

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: Am besten weisses Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat. Schwarz/weiss oder Farbdruck. Nur die Spielfiguren müssen färbig sein!

(eigene Figuren nehmen oder färbig ausdrucken bzw. anmalen)

TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!

CHECKLISTE "TIME JUMP":

(Spielmaterial für 6 Spieler) (Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (2 Seiten)
- Spielplan 1 & Spielfiguren (1 Seite)
- Spielplan 2 & Spielfiguren (1 Seite)
- Spielplan 3 & Zeitlöcher (1 Seite)
- 6 Jumpfelder (1 Seite)
- 3 Verdeckungen (1 Seite)
- 3 Verdeckungen (1 Seite)

- **Spielpläne (3 'Dimensionen'), Jumpfelder & Verdeckungen** ausschneiden
- **3 Zeitlöcher** ausschneiden (3 Ersatz-Zeitlöcher, falls welche verloren gehen)
- **Spielfiguren:** wenn ihr keine eigenen Spielfiguren bei der Hand habt, gibt es sie auch zum Ausschneiden. ! Jeder Spieler bekommt 2 Figuren derselben Farbe !

TIME JUMP Spielverlauf & Spielregeln

- Die 3 Dimensionen (Spielpläne) von I-III nebeneinander auf den Tisch legen.
- Jeder Spieler erhält 2 gleichfarbige Spielfiguren = Raumschiffe, 1 Jumpfeld und 1 Verdeckung
- Jeder stellt ein Raumschiff auf das Startfeld: 'Time Jump' – Feld auf Dimension I
- Ein Spieler erhält die 3 Zeitlöcher.

SPIELRUNDEN:

- 1) Der Spieler mit den Zeitlöchern ist in dieser Runde der Time-Master, sein Raumschiff spielt in der Runde nicht mit!
- 2) Sein linker Nachbar (bzw. Gegner wenn nur 2 spielen) nimmt sein Jumpfeld, hält die Verdeckung davor und setzt sein zweites Raumschiff 'geheim' auf eine beliebige Zahl (1-6).
D.h: so viele Felder will er auf dem Spielplan weiterfliegen!
- 3) Ist dieser mit dem Setzen fertig, legt der Time-Master EIN ZEITLOCH auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan.
- 4) Aufdecken: der Spieler nimmt die Verdeckung weg und fliegt so viele Felder wie er gesetzt hat im Uhrzeigersinn (start bei Time Jump - dann 1,2,3,...).
- Landet das Raumschiff genau auf dem Zeitloch - muss es zurück zum Start!
- 5) Der Time-Master nimmt danach das Zeitloch wieder zu sich.

So kommt jeder Spieler (im Uhrzeigersinn) zum Setzen & Fliegen dran.

Der Time-Master setzt für jeden immer neu die Zeitlöcher!

In der nächsten Runde ist der nächste Spieler Time-Master (linker Nachbar) und spielt in der Runde nicht mit! So ist jede Runde ein anderer Spieler Time-Master.

- Es dürfen mehrere Raumschiffe auf einem Feld stehen.
- Der Time-Master darf auch dort Zeitlöcher setzen, wo irgendwelche Raumschiffe stehen (die sind aber nicht an der Reihe und fallen nicht durch!)

TIME JUMP Spielverlauf & Spielregeln (2)

TIME JUMP IN NÄCHSTE DIMENSION

In die nächste Dimension kommt ein Raumschiff - wenn es eine Dimension 'durchfliegen' hat - über das Time Jump Feld. Einfach aufs Time Jump Feld der nächsten Dimension gehen & von dort weiterzählen (im Uhrzeigersinn).

Landet ein Raumschiff direkt am Time Jump Feld (ohne dort in ein Zeitloch zu fallen!): Raumschiff aufs Time Jump Feld der nächsten Dimension stellen (beim nächsten Mal von dort weiterfliegen). Die TIME-JUMP Felder sind also der 'Durchgang' zu einer anderen Dimension & zählen nur als 1 Feld.

2 & 3 ZEITLÖCHER

Ist ein Spieler bereits in Dimension II - kann der Time-Master für dieses Raumschiff **2 ZEITLÖCHER** setzen!

In Dimension III - **3 ZEITLÖCHER!**

Landet man auf einem Zeitloch - zurück auf DASSELBE FELD IN DER VORIGEN DIMENSION!
z.B.: fällt durch **Dimension 3 Feld 6** - zurück auf **Dimension 2 Feld 6**

DURCH MEHRERE ZEITLÖCHER 'FALLEN':

Landet ein Raumschiff auf einem Zeitloch und in der vorigen Dimension ist auf demselben Feld auch ein Zeitloch - fällt man noch weiter zurück! Beispiele zur Erklärung:

Bsp:

Raumschiff fällt durch Dimension 3 Feld 8 (Zeitloch auf Dimension 3 Feld 8) und weiter durch Dimension 2 Feld 8 (Zeitloch auf Dimension 2 Feld 8) - landet auf Dimension 1 Feld 8!

Bsp:

Raumschiff fällt durch Dimension 2 Feld 10 und weiter durch Dimension 1 Feld 10 - zurück zum Start!

Bsp:

Raumschiff fällt durch Dimension 3 Feld 11 und weiter durch Dimension 2 Feld 11 und weiter durch Dimension 1 Feld 11 - zurück zum Start!

ZEITLÖCHER AUF TIME-JUMP FELDERN:

Landet ein Raumschiff dort - bleibt das Raumschiff auf diesem Time Jump Feld und muss diese Dimension nochmals durchfliegen!

Ist auf der vorigen Dimension noch ein Zeitloch am Time Jump Feld - fällt man durch und muss diese Dimension nochmals durchfliegen!

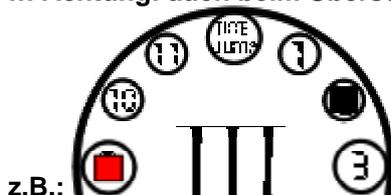
Beispiele:

- Zeitlöcher auf Time Jump Feld Dimension II und Dimension I: man muss wieder bei Dimension I am Time Jump Feld beginnen. (Dimension I nochmals durchfliegen)
- Zeitlöcher auf Time Jump Feld Dimension III, II und I: ebenfalls wieder von vorne beginnen!
- Zeitlöcher auf Time Jump Feld Dimension III und II:
Raumschiff fällt auf Dimension II Time-Jump Feld (Dimension II nochmals durchfliegen)

SPIELLENDE:

Ein Spieler hat Dimension III durchfliegen & das Time Jump Feld **erreicht oder überschritten** - und ist **SIEGER**

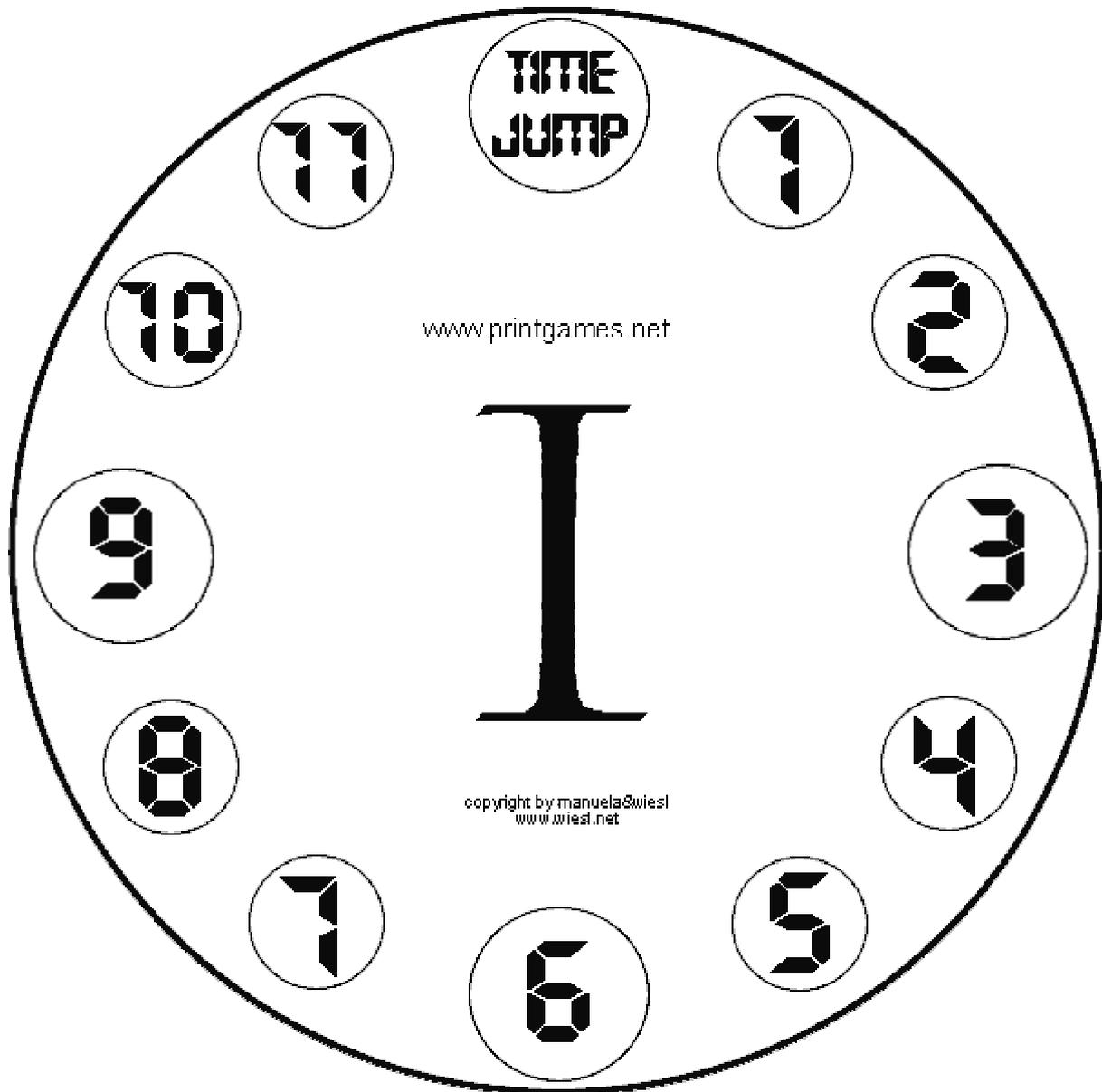
!!! Achtung: auch beim Überschreiten kann man noch durch ein Zeitloch fallen !!!



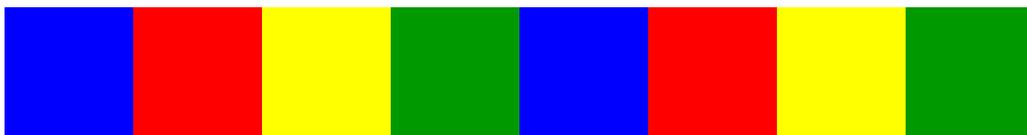
z.B.: Spieler Rot hat 5 gesetzt. Fällt ins Zeitloch! (zurück auf Dimension II Feld 2)

KÜRZERES SPIEL: Ihr könnt auch nur mit 2 Dimensionen spielen!

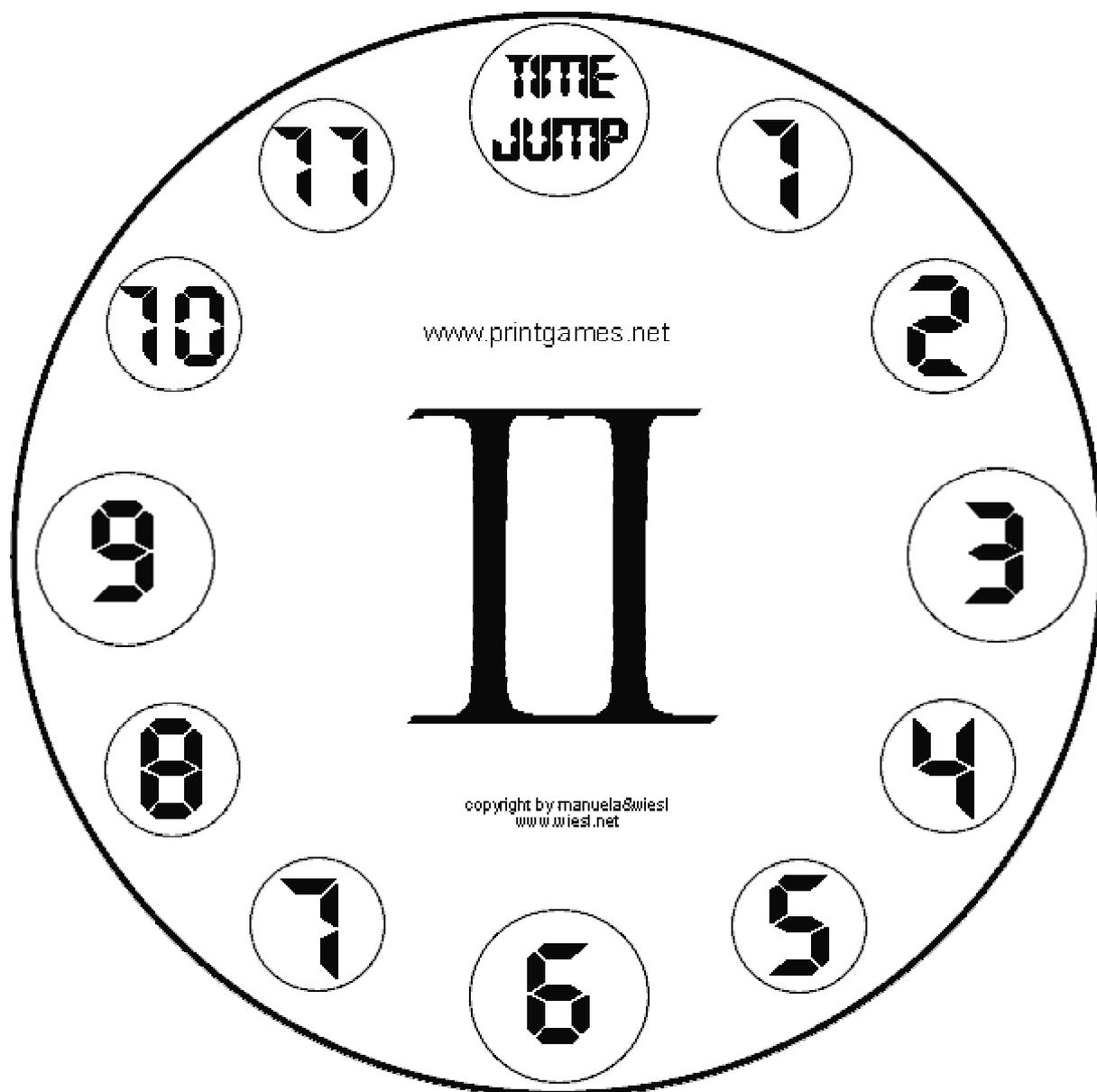
Spielplan 1:



Spielfiguren:



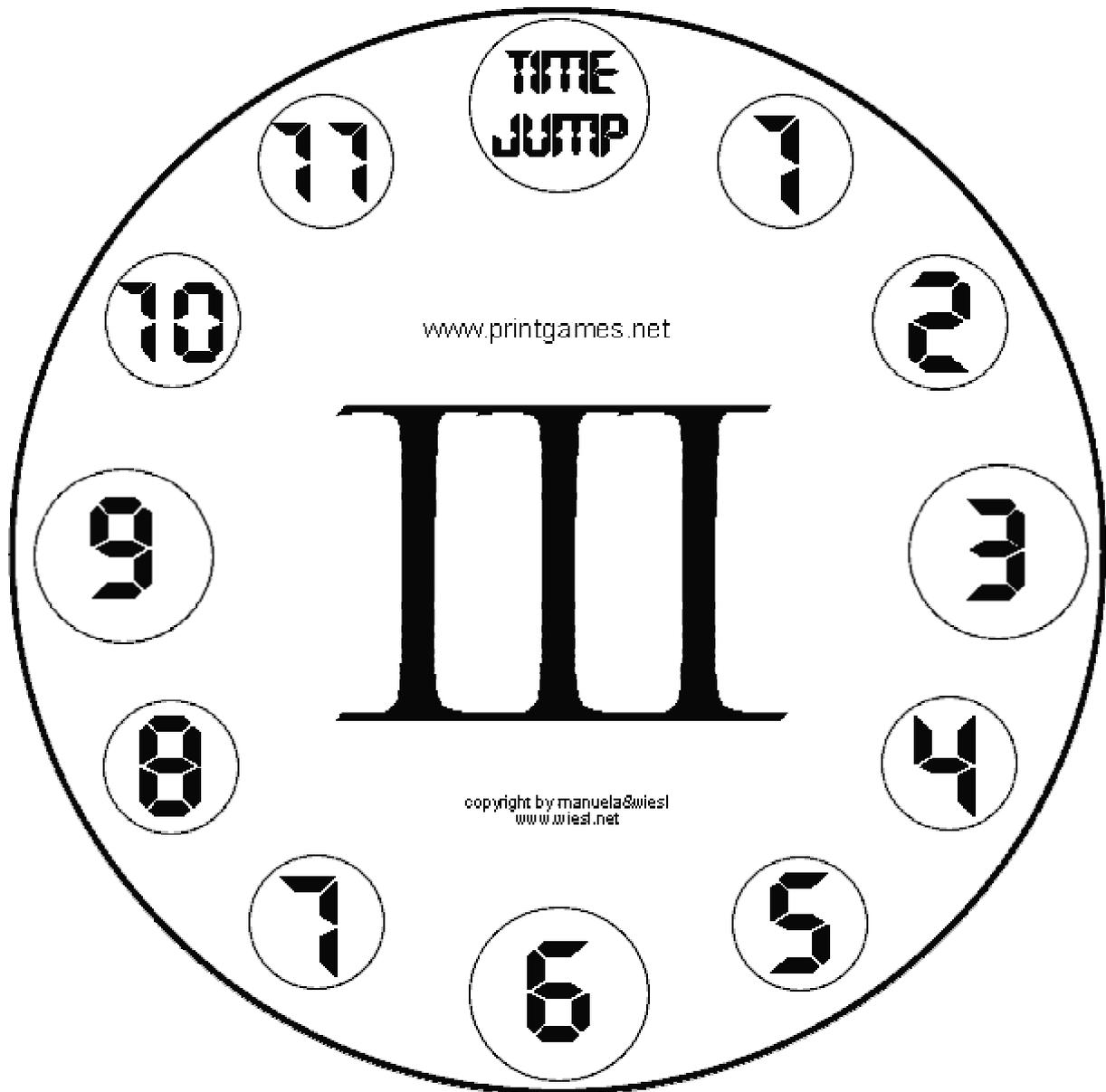
Spielplan 2:



Spielfiguren:



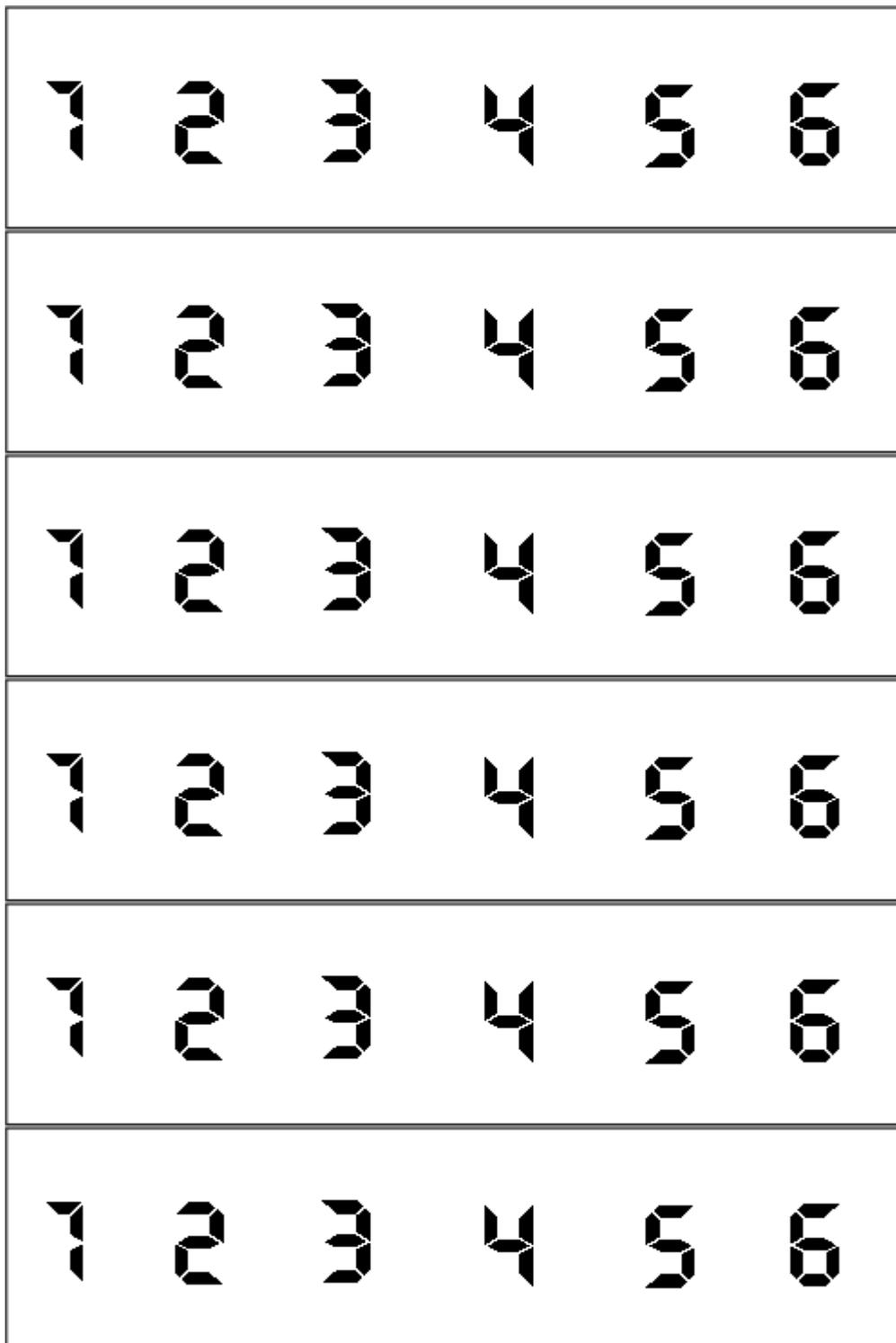
Spielplan 3:



Zeitlöcher:



Jumpfelder:



Verdeckungen:



Verdeckungen:



FERTIG! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!