

Tabaijana

Flucht
von der
Feuerinsel

Flight from Fire Island

Fuite de l'île en feu

De vlucht van het vuureiland

Ein Spiel von Wolfgang Kramer,
illustriert von Sylvia Öwerdieck

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels



Alle Rechte vorbehalten – Printed in Germany
© Verlag Herder Freiburg im Breisgau 1990
ISBN 3-451-21901-8

HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

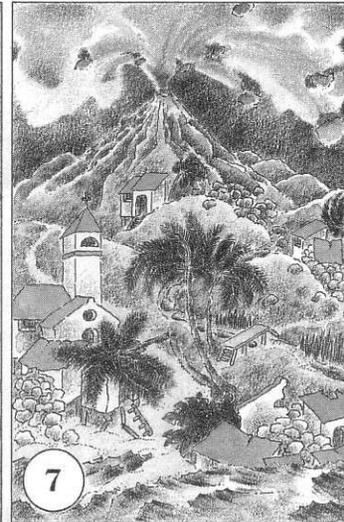
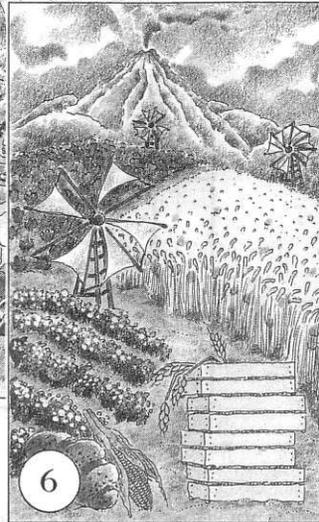
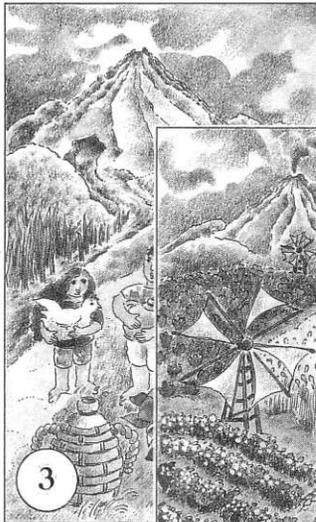
Spielgeschichte

Irgendwo in einem südlichen Ozean liegt die kleine paradiesische Insel „Tabaijana“ (Bild 1 auf dem Spielplan). Das bedeutet „Feuerberg“. Der Vulkan in der Mitte der Insel, der ihr den Namen gab, ist schon längst erloschen. Nur der alte „Käpten“ erzählt noch manchmal grausige Geschichten von einer Weissagung, nach der Tabaijana beim nächsten Ausbruch des Feuerbergs im Meer versinken wird. Doch niemand glaubt ihm, denn er ist nicht mehr der Jüngste und spinnt so manches Seemannsgarn.



Es ist Erntezeit auf der fruchtbaren Insel. Höher und höher stapeln sich auf den Feldern die Kisten mit dem frisch geernteten Obst, Gemüse und Getreide. Auch die Fischer freuen sich über reiche Ausbeuten ihrer nächtlichen Fahrten. Die Hühner werden fett, und die Ziegen tragen dicke Wolle und pralle Euter (Bilder 2 – 6).

Die Kinder aus der Blumengasse haben beim Einbringen der Ernte geholfen. Jetzt haben sie für heute frei. „Kommt, wir gehen hinauf zur Höhle!“ Gesagt, getan. Zusammen mit ihrem Hund Raka machen sie sich auf den Weg zur Höhle, in der die Quelle entspringt, die die Insel mit Wasser versorgt (Bild 3). Kaum sind die Kinder in der Höhle verschwunden, geht plötzlich ein mächtiges Zittern durch die ganze Insel. „Was ist das?“ – „Ein Erdbeben!“ – „Nein, der Feuerberg bricht aus!“ So schnell sie können rennen die Kinder zum Ausgang der Höhle zurück. Doch – da ist kein Ausgang mehr! Denn die Kinder haben recht: der Feuerberg ist tatsächlich ausgebrochen. Zwar erst ein bißchen, aber das Beben hat ausgereicht, um den Eingang der Höhle zu verschütten (Bild 7). Die Kinder sind in der Höhle eingeschlossen.

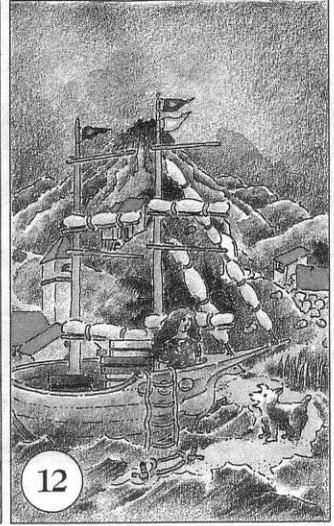


Währenddessen zerstören draußen herabfallende Steine die Häuser des Ortes, und schwärzlicher Qualm erfüllt die Luft. Die Tabaijaner verlassen fluchtartig ihre Insel.

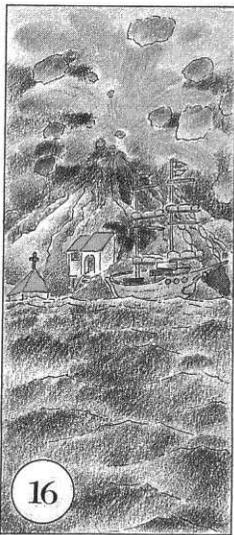


Da geht ein neuer mächtiger Ruck durch die ganze Insel, und sie senkt sich mehrere Meter tief ins Meer. Dadurch wird der Höhleneingang wieder frei und das kleine Quellflüßchen ergießt sich wie ein reißender Strom durch die zerstörten Straßen des Ortes (Bild 8).

Noch brummt und grummelt der Vulkan, als die Kinder sich wieder aus der Höhle hervorwagen. Vorsichtig untersuchen sie die ganze Insel (Bild 9). Sie sind die Letzten auf der Insel. „Schnell, wir müssen auch weg! Im Hafen liegt noch ein Schiff!“ In Windeseile machen sich die Kinder daran, auf der ganzen Insel Vorräte einzusammeln und auf das Schiff zu bringen. Plötzlich fängt Raka an zu bellen. Er will gar keine Ruhe mehr geben. „Was ist denn los, Raka?“ Da Raka nicht sprechen kann, wedelt er nur aufgeregt mit dem Schwanz und läuft zurück zum Ort (Bild 12). In einer der halb zerstörten Hütten finden sie einen bewußtlosen Jungen (Bild 13) und den leise vor sich hin stöhnenden Käpten. Beide bringen sie vorsichtig zum Schiff (Bild 14).

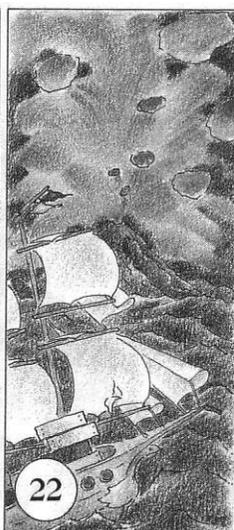


Währenddessen fängt der Feuerberg wieder zu rumoren an. Feurige Fontänen glühender Lava schießen aus seinem Krater. Schwere Gesteinsbrocken fliegen hinterher. Bebend sinkt die Insel tiefer und tiefer. „Beeilt euch mit den Vorräten. Los,



los, je mehr wir haben, desto länger können wir auf dem Meer überleben!“ (Bilder 15 – 20)

Als nur noch das Kreuz auf der Kirchturmspitze aus dem Wasser hervorschaut, machen die Kinder das Schiff klar zum Ablegen, und unter der Führung des Kapitäns segelt es auf das offene wilde Meer hinaus (Bild 21). Auf der Insel ist Weltuntergang. Ein schwerer Ausbruch folgt dem andern. Haushohe Wellen schleudern das Schiff hin und her. Unter ohrenbetäubendem Toben versinkt die ganze Insel im Meer (Bilder 22 – 24). Doch die Kinder und der Kapitän sind gerettet, gerettet in letzter Minute! – Aber welche weiteren Gefahren werden auf sie zukommen? Doch das ist eine andere Geschichte und gehört nicht zu diesem Spiel ...



Tabaijana

Flucht von der Feuerinsel

Flight from Fire Island Fuite de l'île en feu De vlucht van het vuureiland

Ein Spiel für 2 bis 5 Personen ab 5 Jahren
Spieldauer: 15 Minuten

Spielmaterial

1 Spielplan die Insel Tabaijana mit dem Feuerberg
20 Kisten in 5 Farben (je 4 pro Farbe)
1 Schiff auf das die Kisten geladen werden
2 Würfel

Zwei Spiele

In der nachfolgenden Spielregel sind zwei Spiele beschrieben, ein schwieriges und ein einfaches.

Die schwierigere Version steht am Anfang. Sie ist als Familienspiel für Kinder ab 8 Jahren geeignet. Die einfache Version können schon Kinder ab 5 Jahren spielen, zugleich ist sie als Einstiegs-Spiel für die schwierigere Version gedacht. Die Regeln für das einfachere Spiel sind am Rand durch einen grauen Balken markiert.

In beiden Spielen geht es darum, die Kisten in einer bestimmten Anordnung auf das Schiff zu bringen. Normalerweise wird man sich, wenn Gefahr droht, um eine bestimmte Anordnung wenig kümmern. Sie soll symbolisch für alle Probleme stehen, die bei einer so panikartigen Flucht auftreten.

Spielregel für das Familienspiel (ab 8 Jahren)

1. Spielvorbereitung

Aufstellen des Spielmaterials.

- Alle 20 Kisten werden auf dem Feld 1 so übereinandergestapelt, daß keine zwei Kisten gleicher Farbe direkt übereinanderliegen. Die Reihenfolge der Farben ist beliebig.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und weiß damit, welches seine eigenen Kisten sind. Kisten, die keinem Spieler gehören, sind **neutrale** Kisten.
- Das Schiff wird auf das Feld 10 gestellt.

2. Spielziel

Um was es bei diesem Spiel geht.

Alle 20 Kisten müssen auf das Schiff gebracht werden.

Ziel des Spieles ist es, die Kisten so übereinanderzustapeln, daß auf dem Schiff ein hoher Turm mit allen 20 Kisten entsteht, bei dem **alle Kisten der gleichen Farbe direkt übereinandergestapelt sind**, also z. B. unten 4 gelbe, dann darüber 4 rote usw.

3. Spielablauf

- *Züge beim Ab- und Aufbau der Kisten/Türme*

Mit den Würfelaugen kann man entweder die Kisten/Türme oder das Schiff ziehen, aber nicht beides gleichzeitig. Die Zugrichtung ist stets vorwärts! Es besteht Zugzwang, d. h., Würfelpunkte dürfen nicht verfallen. Jeder Spieler hat einen Zug, danach ist der nächste an der Reihe.

Am Anfang:
Abbauen des Turms.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit **einem** Würfel und baut den hohen Turm auf dem Startfeld zunächst einmal ab. Dies geschieht dadurch, daß er eine Anzahl von Kisten von oben abnimmt und mit diesen um die gewürfelte Augenzahl weiterzieht.

Beim Abbauen und Ziehen muß eine der beiden folgenden Regeln erfüllt werden:

Wichtige Regeln beim Abbauen und Ziehen.

Regel A: In dem abgebauten Turm, den man weiterzieht, muß mindestens eine eigene Kiste an einer beliebigen Stelle vertreten sein,

oder:

Regel B: Auf dem zurückbleibenden Turm muß (nach Abbau) eine **eigene** Kiste ganz oben sitzen.

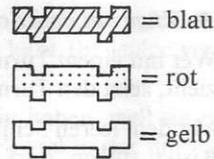
Natürlich darf der Turm, mit dem man weiterzieht, bzw. der Turm, der zurückbleibt, auch nur aus einer Kiste bestehen.

Der nächste Spieler kann den ersten großen Turm oder den bereits weitergezogenen Turm weiter abbauen; er kann auch einen kompletten Turm weiterziehen, wenn eine eigene Kiste darin vertreten ist.

Wichtig:
Kein Nebeneinander,
nur Aufeinander von
Kisten/Türmen erlaubt!

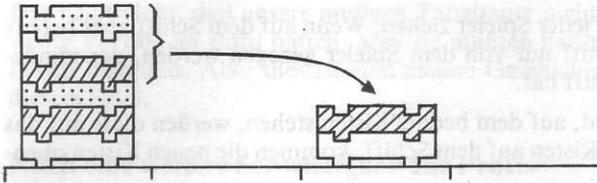
Auf einem Feld darf immer nur **eine einzelne Kiste** oder **ein Turm** stehen. Mehrere Türme oder Kisten auf einem Feld nebeneinander sind nicht zulässig. Wenn demnach ein Zug mit einem Turm/bzw. einer Kiste auf einem Feld endet, auf dem bereits ein Turm/bzw. eine Kiste steht, müssen die Kisten aufeinandergestapelt werden.

Beispiele für das Ziehen:



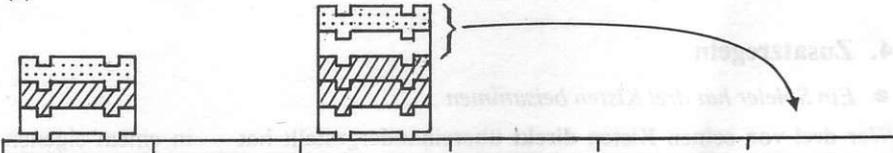
Beispiele für das Ziehen.

(1)



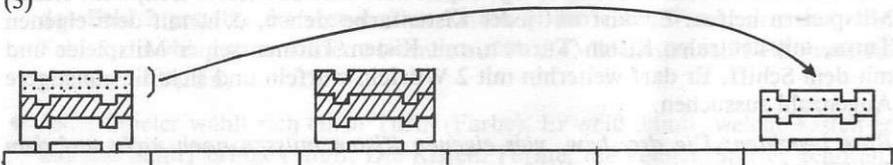
Gelb ist an der Reihe. Er würfelt 2. Er teilt den 1. Turm und zieht mit den drei obersten Kisten weiter. Er darf dies tun, da von ihm eine gelbe Kiste dabei ist (Regel A). Auf diese Weise hilft er Blau, denn zwei blaue Kisten kommen zusammen.

(2)



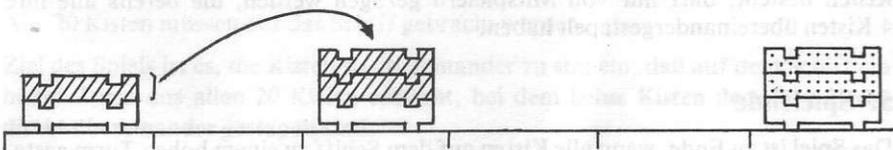
Jetzt ist Blau an der Reihe. Er würfelt eine 3 und zieht nach Regel B mit den beiden obersten Kisten weiter. Auf dem zurückbleibenden Turm sind seine beiden Kisten jetzt oben.

(3)



Jetzt ist Rot an der Reihe. Er würfelt 5 und zieht nach Regel A seine oberste Kiste von dem 1. Turm auf den 3. Turm. Damit hat er zwei seiner Kisten beisammen.

(4)



Jetzt kommt wieder Gelb an die Reihe. Er würfelt 2. Für sich selbst kann er wenig tun, dafür aber um so mehr für Blau. Nach Regel B zieht er die oberste Kiste des ersten Turmes. Auf diese Weise hat Blau 3 Kisten beisammen.

Gegenseitige Hilfe: Bei diesem Beispiel sieht man deutlich, daß man nicht nur seine eigenen Kisten beachten muß, sondern auch, wie man seinen Mitspielern helfen kann. Nur auf diese Weise können die Spieler gemeinsam dieses Spiel gewinnen.

Gegenseitige Hilfe.

Wozu das Schiff da ist.

- *Züge mit dem Schiff*

Wer mit einem Turm oder einer einzelnen Kiste genau auf das Feld mit dem Schiff zieht, setzt den Turm bzw. die Kiste auf das Schiff.

Mit dem leeren Schiff kann jeder Spieler ziehen. Wenn auf dem Schiff aber bereits Kisten stehen, darf das Schiff nur von dem Spieler gezogen werden, der mindestens eine Kiste auf dem Schiff hat.

Zieht das Schiff auf ein Feld, auf dem bereits Kisten stehen, werden diese auf das Schiff gestellt. Sind bereits Kisten auf dem Schiff, kommen die neuen Kisten obendrauf.

Auf dem Schiff befindliche Kisten darf man jederzeit nach den Regeln A und B wieder abladen und mit den Kisten allein weiterziehen.

Das Schiff wird beim Ziehen immer auf den Teil des Feldes gestellt, auf dem Wasser abgebildet ist, die Kisten dagegen werden, wenn sie nicht auf dem Schiff stehen, immer auf dem Land abgestellt.

4. Zusatzregeln

- *Ein Spieler hat drei Kisten beisammen*

Vorteil bei 3 gleichen Kisten übereinander.

Wer **drei** von seinen Kisten **direkt** übereinandergestellt hat – in einem eigenen Turm oder in einem Turm, in dem noch andere Kisten enthalten sind – darf ab diesem Zeitpunkt mit **zwei Würfeln** würfeln und die Augenzahl auswählen, mit der er ziehen will.

- *Ein Spieler hat vier Kisten beisammen*

Vorteil bei 4 gleichen Kisten übereinander.

Wer alle seine Kisten übereinandergestapelt hat, darf ab diesem Zeitpunkt seinen Mitspielern helfen. Er darf mit jeder Kistenfarbe ziehen, d.h. mit dem eigenen Turm, mit neutralen Kisten/Türmen, mit Kisten/Türmen seiner Mitspieler und mit dem Schiff. Er darf weiterhin mit 2 Würfeln würfeln und sich die günstigere Augenzahl aussuchen.

Bitte beachten: Die drei bzw. vier eigenen Kisten müssen noch nicht auf dem Schiff stehen.

- *Neutrale Kisten/Türme*

Ziehen von neutralen Kisten.

Befinden sich in den Türmen neutrale Kisten, werden diese automatisch mitgezogen. **Aber:** Eine einzelne neutrale Kiste oder ein Turm, der nur aus neutralen Kisten besteht, darf nur von Mitspielern gezogen werden, die bereits alle ihre 4 Kisten übereinandergestapelt haben.

5. Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kisten auf dem Schiff zu einem hohen Turm gestapelt wurden und alle Kisten gleicher Farbe direkt übereinanderstehen, d.h., alle roten Kisten übereinander, alle grünen Kisten übereinander usw. Welche Kistenfarbe unten und welche oben ist, spielt keine Rolle.

Gewonnen!

Gelingt dieser Aufbau bis zum Feld 20 oder früher, dann habt Ihr hervorragend gespielt und haushoch gewonnen.

Gelingt der Aufbau erst danach, aber spätestens bis zum letzten Feld (Nr. 24), dann habt Ihr auch noch gewonnen, sozusagen in der allerletzten Minute. Wobei Ihr in diesem Fall die letzten Kisten sozusagen aus dem Wasser auffischen müßt.

Gelingt es nicht, bis zum Feld 24 alle Kisten in der verlangten Anordnung auf das Schiff zu bringen, dann endet das Spiel auch, aber diesmal habt Ihr leider verloren.

Verloren

Das heißt nicht, daß unsere mutigen Tabaijaner nicht überlebt haben, weil sie zu wenig Vorräte an Bord hatten, aber sie mußten natürlich viel, viel härter um ihr Leben kämpfen. Aber dies ist eine andere Geschichte und gehört nicht mehr zu diesem Spiel.

Noch eine weitere Schwierigkeit für Profis

Wer sich noch eine weitere Herausforderung zumuten will, der kann versuchen, die Farben in einer bestimmten Reihenfolge auf das Schiff zu bringen. Die Reihenfolge wird durch die Spielplanfelder zwei bis sechs bestimmt. Zuerst müssen alle roten Kisten auf das Schiff geladen werden, dann alle weißen usw. – und zuletzt alle gelben. Schafft Ihr das auch noch?

Wenn man das Spiel schwieriger machen will.

Spielregel für das einfache Spiel (zugleich Einstiegsspiel) ab 5 Jahren

1. Spielvorbereitung

- Die vier roten Kisten werden zu einem Viererturm übereinandergestapelt auf das Feld 2 gestellt, die vier weißen Kisten bilden einen Viererturm auf dem Feld 3, die vier grünen Kisten kommen auf Feld 4, die blauen auf Feld 5 und die gelben auf Feld 6.
- Jeder Spieler wählt sich einen Turm (Farbe). Er weiß damit, welche Kisten er auf das Schiff bringen muß. Die Kisten/Türme, die keinem Spieler gehören, sind **neutrale** Kisten/Türme.
- Das Schiff wird auf Feld 10 gestellt.

2. Spielziel

Alle 20 Kisten müssen auf das Schiff gebracht werden.

Ziel des Spiels ist es, die Kisten so übereinander zu stapeln, daß auf dem Schiff ein hoher Turm aus allen 20 Kisten entsteht, bei dem **keine Kisten derselben Farbe direkt übereinander gestapelt sind**.

Dieses Ziel muß spätestens auf Feld 24 erreicht sein; je eher desto besser.

3. Spielablauf

- *Züge beim Ab- und Aufbau der Kisten/Türme*

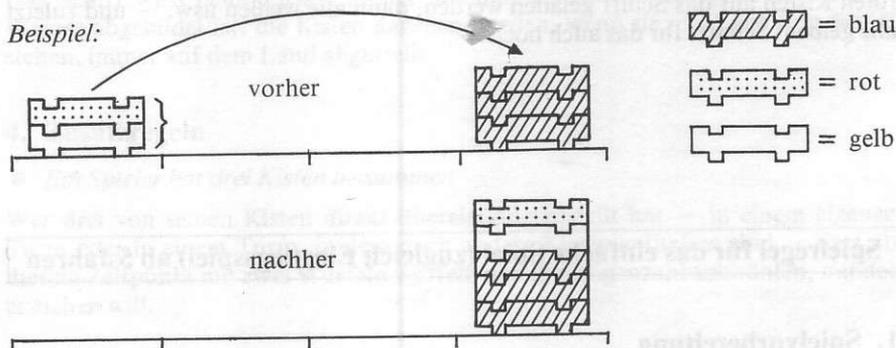
Mit den Würfelaugen kann man entweder Kisten/Türme oder das Schiff ziehen, aber nicht beides gleichzeitig. Die Zugrichtung ist stets vorwärts. Es besteht Zugzwang, d. h., Würfelpunkte dürfen nicht verfallen.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit **einem Würfel** und rückt die oberste von seinen Kisten oder eine oberste der neutralen Kisten um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe, der genauso verfährt.

Endet der Spielzug auf einem Feld, auf dem bereits eine einzelne Kiste oder ein Turm stehen, wird die Kiste obendrauf gesetzt.

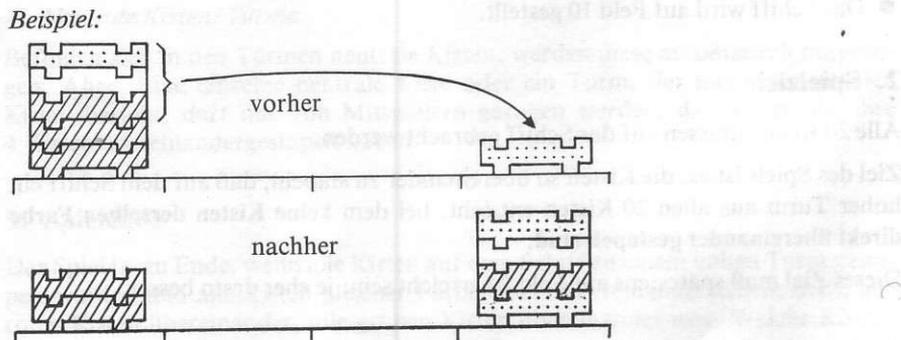
Merke: Auf einem Feld darf nur eine einzelne bzw. mehrere Kisten übereinandergestapelt stehen (= Turm). Mehrere Kisten/Türme auf einem Feld nebeneinander sind nicht zulässig.

Ein Turm darf wie eine einzelne Kiste bewegt werden. Man zieht mit dem gesamten Turm um die gewürfelte Augenzahl weiter. Endet der Zug auf einem Feld, auf dem bereits eine Kiste oder ein Turm steht, wird der Turm obendrauf gesetzt.



Ein Turm darf nur dann von einem Spieler bewegt werden, wenn er entweder mindestens eine Kiste im Turm hat (in unserem Beispiel also vom roten oder gelben Spieler), oder wenn der Turm ausschließlich neutrale Kisten enthält.

Einen Turm darf man auch splitten, d. h., man nimmt von einem Turm beliebig viele Kisten von oben ab und zieht mit diesen weiter. Der Rest des bisherigen Turmes bleibt stehen.



Der Spieler, der einen Turm splittet, muß in dem Teil, den er weiterzieht, mindestens mit einer Kiste vertreten sein, oder alle Kisten, die er weiterzieht, müssen neutral sein.

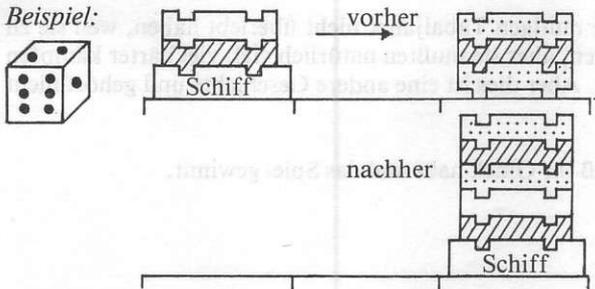
In unserem Beispiel kann der Splittung sowohl der rote, gelbe oder blaue Spieler herbeiführen.

● Züge mit dem Schiff

Endet ein Spielzug auf dem Feld, auf dem das Schiff steht, werden die Kisten auf das Schiff gestellt. Reicht die Augenzahl über das Schiffsfeld hinaus, müssen die Kisten am Schiff vorbeigezogen werden.

Das leere Schiff darf von allen Spielern bewegt werden, dies gilt auch, wenn auf dem Schiff nur neutrale Kisten stehen, ansonsten darf das Schiff nur von den Spielern bewegt werden, die mindestens eine ihrer Kisten auf dem Schiff haben.

Zieht das Schiff auf ein Feld, auf dem bereits Kisten stehen, werden diese auf das Schiff gestellt. Sind auf dem Schiff bereits Kisten, werden die neuen Kisten obendrauf gesetzt.



Kommen auf dem Schiff gleichfarbige Kisten übereinander, muß man diese durch Splitten wieder abladen. Es gelten dabei dieselben Regeln, wie beim Splitten eines Turmes.

Das Schiff wird beim Ziehen immer auf den Teil des Feldes gestellt, auf dem Wasser abgebildet ist; die Kisten dagegen werden, wenn sie nicht auf dem Schiff stehen, immer auf dem Land abgestellt.

Zusammenfassung der Zugweise:

Jeder Spieler kann mit einer einzelnen Kiste, einem Turm, dem Teil eines Turmes (von oben abnehmen) oder dem Schiff ziehen.

Die Kisten, die weitergezogen werden, müssen mindestens eine eigene Kiste enthalten, oder es müssen alle neutrale Kisten sein. Das Schiff muß mindestens eine eigene Kiste enthalten oder nur neutrale, oder es muß leer sein.

Auf einem Feld darf nur eine einzelne Kiste, ein Turm oder das Schiff stehen. Ankommende Kisten werden obendrauf gesetzt. Wird das Schiff gezogen, kommen die Kisten des Ankunfts-feldes oben auf das Schiff.

4. Zusatzregeln

● Ein Spieler hat drei Kisten auf dem Schiff

Wer bereits drei seiner Kisten auf dem Schiff hat, darf ab diesem Zeitpunkt mit **zwei Würfeln** würfeln und sich die Augenzahl auswählen, mit der er ziehen will.

● Ein Spieler hat vier Kisten auf dem Schiff

Wer es geschafft hat, alle seine Kisten auf das Schiff zu bringen, spielt natürlich weiter und hilft ab jetzt seinen Mitspielern. Er würfelt mit beiden Würfeln und sucht sich die für ihn günstigere Augenzahl aus. Er darf frei wählen, mit welcher Kiste oder welchem Turm er ziehen will. Er darf natürlich auch das Schiff ziehen.

5. Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Kisten auf dem Schiff zu einem hohen Turm gestapelt wurden und in dem Kistenturm keine Kisten gleicher Farbe direkt übereinanderstehen. Gelingt dies bis zum Feld 20 oder früher, dann habt Ihr sehr gut gespielt und haushoch gewonnen. Gelingt der Aufbau erst danach, aber spätestens bis zum letzten Feld (Nr. 24), dann habt Ihr auch noch gewonnen, sozusagen in der allerletzten Minute.

Gelingt auch dieses Ziel nicht, d. h. fährt das Schiff über das Feld 24 hinaus und hat nicht alle Kisten geladen, oder eine bestimmte Anzahl Kisten muß über das Feld 24 hinausgezogen werden, dann endet das Spiel auch – aber diesmal habt Ihr leider verloren.

Das heißt nicht, daß unsere mutigen Tabaijaner nicht überlebt haben, weil sie zu wenig Vorräte an Bord hatten, aber sie mußten natürlich viel, viel härter kämpfen und sparsam leben an Bord. Aber dies ist eine andere Geschichte und gehört nicht mehr zu diesem Spiel.

So, und jetzt hoffen wir, daß Ihr Glück habt und das Spiel gewinnt.