

Anleitung für das Brettspiel "Zeitreise"

Was ihr braucht:

1 Spielplan oder 1 Schachbrett
1 Spielfigur für jeden Spieler
1 Würfel
Lagerkarten und Ereigniskarten
Spielgeld oder Spielsteine als Schatzpunkte

Vorbereitung zum ersten Spiel:

Ladet euch die Kartenvorlagen herunter. Schneidet alle Lager- und Ereigniskarten aus und klebt sie am besten auf Karton, damit sie länger halten. Wenn ihr lieber eine zum Spiel passende Rückseite für die Karten haben wollt, könnt ihr dafür die Rückseitenvorlagen benutzen.

Spielbeginn:

Zunächst die Lagerkarten mischen. Jeder Spieler zieht eine Lagerkarte. Das auf der Lagerkarte angegebene Feld (z. B. A 5) ist Ausgangs- und Endpunkt der Reise. Mit der Lagerkarte erhält jeder Spieler ein Guthaben von 3 Schatzpunkten.

Dann die Ereigniskarten gut mischen. Jeder Spieler zieht 5 Ereigniskarten. Er stellt sich seine Reise in zeitlicher Reihenfolge zusammen, und zwar von alt nach neu. Eine Jahreszahl von 1201 bis 1264 steht ganz oben auf jeder Ereigniskarte. Auf seiner Reise sucht der Spieler jeweils das der Karte entsprechende Feld auf dem Spielbrett auf (z.B. A 4 für die Jahreszahl 1201). Dann befolgt er die Anweisungen für das Kartenfeld und versucht, das nächste Kartenfeld möglichst schnell zu erreichen.

Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln und setzt seine Figur um die gewürfelte Augenzahl weiter. Der Lagerplatz muss zum Schluss genau mit der Würfelzahl erreicht werden.

Besonderheiten:

Die Figuren dürfen nur waagrecht und senkrecht ziehen.

Wer zum dritten Mal eine 1 würfelt, erhält 1 Schatzpunkt zusätzlich.

Wer eine 2 würfelt, muss eine zusätzliche Karte ziehen.

Wer eine 3 würfelt, darf nur diagonal ziehen.

Wer eine 4 würfelt, erhält 1 Schatzpunkt zusätzlich.

Wer eine 5 würfelt, muss zuerst nach links ziehen, falls möglich.

Wer zum dritten Mal eine 6 würfelt, bekommt einen Schatzpunkt abgezogen.

Spielgewinn

Gewinner ist, wer die meisten Schatzpunkte gesammelt hat. Haben zwei Spieler den gleichen Schatzpunktestand, zieht jeder von ihnen zunächst eine weitere Karte und befolgt die Anweisungen. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Gewinner feststeht. Der Lagerplatz muss in diesem Fall nicht wieder erreicht werden.