

TIMES

1961

1845

1945

1810

1776

1918

1514

1066

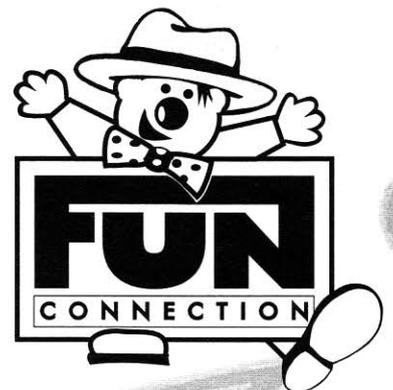
Ⓧ Spielregel 2 - 7

Ⓧ Règle du jeu 8 - 13

Ⓧ Spelregels 14 - 19

Ⓧ Regolamento del gioco 20 - 25

Ⓧ Reglas del juego 26 - 31



TIMES

DAS TAKTISCHE QUIZSPIEL FÜR 2 BIS 5 SPIELER.

Von Uwe Rosenberg.

Wissen ist Macht! Sie wissen nichts? Macht überhaupt nichts!!

Oder wissen Sie vielleicht, wann die "Mona Lisa" aus dem Pariser Louvre gestohlen wurde?

Bei TIMES wird nur oberflächlich "Wissen" verlangt. Natürlich sind "Intelligenzbestien", "Schnelldenker", "Historiker" und andere "Schlaumeier" etwas im Vorteil - aber nur ein kleines bißchen - und nur vielleicht.

Nutzen Sie das "Wissen" Ihrer Mitspieler schamlos aus. Spielen Sie die richtige Karte im passenden Augenblick.

Übertrumpfen Sie die vermeintliche Intelligenz der Anderen und setzen Sie Ihr Pokerface auf.

"Wissen" mag ja Macht bedeuten - bei TIMES aber wird das "Wissen" anderer clever für den eigenen Sieg genutzt.

Das Spielmaterial

1 großer Spielplan

126 Karten mit über 750 Ereignissen

30 TIMES-Karten

9 TIMES-Marker

5 Spielfiguren

1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel müssen die neun TIMES-Marker vorsichtig aus ihrer Halterung herausgebrochen werden.

Die Vorbereitungen

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld der Wertungsleiste (gelber Rand).

Die 9 TIMES-Marker werden nach Farben sortiert und bereitgelegt. Die 30 TIMES-Karten werden gründlich gemischt und an jeden Spieler verdeckt sechs Karten ausgeteilt. Überzählige Karten werden beiseite gelegt.

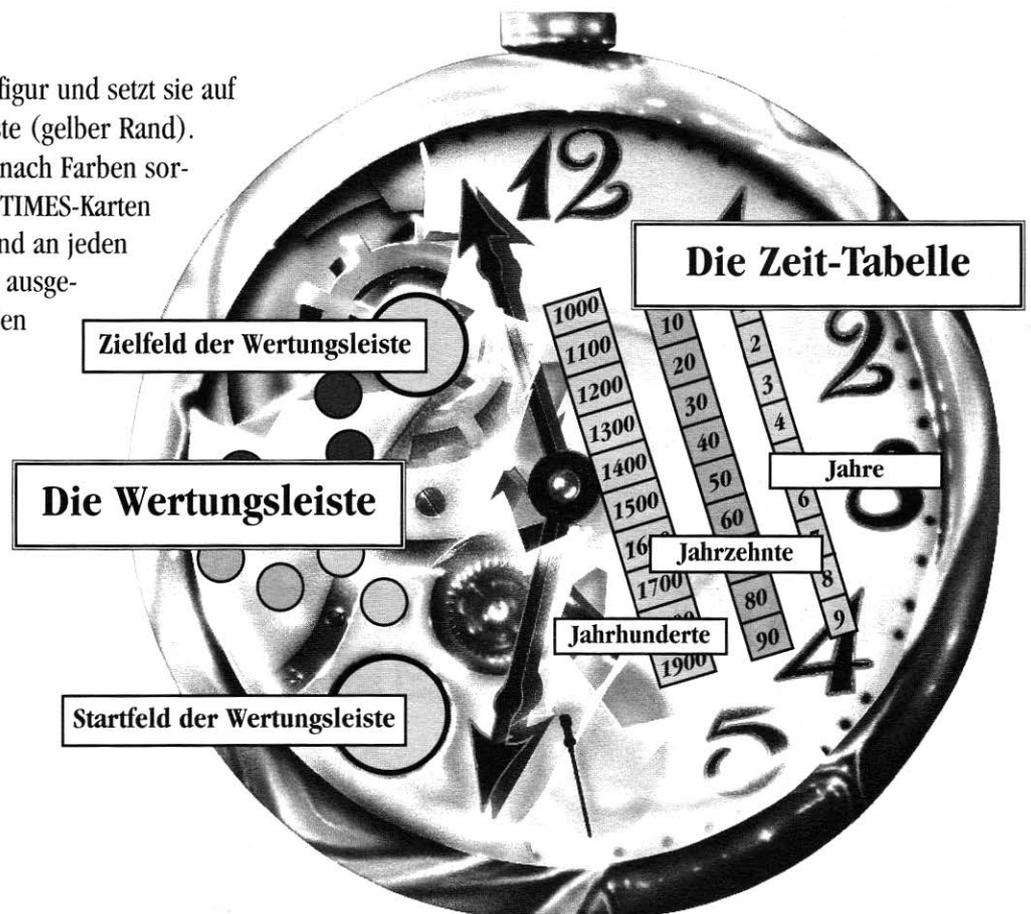
Die Ereigniskarten werden gemischt und einem Mitspieler übergeben, der den Stapel vor sich ablegt. Mit dem Vorlesen des ersten Ereignisses kann das Spiel beginnen.

Das Spielziel

Grundsätzlich gilt es, möglichst schnell seine TIMES-Karten auszuspielen. Wer als erster alle Karten - bis auf eine - ausspielen kann, gewinnt eine Spielrunde. Wer nach mehreren Spielrunden als erster die oberste Stufe der Wertungsleiste erreicht, gewinnt das Spiel.

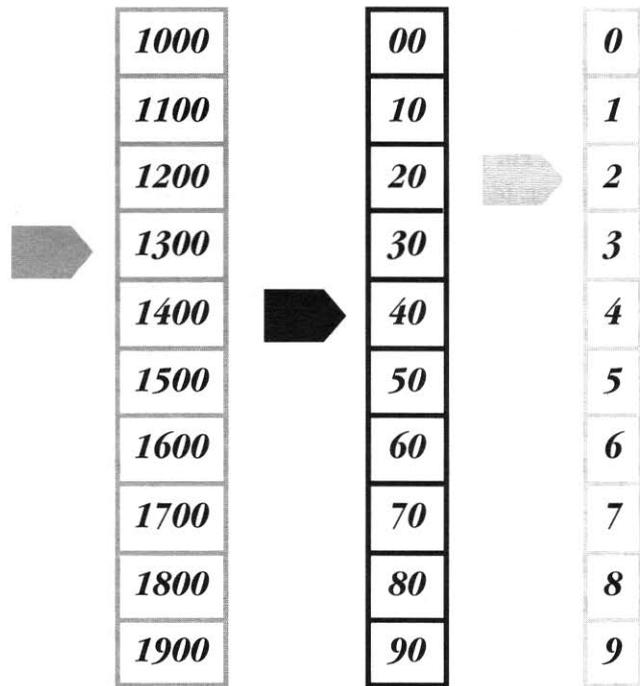
Der Spielplan

Der TIMES-Spielplan ist in zwei Bereiche aufgeteilt: Die Zeit-Tabelle und die Wertungsleiste.



Die Wertungsleiste

Die Wertungsleiste gibt jeweils den aktuellen Spielstand wieder. Je nach Erfolg in den einzelnen Spielrunden werden die Figuren der Spieler vorge-setzt. Wer zuerst das Feld mit dem roten Rand erreicht, gewinnt das Spiel.



Die Zeit-Tabelle

Auf der Zeit-Tabelle entwickelt sich das eigentliche Spiel. Mit Hilfe der TIMES-Marker und der TIMES-Karten gilt es, das jeweils gefragte Ereignis festzu-legen.

Die Zeit-Tabelle besteht aus drei Spalten. In der rosa Spalte wird mit den TIMES-Markern das Jahrhundert angezeigt, in der blauen Spalte das Jahrzehnt und in der gelben Spalte das jeweilige Jahr.

Das Beispiel rechts zeigt das Jahr 1342.

Die Ereignis-Karten

Auf jeder Seite der Ereignis-Karten befinden sich drei Ereignisse in deutscher Sprache, die einzeln nummeriert sind. Jeweils auf der Rückseite befindet sich unter der entsprechenden Ziffer die dazugehörige richtige Jahreszahl.

Die Ereignisse stammen aus den Jahren 1000 bis 1999 - also auch aus den kommenden Jahren bis 1999! Ganz bewußt wurden Ereignisse ausgewählt, die relativ genau einzuordnen sind.

Bei anderen Ereignissen wiederum wird kaum jemand auch nur annähernd das korrekte Jahr erraten können. Das entscheidende Spielelement stellen die TIMES-Karten dar. Diese Karten loszuwerden, muß deshalb nicht gleichbedeutend mit historischen Wissen sein.

In unserem Beispiel steht die Jahreszahl zu Ereignis 2 auf der Rückseite in der rechten Spalte unter ②: 1692

Vorderseite

D	1 Winston Churchill erhält den Nobelpreis für Literatur.	④ 1925
	2 In einem englischen Wochenblatt erscheint die erste Wettervorhersage.	⑤ 1894
	3 Die Stadt Wien wird als "Vienni" erstmals urkundlich erwähnt.	⑥ 1792
F	1 Winston Churchill reçoit le Prix Nobel de littérature.	④ 1925
	2 Les premières prévisions météorologiques paraissent dans un journal anglais.	⑤ 1894
	3 Pour la première fois on trouve mention de la ville de Vienne.	⑥ 1792
NL	1 Winston Churchill ontvangt de Nobelprijs voor literatuur.	④ 1925
	2 In een Engels weekblad verschijnt de eerste weersvoorspelling.	⑤ 1894
	3 De stad Wenen wordt als "Vienni" voor het eerst in een document genoemd.	⑥ 1792
I	1 Winston Churchill ottiene il Premio Nobel per la Letteratura.	④ 1925
	2 Su un settimanale inglese escono le prime previsioni del tempo.	⑤ 1894
	3 La città di "Vienni" viene menzionata per la prima volta su un documento.	⑥ 1792
E	1 Winston Churchill recibe el Primo Nobel en literaturas.	④ 1920
	2 Un periódico inglés publica por primera vez una previsión meteorológica.	⑤ 1894
	3 La ciudad de Vienna mencionado como "Vienni" por primera vez en escrituras.	⑥ 1792

1A

Rückseite

D	4 Charlie Chaplin dreht den Film "Goldrausch".	① 1953
	5 In Paris wird das "Internationale Olympische Komitee" gegründet.	② 1692
	6 In den USA wird der Dollar zum einheitlichen Währungssystem.	③ 1030
F	4 Charlie Chaplin réalise son premier film "La Ruée vers l'or".	① 1953
	5 A Paris, le "Comité International Olympique" est fondé.	② 1692
	6 Aux Etats-Unis, le dollar devient l'unique monnaie des états fédératifs.	③ 1030
NL	4 Charlie Chaplin maakt de film "Goldrush".	① 1953
	5 In Parijs wordt het "Internationaal Olympisch Comité" opgericht.	② 1692
	6 In der Verenigde Staten wordt de dollar als officiële munteenheid ingevoerd.	③ 1030
I	4 Charlie Chaplin gira il film "Febbre dell'oro".	① 1953
	5 A Parigi si fonda il "Comitato Internazionale Olimpico".	② 1692
	6 Negli USA il dollaro diventa la valuta unitaria per tutti gli stati federali.	③ 1030
E	4 Un terremoto en Kansu trae la muerte a 100.000 personas.	① 1953
	5 Se establece el "Comité Olímpico Internacional" en Paris.	② 1692
	6 En los EEUU se establece el dólar como sistema monetario uniforme.	③ 1030

1B

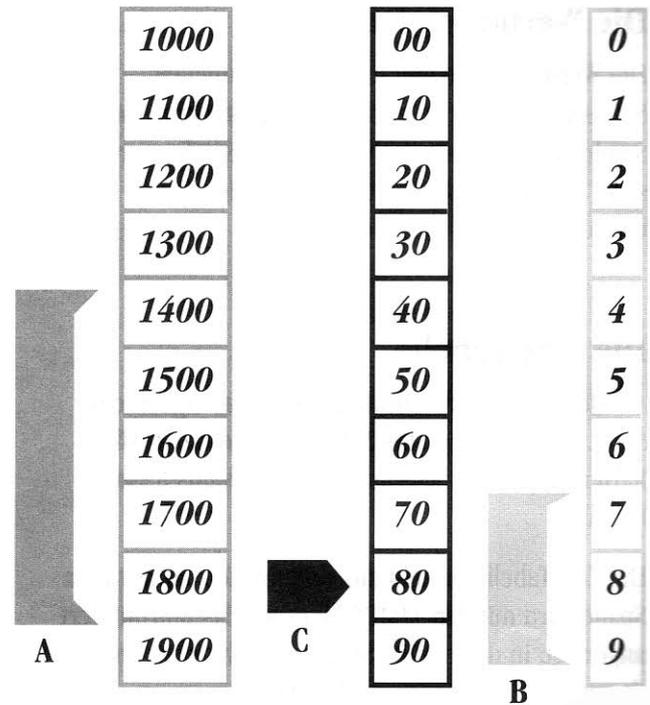
Die TIMES-Marker

Mit Hilfe der TIMES-Marker lassen sich auf der Zeit-Tabelle sämtliche Jahreszahlen von 1000 bis 1999 anzeigen. Für jede Spalte gibt es drei farblich passende Marker. Je nach Größe der TIMES-Marker werden 5, 3 oder 1 Feld markiert.

Ein großer TIMES-Marker (A) deckt einen Zeitraum von 5 Feldern ab: In unserem Beispiel die Jahre 1400 bis 1899.

Ein mittlerer TIMES-Marker (B) deckt einen Zeitraum von 3 Feldern ab: Im Beispiel die Jahre 7 bis 9.

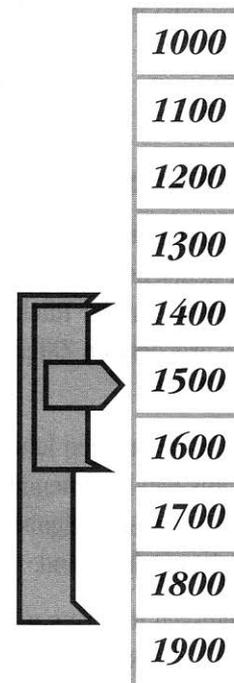
Ein kleiner TIMES-Marker (C) deckt immer genau ein Feld ab: In unserem Beispiel die Jahre 80 bis 89.



Im Spielverlauf werden häufig die drei Marker einer Spalte übereinandergelegt. Jeder Marker gilt dann jeweils für seinen Zeitraum.

Im Beispiel deckt der große Marker den Zeitraum 1400 bis 1899 ab, der mittlere Marker zeigt den Bereich 1400 bis 1699, der kleine Marker steht für den zeitraum 1500 bis 1599.

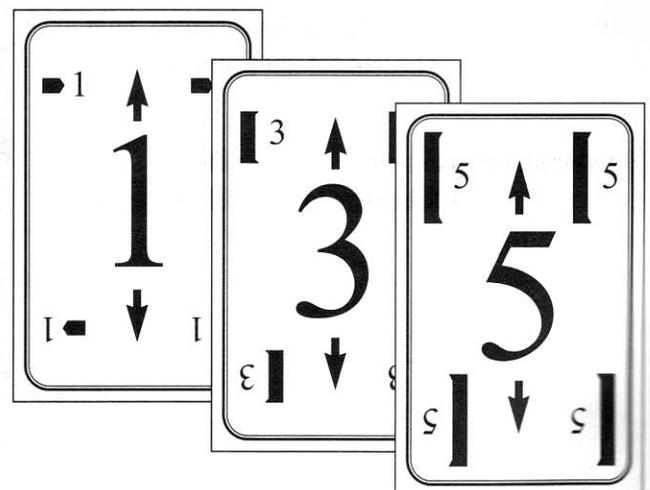
ACHTUNG! Es ist niemals möglich, einen TIMES-Marker über das Ende, bzw. den Anfang einer Spalte hinaus einzusetzen. So muß zum Beispiel der 5er Marker auf 50 bis 90 eingesetzt werden und kann niemals von 70 bis 10 gelten.



Die TIMES-Karten

Jede TIMES-Karte steht für einen der neun TIMES-Marker und somit auch für einen Zeitraum in der entsprechenden Spalte.

Bei jedem Ereignis wird von jedem Spieler eine Karte ausgespielt. Wer mit seiner Karte einen korrekten Zeitraum legen konnte, darf die Karte am Ende einer Runde auf den Ablagestapel legen. Wurde mit der Karte ein falscher Zeitraum gelegt, muß man sie wieder auf die Hand nehmen.



Der Spielverlauf

1. Ereignis vorlesen

Ein historisches Ereignis wird laut vorgelesen.

2. TIMES-Karten ausspielen

Jeder Spieler wählt nun eine TIMES-Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Gleichzeitig decken alle Spieler ihre Karten auf. Befinden sich exakt gleiche Karten darunter (Farbe und Zahl stimmen überein), so heben sich diese gegenseitig auf und die Spieler müssen sie wieder auf die Hand nehmen. Diese Spieler sind an dem aktuellen Ereignis nicht mehr beteiligt und können erst beim nächsten Ereignis wieder versuchen, eine Karte auszuspielen.

Besondere Situationen beim Karten Ausspielen

■ Wenn sich alle gespielten Karten gegenseitig aufheben, nehmen alle Spieler ihre Karten wieder auf und spielen neu aus. Das Ereignis bleibt unverändert. Wenn sich dreimal in Folge die Karten aller Spieler gegeneinander aufheben, wird die Runde abgebrochen und neue TIMES-Karten ausgegeben. Das Ereignis bleibt unverändert.

■ Bleibt nur die Karte eines Spielers übrig, da sich alle anderen Karten aufheben, so legt dieser Spieler seine Karte auf den Ablagestapel und alle spielen bei unverändertem Ereignis erneut eine Karte aus.

3. Reihenfolge festlegen

Bei den Karten gilt folgende Reihenfolge:

Rosa 5 (fünf Jahrhunderte), Rosa 3, Rosa 1,
Blau 5 (fünf Jahrzehnte), Blau 3, Blau 1,
Gelb 5 (fünf Jahre), Gelb 3, Gelb 1.

Grundsätzlich beginnt man mit den Karten, welche die rosa Marker für die Jahrhunderte zeigen. Es beginnt immer der Spieler, der den größten Zeitraum abdecken kann. Sind einmal keine Karten mit rosa Markern vorhanden, beginnt der Spieler, der in der zweiten Spalte den größten Zeitraum abdecken kann. Wurden weder rosa noch blaue Karten gespielt, beginnt der Spieler, der in der Jahresspalte den größten Zeitraum abdecken kann.

4. TIMES-Marker platzieren oder zweifeln

Wer am Zuge ist, nimmt den TIMES-Marker, den auch seine ausgespielte Karte zeigt, wählt in der dazugehörigen Spalte der Zeit-Tabelle einen entsprechenden Zeitraum und platziert den Marker links neben den Jahreszahlen.

Der Spieler mit der höchsten Karte muß immer seinen Marker platzieren. Als höchste Karte gilt immer die TIMES-Karte, die den größten Zeitraum in der vordersten Spalte abdecken kann.

Dem Spieler mit der zweithöchsten Karte und allen weiteren Spielern bei diesem Ereignis bieten sich immer zwei Möglichkeiten:

A) Präzisieren

Man akzeptiert den Zeitraum des Vorgängers als richtig und präzisiert den Zeitraum durch einen weiteren (eventuell auch mehrere weitere) TIMES-Marker (siehe unter "Das Präzisieren").

B) Zweifeln

Man zweifelt den Zeitraum seines Vorgängers an. Dann legt man keinen Marker und der Spieler mit der nächsthöheren Karte ist am Zuge.

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

Das Präzisieren

Akzeptiert ein Spieler den platzierten TIMES-Marker seines Vorgängers, so muß er den Zeitraum auf jeden Fall präzisieren. Hier gibt es grundsätzlich zwei mögliche Spielsituationen:

■ Der Spieler hat die Karte ausgespielt, die direkt auf die TIMES-Karte seines Vorgängers folgt. Dann präzisiert er den Zeitraum, indem er den Marker entsprechend seiner Karte nimmt und innerhalb der Zeit-Tabelle einsetzt. Handelt es sich dabei um die gleiche Spalte, so legt er seinen Marker auf den des Vorgängers. Bereits liegende Marker werden niemals verschoben. Ein Präzisieren kann immer nur innerhalb des Zeitraumes erfolgen, der bereits durch den Vorgänger gelegt wurde.

■ Der Spieler hat eine Karte ausgespielt, die nicht direkt auf die TIMES-Karte des Vorgängers folgt und die zu einer anderen Spalte gehört. Der Spieler ist nun gezwungen, einen zusätzlichen 1er Marker zu legen, um damit in der Spalte des Vorgänger das genaue Jahrhundert (oder Jahrzehnt) festzulegen. Erst dann darf er in seiner Spalte seinen persönlichen Marker einsetzen. In seltenen Fällen muß ein Spieler sogar zwei zusätzliche 1er Marker legen, um das exakte Jahrhundert und auch das exakte Jahrzent festzulegen.

Beispiel: Der Vorgänger hat in der Jahrhundertspalte einen rosa 5er-Marker plaziert. Der nächste Spieler will nun einen gelben 3er Marker für die Jahresspalte legen. Da in diesem Moment weder das exakte Jahrhundert, noch das exakte Jahrzehnt gelegt sind, muß der Spieler jeweils einen rosa und einen blauen 1er Marker plazieren. Erst dann darf er seinen gelben 3er Marker einsetzen.

Eine Präzision erfolgt grundsätzlich nur innerhalb des Zeitraumes des Vorgängers und in Abhängigkeit der eigenen Karte. Ist man mit dem Zeitraum des Vorgängers nicht einverstanden, muß man anzweifeln.

Hat der Vorgänger bereits gezweifelt und man will sich diesem Zweifel nicht anschließen, so präzisiert man den Zeitraum des Spielers, der als letzter einen Marker plaziert hat.

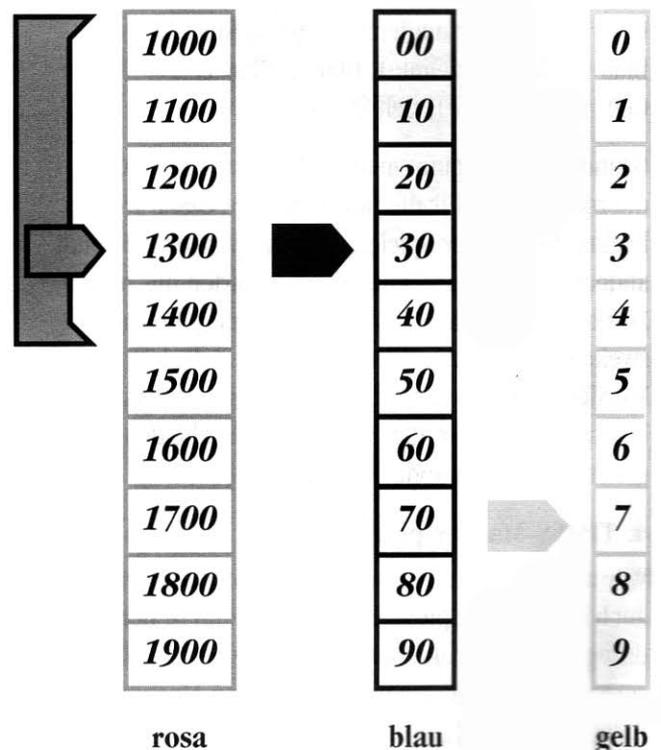
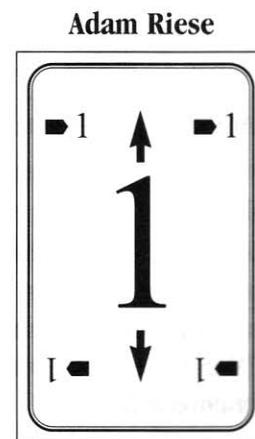
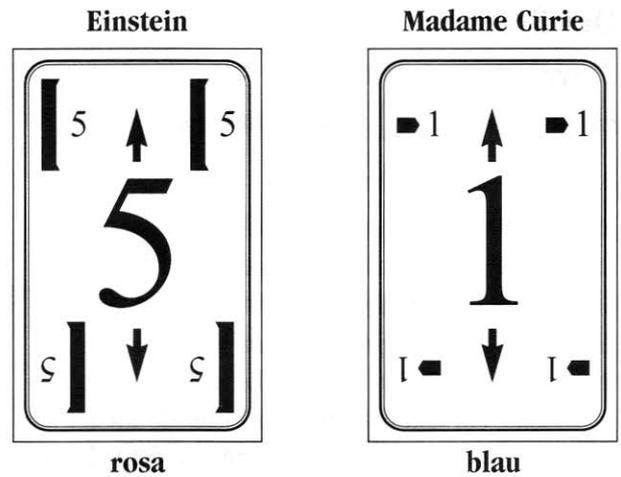
Es kann vorkommen, daß die höchste gespielte Karte für die Spalte Jahre gilt. Dann muß der Spieler mit der höchsten Karte sowohl das Jahrhundert wie auch das Jahrzehnt exakt festlegen. Ein Passen des Spielers mit der höchsten Karte ist niemals möglich.

Beispiel für eine Spielrunde:

Einstein hat mit dem rosa 5er-Marker den Zeitraum 1000 bis 1499 abgedeckt. Nun ist Madame Curie an der Reihe. Sie hat die Karte mit dem blauen 1er-Marker ausgespielt. Bevor sie ihren blauen Marker plazieren kann, muß sie den Zeitraum von Einstein präzisieren, indem sie einen zusätzlichen Marker einsetzt. Für die Jahrhundertspalte muß sie den rosa 1er-Marker einsetzen, da das exakte Jahrhundert in der Spalte angezeigt werden muß. Sie setzt den rosa 1er also auf 1300 und deckt damit den Zeitraum 1300 bis 1399 ab. Erst jetzt kann sie ihren blauen 1er-Marker plazieren und setzt ihn für den Zeitraum 30 bis 39 ein. Damit gilt zur Zeit der Zeitraum 1330 bis 1339.

Der ebenfalls mitspielende Gauß legt keinen Marker, da er "zweifelt". Was das bedeutet, wird später erklärt.

Als nächster Spieler folgt Adam Riese. Er hat einen gelben 1er ausgespielt und akzeptiert den Zeitraum von Madame Curie. Allerdings braucht er den Zeitraum von Madame Curie nicht mehr zu präzisieren, da diese bereits einen 1er-Marker gespielt hat. Also legt Adam Riese nur noch seinen gelben 1er-Marker auf 7. Damit wurde das Jahr 1337 auf der Zeit-Tabelle "eingestellt".



Das Zweifeln

Zweifeln kann man nur an den Vorgaben seines direkten Vorgängers. Als Vorgänger gilt hier nicht die Sitzreihenfolge am Tisch, sondern die Reihenfolge, die durch die ausgespielten Karten vorgegeben wird.

Die Vorgabe des Vorgängers kann sowohl ein Zeitraum von fünf Feldern, wie auch ein einzelnes Feld auf der Zeit-Tabelle sein. Für das Zweifeln ist dies ohne Bedeutung, da man immer den gesamten Zeitraum des Vorgängers als falsch bezeichnet. Wer zweifelt, dreht seine TIMES-Karte einfach um und gibt das Spiel an den nächsten Spieler in der Reihenfolge weiter.

Hat der direkte Vorgänger bereits gezweifelt, so kann man sich diesem Zweifel einfach anschließen.

Die Auswertung

Nachdem alle Spieler am Zuge waren, wird die Karte des Ereignisses umgedreht und die korrekte Jahreszahl vorgelesen. Alle Spieler, die mit ihrer Platzierung der TIMES-Marker richtig lagen, dürfen ihre Karte auf den Ablagestapel legen. Die anderen Spieler müssen ihre Karten wieder auf die Hand nehmen.

Spieler die einen Zeitraum ihres Vorgängers zu Recht angezweifelt haben, legen ihre gespielten Karten ebenfalls auf den Ablagestapel.

Beispiel:

Das Ereignis fand im Jahre 1299 statt. Einstein hat mit seinem rosa 5er-Marker den Zeitraum 1000 - 1499 abgedeckt. Er liegt damit richtig und darf seine Karte auf den Ablagestapel legen. Madame Curie hat ihren blauen 1er-Marker im Zeitraum 1300 - 1399 platziert. Da sie falsch gesetzt hat, muß sie ihre TIMES-Karte wieder aufnehmen.

Gauß hat den Zeitraum von Madame Curie angezweifelt. Damit war sein Spielzug korrekt und er darf seine Karte ablegen. Adam Riese hat sich dem Zweifel von Gauß nicht angeschlossen und mit seinem gelben 1er-Marker das Jahr 1337 gelegt. Auch er hat somit falsch gesetzt und muß seine Karte wieder aufnehmen.

Hat ein Spieler zu Unrecht einen Zeitraum angezweifelt, so erhält der Zweifler die Karte des Spielers, den er angezweifelt hat. Die Karte wird also nicht auf den

Ablagestapel gelegt. Haben mehrere Spieler einen Zeitraum angezweifelt, der sich als korrekt herausstellt, so erhält der letzte Zweifler die Karte.

Wurden alle gespielten Karten abgelegt, bzw. dem Zwei-fler überreicht, wird ein neues Ereignis auf einer anderen Ereigniskarte vorgelesen. Alle eingesetzten TIMES-Marker werden wieder neben die Zeit-Tabelle gelegt.

Ende einer Runde

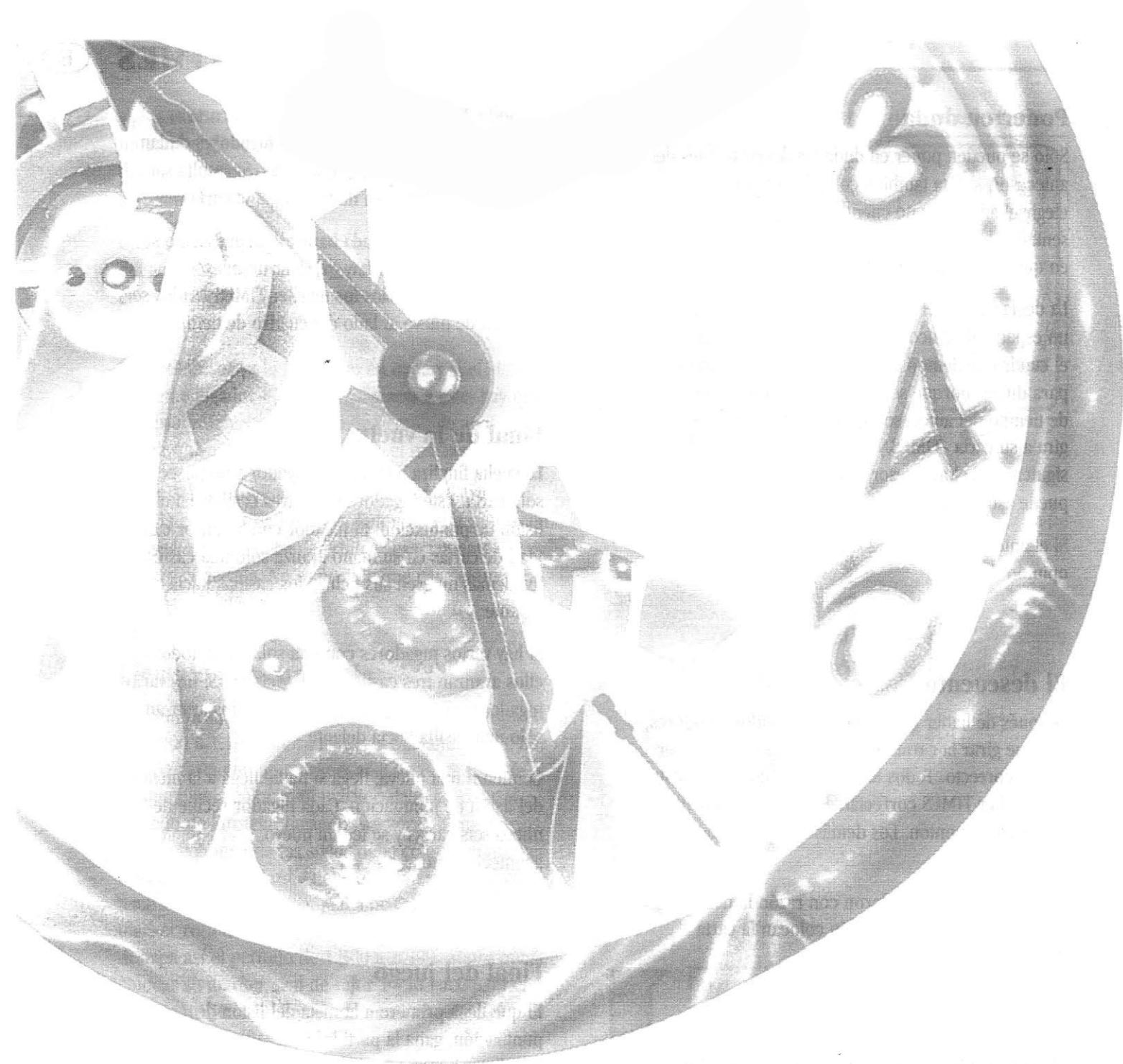
Besitzt ein Spieler nur noch eine einzige Karte, endet eine Spielrunde. Dieser Spieler rückt auf der Wertungs-Leiste um drei Felder vor. Der Spieler mit den meisten Karten auf der Hand rückt nur ein Feld vor. Alle anderen Spieler bewegen ihre Figur um zwei Felder weiter.

Haben mehrere Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, rücken sie alle drei Felder vor. Haben mehrere Spieler die meisten Karten, so ziehen alle diese Spieler nur 1 Feld weiter.

Hat noch kein Spieler das Zielfeld erreicht, beginnt eine weitere Runde. Jeder Spieler erhält wieder sechs Karten und ein neues Ereignis wird vorgelesen.

Spielende

Wer als erster das Zielfeld erreicht gewinnt das Spiel. Erreichen mehrere Spieler in derselben Runde das Zielfeld, so gibt es mehrere Sieger.



FUN CONNECTION
P. O. Box 20 02 16
D - 13512 Berlin