

1 AUFBRUCH

SONDERREGELN FÜR DIE GESAMTE UHR



AUFLÖSUNGSPHASE

Der Gesamtwert jedes Segments darf größer als 24 sein. Dieses Symbol befindet sich nur auf den ersten 3 Uhren von Kapitel 1. Die vierte Uhr (sowie alle Uhren der folgenden Kapitel) haben dieses Symbol nicht.

SONDERREGELN FÜR EINZELNE SEGMENTE



Genau so viele Karten in beliebiger Farbkombination befinden sich an diesem Segment.



Der Gesamtwert dieses Segments befindet sich zwischen den abgebildeten Zahlen (abgebildete Zahlen inklusive).



Genau so viele Karten in der abgebildeten Farbe oder Farbkombination befinden sich an diesem Segment.

PLATZIERUNGSPHASE



Die erste und zweite Karte müssen an diese Segmente gespielt werden. Ihr dürft später weitere Karten an diese Segmente spielen.

II HINDERNISSE

SONDERREGELN FÜR EINZELNE SEGMENTE

AUFLÖSUNGSPHASE



Karten mit den abgebildeten Zahlen befinden sich nicht an diesem Segment.

SONDERREGELN FÜR DIE GESAMTE UHR

PLATZIERUNGSPHASE



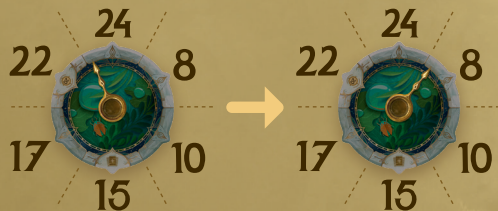
Es dürfen keine Karten aufgedeckt gespielt werden (auch nicht mit Bonusplättchen bei einem wiederholten Versuch).

III GEGENSÄTZE

PLATZIERUNG DES UHRZEIGERS

Während der **Vorbesprechungsphase** stimmt ihr darüber ab, auf welches Segment der Uhrzeiger zeigen soll, und legt ihn dementsprechend auf die Uhr. Der Uhrzeiger darf während der **Platzierungsphase** **nicht** bewegt werden. Nachdem ihr alle Karten während der **Auflösungsphase** aufgedeckt habt, dürft ihr ihn jedoch nochmals umpositionieren.

Beispiel: Während der **Vorbesprechungsphase** habt ihr euch entschieden, den Uhrzeiger so wie auf der Abbildung unten zu platzieren. Nachdem ihr alle Karten während der **Auflösungsphase** aufgedeckt habt, entscheidet ihr euch, den Zeiger so zu bewegen, dass die Uhr als gelöst gilt.



SONDERREGELN FÜR EINZELNE SEGMENTE

AUFLÖSUNGSPHASE



Die Karte mit der höchsten Zahl befindet sich an diesem Segment. *Falls sich eine Karte mit derselben Zahl an einem anderen Segment befindet, gilt diese Regel trotzdem als erfüllt.*



Die Karte mit der niedrigsten Zahl befindet sich an diesem Segment. *Falls sich eine Karte mit derselben Zahl an einem anderen Segment befindet, gilt diese Regel trotzdem als erfüllt. Falls diese Regel für 2 Segmente gilt, müssen sich die beiden Karten mit den niedrigsten Zahlen an diesen Segmenten befinden; die Zahlen der beiden Karten dürfen unterschiedlich sein, solange sich an keinem anderen Segment eine Karte mit einer niedrigeren Zahl befindet. Beispiel: Falls sich an zwei Segmenten mit dieser Regel jeweils eine „1“ und eine „2“ befinden, darf sich an einem anderen Segment eine „2“, aber keine „1“ befinden.*

III

SCHRITT FÜR SCHRITT

SONDERREGELN FÜR DIE GESAMTE UHR

PLATZIERUNGSPHASE



In deinem Zug musst du deine Karte mit der höchsten Zahl spielen. Hast du zwei Karten mit der höchsten Zahl, entscheidest du, welche davon du spielst.  *Im Spiel zu zweit gilt diese Regel immer nur für die Karten, die du auf der Hand hast. Wenn du den zweiten Stapel auf die Hand nimmst, kann es sein, dass du nun eine andere Karte mit der höchsten Zahl hast.*



In deinem Zug musst du deine Karte mit der niedrigsten Zahl spielen. Hast du zwei Karten mit der niedrigsten Zahl, entscheidest du, welche davon du spielst.  *Im Spiel zu zweit gilt diese Regel immer nur für die Karten, die du auf der Hand hast. Wenn du den zweiten Stapel auf die Hand nimmst, kann es sein, dass du nun eine andere Karte mit der niedrigsten Zahl hast.*



Sobald ihr am Ende der **Vorbesprechungsphase** eure Karten auf die Hand nehmt, dürft ihr die Anordnung der Karten nicht mehr ändern. In deinem Zug musst du immer die Karte ganz links von deiner Hand spielen.  *Im Spiel zu zweit nimmst du den zweiten Stapel so auf die Hand, dass du eine Karte nach der anderen von rechts deiner Hand hinzufügst.*

V

GLEICHGEWICHT

SONDERREGELN FÜR DIE GESAMTE UHR

AUFLÖSUNGSPHASE



An jedem Segment befinden sich genau 2 Karten.

VI

HIMMEL UND ERDE

SONDERREGELN FÜR DIE GESAMTE UHR

AUFLÖSUNGSPHASE



An jedem Segment befinden sich genau 2 Karten. Zieht für jedes Segment den kleineren Kartenwert vom größeren ab. Bei dieser Uhr müssen nicht die Gesamtwerte der Segmente im Uhrzeigersinn aufsteigen, sondern die Differenzen. Hinweis: Für alle anderen Regeln (z. B. 12) gilt weiterhin der Gesamtwert eines Segments.



VII EINFLUSS

SONDERREGELN FÜR EINZELNE SEGMENTE

PLATZIERUNGSPHASE



Nachdem du eine Karte an dieses Segment gespielt hast, ziehe sofort eine Karte vom Stapel, falls möglich. (Der Stapel besteht aus den Karten, die bei der Spielvorbereitung nicht verteilt wurden.)

Die **Platzierungsphase** endet wie üblich, sobald ihr **alle** Karten gespielt habt. Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, wird übersprungen.

VIII

ZEITVERSCHIEBUNG

SONDERREGELN FÜR EINZELNE SEGMENTE

PLATZIERUNGSPHASE



Nachdem du eine Karte an dieses Segment gespielt hast, drehe die Uhr um ein Segment im Uhrzeigersinn. Die Karten und der Uhrzeiger werden nicht mitbewegt und bleiben an ihrer ursprünglichen Position (siehe Abbildung unten).



Nachdem du eine Karte an dieses Segment gespielt hast, drehe die Uhr um ein Segment gegen den Uhrzeigersinn. Die Karten werden nicht mitbewegt und bleiben an ihrer ursprünglichen Position.



PLATZIERUNGSPHASE



An dieses Segment darf keine Karte gespielt werden. *Damit sich während der Auflösungsphase Karten an diesem Segment befinden, müsst ihr die Uhr mit den oben beschriebenen Regeln drehen.*

IX

GESCHLOSSENHEIT

SONDERREGELN FÜR EINZELNE SEGMENTE

AUFLÖSUNGSPHASE



Diese Regel gilt für die 2 Segmente, die an dieses Symbol angrenzen. Die Differenz ihrer Gesamtwerte ist mindestens so hoch wie die abgebildete Zahl.

Diese Regel gilt für die 2 Segmente, die an dieses Symbol angrenzen. Die Differenz ihrer Gesamtwerte ist null.



SONDERREGELN FÜR DIE GESAMTE UHR

AUFLÖSUNGSPHASE



Die Differenz zwischen den Segmenten mit dem höchsten und dem niedrigsten Gesamtwert ist nicht größer als 4.



X ZUSAMMENHALT

SONDERREGELN FÜR DIE GESAMTE UHR

AUFLÖSUNGSPHASE



Überprüft für jedes Segment, welche der Karten zuerst dorthin gespielt wurde. Die Zahlen dieser Karten müssen im Uhrzeigersinn aufsteigen, beginnend beim Segment, auf das dieser Zeiger zeigt. Falls du eine allgemein bekannte Information überprüfen möchtest (z. B. eine von dir gespielte Karte), achte darauf, dass du die Reihenfolge der Karten in einem Segment nicht veränderst.

PLATZIERUNGSPHASE



Nehmt den Sekundenzeiger aus dem Zeitsprung-Umschlag (lasst alle übrigen Materialien in dem Umschlag). Platziert den Sekundenzeiger während der Spielvorbereitung wie auf der Uhr abgebildet, sodass er auf zwei gegenüberliegende Segmente zeigt. An beide Segmente, auf die der Sekundenzeiger zeigt, dürfen keine Karten gespielt werden. Nachdem du eine Karte gespielt hast, drehe den Sekundenzeiger um ein Segment im Uhrzeigersinn, sodass er nun auf zwei andere Segmente zeigt.



XII ZEITSPRUNG

ACHTUNG: Lest dieses Regelblatt erst, nachdem ihr alle Uhren im Spiel probiert habt, unabhängig davon, ob ihr erfolgreich wart oder nicht.

Im Zeitsprung-Modus könnt ihr alle Uhren im Spiel mit zusätzlichen Regeln spielen. Wählt dafür eine der 40 Uhren und legt sie, gemeinsam mit der Zeitsprung-Uhr, in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen ihnen genug Platz ist. Legt dann ein Zeitsprungplättchen eurer Wahl aufgedeckt neben die Uhren und spielt mit der neuen Sonderregel. Für eine noch größere Herausforderung könnt ihr auch mehrere Zeitsprungplättchen verwenden!

SONDERREGELN FÜR DIE GESAMTE UHR

AUFLÖSUNGSPHASE



Die Differenz zwischen den Segmenten mit dem höchsten und dem niedrigsten Gesamtwert darf nicht größer als 12 sein. *Kapitel 6: Für diese Regel ist der Gesamtwert eines Segmentes die Summe der Kartenwerte, nicht die Differenz.*

AUFLÖSUNGSPHASE



Die Zahl auf jeder Karte mit 10, 11 und 12 wird um 10 reduziert (entsprechend auf 0, 1 und 2), es sei denn, eine dieser Karten ist die einzige Karte, die sich an einem Segment befindet. Alle Regeln berücksichtigen die veränderten Zahlen der Karten. Solange sich die Karten auf der Hand befinden, gelten die aufgedruckten Zahlen.



AUFLÖSUNGSPHASE



Kein anderes Segment hat einen Gesamtwert, der näher an die abgebildete Zahl kommt als dieses Segment.



ZUR ERINNERUNG

UM DIE UHR ZU LÖSEN, MÜSST IHR FOLGENDE REGELN ERFÜLLEN:

- 1 An jedem der 6 Segmente befindet sich mindestens 1 Karte.
- 2 Das Startsegment hat (mit) den kleinsten Gesamtwert, danach steigen die Gesamtwerte im Uhrzeigersinn immer weiter an (oder bleiben gleich).
- 3 Der Gesamtwert jedes Segments ist nicht größer als 24. (Ignoriert diese Regel bei den ersten 3 Uhren dieses Kapitels.)
- 4 Alle Sonderregeln für diese Uhr sind erfüllt.

PLATZIERUNGSPHASE



Die letzte Karte muss an dieses Segment gespielt werden. *Ihr dürft andere Karten an dieses Segment spielen, solange auch die letzte Karte an dieses Segment gespielt wird.*

AUFLÖSUNGSPHASE



Die Sonnenkarte mit der niedrigsten Zahl befindet sich an diesem Segment.



Die Mondkarte mit der höchsten Zahl befindet sich an diesem Segment.

BEKANNTE REGELN

AUFLÖSUNGSPHASE



Kein anderes Segment hat einen Gesamtwert, der näher an die abgebildete Zahl kommt als dieses Segment.

PLATZIERUNGSPHASE



Die erste und zweite Karte müssen an diese Segmente gespielt werden. Ihr dürft danach weitere Karten an diese Segmente spielen.

AUFLÖSUNGSPHASE



Genau so viele Karten in beliebiger Farbkombination befinden sich an diesem Segment.

BEKANNTE REGELN

PLATZIERUNG DES UHRZEIGERS:

Geht so vor, wie auf dem Regelblatt von Kapitel 3 beschrieben.

PLATZIERUNGSPHASE



Die erste Karte muss an dieses Segment gespielt werden.
Ihr dürft später weitere Karten an dieses Segment spielen.

AUFLÖSUNGSPHASE



Genau so viele Karten in beliebiger Farbkombination befinden sich an diesem Segment.



Die Karte mit der höchsten Zahl befindet sich an diesem Segment.
Falls sich eine Karte mit derselben Zahl an einem anderen Segment befindet, gilt diese Regel trotzdem als erfüllt.



Karten mit den abgebildeten Zahlen befinden sich nicht an diesem Segment.



Die Karte mit der niedrigsten Zahl befindet sich an diesem Segment.
Falls sich eine Karte mit derselben Zahl an einem anderen Segment befindet, gilt diese Regel trotzdem als erfüllt.



Kein anderes Segment hat einen Gesamtwert, der näher an die abgebildete Zahl kommt als dieses Segment.

BEKANNTE REGELN

PLATZIERUNG DES UHRZEIGERS:

Geht so vor, wie auf dem Regelblatt von Kapitel 3 beschrieben.

AUFLÖSUNGSPHASE



Kein anderes Segment hat einen Gesamtwert, der näher an die abgebildete Zahl kommt als dieses Segment.



Die Karte mit der niedrigsten Zahl befindet sich an diesem Segment. Falls sich eine Karte mit derselben Zahl an einem anderen Segment befindet, gilt diese Regel trotzdem als erfüllt.



Die Karte mit der höchsten Zahl befindet sich an diesem Segment. Falls sich eine Karte mit derselben Zahl an einem anderen Segment befindet, gilt diese Regel trotzdem als erfüllt.

PLATZIERUNGSPHASE



Die zweite und dritte Karte müssen an diese Segmente gespielt werden. Ihr dürft davor oder danach weitere Karten an diese Segmente spielen.

AUFLÖSUNGSPHASE



Genau so viele Karten in der abgebildeten Farbkombination befinden sich an diesem Segment.

BEKANNTE REGELN

PLATZIERUNG DES UHRZEIGERS:

Geht so vor, wie auf dem Regelblatt von Kapitel 3 beschrieben.

AUFLÖSUNGSPHASE



Die Karte mit der höchsten Zahl befindet sich an diesem Segment.
Falls sich eine Karte mit derselben Zahl an einem anderen Segment befindet, gilt diese Regel trotzdem als erfüllt.



Karten mit den abgebildeten Zahlen befinden sich nicht an diesem Segment.



Genau so viele Karten in der abgebildeten Farbkombination befinden sich an diesem Segment.

PLATZIERUNGSPHASE



Die zweite und dritte Karte müssen an diese Segmente gespielt werden.
Ihr dürft davor oder danach weitere Karten an diese Segmente spielen.

AUFLÖSUNGSPHASE



Kein anderes Segment hat einen Gesamtwert, der näher an die abgebildete Zahl kommt als dieses Segment.



Die Sonnenkarte mit der niedrigsten Zahl befindet sich an diesem Segment.



Die Mondkarte mit der höchsten Zahl befindet sich an diesem Segment.

BEKANNTE REGELN

PLATZIERUNG DES UHRZEIGERS:
Geht so vor, wie auf dem Regelblatt von Kapitel 3 beschrieben.

AUFLÖSUNGSPHASE



Karten mit den abgebildeten Zahlen befinden sich nicht an diesem Segment.

PLATZIERUNGSPHASE



Die letzte Karte muss an dieses Segment gespielt werden.
Ihr dürft andere Karten an dieses Segment spielen, solange auch die letzte Karte an dieses Segment gespielt wird.

AUFLÖSUNGSPHASE



Genau so viele Karten in der abgebildeten Farbkombination befinden sich an diesem Segment.



Die Mondkarte mit der höchsten Zahl und die Sonnenkarte mit der niedrigsten Zahl befinden sich an diesem Segment.

BEKANNTE REGELN

PLATZIERUNG DES UHRZEIGERS:

Geht so vor, wie auf dem Regelblatt von Kapitel 3 beschrieben (außer für die vierte Uhr).

AUFLÖSUNGSPHASE

16•20

Der Gesamtwert dieses Segments befindet sich zwischen den abgebildeten Zahlen (abgebildete Zahlen inklusive).



Genau so viele Karten in beliebiger Farbkombination befinden sich an diesem Segment.

BEKANNTE REGELN

PLATZIERUNG DES UHRZEIGERS:

Geht so vor, wie auf dem Regelblatt von Kapitel 3 beschrieben.

AUFLÖSUNGSPHASE



Die Karte mit der höchsten Zahl befindet sich an diesem Segment. *Falls sich eine Karte mit derselben Zahl an einem anderen Segment befindet, gilt diese Regel trotzdem als erfüllt.*



Die Karte mit der niedrigsten Zahl befindet sich an diesem Segment. *Falls sich eine Karte mit derselben Zahl an einem anderen Segment befindet, gilt diese Regel trotzdem als erfüllt. Falls diese Regel für 2 Segmente gilt, müssen sich die beiden Karten mit den niedrigsten Zahlen an diesen Segmenten befinden; die Zahlen der beiden Karten dürfen unterschiedlich sein, solange sich an keinem anderen Segment eine Karte mit einer niedrigeren Zahl befindet. Beispiel: Falls sich an zwei Segmenten mit dieser Regel jeweils eine „1“ und eine „2“ befinden, darf sich an einem anderen Segment eine „2“, aber keine „1“ befinden.*

BEKANNTE REGELN

AUFLÖSUNGSPHASE



Genau so viele Karten in beliebiger Farbkombination befinden sich an diesem Segment.

PLATZIERUNGSPHASE



Die erste Karte muss an dieses Segment gespielt werden.
Ihr dürft später weitere Karten an dieses Segment spielen.



Die letzte Karte muss an dieses Segment gespielt werden.
Ihr dürft andere Karten an dieses Segment spielen, solange auch die letzte Karte an dieses Segment gespielt wird.

PLATZIERUNGSPHASE



Ihr dürft 2 Karten weniger aufgedeckt spielen.

PLATZIERUNGSPHASE



In deinem Zug musst du eine Sonnenkarte spielen, falls möglich.
Ihr könnt mit diesem Plättchen keine Uhr aus Kapitel 4 spielen.

PLATZIERUNGSPHASE



Wähle in deinem Zug eine Karte von deiner Hand und gib sie der Person zu deiner Linken, anstatt eine Karte zu spielen. Diese Person muss die Karte dann an ein Segment ihrer Wahl spielen. Ob die Karte aufgedeckt oder verdeckt gespielt wird, entscheidest du in dem Moment, in dem du die Karte weitergibst: Gibst du sie verdeckt weiter, muss die Person sie verdeckt spielen, ohne sie sich anzuschauen. Gibst du sie aufgedeckt weiter, schaut sie sich die Karte an, bevor sie sie aufgedeckt spielt. Kapitel 7: Immer wenn eine Karte gezogen wird, nimmt sie die Person, die eine Karte abgegeben hat.

PLATZIERUNGSPHASE



Vorbesprechungsphase: Nehmt den Sekundenzeiger und platziert ihn so, dass er auf zwei gegenüberliegende Segmente eurer Wahl zeigt. An beide Segmente, auf die der Sekundenzeiger zeigt, dürfen keine Karten gespielt werden. Nachdem du eine Karte gespielt hast, drehe den Sekundenzeiger um ein Segment im Uhrzeigersinn, sodass er nun auf zwei andere Segmente zeigt.

Ihr könnt mit diesem Plättchen keine Uhr aus Kapitel 8 spielen.

Einige Sonderregeln für einzelne Segmente (z. B. ☼) könnt ihr nicht erfüllen, wenn der Sekundenzeiger auf bestimmte Segmente zeigt. Ihr solltet das berücksichtigen, wenn ihr die Startposition des Sekundenzeigers besprecht.