

Spielregeln

Inhalt

Spielschachtel mit Einsatz und Sichtschutz

16 Zeitepochenkästchen

Spielregeln

historischer Kommentar

Karten:

6x2 Zeitmaschinen

13 Serien zu je 3 Themenkarten

3 Zeitgeister

4 historische Quellen

2 Spezialkarten: Pest, Helvetia

Vorgeschichte

Nach langen Jahren intensiver Forschung ist der Firma Cybernautic SA die Entwicklung der Zeitmaschine geglückt. Vorbei sind die Zeiten, in denen Historiker ihre Tage in staubigen Archiven verbringen mußten!

Als Zeitreisende fahrt ihr in den ersten Prototypen dieser neuen Zeitmaschinen in die Vergangenheit. Dort könnt ihr Epochen eurer Wahl besuchen und erforschen. Ihr werdet Dingen und Ereignissen begegnen, die das Leben unserer Vorfahren prägten. Jeweils einen Gegenstand oder eine Person könnt ihr in der Zeitmaschine mitführen.

Euer Ziel ist es, einen historischen Vorgang lückenlos zu dokumentieren. Zu diesem Zweck müsst ihr eine zusammengehörige Serie von drei Karten (meist eine Person, einen Ort und einen Gegenstand) in einer einzigen Zeitepoche zusammenführen und darauf mit eurem Dokumentationsmaterial in die Gegenwart zurückkehren. Wer dies zuerst schafft, erlangt bleibenden wissenschaftlichen Ruhm und gewinnt das Spiel.

Warnung: Die Expedition ist nicht ganz ungefährlich! Die Sage erzählt von gestrandeten Zeitreisenden, die ihre fahrbaren Untersätze nicht mehr wiederfinden konnten... rücksichtslose Konkurrenten und geheimnisvolle Zeitgeister hätten dabei ihre Finger im Spiel gehabt,

Präsenzliste und Spieldauer

Die ZeitReise ist für 2-6 Jugendliche oder Erwachsene spielbar, Grössere Gruppen teilen sich am besten in vier Teams auf, die sich durchaus an je einen Tisch setzen und da beraten können.

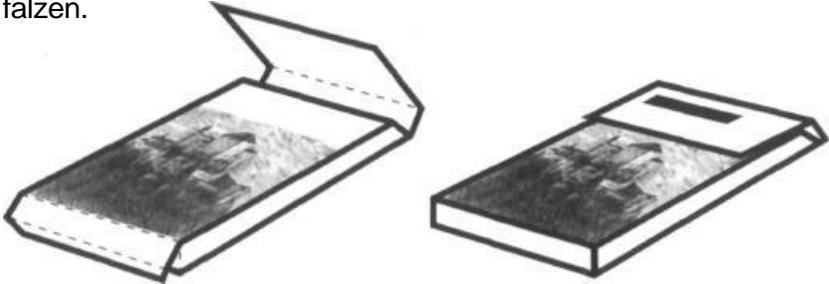
Durch einen Glückstreffer kann das Spiel schon nach wenigen Minuten enden. Die zu erwartende Spieldauer steigt mit der Zahl der Spielerinnen. Ideal scheint uns eine Runde von 4 Spielerinnen oder Teams mit einer mittleren Spieldauer von 42 Minuten.

Spielvorbereitungen

Steckt den Sichtschutz zwischen den hinteren Schachtelrand und die beiden Schachteltrennwände und laßt die beiden Seitenklappen über die Spielschachtel hinausragen (Skizze).



Vor dem ersten Spiel faltet ihr die flachen Zeitepochenkästchen zusammen. Laschen *nur am* unteren Ende einstecken. Die oberen Deckelrillen gut falzen.



Die Mitspielenden Zeitreisenden wählen eine ihnen entsprechende Zeitmaschine aus und legen die beiden Karten ihrer Wahl offen vor sich hin. Wie ihr seht, ist die Firma Cybernautic SA um größtmögliche Sicherheit besorgt und stellt euch von jedem Prototyp gleich zwei Exemplare zur Verfügung, die einzeln voll funktionsfähig sind. Merkt euch, wem welche Maschine gehört. Nicht berücksichtigte Maschinen entfernt ihr aus dem Spiel.

Mischt die restlichen 48 Karten mit der Rückseite nach oben und verteilt sie unbesehen zu je dreien in die 16 Epochenkästchen. Die gefüllten Kästchen steckt ihr in den Mittelteil der Schachtel - ihre Reihenfolge ist für das weitere Spiel unwesentlich,

Auf geht's! Lernt auf der Probefahrt!

Gespielt wird reihum. Wenn ihr am Zuge seid, erhaltet ihr die Schachtel und wickelt eure Aktionen ab - hinter dem Schutzschild, verdeckt vor den neugierigen Blicken der Konkurrenz.

Mit eurem ersten Zug fahrt ihr mit den Zeitmaschinen - das Reserveexemplar im Gepäck - in eine Epoche eurer Wahl. Ihr bekommt die Schachtel, wählt ein Kästchen aus, betrachtet dessen Inhalt, legt eure beiden Zeitmaschinen-Karten dazu und steckt das Kästchen in die Schachtel zurück.

Hinweis: Ein gutes Gedächtnis ist von Nutzen. Wenn ihr eine Kartenserie sammeln wollt, solltet ihr euch später erinnern, wo ihr die interessanten Karten schon mal gesehen habt. - Alles werdet ihr euch nicht merken können. Eines aber müßt ihr euch gut einprägen: in welcher Epoche eure Zeitmaschinen stecken.

Auch im zweiten und allen folgenden Zügen

- erhaltet ihr die Schachtel,
- wählt im verborgenen ein beliebiges Epochenkästchen aus,
- untersucht seinen Inhalt,
- führt eure Aktion durch,
- steckt das Kästchen irgendwo in den Mittelteil der Schachtel zurück
- und gebt die Schachtel weiter.

Im ausgewählten Kästchen führt ihr nach Wahl **eine der folgenden Aktionen** durch:

- 1) Ihr **beobachtet** interessiert seinen Inhalt.
- 2a) Ihr **startet zu einem Zeitsprung**: Dazu entnehmt ihr dem Kästchen (sofern vorhanden, versteht sich!) **eine eurer eigenen Zeitmaschinen** oder einen **Zeitgeist** und legt diese Karte offen vor euch hin. Bei einem Zeitsprung dürft ihr ihr müsst nicht - irgendeine weitere Karte aus dem Kästchen verdockt mitführen.

Hinweis: Zeitgeister sind neutrale, ihren ehrlichen Finderinnen zur Verfügung stehende Zeitmaschinen. - «Irgendeine verdeckte Karte mitführen» heißt eine Themenkarte, eine historische Quelle, einen Zeitgeist, eine eigene oder eine fremde Zeitmaschine aus dem gewählten Kästchen.

- 2b) Seid ihr auf einem Zeitsprung unterwegs, so müßt ihr im folgenden **Zugwiederlanden**-in einer Epoche eurer Wahl, versteht sich. Die Landung gilt als Aktion.

- 3) Ihr entnehmt dem Kästchen eine **historische Quelle** und legt sie offen vor euch hin. Dadurch erhaltet ihr eine Runde lang exklusive Informationen über außergewöhnliche geschichtliche Vorkommnisse: Alle Zeitreisenden, die auf einem Zeitsprung unterwegs sind und während dieser Runde zur Landung ansetzen, müssen euch ihre Landeepoche bekanntgeben (das Kästchen kurz und heimlich zeigen - nicht dessen Inhalt).

Die offengelegte historische Quelle legt ihr in eurem nächsten Zug in ein beliebiges Kästchen zurück. Dies allein gilt nicht als Aktion. Ihr dürft in der gewählten Epoche auch noch zu einem Zeitsprung starten oder eine allenfalls vorhandene *andere* historische Quelle aufdecken.

Spielende

Gelingt es euch, in eurem Zug zu einem Zeitsprung aus einem Kästchen zu starten, in dem **eine vollständige Serie von Themenkarten, eine eigene und keine fremde Zeitmaschine** stecken, so reist ihr in die Gegenwart zurück und gewinnt das Spiel. So einfach geht das.

Hinweis: Weder Geister noch historische Quellen behindern die Rückreise.

Die zwei Spezialkarten

Bei den ersten Proberunden könnt ihr die beiden Spezialkarten wie unbeschriebene Blätter behandeln. Danach empfehlen wir euch folgende Zusatzregeln:

Die Germania symbolisiert eine patriotische Feier.

Wer sie sieht, muß

- (allenfalls landen oder seine historische Quelle deponieren),
- die Entdeckung jubelnd kundtun, das betroffene Kästchen nennen und die Germania an sich nehmen,
- in der folgenden Runde aussetzen - Feierlichkeiten kosten Zeit und Energie -,

- in der übernächsten Runde die Germania in einem beliebigen Epochenkästchen verstecken. Dies gilt als Aktion.

Die Pest ist die gefürchtete Seuche des Mittelalters.

a) Wer mit der Zeitmaschine in der Epoche mit der Pest landet (Aktion 2b)

- muß das betroffene Kästchen nennen und gleich durchstarten: eine Landung ist unmöglich, und der Zeitsprung verlängert sich um eine weitere Runde.

Beim kurzen Besuch in der Pestepoche dürfen Zeitreisende aber ihre Ladung - die verdeckt mitgeführte Karte - gegen eine Ladung aus dem Kästchen mit der Pest austauschen... in der Hektik geht alles drunter und drüber!

b) Wer in eine Pestepoche hineinschaut (Ausnahme: die versuchte Landung mit einer Zeitmaschine, Punkt a),

- muß das betroffene Kästchen nennen und kann nichts weiter unternehmen.

Hinweis: Die bloße Beobachtung der Pestzeit ist bestimmt wenig attraktiv, das Austauschen von Karten dagegen schon. Unter Umständen überträgt eine Zeitmaschine auf diese Weise die Pest selber in eine andere Epoche, etwa gar mitten in eine fremde Kartensammlung.

Spezialfälle

Mehrmalige Landeversuche in der Pestepoche sind erlaubt.

Wer die Pest in der Zeitmaschine mitführt, darf damit ungestraft landen blockiert aber so die Maschine, Ein Start aus dem Landekästchen ist unmöglich, die Zeitmaschine muß abgeschleppt werden.

Befinden sich Pest und Germania in derselben Epoche, so ist nur die Pest zu vermelden. Eine Landung ist unmöglich.

Wer beim Zurücklegen der Germania oder einer historischen Quelle in die Pestepoche schaut, deponiert dort seine Karte und vermeldet die Pest.

Praktische und taktische Hinweise

Bitte schaut nicht penetrant rüber, wenn jemand am Zug ist! Die ZeitReise ist kein Mogelspiel, sie lebt von Geheimnissen und Überraschungen. Neugierige Blicke behindern den Spielablauf, indem bald alle ihre Aktionen unter dem Tisch durchführen müssen.

Entdeckt ihr zufällig eine fremde Sammlung von Themenkarten, so

- a) bewahrt einen kühlen Kopf,
- b) überlegt euch gut, ob ihr die Sammlung auseinanderreißen wollt - ihr könntet sie auch für euch nutzen, indem ihr der fremden Zeitmaschine auflauert und diese dann entführt.

Historische Quellen ermöglichen eine elegante Übernahme von Zeitgeistern: ihr besucht den - euch bekannten - Landeplatz des Geistes, startet mit ihm zu einem Zeitsprung und führt die Quelle im Gepäck mit.

Die Entdeckung der Germania ist erst ein doppeltes Ärgernis - im dritten Zug aber eine Chance: die gute Frau vermag einen Landeplatz der Konkurrenz nachhaltig zu blockieren.

Behaltet eure Zeitmaschinen im Auge. Nichts ist trauriger mitanzusehen als Zeitreisende, die mit Fleiß eine Serie zusammengetragen haben und am Ende ihre Maschine vermissen.

Impressum

Spielidee: D. M. Hooker. Originaltitel: «Cloak & De

Spielentwicklung: Urs Hostettler

Wissenschaftliche Bearbeitung: Prof. Dr. Werner Meyoi, lic. phil. Christoph Döbeli

Grafik: Magnus Roth, Roth Grafik, unter Mitarbeit von Jacqueline Anex

Produktion: © Klingental AG, Druck und Verlag, CH-4021 Basel, 1993

Verlag und Vertrieb: Fata Morgana Spiele, Güterstraße 32 CH 3008 Bern