Alvaro G. Echave
Carlos Gutiérrez

5 MINUTOS more

WIE SPELT MAN

tembo

Tief im Dschungel versammelt sich eine Gruppe von Faultieren unter dem Licht des Vollmonds, um das große Fest der Träume zu feiern. Während dieses Festes wetteifern sie in einem intensiven Nickerchen, bei dem die Träumer drei Arten von Energie finden müssen.

Nur wer es schafft, sie in den verschiedenen Phasen des Traumzyklus zu beherrschen, kann sich zum nächsten Schlafmeister aufschwingen ...

2-6

8+

30'

ZIELSETZUNG

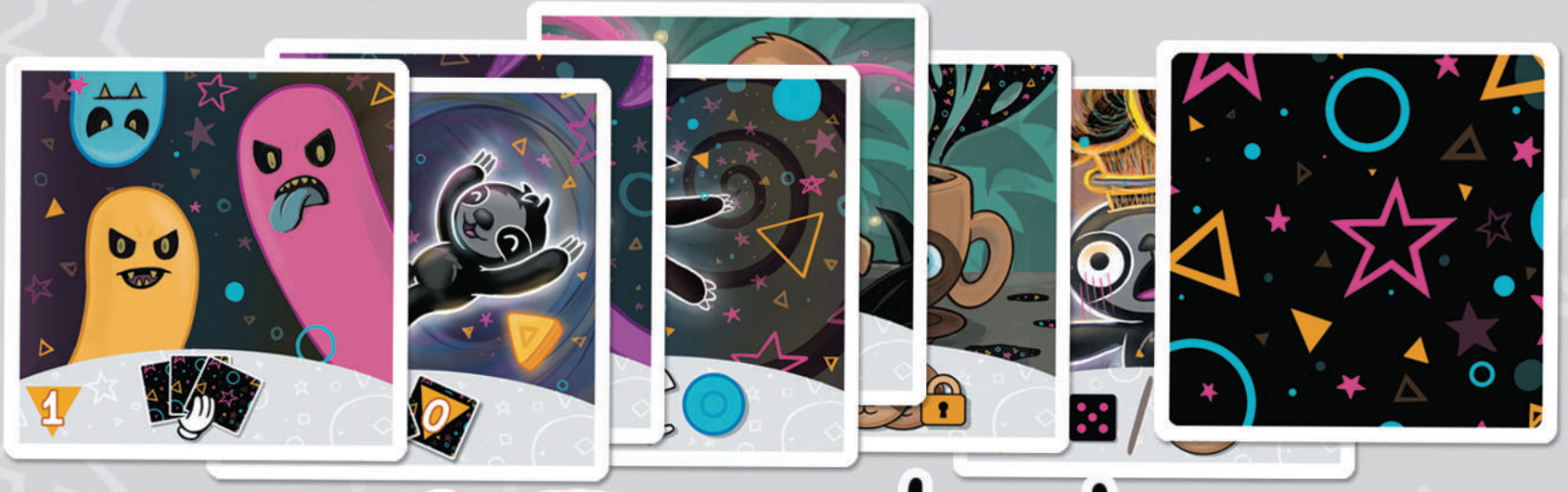
In 5 More Minutes schlüpfst du in die Rolle eines Faultiers und versuchst, so viel blaue Energie wie möglich zu sammeln. Wenn das Spiel sehr eng ist, ist es wichtig, dass du auch rosa und gelbe Energie sparst.

BESTANDTEILE

1 Würfel

4 Karten '5 Minuten Mehr'

3 Spezialkarten



28 Traumkarten

6 Zykluskarten

63 Energiechips

33x

9x

21x

Blaue Chips - Sie sind die Siegpunkte.
Achte darauf, dass die anderen Spieler den Wert deiner blauen Chips nicht sehen!
Rosa Chips - Sie werden verwendet, um den Wert des Würfels zu verändern.
Wir können X rosa Chips abwerfen, um die gewürfelte Zahl zu **addieren** oder zu **subtrahieren**.
Gelbe Chips - Sie werden verwendet, um die Kosten für Traumkarten zu bezahlen.

ZUBEREITUNG

0. Entferne vom Stapel:
- 2 *Weckerkarten*, wenn ihr 6 Spieler seid
- 2 *Weckerkarten* und 1 Karte *5 Minuten Mehr*, wenn ihr 5 Spieler seid
- 1 *Weckerkarte* und 2 Karten *5 Minuten Mehr* bei 4 Spielern
- 3 Karten *5 Minuten Mehr*, wenn ihr 2 oder 3 Spieler seid

1. Mische den Stapel und lege ihn an einen für alle zugänglichen Ort.

2. Lege die Energiechips neben den Stapel.
Achte darauf, dass die Zahlenseite der blauen Energiechips nach unten zeigt.

3. Jeder Spieler nimmt sich eine Zykluskarte und legt sie mit der Stufe 1 nach oben vor sich ab.

Beispiel für 3 Spieler:

WIE MAN SPIELT

Alle Faultiere beginnen auf Stufe 1.
Der Spieler, der am längsten wach war, beginnt zu spielen.
Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Dein Zug hat bis zu 4 Stufen:

A. Einen Bonus erhalten
B. Traumkarten spielen - *Optional*
C. Aus der Schlafphase aufsteigen

Sobald du Stufe 1 erreicht haben, durchläufst du die Stufen 2, 3, 4 und 5 und kehrst nur dann zu Stufe 1 zurück, wenn eine Karte dies anzeigt.

D. Spielende überprüfen

Auf den nächsten Seiten findest du die einzelnen Stufen des Spielzugs im Detail.

Wenn du Fragen hast, lieber mit einem Video spielen lernen oder alles über 5 More Minutes wissen willst ...
... scanne den QR-Code oder besuche unsere Website!

www.tembogames.com

tembo studio

1.Auflage. 2021

A-Bonus Erhalten

Du erhältst einen Bonus, der der auf deiner Zykluskarte angegebenen Stufe entspricht.
Wenn es 2 mögliche Boni gibt, musst du dich für einen entscheiden.
Die Boni für die einzelnen Schlafphasen sind wie folgt:

Stufe 1: Einschlafen
Bonus A: Du erhältst 1 Karte und 1 rosa Chip
Bonus B: Du erhältst 1 Karte und 1 gelben Chip

Stufe 2: Leichter Traum
Bonus A: Du erhältst 2 Traumkarten
Bonus B: Du erhältst 1 gelben Chip

Stufe 3: Übergang zum tiefen Traum
Bonus A: Du erhältst 1 rosa Chip

Stufe 4: Tiefer Traum
Bonus A: Du erhältst 2 gelbe Chips
Bonus B: Du erhältst 1 Traumkarte

Stufe 5: REM-Traum
Bonus A: Du erhältst 1 blauen Chip und 1 Karte
Bonus B: Du erhältst 1 blauen Chip und 1 rosa Chip

* Wenn keine Karten mehr im Traumkartenstapel vorhanden sind, mische die benutzten Karten und lege sie verdeckt wieder in Reichweite der Spieler aus.
**** Wenn in der Tischmitte keine gelben oder rosa Chips mehr liegen, erhältst du sie von einem anderen Spieler deiner Wahl.**

B-Karten spielen

Wenn du Traumkarten spielst, kannst du deinen Traum, den Rest der Spieler, neue Karten kontrollieren und sogar Energiechips verändern.

Du kannst so viele Traumkarten ausspielen, wie du willst, solange du ihre Kosten mit gelben Chips bezahlst.

Wenn du am Ende dieser Stufe mehr als 3 Karten auf der Hand hast, musst du abwerfen, bis du nur noch 3 hast.

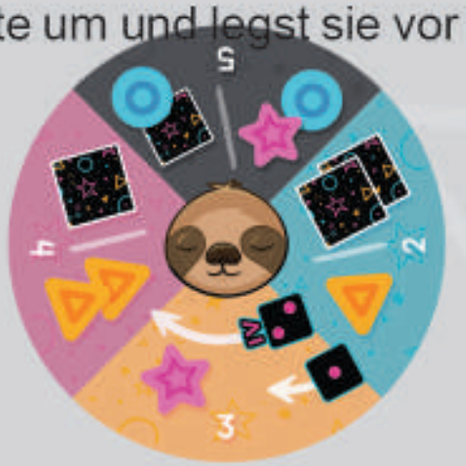
Kosten:
2 gelbe Chips

Die Funktionsweise aller Traumkarten findest du auf der Rückseite dieses Handbuchs.

C-Fortgeschrittene Stufe

Erhöhe die Stufe, indem du deine Zykluskarte verschiebst. Je nachdem, in welcher Stufe du dich befindest, kannst du dies auf die eine oder andere Weise tun:

- Wenn du auf Stufe 1 bist, würfelst du.
Wenn das Ergebnis 4 oder weniger ist, drehst du deine Zykluskarte um und legst sie vor dir auf Stufe 2.
Wenn das Ergebnis 5 oder mehr ist, drehst du deine Zykluskarte um und legst sie vor dir auf Stufe 4 ab.



- Wenn du in Stufe 2 bist, würfelst du.
Wenn das Ergebnis 1 ist, gehst du zu Stufe 3.
Wenn das Ergebnis 2 oder mehr ist, gehst du zu Stufe 4.

- Wenn du dich in Stufe 3 befinden, fährst du mit deiner Zykluskarte in Stufe 4 fort.

- Wenn du dich in Stufe 4 befinden, fährst du mit deiner Zykluskarte in Stufe 5 fort.

- Wenn du dich in Stufe 5 befinden, fährst du mit deiner Zykluskarte in Stufe 2 fort.

Lege deine Zykluskarte so ab, dass du auf deinen nächsten Zug warten und die nächste Stufe vor dich hast, wie im Beispiel auf der nächsten Seite gezeigt.

BEISPIEL

Sara beginnt die Runde in Stufe 2:

A. Sara entscheidet sich, 2 Traumkarten zu erhalten.

B. Sara spielt eine Schnarchkarte.
Dani würfelt erfolgreich und vermeidet es, zu Stufe 1 zurückzukehren.

C. Sara wirft den Würfel.
Sie würfelt eine 1, gibt aber einen rosa Chip aus, der den Würfel um 1 erhöht.
Sara bewegt seine Zykluskarte auf Stufe 4

Dani beginnt seinen Zug in Stufe 4:

A. Dani entscheidet sich, 2 gelbe Chips zu erhalten

B. Dani spielt eine Karte Wiederkommendertraum
Dani spielt eine Karte Klartraum

C. Dani bewegt seine Zykluskarte auf Stufe 5

Sara beginnt ihren Zug auf Stufe 4:

A. Sara wählt 1 Karte zu erhalten.

B. Sara spielt keine Karten aus.

C. Sara beendet ihren Zug, indem sie ihre Zykluskarte auf Stufe 5 verschiebt.

Dani beginnt seinen Zug auf Stufe 5:

A. Dani erhält einen blauen Chip und
eine Karte.
Die Karte ist ein Wecker,
also gehen Sara und Dani auf Stufe 1.

B. Dani spielt eine Kaffeekarte.

C. Dani wirft den Würfel.
Er würfelt eine 2 und setzt seine Zykluskarte auf Stufe 2.

Sara verliert ihren Zug aufgrund der Kaffeekarte.

D-Spielende prüfen

Wenn du 3 oder mehr blaue Figuren hast, musst du würfeln. Wenn das Ergebnis 6 ist, endet das Spiel. Ansonsten geht das Spiel weiter. Denke daran, dass du die rosa Chips verwenden kannst, um dem Würfel einen Wert hinzuzufügen oder von ihm abzuziehen.

Bei Spielen mit 2 oder 3 Spielern würfelst du den letzten Würfel mit 4 oder mehr blauen Chips.

ZÄHLUNG

Alle Spieler drehen die blauen Energiechips um, die sie während des Spiels gesammelt haben, und zählen die Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten wird zum Schlafmeister ernannt!

Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit den meisten rosa Chips. Bleibt der Gleichstand bestehen, gewinnt derjenige mit den meisten gelben Chips. Im unwahrscheinlichen Fall, dass der Gleichstand bestehen bleibt, werden weitere 5 Minuten gespielt.

VARIANTEN

Neueinsteiger-Träumer

Wir empfehlen dir, *5 More Minutes* ohne die Sonderkarten zu spielen, da sie die ersten Partien verkomplizieren können. Füge sie hinzu, wenn du die Spielmechanik bereits beherrschst.

Erfahrene Träumer

Erhöhe die Geschwindigkeit zu Beginn des Spiels, indem du während der Vorbereitung zwei Traumkarten an jeden Spieler verteilst.
Falls du bei dieser ersten Ausgabe eine besondere Karte erhältst, tausche sie gegen eine andere aus und mische den Stapel neu.

Alptraum im Dschungel

Ein Faultier wacht erschrocken auf.
Sein Schreckensschrei hat vielleicht den Schlaf der anderen gestört...

Wenn du einen blauen Chip mit dem Wert 2 und dunklem Hintergrund erhältst, musst du ihn den anderen Spielern zeigen - egal, ob er aus der Tischmitte oder von einem anderen Spieler kommt.
Dein Zug endet und du beginnst deinen nächsten Zug auf Stufe 1.
Die anderen Spieler kehren ebenfalls zu Stufe 1 zurück, es sei denn, sie würfeln eine 4 oder mehr.

FRIEDLICHER SCHLAF
Nimm einen blauen Chip aus der Mitte des Tisches.

SCHLAFPARALYSE
Zwinge einen anderen Spieler, zu Stufe 1 zurückzukehren.

TRAUMFRESSER
Nimm eine Karte aus der Hand eines anderen Spielers

TRAUMKONTROLLE
Du kannst die nächsten beiden Karten deines Zuges kostenlos ausspielen.

WIEDERKOMMENDER TRAUM
Ziehe eine abgeworfene Karte nach deiner Wahl.

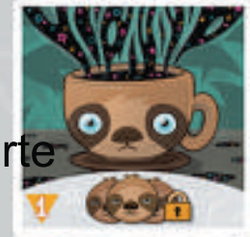
5 MINUTEN MEHR
Jederzeit.
Vermeide die Rückkehr zu Stufe 1

HALLUZINATIONEN
Tausche 1 blauen Chip mit einem anderen Spieler. Wenn du keine blauen Chips hast, gibst du einen gelben oder einen rosa Chip. Wenn du keine Chips hast, gibst du nichts.

KLARTRAUM
Ziehe 3 Karten, nimm zwei auf die Hand und wirf die andere ab.

EXPLODIERENDER KOPF
Zwinge einen anderen Spieler dazu, zu Stufe 1 zurückzukehren, es sei denn, er schafft es, mindestens eine 5 zu würfeln.

SCHNARCHEN
Zwinge die anderen Spieler, auf Stufe 1 zurückzukehren, es sei denn, sie schaffen es, bei einem Würfelwurf mindestens eine 5 zu erzielen.



KAFFEE
Alle Spieler, die sich auf Stufe 1 befinden, verlieren ihren nächsten Zug. Außer dem Spieler, der diese Karte ausspielt.

SCHLAFWANDLER
Zwinge einen anderen Spieler, einen blauen Chip gegen seinen Wert in gelbe Chips zu tauschen.

Wenn du diese Karten auf deine Hand nimmst, musst du sie sofort ausspielen.

WECKER
ALLE Spieler kehren zu Stufe 1 zurück.

SCHLAFMEISTER
ALLE Spieler wählen, ob sie einen rosa Chip, einen gelben Chip oder eine Karte erhalten möchten.