

Chronoflight

Spielregeln

Spieler: 2-5
Alter: 6+, 10+
Zeit: 10-15 Minuten

So viel zu tun und so wenig Zeit! Schaukeln, schwimmen, ein Buch lesen...

Bei „Chronoflight“ muss die Zeit gut genutzt werden, um mehr als andere erledigen zu können. Dazu muss man sich gut mit der Uhrzeit, den Stunden und Minuten auskennen und die eigenen Handlungen taktisch planen.

Im Set enthalten:

- 1 Spielfeld
- 84 Aufgaben-Karten
- 2 Spielfiguren
- illustrierte Spielregeln

Wie auch andere Spiele von „The Brainy Band“ bietet dieses Spiel unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Die Basisvariante wird die Kleinen erfreuen, aber auch allen anderen empfehlen wir, damit zu beginnen, um das Spielprinzip zu verinnerlichen.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, möglichst viel im Verlauf des Spiels zu schaffen.

Wer gewinnt?

Das Spiel endet, wenn alle Karten vom Stapel aufgebraucht wurden und niemand mehr einen Zug ausführen kann. Die Spieler zählen dann die Gesamtzeit ihrer erledigten Aufgaben zusammen – wer am meisten schaffen konnte, gewinnt!

Basisvariante (6+)

Spielvorbereitung

Im Spiel werden Aufgaben-Karten mit einer Dauer von 15, 30, 45 und 60 Minuten verwendet. Diese sind mit einem Sternchen markiert. Außerdem ist eine Holzspielfigur im Spiel dabei.

Es werden je 5 Karten aus dem Kartenstapel an jeden Spieler verteilt und die Spielfigur wird auf 9 Uhr gestellt (Tagesbeginn). Ziel ist es, möglichst viele Aufgaben im Spielverlauf zu erledigen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, angefangen mit der Person, die an dem Tag am frühesten aufgestanden ist.:

Bild 1. Spielanfang, Kartenverteilung



Wie wird gespielt?

Um eine Aufgabe zu erledigen, legt man eine Karte vor sich ab und bewegt die Spielfigur entlang des Zifferblatts um die angegebene Anzahl der Minuten. Die Spielfigur wird stets im Uhrzeigersinn bewegt.



Eine Karte darf nur dann gespielt werden, wenn ihre Farbe der aktuellen angegebenen Farbe auf dem Zifferblatt entspricht und sie in der restlichen Zeit der angegebenen Farbe erledigt werden kann.



Beispiel: Zur Zeit sind die Farben rot und gelb „aktiv“. Rot ist für weitere 30 Minuten aktiv und somit darf ein Spieler eine rote Aufgabe, die nicht länger als 30 Minuten dauert, ablegen. Gelb wird die nächsten 75 Minuten aktiv bleiben und so darf eine gelbe Aufgabe einer beliebigen Dauer gespielt werden. Karten, die die restliche Zeit einer aktiven Farbe überschreiten, dürfen nicht ausgespielt werden.

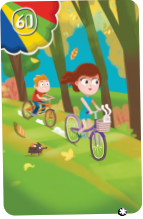
Im Laufe eines Zuges dürfen mehrere Aufgaben verschiedener Farben ausgespielt werden (2 Aufgaben der gleichen Farbe in einem Zug sind nicht möglich).

Nach dem Ausspielen einer Karte wird die Spielfigur um die jeweilige Dauer im Uhrzeigersinn versetzt. Die als nächstes ausgespielte Karte muss wieder der jetzt aktuellen Farbe (auf der sich die Spielfigur befindet) entsprechen.



Ein Spieler spielt eine gelbe Aufgabe von 30-minütiger Dauer aus und landet auf einem roten Feld, wo er eine rote Aufgabe mit einer Dauer von 15 Minuten ausspielt. Dadurch landet er wiederum auf einem grünen Feld, welches er nutzt, indem er eine grüne Aufgabe erledigt.

Der Zug ist zu Ende, wenn alle geplanten Aufgaben ausgespielt wurden; die gespielten Karten werden nun auf den eigenen Stapel zum späteren Zählen gelegt. Die Handkarten werden wieder auf 5 aufgefüllt und der nächste Spieler ist am Zug.



Besondere Situationen

Bunte Aufgaben sind eine Art Trumpf.

Sie können unabhängig von der vorherrschenden „aktiven“ Farbe ausgespielt werden – die Spielfigur wird einfach um die angezeigte Dauer verschoben.

Hat man gar keine passenden Karten, um einen Zug auszuführen, nimmt man eine Karte vom Stapel. Besteht weiterhin keine Möglichkeit, ist der Nachbar an der Reihe.



Spieler an der Reihe

Das Erledigen einer Aufgabe während eines fremden Zuges.

Hat man die gleiche Aufgabe wie der Spieler am Zug (zum Beispiel Malen), aber mit einer kürzeren Dauer, dann darf man diese sofort mit den Worten „Ich bin dabei!“ ausspielen. Dies darf nur geschehen, solange der Spieler, der an der Reihe ist, keine weitere Aufgabe ausgespielt hat. Im Anschluss legt man die ausgespielte Karte auf den eigenen Stapel (zum späteren Zusammenzählen) und nimmt eine Handkarte auf.

Aufgaben-Karten



Lesen



Schwimmen



Malen



Spielen



Kochen



Schaukeln



Fahrradfahren



Experimente durchführen

Zusatzregeln (10+)

Zusatzregeln können etappenweise oder alle auf einmal eingeführt werden – das hängt von Alter und Erfahrung der Spieler ab.

1. Das zentrale Minuten-Zifferblatt

Während einer Aufgabe wird jetzt nicht nur die Spielfigur auf dem äußeren Stunden-Zifferblatt bewegt, sondern auch eine zweite Figur auf dem inneren Zifferblatt. Diese bewegt sich wie der Minutenzeiger einer Uhr.

Sobald die Minuten-Spielfigur auf einer bestimmten Farbe landet, ist diese Farbe vorerst gesperrt und darf nicht ausgespielt werden.



Zurzeit steht die Figur auf 15 Minuten. Es ist jetzt verboten, eine gelbe Aufgabe auszuspielen.



Farbverbot-Karte

2. Zeitmaschinen-Karten

Diese Karten können zu jedem Zeitpunkt des eigenen Spielzuges gespielt werden. Wird eine solche Karte ausgespielt, stellt der Spieler die Stunden- und die Minuten-Spielfigur auf die abgebildete Zeit.

Wird die Basisvariante des Spiels (mit Zeitangaben in 15-Minuten-Schritten) gespielt, werden nur die Zeitmaschinen-Karten, die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, verwendet.

3. Ein volles Set an Aufgaben-Karten

Dies ist eine erschwerte Variante des Spiels. Bevor sie gespielt wird, sollte sichergestellt werden, dass alle Spieler die Basisvariante verinnerlicht haben!

Als Ergänzung zu den Basiskarten (Dauer von 15, 30, 45 und 60 Minuten) nimmt man die restlichen Karten (Dauer von 5, 10, 20, 25 etc. Minuten) hinzu. Das Spielprinzip bleibt unverändert, jedoch muss viel genauer auf die Verschiebung des „Minutenzeigers“ geachtet werden. Hinzu kommen auch die restlichen Zeitmaschinen-Karten.

4. Farbverbot-Karten

Während des eigenen Zuges darf eine solche Karte vor einen beliebigen Spieler abgelegt werden. Nun darf dieser Spieler die angegebene Farbe in der gegebenen Zeitspanne nicht verwenden.

Das Verbot gilt so lange, bis der betroffene Spieler in seinem Zug eine verbotsaufhebende Karte der gegebenen Farbe ausspielt. Sowohl die Farbverbots- als auch die verbotsaufhebenden Karten zählen nicht als erledigte Aufgabe und werden anschließend einfach beiseite gelegt.



Zeitmaschinen-Karte



Karte zum Aufheben des Farbverbots