

# TOM'S TIME BLUFF

STRATEGISCHES BLUFFSPIEL, RUND UM DIE UHR SPIELBAR  
FÜR DIE GANZE FAMILIE

## SPIELDEE

In Tom's Time Bluff geht es rund, denn hier wird geblufft - oder eben auch nicht. Und Vorsicht - manchmal bringt der "Zeitstrudel" auch wieder alles durcheinander.

Ziel des Spiels ist es, als erster alle seine Handkarten abgelegt zu bekommen.

Aber aufgepasst: Ruckizucki hat man wieder einen großen Stapel auf der Hand. Mit etwas Glück, Strategie und einem guten Pokerface habt Ihr gute Chancen, Gewinner zu werden.

## INHALT

59 KARTEN

48 UHREN  
MIT STUNDEN  
WERTEN



3 JOKER SANDUHREN



3 ZEITSTRUDEL



1 KUCKUCKSUHR



4 PAARKARTEN



## SPIELVORBEREITUNG

Der Spieler links neben dem Kartengeber fängt an.

Karten mischen und jedem Spieler verdeckt 6 Handkarten geben.

Auf dem Tisch offen 3 Karten nebeneinander ausgelegen.

Restkarten verdeckt daneben als Nachziehstapel legen.



## SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

### 1. Karten legen

Der Startspieler ("Kartenleger") wählt einen der 3 Stapel, auf den er 2 seiner Handkarten ablegt.

- Die 1. Karte wird verdeckt gelegt und muss genau eine Stunde später sein als die Karte darunter. Liegt eine 12 dort, wäre die nächste Stunde die 1.



- Die 2. Karte wird offen auf die vorige Karte gelegt und kann eine beliebige Uhrzeit zeigen.

**Achtung "Bluff":** Wenn der Kartenleger keine passende Karte hat, muss er zwangsläufig bluffen und so tun als ob. Er kann sich auch freiwillig entscheiden zu bluffen, wann immer er will.

### 2. Neue Karte ziehen

Hat der Kartenleger jetzt **weniger als 6 Karten** auf der Hand, zieht er eine Karte vom Nachziehstapel. Hat er bereits mind. 6 Karten, nimmt er keine Karte mehr auf. Sein Spielzug ist jetzt zu Ende.

**Hinweis 1:** Vergisst der Kartenleger, eine Karte nachzuziehen, muss er insgesamt 2 Karten als Strafe nachziehen.

**Hinweis 2:** Sollte der Nachziehstapel leer sein, wird keine Karte mehr nachgezogen, und die Spielrunde endet sofort für alle Spieler.

### 3. Anzweifeln?

Alle nachfolgenden Spieler haben jetzt die Möglichkeit anzuzweifeln, ob die verdeckt gelegte Karte den richtigen Wert zeigt.

Wollen mehrere Spieler gleichzeitig anzweifeln, hat der nach dem Uhrzeigersinn nächste Mitspieler Vorrang.

Will keiner anzweifeln, geht das Spiel einfach mit dem nächsten Spieler weiter.

#### Die Karte wird angezweifelt

Wenn jemand anzweifelt, wird nur die zuletzt gelegte verdeckte Karte umgedreht und nachgeschaut.

#### a) Bluff aufgefliegen?

Wenn die Karte eine falsche Uhrzeit zeigt, muss der **Kartenleger** diesen ganzen Stapel auf die Hand nehmen. Der Anzweifler darf eine seiner Handkarten auf den nun leeren Stapelplatz offen auslegen.

#### b) Kein Bluff?

Karte war vom Kartenleger in der richtigen Reihenfolge gelegt, bzw war ein Joker. Der **Anzweifler** muss den ganzen Stapel auf die Hand nehmen. Darauf darf der **Kartenleger** eine seiner Handkarten auf den nun leeren Stapelplatz offen auslegen.

## SONDERKARTEN

### Joker / Sanduhr

Joker können als beliebige Uhrzeit als verdeckte oder offene Karten gespielt werden..

**Punkte:** Jeder Joker auf der Hand zählt am Ende 5 Minuspunkte.



#### Achtung:

**Zwei Joker dürfen nie übereinander liegen!** Wird das von den Mitspielern durch Anzweifeln bemerkt, muss der Kartenleger den Stapel aufnehmen, wie bei einem aufgefliegenen Bluff.

### Zeitstrudel

Man kann die Zeitstrudelkarte verdeckt oder offen ausspielen. Sie ist ebenfalls ein Joker und ersetzt jegliche andere Uhrzeit. Sie wird aus dem Spiel entfernt, nachdem sie in Aktion tritt.



# TOM'S TIME BLUFF

## Zeitstrudel in Aktion

In dem Moment, in dem ein Zeitstrudel für alle sichtbar ausliegt, passiert **SOFORT**, noch bevor weitere Karten aufgenommen oder abgelegt werden, Folgendes:



1. Alle Spieler geben alle ihre Handkarten an ihren jeweiligen Nachbarn weiter. Wer den Zeitstrudel gespielt oder durch anzweifeln entdeckt hat, entscheidet, ob die Karten gegen oder mit dem Uhrzeigersinn weitergegeben werden.
2. Die Zeitstrudel-Karte wird aus dem Spiel entfernt und durch eine Karte vom Nachziehstapel ersetzt. Danach geht das Spiel normal weiter.

Bekommt ein Spieler den Zeitstrudel auf die Hand, ist er noch "unsichtbar". D.h. der Spieler kann selbst entscheiden, wann der Zeitstrudel zum Einsatz kommt oder ob er ihn wegbluffen möchte.

Bei einem erfolgreichen Bluff kommt es nicht zur Aktion.

Falls der Zeitstrudel auf einem anderen Joker liegt, zählt dies auch als falscher Zug, der Kartenleger muss den Stapel aufnehmen, da der Zeitstrudel ebenfalls ein Joker ist.

## Wann genau wird ein Zeitstrudel wirksam?

- a) Wenn er von einem Spieler offen ausgelegt wird.
- b) Wenn er als gebluffte Karte entdeckt wird
- c) Wenn beim Ersetzen einer Zeitstrudel-Karte ein neuer Zeitstrudel vom Nachziehstapel gezogen wird

## Hinweis: Zeitstrudelkarte als letzte Karte!

Wird als letzte Karte ein Zeitstrudel offen ausgelegt, werden alle Karten an den Nachbarn weitergereicht, noch bevor es zur Spielwertung kommt. D.h. nicht der Kartenleger gewinnt, sondern der Spieler, der nach dem Tausch keine Karten mehr hat!

## Paarkarten\*

\*Für einen einfacheren Einstieg in das Spiel kann zunächst einmal ohne die Paarkarten gespielt werden.



Die Paarkarten werden immer in Kombination mit ihrer dazugehörigen Uhrenkarte gespielt.

Auf die verdeckt gelegte Karte wird zunächst die Paarkarte offen abgelegt. Danach wird darauf die gewählte Uhrenkarte gelegt.



Diese Paarkarten können niemals alleine gespielt werden. Wenn keine dazugehörige Uhrzeit zum Legen vorhanden ist muss diese Paarkarte weggeblufft werden, oder es wird eine Karte vom Stapel gezogen.

Jede Paarkarte hat einen unterschiedlichen Effekt:

### "Dschungel" / Standuhr:

Die Standuhr wird von Pflanzen überwuchert und mit einer Kette verschlossen: Die verdeckt gelegte Karte darunter bleibt geschützt: sie darf in dieser Runde nicht angezweifelt werden.



### "Beam" / Smartwatch:

Die Karte aus der Zukunft: Die hyper-intelligente Smartwatch beamt eine Deiner Handkarten zu einem Mitspieler Deiner Wahl. Gebe sie ihm verdeckt, und Du wirst dadurch mit diesem Zug insgesamt 4 Karten los!



### "Kaputt" / Wecker:

Die Wecker Deiner Mitspieler sind alle kaputt und müssen repariert werden: Alle Mitspieler müssen eine zusätzliche Karte aufnehmen.



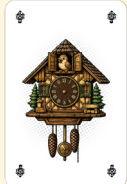
### "Snooze" / Digitaler Radiowecker:

Zu früh zum Aufstehen für Deinen Spielnachbarn! Du drückst für ihn die Snooze Taste, er muss eine Karte aufnehmen und setzt eine Runde aus.



## Kuckucksuhr:

Die Kuckucksuhr gehört nirgendwo hin. Sie zeigt keine Uhrzeit und muss weggeblufft werden. Sie bleibt immer im Spiel. Mit dieser Karte auf der Hand kann man nicht gewinnen.



Es gibt 4 Möglichkeiten, sie loszuwerden:

- 1) Sie wird erfolgreich weggeblufft, ohne dass jemand anzweifelt.
- 2) Ein Zeitstrudel führt zum Kartenwechsel
- 3) Sie wird in Kombi mit der "Dschungel" Karte weggeblufft und darf nicht angezweifelt werden.
- 4) Du beamst den Kuckuck versteckt zu einem Mitspieler durch die

## ENDE DER SPIELRUNDE

Die Spielrunde endet, wenn ein Spieler seine letzte bzw. seine letzten beiden Handkarten abgelegt hat und dabei keinem Bluff aufgefallen ist. Dann muss keine Karte mehr vom Nachziehstapel genommen werden.

Es kann aber noch angezweifelt werden. Wurde geblufft, muss der Spieler, wie sonst auch, den Stapel aufnehmen und das Spiel geht weiter. Wurde nicht geblufft, bekommt der Anzweifler noch den Stapel auf die Hand, bevor abgerechnet wird.

Die Spielrunde endet ebenfalls, wenn keine Karten mehr vom Nachziehstapel gezogen werden können.

Alle Spieler zählen ihre Handkarten:

## PUNKTE-WERTUNG

- Jede Uhr-Karte = 1 Minuspunkt
- Joker, Uhren-Partnerkarten, Kuckucksuhr = je 5 Minuspunkte
- Zeitstrudel = 10 Minuspunkte

## SPILENDE

Sobald ein Spieler 50 Minuspunkte erreicht hat, ist das Spiel zu Ende, und der Spieler mit den geringsten Minuspunkten hat das Spiel gewonnen.

Happy Bluffing

