

DAS WAREN ZEITEN!

WEISST Du NOCH? WANN WAR DAS NOCH?

2 oder mehr Spieler

INHALT

230 doppelseitige Karten mit 2.300 Ereignissen, 2 Jahreszahlen-Spielbretter, 14 Jahres-Rahmen (2 Sätze à 7), 2 Halter für Jahres-Rahmen, 1 Karten-Box, 1 Kategorien-Würfel, 1 Bogen mit Aufklebern

ZIEL DES SPIELS

Als erstes Team alle Jahres-Rahmen abzulegen, indem man spektakulären Ereignissen die richtigen Jahreszahlen zuordnet.

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

1. Beklebe den Kategorien-Würfel wie in Abbildung 1. Es ist egal, welche Kategorie du auf welche Seite klebst.
2. Beklebe die Karten-Box wie in Abbildung 2. Die Oberkante des Aufklebers muß mit der kleinen Rippe nahe der Oberseite der Box abschließen.
3. Sortiere die 14 Jahres-Rahmen nach Farben in zwei Sets à 7.
4. Beklebe jeden Rahmen der Größe nach mit den Zahlen von 1 bis 7. Vergewissere dich vor dem Aufkleben, daß die aufgespritzte Zahl auf dem Jahres-Rahmen jeweils mit der Zahl des Aufklebers übereinstimmt: Nach dem Aufkleben gibt es kaum noch ein Zurück! Bringe die Kerbe im Aufkleber mit der Nase auf dem Jahres-Rahmen zur Deckung, wie in Abbildung 3 gezeigt.

VOR JEDEM SPIEL

1. Teile die Spieler in 2 Teams auf (Team Rot und Team Gold). Es spielt keine Rolle, wenn ein Team einen Spieler mehr hat. Die Teams müssen einander gegenüber sitzen.
2. Fülle beide Halter mit den passenden Jahres-Rahmen, wie in Abbildung 4 zu sehen.

3. Gib jedem Team seinen Halter mit 7 Jahres-Rahmen und ein Jahreszeiten-Spielbrett.
4. Stelle die Karten-Box und den Würfel griffbereit zwischen beiden Teams auf.

UND JETZT GEHT'S LOS

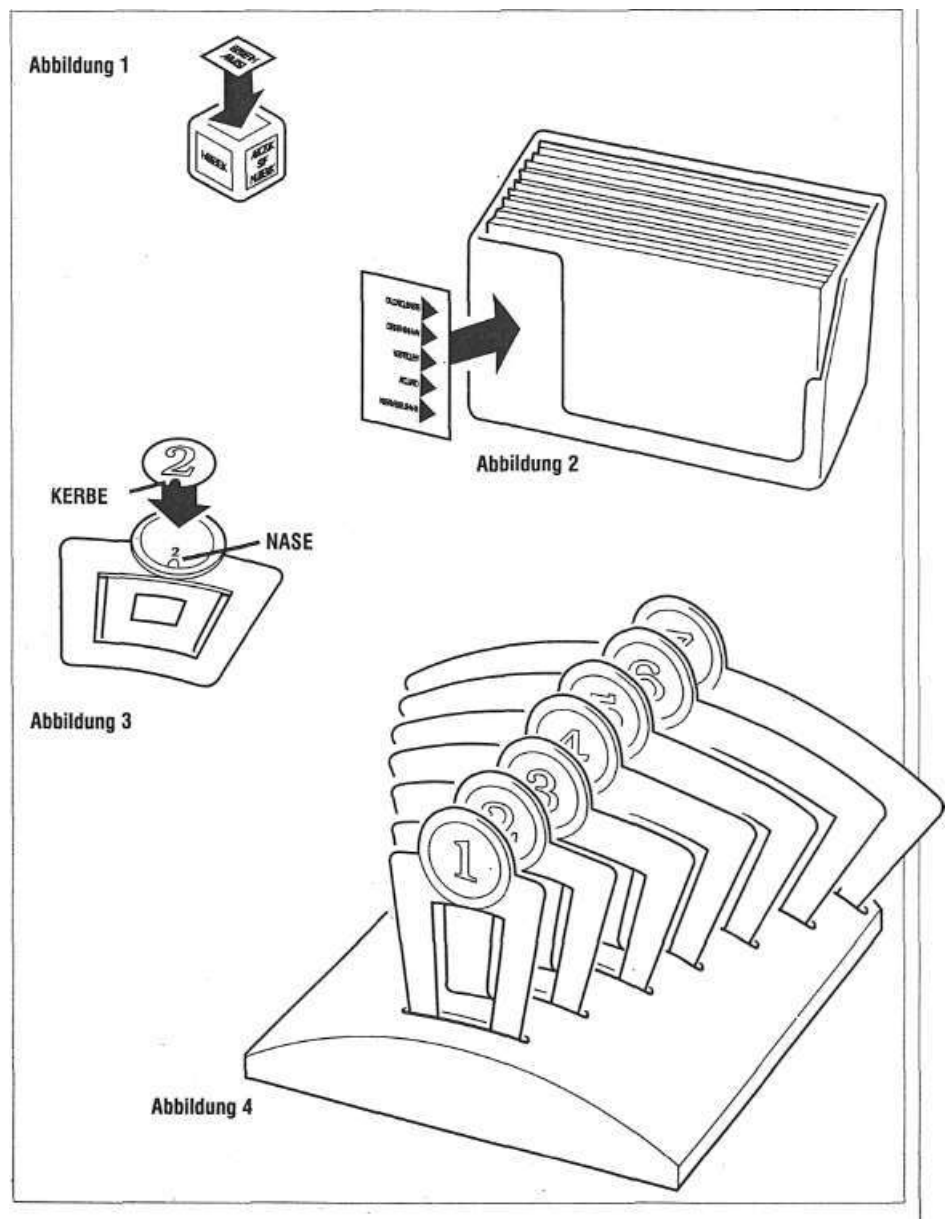
Das Spiel wird in Runden gespielt. In jeder Runde beantworten *beide* Teams dieselbe Frage, indem jedes Team einen seiner Jahres-Rahmen wählt und auf seinem Jahreszahlen-Spielbrett plaziert.

Jede Runde folgt demselben Ablauf:

1. Würfeln und vorlesen.
2. Einen Jahres-Rahmen wählen.
3. Die Antworten offenlegen.
- t. Würfeln und vorlesen.

Eines der Teams wird zum Würfeln bestimmt. Ein Mitglied dieses Teams würfelt und liest die geworfene Kategorie vor. Ein Mitglied des gegnerischen Teams liest das entsprechende Ereignis auf der sichtbaren Karte in der Karten-Box vor.

WICHTIG: Zum Vorlesen darf die



Karte noch nicht aus der Box genommen werden!

BEISPIEL: Frank vom Team Rot würfelt FERNSEHEN und sagt diese Kategorie an. Hanni vom Team Gold liest das entsprechende Ereignis vor: "Wolf-Dieter Herrmann verbreitet eitlen Sonnenschein im Frühstücks-Fernsehen von SAT 1".

Wenn "WILD" gewürfelt wird, kann das Würfel-Team eine Kategorie frei wählen. Aber vorgelesen wird nach wie vor von dem gegnerischen Team. (So kann das Würfel-Team zwar eine vermeintlich leichte Kategorie wählen, sich aber nicht das 'leichteste' Ereignis auf der Karte aussuchen!)

Die Teams und die einzelnen Spieler lösen sich von Runde zu Runde mit Würfeln und Vorlesen ab.

2. Einen Jahres-Rahmen wählen

Beide Teams versuchen nun *gleichzeitig* und *heimlich*, möglichst genau das Jahr des vorgelesenen Ereignisses zu bestimmen. Diskussionen sind erlaubt. ABER: Vorsicht ist geboten, damit das gegnerische Team daraus keine Schlüsse für die eigene Lösung ziehen kann!

Die Antwort deines Teams kann sich auf einen Zeitraum von einem bis sieben Jahren erstrecken. Sobald sich dein Team geeinigt hat, wählt ihr den passenden Jahres-Rahmen und steckt ihn so auf euer Jahreszahlen-Spielbrett, daß er den vermuteten Zeitraum absteckt. *Aber Vorsicht: Noch darf das gegnerische Team eure Antwort nicht sehen!*

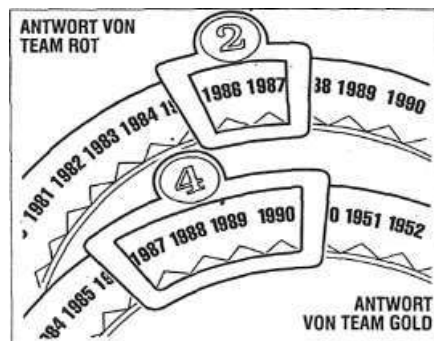
ANMERKUNG: Die Angabe 1990+ auf dem Jahreszahlen-Spielbrett umfaßt das Jahr 1990 und alle Jahre danach.

JAHRES-RAHMEN

Die Zahl auf jedem Jahres-Rahmen entspricht dem Zeitraum an Jahren, den dieser spezielle Rahmen anzeigen kann. Der Jahres-Rahmen mit der Zahl 7 läßt zum Beispiel eine Zeitspanne von 7 Jahren offen, in der das Ereignis stattgefunden haben kann.

STRATEGISCHER TIP: Benutze immer den kleinsten Jahres-Rahmen, mit dem du die gesuchte Jahreszahl eingrenzen kannst. Bist du unsicher, benutze lieber einen größeren Jahres-Rahmen.

BEISPIEL: Team Rot glaubt sicher, daß Wolf-Dieter Herrmann das Frühstücks-Fernsehen in SAT 1 entweder 1986 oder 1987 zum ersten Mal moderiert hat. Also steckt das Team den Jahres-Rahmen Nummer 2 so auf sein Jahreszahlen-Spielbrett, daß beide Jahre offenbleiben.



Das Team Gold weiß nur, daß das Ereignis irgendwann in den späten 50ern stattfand. Also wählt es seinen Jahres-Rahmen Nummer 4 und grenzt damit die Zeitspanne von 1987 bis 1990+ ab.

3. Die Antworten offenlegen.

Wenn beide Teams ihre Jahres-Rahmen auf ihre Spielbretter gesteckt haben, legen sie ihre Antworten *gleichzeitig* offen. Und zwar zunächst durch ANSAGEN des gewählten Zeitraums und dann durch Auflegen der Spielbretter, so daß sie von allen Mitspielern gesehen werden können.

Nun erst zieht der Vorleser die Karte aus der Box und liest die richtige Jahreszahl laut vor. Anschließend wendet er die Karte und steckt sie ganz hinten wieder in die Box hinter alle übrigen Karten.

Habt ihr die Jahreszahl richtig geschätzt?

Wenn die richtige Jahreszahl *irgendwo* innerhalb eures Jahres-Rahmens zu sehen ist, dann gilt eure Antwort als richtig! Entfernt nun den Jahres-Rahmen von eurem Spielbrett und legt ihn - Gesicht nach unten - auf dem Tisch ab.

BEISPIEL: Hanni liest von der Karte ab, daß Wolf-Dieter Herrmann im Jahre 1987 zum ersten Mal das Frühstücks-Fernsehen moderierte. Beide Teams haben also die richtige Lösung! Team Rot kann seinen Jahres-Rahmen Nummer 2 ablegen, Team Gold seinen Jahres-Rahmen Nummer 4.

Huch! Falsche Antwort?

Wenn die richtige Jahreszahl NICHT innerhalb des aufgesteckten Jahres-Rahmens erscheint, ist die Antwort falsch. Schade! Entfernt den Jahres-Rahmen wieder von eurem Spielbrett und steckt ihn in euren Halter zurück, Ihr müßt auf eine neue Chance zum Ablegen warten.

Das Spiel wird Runde für Runde weitergespielt, bis eines der beiden Teams alle seine Jahres-Rahmen abgelegt hat.

STREITFÄLLE

Bei Ereignissen von mehrjähriger Dauer (TV-Serien etc.) ist, wenn nichts anderes erwähnt, nach dem Beginn gefragt.

Bei einigen Ereignissen (Oscar Verleihung, Erstausführung von Filmen etc.) kann es zu strittigen Auslegungen kommen: Der Oscar wird beispielsweise für die Filme des Vorjahres verliehen. Und zwischen dem Dreh eines Films, seiner Uraufführung und seiner Erstausführung in Deutschland können manchmal einige Jahre liegen.

Alle strittigen Fälle werden von vornherein dadurch geklärt, daß alle Mitspieler die auf den Karten angegebenen Jahreszahlen für die Dauer des Spiels als verbindlich anerkennen.

WER GEWINNT?

Das Team, das als erstes alle seine Jahres-Rahmen abgelegt hat, hat gewonnen!

VERLÄNGERUNG

Wenn beide Teams ihren letzten Jahres-Rahmen gleichzeitig ablegen, geht es in die Verlängerung: Beide Teams nehmen wieder alle ihre abgelegten Jahres-Rahmen auf und stecken sie in ihre Halter zurück. Dann wird wie gewohnt weitergespielt. Das erste Team, das einen Jahres-Rahmen ablegt, *ohne daß das gegnerische Team ebenfalls einen Rahmen ablegen kann*, hat gewonnen.

© 1992 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Lange Wende 2, W - 4770 Soest. Vertrieb in der Schweiz durch MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A - 1100 Wien.

14032Do793