

DER ZWEITE
PLATZ GEWINNT!

EIN SPIEL VON
TOBIAS TESAR

RIGHT on time

FÜR 3-5 PERSONEN
AB 10 JAHREN

MIT SPIELVARIANTE
FÜR ZWEI

IDEE UND SPIELZIEL

In Right on Time versucht ihr, so schnell wie möglich eure Handkarten loszuwerden – nun ja, nicht ganz! Denn hier gewinnt nicht die erste Person, die alle ihre Karten ablegt, sondern die zweite! Bring eine andere Person dazu, ihre letzte Karte vor dir abzulegen, und du gewinnst den Durchgang. Wer zuerst 3 Durchgänge gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

INHALT

Normale Zahlenkarten („1“ 4x, alle anderen Zahlen je 5x)



9 Siegpunkte



Besondere Zahlenkarten (je 4x):

Joker

Du bist!

Ziehen!

Zurück auf Null



SPIELABLAUF

Right on Time spielt ihr über mehrere Durchgänge. In jedem Durchgang seid ihr abwechselnd im Uhrzeigersinn am Zug und legt immer 1 oder 2 Handkarten ab. Schaffst du es, als zweite Person deine letzte Karte abzulegen, gewinnst du den Durchgang und erhältst einen Siegpunkt. Wenn du 3 Siegpunkte bzw. 3 Durchgänge gewonnen hast, gewinnst du das Spiel.

ABLAUF EINES DURCHGANGS

- ★ Mischt verdeckt alle Karten.
- ★ Teilt jeder Person 7 Karten aus. Nehmt diese Karten auf die Hand und haltet sie vor den anderen Personen geheim.
- ★ Legt die übrigen Karten als **Nachziehstapel** für alle erreichbar bereit.
- ★ Haltet die **Siegpunkte** griffbereit.

Die älteste Person beginnt den Durchgang (**nur im 1. Durchgang**) und macht den ersten Zug, indem sie 1 beliebige ihrer Handkarten offen in die Tischmitte legt – danach ist der Zug beendet. Diese Karte bildet den **Ablagestapel**, auf den ihr nun alle abwechselnd im Uhrzeigersinn weitere Karten ablegt.

Bist du am Zug, **musst** du entweder 1 oder 2 Karten ablegen. Du hast folgende Möglichkeiten:

- ★ 1 Karte ablegen, die einen **größeren Wert** hat als die oberste Karte auf dem Ablagestapel.
- ★ 2 Karten ablegen, deren Werte **jeweils kleiner** oder **gleich** dem Wert der obersten Karte auf dem Ablagestapel sind.
- ★ 1 **Zurück auf Null**-Karte ablegen. Diese kann auf alle Karten gelegt werden.

Kannst du **keine Karte(n)** ablegen, musst du eine Karte ziehen (siehe Abschnitt „Nicht Ablegen können“).

Wer als 2. Person seine letzte Handkarte ablegt, gewinnt den Durchgang und erhält einen Siegpunkt. Hat jetzt noch niemand 3 Siegpunkte, beginnt ihr einen neuen Durchgang.

Alle weiteren Durchgänge werden immer von der Person eröffnet, die den vorherigen Durchgang gewonnen hat.

KARTEN ABLEGEN

1 Karte ablegen

Du kannst 1 Karte ablegen, wenn sie eine **größere** Zahl als die oberste Karte auf dem Ablagestapel zeigt.

Beispiel



2 Karten ablegen

Du kannst 2 Zahlenkarten ablegen. Dann müssen beide **jeweils** eine Zahl zeigen, die im Vergleich zu der obersten Karte des Ablagestapels **kleiner** oder **gleich** ist. Die **Reihenfolge** der beiden abgelegten Karten darfst du hierbei **frei aussuchen**. Du entscheidest also, welche Karte am Ende deines Zuges als **oberste Karte** auf dem Ablagestapel liegt.



BESONDERE KARTEN

ZURÜCK AUF NULL

Die Zurück auf Null-Karte ist eine besondere Zahlenkarte. Du kannst sie auf **jede** Karte ablegen, allerdings legst du sie **immer einzeln**. Liegt sie als oberste Karte auf dem Ablagestapel, hat sie den Wert 0. Das bedeutet, dass alle anderen Karten größer sind als die Zurück auf Null-Karte und nur eine einzelne Karte auf sie gelegt werden kann.

JOKER

Der Joker ist eine Karte, die als jede Zahl von 1 bis 7 gelten kann. Wenn du einen Joker ablegst, sagst du dabei laut und deutlich an, als welche Zahl er von nun an gelten soll. Beachte dabei die Ablege-Regeln wie bei allen anderen Karten. Du kannst den Joker also allein ablegen, wenn du ihn als eine größere Zahl spielst, oder zusammen mit einer anderen Karte, wenn du ihn als eine kleinere oder gleich große Zahl ablegst. Ein Joker kann nie einzeln auf eine Karte mit Wert 7 abgelegt werden, da er nicht höher als 7 sein kann.

DU BIST! UND ZIEHEN!-KARTEN

Du bist!- und Ziehen!-Karten haben immer einen **Zahlenwert**. Du legst sie wie gewohnt nach den Ablege-Regeln für Zahlenkarten entweder einzeln oder zusammen mit einer anderen Karte ab. Zusätzlich haben sie aber folgende **Sondereffekte**:

DU BIST!

Legst du eine Du bist!-Karte ab, bestimmst du eine Person, die den **nächsten Zug** machen **muss** und von der aus dann im Uhrzeigersinn weitergespielt wird. Du darfst dich **nicht selbst** wählen. Es ist erlaubt, die Person zu wählen, die ohnehin als nächstes am Zug wäre.

ZIEHEN!

Legst du eine Ziehen!-Karte ab, bestimmst du eine Person, die eine Karte vom Nachziehstapel ziehen muss. **Du kannst dich auch selbst wählen**. Die Spielreihenfolge ändert sich durch das Nachziehen einer Karte **nicht**. Wenn du so eine Karte als letzte Handkarte ablegst und dich selbst wählst, bist du noch im Spiel. Du darfst aber keine andere Person wählen, die bereits alle Handkarten abgelegt hat.

Wenn du 2 Karten ablegst und eine davon einen Sondereffekt hat (Du-Bist! oder Ziehen!), führst du ihn auch aus, und zwar unabhängig davon, in welcher Reihenfolge du die 2 Karten auf den Ablagestapel legst.

Wenn du **2 Karten mit Sondereffekt** ablegst, darfst du nur **einen davon** ausführen. Du bestimmst welchen.

NICHT ABLEGEN KÖNNEN

Hast du nur noch 1 Karte auf der Hand, kann es sein, dass du diese nicht regelkonform ablegen kannst (z. B. weil sie eine niedrigere Zahl als die oberste Karte auf dem Ablagestapel zeigt). In dem Fall musst du die Karte den anderen zeigen. Du behältst die Karte, ziehst eine weitere vom Nachziehstapel und beendest deinen Zug. Du legst also keine Karte(n) ab, selbst wenn es mit der nachgezogenen Karte gehen würde.

Manchmal kannst du diese Regel taktisch nutzen. Läufst du Gefahr, als erste Person die letzte Karte ablegen zu müssen, kann dich eine einzelne niedrige Zahlenkarte „retten“. Einen Joker kannst du nur dann nicht ablegen, wenn eine Karte mit Wert 7 auf dem Ablagestapel liegt.

ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet, sobald die **zweite Person** keine Karten mehr auf der Hand hat. Diese Person erhält einen **Siegpunkt**.

Hat jetzt noch niemand 3 Siegpunkte, spielt ihr einen weiteren Durchgang (siehe „Ablauf eines Durchgangs“).

Zusatzkarte für die erste Person

Wenn du als erste Person alle deine Karten abgelegt hast, erhältst du zwar keinen Siegpunkt, aber einen Trostpreis: **Du ziehst die oberste Karte vom Nachziehstapel** und legst diese verdeckt vor dich auf den Tisch. Du darfst dir die Karte jederzeit anschauen. Im nächsten Durchgang kannst du diese Karte zu jeder Zeit auf deine Hand nehmen und dafür eine andere deiner Handkarten verdeckt unter den Nachziehstapel legen. Die Zusatzkarte bleibt so lange vor dir liegen, bis du entscheidest, sie auf die Hand zu nehmen. Du kannst auch mehrere Zusatzkarten vor dir liegen haben.

ENDE DES SPIELS

Hat am Ende eines Durchgangs eine Person 3 Siegpunkte, gewinnt diese Person das Spiel.



VARIANTE FÜR WENIGER EINFLUSS DER ERSTEN PERSON

In bestimmten Spielsituationen (vor allem in größeren Spielrunden) kann die Person, die ihre Karten **als erste** ablegt, Einfluss darauf nehmen, wer den laufenden Durchgang gewinnt (Stichwort: Königsmacher-Effekt). Dies kann ein Vorteil sein, um der in Führung liegenden Person den Gesamt-Sieg zu erschweren. Solltet ihr das in eurer Spielrunde nicht wünschen, könnt ihr den Effekt mit allen oder manchmal dieser Zusatzregeln reduzieren: Spielst du **im letzten Zug** ...

- ★ eine **Du Bist!**-Karte, wählst du immer die Person links von dir.
- ★ einen **Joker**, zählt er immer als eine 7.
- ★ **zwei** Zahlenkarten, musst du die **größere** nach oben legen.

2-SPIELER VARIANTE

Ihr könnt Right on Time auch zu zweit mit diesen Änderungen spielen:

- ★ Teilt jeder Person **8 Handkarten** aus anstatt 7.
- ★ **Siegbedingung**: Sobald eine Person als erste ihre letzte Karte ablegt, hat die andere Person nur noch exakt **1 Zug** Zeit, um auch alle Handkarten loszuwerden. Kann sie in diesem Zug nicht alle ihrer Karten loswerden, gewinnt die erste den Punkt. Schafft sie es jedoch, in diesem Zug alle Karten als zweite loszuwerden, gewinnt sie den Punkt. **Wer als erste Person 3 Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.**
- ★ **Keine Zusatzkarte**: Die erste Person erhält keine Zusatzkarte.
- ★ **Ziehen!-Karte**: Anders als im Grundspiel darfst du die andere Person eine Karte ziehen lassen, auch nachdem sie ihre letzte Karte bereits abgelegt hat. Sie ist damit wieder im Spiel. Die nächste Person, die ihre letzte Karte ablegt, wird dann wieder die erste und die andere Person hat dann wieder exakt 1 Zug Zeit, alle Karten abzulegen.
- ★ **Du-Bist!-Karte**: Anders als im Grundspiel darfst du mit der Du-Bist!-Karte dich selbst wählen und damit direkt wieder dran sein. Das gilt als ein Zug: Wirst du also auf diese Weise als zweite Person alle deine Karten los, hast du gewonnen.

Alle anderen Regeln sind wie im Grundspiel.

Impressum

Autor: Tobias Tesar
Gestaltung: Kreativbunker
Technische Produktentwicklung:
Angela Storz
Herstellung: Lisa Mühlenbrock
Redaktion: Felix Noe, Christian Sachseneder

© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, D
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 741860
Hinweise zum
Verpackungsmüll
kosmos.de/disposal



Tobias Tesar, geboren 1992 in Pullach, arbeitete nach dem Abitur als selbstständiger Grafikdesigner und ist seit 2022 hauptberuflich Spieleautor. Wenn er nicht an Spielen arbeitet, kümmert er sich um seinen stets hungrigen Kater. Sein Right on Time gewann bereits den Hippodice-Wettbewerb.

Autor und Verlag danken allen, die bei der Entstehung des Spiels beteiligt waren und es mit vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr jetzt in Händen haltet.

Der Autor bedankt sich bei allen, die das Spiel getestet haben, vor allem bei: Thomas Weber, der immer an das Spiel geglaubt hat, Ilse, Olga, Karin, Beni, Julian, Nanni, Mickey, Johanna, Betty, Rita und der Münchner Spieleautorengruppe.

