



Für 2 bis 12 Spieler ab 8 Jahren

Alle Spieler stehen am Start. Für dich wird es gleich ernst. Pronto? Bist du bereit? Decke die erste Karte auf. Das ist jetzt dein Stichwort! Deine Mitspieler verdecken freudestrahlend die Sanduhr – und los geht's! Findest du schnell passende Wörter zum aktuellen Stichwort? Nur der richtige Buchstabe bringt dich voran. Du hast einen guten Lauf? Prima! Aber vergiss nicht die Zeit, denn die verrinnt erbarmungslos und von allen unbeobachtet. Nur wenn du rechtzeitig aufhörst und beim Enthüllen der Uhr noch ein paar Körnchen Sand übrig sind, behältst du die Nase vorn.

Inhalt

- 1 Spielplan (3-teiliger Puzzleplan)
- 1 Sanduhr mit Hülle
- 6 Spielfiguren in Spielerfarben
- 6 Sockel in Spielerfarben
- 100 Themenkarten
- 20 Jokerkarten



Spielziel

Wer beim Lauf um die richtigen Wörter am Ende am weitesten über die Ziellinie gespurtet ist, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Der **Spielplan** besteht aus drei Puzzleteilen: **einem Mittel- und zwei Randteilen**. Puzzelt den Plan passend zusammen, so dass das Mittelteil rechts und links von den Randteilen eingerahmt ist. Alle Teile des Plans sind

auf der Vorder- und Rückseite bedruckt und können gedreht und ausgetauscht werden. Daraus ergeben sich zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten für euren Buchstabenparcours!

Legt den fertigen Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe, stellt seinen **Sockel** auf die Startlinie (rot-weiße Linie) und setzt seine **Spielfigur** darauf.

Jeder Spieler erhält eine **Jokerkarte** (alternativ könnt ihr in kleineren Runden auch mit mehr als einem Joker pro Spieler spielen). Die übrigen Jokerkarten kommen zurück in die Schachtel, da sie in dieser Partie nicht mehr benötigt werden. Mischt die **Themenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Stellt die **Sanduhr** und die **Hülle** ebenfalls neben dem Spielplan bereit.

Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler rechts von ihm ist der **Hüter der Zeit** – er ist für die Sanduhr und die Hülle zuständig.

Spielablauf

Der Spieler am Zug deckt die oberste Themenkarte auf und liest das Thema laut vor.

Danach dreht der **Hüter der Zeit** die Sanduhr um und stülpt rasch die Hülle über die Uhr. Die Zeit rieselt nun verdeckt und unbeobachtet durchs Glas.

Passend zur aktuellen Themenkarte sucht der Spieler am Zug nun Begriffe, die mit den Buchstaben auf dem Laufparcours anfangen. Er beginnt an der Startlinie und sucht ein Wort, das mit einem der Anfangsbuchstaben auf den angrenzenden Feldern beginnt. Hat er ein richtiges Wort genannt, zieht er seine Spielfigur auf das entsprechende Buchstabenfeld. Wenn die Mitspieler berechnete Einwände haben und den genannten Begriff nicht akzeptieren, dann muss er sich schnell ein passendes neues Wort ausdenken.



Im weiteren Verlauf seines Zugs muss der Spieler Begriffe nennen, die jeweils mit dem Buchstaben eines angrenzenden Felds beginnen und zum vorgegebenen Thema passen. Er versucht auf diese Weise möglichst schnell durch den Parcours zu ziehen.

Zugregeln:

- Der Spieler darf nur auf Felder ziehen, die seitlich oder in Laufrichtung nach vorne an sein aktuelles Feld angrenzen.



- Der Spieler darf besetzte Felder überspringen.



- Der Spieler darf **nicht diagonal** und **nicht auf besetzte Felder** ziehen.



Wichtig: Der Spieler am Zug entscheidet selbst, wann er seinen Spielzug beendet! Dazu sagt er laut „Stopp!“. Der **Hüter** enthüllt dann **sofort** die Sanduhr.

Wenn die Uhr noch läuft (wenn sich also noch mindestens ein paar Körner Sand im oberen Teil der Sanduhr befinden), ist der Zug gültig. Der Spieler zieht seinen Sockel auf das Feld, auf dem er seinen Zug mit seiner Spielfigur beendet hat. In der nächsten Runde setzt er das Rennen von hier aus fort.

Wenn die Sanduhr nach dem Enthüllen bereits abgelaufen ist, hat der Spieler leider Pech gehabt. Er muss mit seiner Spielfigur wieder auf das Feld zurückgehen, von dem aus er gestartet ist. Dort stellt er seine Figur wieder auf den farblich passenden Sockel. In der nächsten Runde beginnt er erneut von hier aus seinen Zug.

Wenn der Spieler seinen Zug beendet und die Positionen von Sockel und Spielfigur aktualisiert hat, ist der Spieler links von ihm an der Reihe. Der Spieler, der zuletzt am Zug war, wird nun selbst zum **Hüter der Zeit**. Der neue Spieler am Zug deckt die oberste Themenkarte auf und

liest sie laut vor. Der neue **Hüter** dreht die Sanduhr um, stülpt die Hülle darüber – und der Lauf um richtige Wörter geht weiter.

Wichtig: Die anderen Spieler entscheiden, ob die genannten Begriffe des aktiven Spielers gültig sind oder nicht. Seid fair zueinander!

Themenkarten

Die Themenkarten sind in zwei Schwierigkeitsstufen unterteilt:

- Themen auf den grünen Kartenhälften sind leicht.
- Themen auf den roten Kartenhälften sind etwas schwerer. Einigt euch zu Beginn des Spiels darauf, ob ihr grüne oder rote Begriffe spielt. In gemischten Runden könnt ihr natürlich auch ausmachen, dass stärkere Spieler rote und schwächere Spieler grüne Begriffe spielen (z.B. in Partien mit Erwachsenen und Kindern).



← Leichte Begriffe

← Schwere Begriffe

Unter den roten Themen verstecken sich auch einige **Doppelbegriffe** (z.B. „Deutsche Biersorten und englische Bands“).



← Doppelbegriffe

Der Spieler am Zug kann sich bei diesen Karten von Feld zu Feld neu entscheiden, welches der beiden Themen er beantworten möchte. Das klingt einfach? Ist es aber nicht!

Jokerkarten

Wenn ihr im Laufe eures eigenen Zugs den Joker abwerft, könnt ihr eine der folgenden Aktionen ausführen:

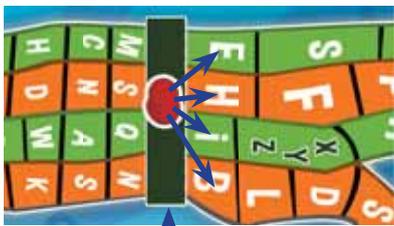


- **Überspringe ein Feld:** Der nächste Buchstabe ist zu schwer? Ihr dürft das nächste Feld auslassen und direkt auf eines der übernächsten Felder springen. Auch hier gilt: Es sind nur Züge nach vorne oder zur Seite erlaubt!

- **Decke eine neue Karte auf:** Die Kategorie ist zu schwer? Ihr dürft die oberste Karte des Stapels aufdecken und müsst ab sofort mit dem neuen Thema weiterspielen.
- **Spielerwechsel:** PRONTO kann man hervorragend in Teams spielen. Mehr Informationen zum „Spielerwechsel“ im Absatz „Teamvariante“.

PRONTO-Balken

Während des Spiels zieht ihr insgesamt viermal über dunkelgrüne PRONTO-Balken. Diese Balken markieren immer das Ende einer Etappe. Die Balken zählen nicht als eigenständige Felder. Ihr zieht einfach über sie hinweg und setzt euren Zug auf dem Parcours fort. Die Besonderheit der Balken: Ihr dürft frei wählen, auf welchem der anschließenden vier Buchstabenfelder ihr euren Zug fortsetzen wollt. Ihr könnt nach den Balken frei die Spur wählen. Ihr dürft also ausnahmsweise z.B. vom Feld der äußersten Spur (vor dem Balken) auf das Feld der innersten Spur (nach dem Balken) wechseln.



PRONTO-Balken

Spielende

Nachdem der erste Spieler erfolgreich die Ziellinie (rote-weiße Linie) überschritten hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt und danach endet das Spiel. Ein Spieler hat die Ziellinie erfolgreich überschritten, wenn er nach seinem „Stopp!“ noch Restzeit übrig hat und er seinen Sockel über die Ziellinie bewegen darf.

Alle Spieler, die in dieser Runde die Ziellinie überschreiten, können und sollten über das Ziel hinaus weiterspielen. Falls sie nach ihrem „Stopp!“ keine Restzeit mehr in der Sanduhr haben, müssen sie, wie gewohnt, zurück auf das Feld ziehen, auf dem ihr Sockel steht. Der Spieler, dessen Spielfigur am Ende der Partie am weitesten vorne liegt, gewinnt das Spiel.



Der rote Spieler gewinnt vor blau, weil er die Ziellinie am weitesten überschritten hat.

Teamvariante

Wir empfehlen, vor allem in größeren Gruppen, PRONTO in der Teamvariante zu spielen!

Jeweils zwei (gerne auch drei) Spieler bilden Teams, die gegeneinander beim RACE AROUND THE WORD antreten. Jedes Team entscheidet sich für eine Spielerfarbe und jedes Teammitglied erhält eine Jokerkarte. Wenn euer Team am Zug ist, müsst ihr abwechselnd je einen Begriff zum aktuellen Thema nennen. Ihr dürft euch nicht gegenseitig helfen, absprechen oder Tipps geben, wenn einem eurer Teampartner nichts einfällt! Auch dann nicht, wenn euch der passende Begriff schon längst auf der Zunge liegt!

Doppelbegriffe in der Teamvariante: Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, jedes Mal aufs Neue zwischen den beiden Themen wählen.

Joker „Spielerwechsel“: Wenn euer Teamkollege kein passendes Wort zum Thema findet, könnt ihr euren Joker abwerfen und für ihn einspringen. Danach ist dann wieder euer Teamkollege am Zug.

© 2015 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Autoren: Udo Peise, Marco Teubner
Illustration: Marek Bláha
Design: Marek Bláha, HUCH! & friends
Redaktion: Simon Hopp

Hersteller + Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm. Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.



For 2 to 12 players, 8 years and up

All players are at the starting line. Soon things will get serious. Pronto? Are you ready? Turn over the first card. This is now your keyword! Grinning, the other players cover the sand-timer – and off you go! Can you find fitting words for the current keyword quickly? Only using the correct letter moves you forward. Are you having a good run? Great! But don't forget the time, since it elapses mercilessly, unnoticed by anybody. Only if you stop in time and there are a few grains of sand left when the sand-timer is revealed will you stay ahead by a nose.

Contents

- 1 game board (3-part puzzle board)
- 1 sand-timer with cover
- 6 pawns in player colors
- 6 bases in player colors
- 100 theme cards
- 20 joker cards



Set-up

The **game board** is made up of three puzzle pieces: a **middle piece** and **two edge pieces**. Put the puzzle pieces of the board together so that the middle part is framed by the edge parts on the left and on the right. All gameboard pieces are printed on the front and back sides; this results in numerous combinations for your letter track!

Place the gameboard in the middle of the table. Each player chooses a color, places the **base** of his color on the starting line (red and white line) and puts the corresponding **pawn** on top.

Each player gets one **joker card** (alternative: all players can play with more than one joker card). Put the remaining joker cards back into the box. You won't need them in this game. Shuffle the **theme cards** and place them as a face-down pile next to the board.

Put the **sand-timer** and its **cover** next to the gameboard, ready for use.

The youngest player begins. The player to his right is the **Keeper of the Sand-timer** – he is in charge of the sand-timer and the cover.

Course of the Game

On your turn, you reveal the topmost theme card and read the theme out loud. Following that, the **Keeper** turns the sand-timer over and then quickly puts the cover over it. Now the time runs hidden and unnoticed, as the sand drops through the glass. You try to come up with terms that fit the current theme card and begin with the letters on the race track. You start at the starting line and look for a word that begins with one of the letters on the adjacent spaces. If you have given a correct word, you move your pawn onto the respective letter space. If the other players voice objections and don't accept the term you gave, you quickly have to come up with a new word that fits.



Object of the Game

The player who has dashed the furthest beyond the finish line in this race for the right words wins the game.

In the further course of your turn, you try to rapidly give words that start with the letter of an adjacent space and fit the specified theme. This way, you try to move along the track as quickly as possible.

On your turn:

- you may only move to spaces that are adjacent to your current space laterally or in the moving direction.



- You may also jump over occupied spaces.



- You may **not** move diagonally and **not** onto occupied spaces.



Important: On your turn, you decide on your own when you want to end your turn; at this point you shout, „Stop!“ The Keeper **immediately** reveals the sand-timer.

If the timer is still running (i.e., if there are at least a few sand grains left in the upper part of the sand-timer), your turn is valid. You move your base to the space on which you have ended your turn with your pawn. In the next round, you will continue the race from there.

If the sand-timer has already run through by the time it is revealed, tough luck! You have to move your pawn back to the space from where it started and put it back on its base there. In the next round, you'll start your turn from here again.

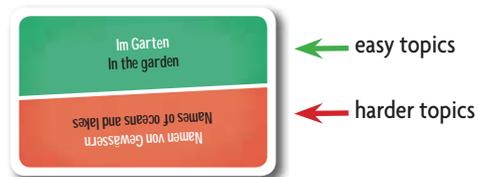
When you have ended your turn and reunited your base and your playing piece, the player on your left takes his turn. You become the *Keeper*.

The new active player reveals the top theme card and reads it out loud. The new *Keeper* turns over the sand-timer – and the race for the right words goes on.

The other players decide whether the terms that the active player has given are valid or not. Be fair to one another!

Theme Cards

The theme cards are divided into two difficulty levels. Easy themes have a green background, the more difficult themes have a red background. At the beginning of the game you have to decide which color you want to play (green or red, easy or difficult). If you play in a mixed group (e.g. adults and children) you can decide that some players use red themes, while other players may answer the green themes.



The red color also contains special cards with **two themes on one card** (e.g. „Beer brands or british bands“).



Here, you can decide for each new letter on the race track which theme you want to answer. That does sound easy? Well it isn't!

Joker Cards

At the beginning of the game, each player gets one joker card. During the game, you can use your joker card to get one of the following actions:

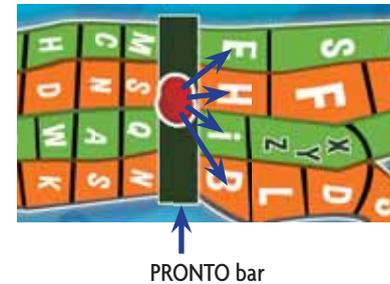


- **Skip a letter:** You don't find a fitting word? You may skip a letter space and move to one of the letter spaces after that. Here it also applies that you can only move to spaces that are laterally or in the moving direction to your current space.

- **Skip a card:** The theme is too difficult? You may uncover the topmost card of the pile and then have to proceed with the new theme.
 - **Help your teammate:** PRONTO can be perfectly played in teams. Please find more information on „Help your teammate“ in the section „Team Variant“.

PRONTO Bars

During the game, you move over dark green bars. Those bars mark the end of one stage. The bars do not count as individual spaces. You just pass them and go on with the next letter spaces on the race track.
 Special rule for the bars: After you passed a bar you can decide on which of the adjacent letter spaces you want to go on with your race.
 For example, you have the chance to move from the letter space at the far left (before the bar) to the letter space on the far right of the track (after the bar).



End of the Game

After the first player has successfully crossed the finish line, the round is completed and the game ends. A player has successfully crossed the finish line if he has time left after his „Stop!“ call and can move his base across the finish line.

All players who cross the finish line in this round may and should continue beyond the finish line. If somebody has no time left on the sand-timer after the „Stop!“ he has to go back, as usual, to the space where his base is sitting.

The player whose pawn and base are the furthest ahead at the end wins the game.



Red wins the game.

Team Variant

Especially for larger groups, we recommend playing PRONTO in the team variant. Two (or, if you prefer, three) players each form teams that compete against one another in the RACE AROUND THE WORD. Each team chooses one player color. Each player gets a joker card.

On your team's turn, you and your teammate(s) have to alternate giving a term for the current theme. However, you may not help each other with signals or by giving hints if your partner can't come up with anything – even if you already have the fitting term on the tip of your tongue!

Two themes on one card: If you play with a red card that contains two themes, each player of a team can always choose for every single letter which theme he wants to answer.

Joker „Help your teammate“: If you use your joker card, you can replace a teammate and answer for him instead. After your answer, it is his turn again.

© 2015 HUCH! & friends
 www.hutter-trade.com
 Inventors: Udo Peise, Marco Teubner
 Illustration: Marek Bláha
 Design: Marek Bláha, HUCH! & friends
 Editing: Simon Hopp
 English translation: Sybille & Bruce Whitehill,
 „Word for Wort“

Manufacturer: Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm. Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg

Warning! Choking hazard.
 Not suitable for children under
 age of 3 due to small parts.

