

Wir machen die Spiele.

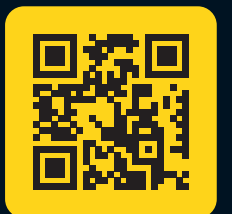
SPIELANLEITUNG



30 SECONDS®

Nur die Zeit kann euch stoppen!

HIER GEHT'S ZUR
VIDEOANLEITUNG



INHALT

240 Karten • 1 Spielplan • 1 Sanduhr • 1 Würfel • 4 Spielsteine

30 SECONDS® ist ein Spiel für zwei oder mehr Teams, bei dem die Spieler Begriffe beschreiben und erraten müssen. **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®** 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, indem ihr genügend Begriffe der jeweils aktuellen Karte erratet. Innerhalb der 30 Sekunden müsst ihr möglichst viele oder sogar alle fünf Begriffe erraten.

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 bestimmt eine Reihenfolge, in der die Teammitglieder 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 Teammitglied.

Das Team, das die höchste Ziffer würfelt, beginnt.

DER WÜRFEL

Der Würfel hat die Ziffern 0, 0, 1, 1, 2, 2. Dieser wird gewürfelt, bevor die erklärende Person eine Karte aus der Box nimmt.



Das Ziel jeder Runde ist es, die gewürfelte Zahl durch möglichst viele erratene Begriffe zu übertreffen.

Beispiele:

- 1 gewürfelt, 5 Begriffe erraten = 4 Felder bewegen
- 2 gewürfelt, 1 Begriffe erraten = 0 Felder bewegen
- 0 gewürfelt, 3 Begriffe erraten = 3 Felder bewegen

SPIELVERLAUF

Das erste Team würfelt.

Die **erklärende Person** nimmt eine Karte von der **„RAUS“-Seite der Box**. Jede Karte hat eine **blaue und eine gelbe 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 gelben Feld, beschreibt die erklärende Person die Begriffe auf der gelben Kartenseite. Beim Spielstart fangen alle Teams mit der blauen Kartenseite an, da das START-Feld blau ist.

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

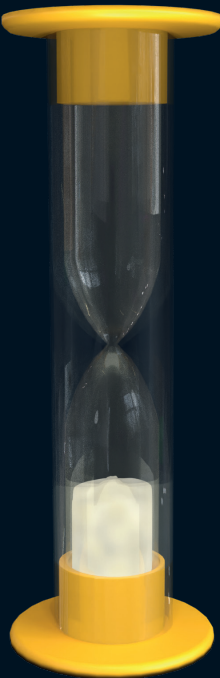
Die erklärende Person darf sich diese **erst anschauen, wenn die Sanduhr umgedreht wurde**.

Eine Person **dreht die Sanduhr um und sagt „Los!“**. Jetzt schaut sich die erklärende Person die Karte an, sodass sein Team die Begriffe nicht sieht, und beginnt, die Begriffe zu beschreiben.

Währenddessen dürfen die Teammitglieder ihre **Vermutungen rufen** und versuchen, die **richtigen Begriffe zu erraten**.

Die übrigen Teams müssen auf die Sanduhr achten und **rufen „STOPP!“**, wenn der Sand durchgelaufen ist.

Jetzt vergleicht ihr, wie sich euer Team gegen den Würfel geschlagen hat, dessen Wert ihr zu Beginn des Zuges gewürfelt habt.



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

DIE ERKLÄRENDE PERSON DARF:

- **die 5 Begriffe in beliebiger Reihenfolge beschreiben;**
- die Begriffe auf jede beliebige Art und Weise beschreiben, auch durch Singen, Summen oder Gestikulieren;
- 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;
- Namen oder Wörter sagen, die von den gesuchten Begriffen abgeleitet 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.

SPIELLENDE

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

STRAFEN

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

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 Teammitglieder „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 bilden. 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.

© 2024 Calco Games

WARNUNG: Achtung: Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet wegen verschluckbarer Kleinteile, Erstickungsgefahr.

Satz & Layout von Katharina Win Gyi