



Die Reise ins Land unserer Sehnsucht

J. NIKISCH — J. HAGEDORN — A. SAUTER

Spielanleitung

HEXAGAMES®

TIMURIA

Hoch in den Bergen des Himalaya liegt TIMURIA. Es regiert der weise König Timotu. Weil er nun schon sehr alt ist und keinen Nachfolger hat, beschließt er: TIMURIA soll Weltkinderland werden. So schickt er eine Botschaft um die Welt, daß alle Kinder nach TIMURIA kommen sollen. Eine Aufgabe jedoch müssen sie vorher erfüllen: Sie müssen erst lernen, wie andere Kinder auf der Welt leben und wie man gemeinsam mit ihnen Probleme lösen kann. Denn die Erfahrung, daß man gemeinsam mit viel Phantasie und wachen Gefühlen alle Probleme lösen kann, ist die Voraussetzung: TIMURIA wird das erste Weltkinderland sein.

ANZAHL DER SPIELER

Ein Spiel für 3 bis 5 Spieler ab 6 Jahren.

Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 5 Spielfiguren in 5 Farben
- 5 Farbchips in 5 Farben
- 50 blaue Phantasiepunkte
- 1 Farbwürfel

KURZE SPIELBESCHREIBUNG

Alle Mitspieler begeben sich auf die Reise nach TIMURIA.

Auf ihrem Weg dorthin müssen sie 5 Aufgaben lösen, bei denen sie das Leben und die Probleme anderer Weltkinder kennenlernen. Bei der Lösung dieser Aufgaben lernen alle sehr schnell, daß dies am besten nur gemeinsam und mit viel Phantasie geht. Wer dies am besten kann, hat am Schluß die meisten blauen Phantasiepunkte gesammelt und wird als Clown „Phantasie“ die Nachfolge von König Timotu antreten.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Mitspieler wählt eine Spielfigur seiner Farbe. Er stellt sie auf eines der fünf Startfelder.

Alle 5 Farbchips werden zu Beginn des Spiels in der Mitte des Spielplanes beim Clown „Phantasie“ abgelegt. Die blauen Phantasiepunkte werden neben den Spielplan gelegt. Ein Spieler achtet während des Spiels auf die richtige Verteilung der blauen Phantasiepunkte.

Die Spielfiguren werden mit dem Farbwürfel bewegt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELVERLAUF

Vor Spielbeginn sollte unbedingt die erste Aufgabe bekannt sein.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt 1 x mit dem Farbwürfel. Die gewürfelte Farbe bedeutet:

1. Eine Farbe (außer Blau) die kein Spieler als Spielfigur besitzt = es geschieht nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.
2. Eine Farbe eines Mitspielers = die Spielfigur des Mitspielers wird um ein Feld vorwärts bewegt.
3. Die eigene Farbe = die eigene Spielfigur wird um **zwei** Felder vorwärts bewegt.
4. Die Farbe Blau (Phantasie) = die eigene Spielfigur wird um **drei** Felder vorwärts bewegt.

oder

eine beliebige Figur eines Mitspielers wird um **drei** Felder vorwärts bewegt.

Achtung! Dafür erhält man als Belohnung einen blauen Phantasiepunkt.

Wichtig: Aktionspflicht! Eine gewürfelte Farbe **muß**, wenn irgend möglich, verwertet werden. Dies gilt generell für alle Wegstrecken und alle Aufgaben.

Ausnahme: Beim Erreichen eines Sammelpunktes am Ende einer Wegstrecke (1. Wegstrecke = Stein, 2. Wegstrecke = Brett, usw.) verfallen überzählige Schritte.

Kommt eine Spielfigur auf einem Wegstein mit blauem Punkt zu Stehen, so erhält er einen blauen Phantasiepunkt.

Kommt eine Spielfigur auf einem Wegstein mit einem rot durchkreuzten blauen Punkt zum Stehen, so muß er einen blauen Phantasiepunkt von seinen schon erworbenen zurückgeben (wenn möglich). Auf einem Wegstein dürfen auch mehrere Spielsteine zum Stehen kommen. **Es wird nicht geschlagen.**

Dies gilt generell für alle Wegstrecken.

DIE AUFGABEN

Zwischen den einzelnen Aufgaben liegen jeweils 5 Wegfelder. Nach dem 5. Wegfeld werden die Spielfiguren bis zur Lösung der Aufgabe gesammelt (Sammelpunkt. Am Ende der 1. Wegstrecke = Stein, 2. Wegstrecke = Brett, usw.)

Hat ein Spieler einen Sammelpunkt erreicht, und es in der Aufgabe zugelassen ist, kann er, muß aber nicht, sofort mit der Lösung der Aufgabe beginnen.

Wenn alle Mitspieler versammelt sind, und die Aufgabe gelöst ist, wird die Reise auf den nachfolgenden Wegfeldern fortgesetzt.

Vor der Weiterreise sollte die nächste Aufgabe bekannt sein.

Aufgabe 1:

In dem afrikanischen Wüstendorf hat es seit Jahren nicht mehr geregnet und es herrscht akuter Wassermangel. Umständlich wird das Wasser von jedem einzelnen Bewohner des Dorfes aus großer Entfernung mit schweren Tonkrügen herbeigeschleppt. Hier wissen unsere Spielkinder Rat: Eine Eimerkette zur Wasserbeförderung muß gebildet werden!

Dies geschieht durch Würfeln der Farben der 5 bunten Eimer. Der entsprechende Eimer wird mit dem gleichfarbigen Farbchip markiert (Farbchip wird auf den Eimer gelegt).

Für das Markieren eines Eimers erhält man einen blauen Phantasiepunkt.

Aber Achtung! Da die Lösung der Aufgabe gemeinsam durchgeführt werden soll, sollte kein Spieler versuchen, **alleine** alle Eimer zu markieren.

Denn: Nur für den 1. und 2. markierten Eimer erhält er jeweils einen blauen Phantasiepunkt.

Für den 3. markierten Eimer erhält er zwar einen blauen Phantasiepunkt, muß diesen aber an einen beliebigen Mitspieler weitergeben.

Für den 4. und 5. markierten Eimer muß er jeweils einen seiner eigenen blauen Phantasiepunkte zurückgeben.

Mit der gewürfelten Farbe kann der Spieler auch an Stelle von Markieren eines Eimers die Spielfigur der gleichen Farbe auf den Wegfeldern weiter bewegen, wenn diese noch nicht auf dem Sammelpunkt angekommen ist.

Würfelt ein Spieler die blaue Farbe, so kann er einen beliebigen der 5 bunten Eimer markieren, oder eine beliebige Spielfigur eines Mitspielers **drei** Wegfelder vorwärts bewegen und erhält als Belohnung einen blauen Phantasiepunkt.

Vor der Weiterreise sollte die nächste Aufgabe bekannt sein.

Aufgabe 2:

Die Kinder in der südamerikanischen Stadt streiten sich, wer an einem besonders guten Platz seinen Schuhputzstand aufstellen darf. Dieser Streit kann nur von **allen** Mitspielern gemeinsam geschlichtet werden.

Auch hier müssen wieder die 5 bunten Farben der Kleider erwürfelt und markiert werden. Dies sollte aber nicht geschehen, bevor nicht alle Mitspieler versammelt sind.

Denn: Muß ein Spieler eine gewürfelte Farbe mit dem Farbchip markieren (Aktionspflicht — siehe Spielverlauf), bevor nicht alle Spieler versammelt sind, so **muß** er einen eigenen blauen Phantasiechip zurückgeben.

Sind alle Spieler versammelt, gilt die Regel wie bei Aufgabe 1 (**Denn:...**)

Vor der Weiterreise sollte die nächste Aufgabe bekannt sein.

Aufgabe 3:

Die Reisbauern in Indien sind in großer Sorge. Ihre gesamte Reisernte ist in Gefahr, denn der gefräßige Reisvogel ist ein wahrer Nimmersatt. Hier gilt es schnell zu handeln und ihn einzufangen. Auch dies geschieht am besten gemeinsam.

Das heißt: Solange nicht alle Mitspieler versammelt sind, können die 5 bunten Gewichte, die das Netz halten, **nur mit der gewürfelten Farbe Blau** (beliebige Gewichtsfarbe) markiert werden.

Für die Verteilung von blauen Phantasiepunkten für markierte Farben gilt wieder die Regel wie bei Aufgabe 1.
Sind alle Spieler versammelt, gilt die Regel wie bei Aufgabe 1 insgesamt.
Vor der Weiterreise sollte die nächste Aufgabe bekannt sein.

Aufgabe 4:

Der arme Robert! Vor lauter Überfluß hat er total vergessen, mit seinen Freunden zu spielen. Jetzt sitzt er ganz alleine da mit seinen Spielsachen — seine Freunde sind weg und ihm ist furchtbar langweilig. Hier muß geholfen werden. Doch wenn man nicht aufpaßt, **kann** es einem sehr schnell so wie Robert ergehen.

Denn: Wer als erster durch Würfeln der eigenen Farbe oder der Farbe Blau auf den Sammelpunkt zieht, dem passiert es wie Robert und er muß Roberts Platz einnehmen (Spielfigur auf grauen Punkt auf Roberts Pullover stellen).

Hier hat er nun die Möglichkeit, mit viel Phantasie, das heißt Würfeln der Farbe Blau, am Markieren der 5 bunten Schachteln teilzunehmen. Für die Verteilung von blauen Phantasiepunkten für markierte Farben gilt wieder die Regel wie bei Aufgabe 1.

Für die anderen Mitspieler gelten die Regeln wie bei Aufgabe 1 insgesamt.

Vor der Weiterreise sollte die nächste Aufgabe bekannt sein.

Aufgabe 5:

TIMURIA ist fast erreicht. Nur die brüchige, schwankende Hängebrücke muß noch überwunden werden. Hier gilt es noch einmal gemeinsame Tatkraft zu beweisen und die Brücke auf ganzer Länge begehbar zu machen.

Denn: Erst wenn alle 5 bunten Planken markiert sind, kommt man auf die andere Seite.

Die Farben der Planken werden wieder erwürfelt. Hier gilt:

- Würfelt ein Spieler eine Farbe, deren Planke noch nicht mit einem entsprechenden Farbchip belegt ist, so darf er die Planke belegen und erhält einen blauen Phantasiepunkt.
- Würfelt ein Spieler eine Farbe, deren Planke schon mit einem Farbchip belegt ist, so bricht die Planke wieder ein. Der Farbchip wird entfernt und der Spieler muß einen eigenen blauen Phantasiepunkt zurückgeben.

Sind alle 5 Planken markiert, überschreiten die Spieler mit ihren Figuren die Brücke und sind am Ziel:

Das Weltkinderland TIMURIA liegt vor ihnen.

Wer nun die meisten blauen Phantasiepunkte gesammelt hat, wird Clown „Phantasie“ und damit zum Nachfolger von König Timotu.

Bei gleicher Punktzahl gewinnt der jüngere Spieler.