

# TIME PIRATES

## Zeitreisende auf Beutezug

Für 3 - 6 Spieler ab 10 Jahre  
Autoren: Alan R. Moon, Aaron Weissblum  
Grafik: Franz Vohwinkel  
PIATNIK-Spiel Nr. 640233  
© 2000 by PIATNIK, Wien - Printed in Austria



## Spielziel

Im "Bazar am Ende der Zeit" hoffen die dort wartenden Kunstsammler und Kunstliebhaber darauf, Kunstgegenstände und Artefakte aus den berühmtesten Epochen der Menschheitsgeschichte käuflich erwerben zu können. Die Spieler begeben sich deshalb auf abenteuerliche Zeitreisen in alle Epochen der Erde, in welchen die Geschichte unserer Menschheit geschrieben wurde. Sie forschen nach bekannten und verloren geglaubten Artefakten und verkaufen diese Meisterwerke der Menschheit durch Kaufverträge anschließend an die angereisten Interessenten. Jener Spieler, der am Ende von drei Spielperioden die meisten Siegpunkte erwirtschaftet hat, ist der große **"Time Pirate"** und gewinnt das Spiel.

# Ausstattung

Die zwei Spielpläne.

Der **Epochenplan** mit den 7 Zivilisations-Epochen der Menschheit, die jeweils eine unterschiedlichen Anzahl von Artefakt-Fundstellen aufweisen. Die Epochen sind über Wege verbunden, welche mit 1 bzw. 2 markiert sind. Entlang der jeweiligen Pfeilrichtung ist den Spielern und dem Zeitpolizisten eine Bewegung von einer Epoche zur anderen möglich. Die 7 Kästchen am Epochenplan dienen zur Plazierung der Bewegungs-Befehle des Zeitpolizisten.

Der **Bazarplan** hat für jeden Kaufvertrag ein eigenes Feld. Auf diesem werden die Kaufverträge bei Spielbeginn aufgelegt.

**Das Material:**

**6 Zeitreisende** in verschiedenen Farben, 1 schwarzer **Zeitpolizist**, 1 Spielregel, 1 Kurzanleitung, 1 Beutel, 37 **Kaufverträge**, 76 **Artefakt-Plättchen**, 10 **Bewegungs-Befehle**

## Spiellänge

Das Spiel wird über 3 Spielperioden gespielt. Jede Periode endet, sobald der 8. Bewegungs-Befehl gezogen wurde. Es werden nur 8 von 10 möglichen Bewegungs-Befehlen gezogen! Nach der 1. und 2. Spielperiode erfolgt eine normale Abrechnung, nach der 3. Spielperiode die Endabrechnung. Bei 4 Spielern ist das eine Spielzeit von ungefähr einer Stunde.

## Spielvorbereitung

Legen Sie den Epochenplan in die Mitte des Tisches, den Bazarplan gleich daneben. Die 76 Artefakt-Plättchen und 10 Bewegungs-Befehle werden in den Beutel gegeben. Weiters ist noch ein Platz für einen Ablagestapel für die abgelegten Artefakt-Plättchen vorzusehen.

Füllen Sie die Kaufverträge in die entsprechenden Felder des Bazarplans. Aus dem Beutel nehmen Sie einzeln (eines nach dem anderen) ein Spielplättchen heraus und füllen damit die Artefakt-Felder in allen Epochen am Epochenplan auf. Sollte ein Bewegungs-Befehl gezogen werden, ignorieren Sie diesen in dieser Phase des Spieles und geben Sie diesen, nachdem alle Spielplättchen gezogen wurden, zurück in den Beutel.

Der Zeitpolizist beginnt in der Epoche 2200-2299 (die Epoche mit 7 Artefakt-Feldern).

## Spielablauf

Es wird ausgelost, wer beginnt. Die Spieler sind rundherum an der Reihe. Der nächste Spieler kann erst mit seinem Zug beginnen, wenn der vorhergehende Spieler seinen Zug komplett abgeschlossen hat.

Die Spieler wählen danach in der Spielreihenfolge eine beliebige Epoche als Startepoche aus, wobei bei Spielbeginn in jeder Epoche nur eine Spielfigur (Spieler oder Zeitpolizist) stehen

darf. Im weiteren Verlauf des Spieles können beliebig viele Spieler (auch zusammen mit dem Zeitpolizisten) in einem Gebiet stehen. Alle im Verlauf des Spieles erworbenen Kaufverträge und Artefakte werden offen vor dem jeweiligen Spieler abgelegt.

**Wenn ein Spieler seinen Zug beginnt, überprüft er, ob er in der gleichen Epoche mit dem Zeitpolizisten steht:**

- **Der Spieler steht in der gleichen Epoche wie der Zeitpolizist**

Er muss in eine beliebige andere Epoche springen, dann ist sein Zug zu Ende. Er darf keine weitere Aktion während dieses Zuges machen.

- **Der Spieler steht nicht in der gleichen Epoche wie der Zeitpolizist**

**Am Anfang des Zuges** können alle Artefakt-Felder einer Epoche leer sein. Der Spieler kann genau in einer Epoche alle leeren Artefakt-Felder wieder auffüllen. Er kann aus taktischen Gründen auf diese Möglichkeit verzichten. Wenn er aber auffüllt, darf er eine zusätzliche 3. Aktion machen!

**Das Auffüllen der Artefakt-Felder:** Dazu werden aus dem Beutel einzeln (eines nach dem anderen) die Spielplättchen herausgenommen und die Artefakt-Felder aufgefüllt. Sollte ein Bewegungs-Befehl gezogen werden, wird der Zeitpolizist entsprechend gezogen und der Bewegungs-Befehl auf den Spielplan gelegt. **Kommt der 8.**

**Bewegungs-Befehl,** wird so vorgegangen: der Zeitpolizist wird gezogen, die Artefakt-Plättchen vom Ablagestapel und die Bewegungs-Befehle vom Epochenplan werden zurück in den Beutel zu den anderen Spielplättchen gegeben. Dann wird abgerechnet. Nach der 1. und 2. Spielperiode geht das Spiel normal weiter. Der Spieler, der am Zug ist, füllt, falls das noch nötig ist, weitere Artefakt-Plättchen in die Epoche und führt seinen Zug ganz normal zu Ende.

**Jederzeit während des Zuges** kann der Spieler mit den vor sich liegenden Artefakt-Plättchen, welche eine Markierung (Atom) oder (Pfeil) haben, zusätzliche Aktionen setzen - so viele Plättchen wie er möchte und wann er während seines Zuges möchte. Das Symbol (Atom) erlaubt dem Spieler, in eine beliebige andere Epoche zu springen, dann wird das Artefakt-Plättchen auf den Ablagestapel abgelegt. Das Symbol (Pfeil) erlaubt, dieses Artefakt-Plättchen mit einem beliebigen Artefakt-Plättchen eines anderen Spieler zu tauschen.

**Der Spieler kann 2 (oder 3) der folgenden 3 verschiedenen Aktionen setzen,** dabei ist jede Kombination in jeder Reihenfolge möglich.

- Der Spieler zieht seine Figur entlang eines Weges in Pfeilrichtung in eine andere Epoche.
- Der Spieler nimmt ein Artefakt-Plättchen aus der Epoche, in der er gerade steht.
- Der Spieler springt mit seiner Figur in den Bazar. Dort kann er einen Kaufvertrag erfüllen. Dann springt er sofort in eine beliebige Epoche zurück.

Alle im Bazar aufliegenden Kaufverträge können erworben werden. Der Wert und die Farbe der Kaufverträge bestimmt, welche Artefakt-Plättchen für den Erwerb abgelegt werden müssen. Blaue Kaufverträge - blaue Artefakte. Weiße Artefakte sind zusätzlich auch als Joker für alle anderen Farben verwendbar. Verwendete Artefakt-Plättchen werden auf den Ablagestapel gelegt.

Jeden Kaufvertrag gibt es nur einmal. Ist er vergeben, steht er nicht mehr zur Verfügung. Weiße Kaufverträge kosten mehr als sie Siegpunkte bringen, können aber bei der Endabrechnung einer Farbe zugeordnet werden. Teure farbige Kaufverträge bringen aber mehr Siegpunkte als sie kosten.

Da nach jeder Spielperiode eine Abrechnung erfolgt, sollte jeder Spieler danach trachten, durch den raschen Erwerb von Kaufverträgen schnell Siegpunkte anzusammeln. Ein Kaufvertrag aus der 1. Spielperiode wird dreimal gewertet!

## Abrechnung

- Die **normale Abrechnung** findet am Ende der 1. und 2. Spielperiode statt:

Dabei notiert jeder Spieler die Punkte seiner vor sich liegenden Kaufverträge als Siegpunkte.

- **Die Endabrechnung** findet nach der 3. Spielperiode statt:

Jeder Spieler notiert die Punkte seiner vor sich liegenden Kaufverträge als Siegpunkte.

Zusätzlich können Sonderpunkte erworben werden.

Dazu ordnet jeder Spieler geheim und zugleich mit den anderen alle seine weißen Kaufverträge einer Farbe zu, die der Spieler schon besitzen muss. Danach gelten diese für die neue Farbe. Jetzt erfolgt eine zusätzliche Punktevergabe:

Jeder Spieler, der alle fünf Farben bei Kaufverträgen hat, erhält zusätzlich 2 Siegpunkte.

Jener Spieler (oder alle Spieler), der die meisten Punkte einer Farbe bei Kaufverträgen hat, erhält zusätzlich 2 Siegpunkte. Gilt für jede Farbe getrennt.

- Der Gewinner und der große "**Time Pirate**" ist der Spieler, der am Ende des Spieles die meisten Siegpunkte erhalten hat. Bei Gleichstand zählen zusätzlich auch die Anzahl der Kaufverträge, sonst gibt es ein Unentschieden.