

Habermäß-Spiel Nr. 4228

Akaba

Ein orientalisches Geschicklichkeitsspiel
für 2 - 4 Teppichflieger von 5 - 99 Jahren.
Mit Variante für ältere Spieler.

Spielidee: Guido Hoffmann
Illustration: Guido Hoffmann
Spieldauer: ca. 20 Minuten



„Achtung! Aus dem Weg!“
tönt es aus der Luft. Schnell
werfen sich die Händler zur Seite,
bevor der fliegende Teppich knapp an
ihnen vorbeirast. Doch der Teppichflieger
bemerkt gar nicht, dass seine Ankunft auf dem
Basar von Akaba Unruhe hervorruft. Er kann nur an
die bevorstehende Familienfeier denken, für die er noch viele
Geschenke einsammeln muss.
Die Zeit ist knapp und manche Gegenstände werden einem direkt vor der
Nase weggeschnappt.

Spielinhalt

- 4 Teppichflieger
- 1 Blasebalg*
- 1 Spielplan
- 26 Basarwände aus Holz
- 20 Familienkarten (in vier Farben)
- 30 Geschenkkärtchen (mit unterschiedlich farbigen Rückseiten)
- 2 Farbwürfel
- 10 runde Wunderlampen
- 1 Spielanleitung

* Ein Blasebalg ist ein Gerät, mit dessen Hilfe ein kräftiger Luftstrom erzeugt werden kann. Eigentlich besteht er nur aus einem Beutel mit einem Loch. Wenn der Beutel zusammengedrückt wird, strömt die Luft hinaus. Lässt der Druck nach, so zieht der Beutel wieder Luft ein. Früher wurde ein Blasebalg oft benutzt, um ein Feuer in Gang zu halten. Aber auch um Orgelpfeifen oder ein Akkordeon zum Klingen zu bringen, wird das Prinzip eingesetzt.

5 Geschenke finden und transportieren

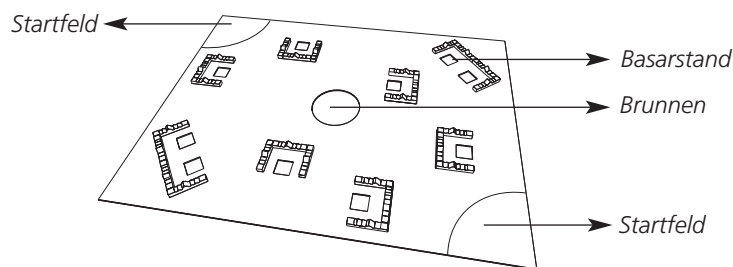
Spielziel

Fünf Geschenke gilt es zu finden und zu transportieren. Wer beweist ein gutes Gedächtnis und kann seinen fliegenden Teppich am besten und schnellsten über den Basar steuern?

Spielvorbereitung

Spielplan bereit

Legt den Spielplan in die Tischmitte und seht ihn euch an:



Basarwände einsetzen

Setzt die Basarwände in die passenden Ausstanzungen des Spielplanes: Es entstehen sechs kleine und zwei große Basarstände.

Geschenke nach Farbe der Kartenrückseite sortieren

Auf jedem der 30 Geschenkkärtchen ist eines der fünf verschiedenen Geschenke abgebildet. Sortiert die Kärtchen anhand der farbigen Rückseiten, mischt sie und legt sie als farblich getrennte Stapel neben dem Spielplan bereit.

Geschenke mit brauner Rückseite in Spielplan

Legt die Kärtchen mit der braunen Rückseite in die dafür vorgesehenen Ausstanzungen des Spielplanes. Die beiden anderen Stapel werden verdeckt neben den Spielplan gestellt. Spielen nur zwei Spieler, so werden die Kärtchen mit der orangefarbenen Rückseite nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Teppichflieger und 5 Familienkarten

Jeder Spieler sucht sich einen Teppichflieger aus und stellt ihn vor sich ab. Außerdem bekommt jeder die fünf farblich passenden Familienkarten. Mischt sie jeweils und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab.

2 Karten aufdecken

Die beiden obersten Karten werden aufgedeckt und neben den eigenen Stapel gelegt.

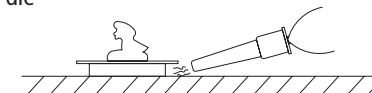
Blasebalg, Würfel bereit

Der Blasebalg und die Würfel werden bereitgehalten. Spielen weniger als vier Kinder, so kommen die übrigen Teppiche und Familienkarten zurück in die Schachtel. Die 10 Wunderlampen werden nur für die Variante benötigt und kommen ebenfalls zurück in die Schachtel.

Das Teppichfliegen

Mit einem Teppich zu fliegen, ist gar nicht so einfach: Das weiß jeder, der es zu Hause schon einmal versucht hat! Der Teppich wird mit Hilfe des Blasebalges in Bewegung gesetzt.

- Nimm den Blasebalg und halte die Spitze der Düse hinter deinen Teppich.
- Drücke den Blasebalg zusammen: Die Luft wird durch die Düse hinausgedrückt. Versuche, den Teppich durch den herausströmenden Luftstrom in Bewegung zu setzen.
- Versuche, den Teppich eine kurze und eine ganz weit Strecke „fliegen“ zu lassen.
- Achte darauf, dass dein Teppichflieger nicht umkippt.



Wichtig: Der Teppich darf mit der Spitze der Düse weder berührt noch geschoben werden!

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der beim „In-die-Luft-springen“ am längsten fliegt. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler: Er ist der erste Teppichflieger.

Der Teppichflieger

Der Teppichflieger wird gleich versuchen, seinen Teppich in einen der Basarstände fliegen zu lassen. Er stellt seinen Teppich auf einen der beiden Startbereiche des Spielplanes und nimmt sich den Blasebalg.

Der Saati

„Saati“ ist ein arabisches Wort. Es wird „Sa-ati“ ausgesprochen und bedeutet „Uhrmacher“ oder „Meister der Zeit“.

Der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler ist der erste Saati. Er nimmt sich die beiden Farbwürfel.

Sobald der Teppichflieger den Blasebalg das erste Mal zusammengedrückt hat, beginnt der Saati mit beiden Würfeln gleichzeitig zu würfeln.

Der Teppichflieger und der Saati sind so lange aktiv,

- bis der Saati einen Pasch (= zwei gleiche Farben) würfelt
- oder ein Teppich in einem Basar gelandet ist.

Teppichflieger: Spielfigur und Blasebalg nehmen

linker Nachbar = Saati, Saati würfelt während Teppichflieger den Blasebalg zusammendrückt

Pasch gewürfelt
= Stopp!

Teppich im Basar
gelandet = Stopp!

Geschenk aufdecken,
mit eigenen Karten
vergleichen

richtig =
auf Spielfigur stecken

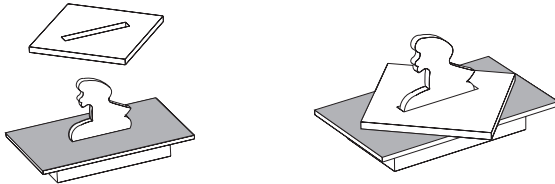
neues Kärtchen
platzieren

falsch = Kärtchen
wieder verdecken

- **Der Saati würfelt einen Pasch.**
Er ruft sofort: „Koff!“
Auch das ist arabisch und bedeutet „Stopp“. Ausgesprochen wird es wie „Koffer“ – ohne das „er“ am Ende.
Der Spielzug ist beendet.

- **Ein Teppich ist vollständig in einen Basarstand hineingeflogen.**
Dann ruft der Teppichflieger: „Koff!“
Ist es ein kleiner Stand, so deckt der Spieler das dort liegende Kärtchen auf. Ist es ein großer Stand, so darf er sich eines der beiden Kärtchen aussuchen und es aufdecken.
Das aufgedeckte Geschenk wird mit den beiden auf den eigenen Familienkarten verglichen.

- ➔ **Entdeckst du eines deiner gesuchten Geschenke?**
Stecke es auf deinen Teppichflieger.



Lege dann die entsprechende Familienkarte in die Schachtel und decke eine neue Familienkarte auf.
Nimm ein Geschenkkärtchen vom violetten Stapel und lege es verdeckt an den frei gewordenen Platz.
Ist der violette Stapel aufgebraucht, werden die Kärtchen des orangefarbenen Stapels nachgelegt.

- ➔ **Benötigst du das Geschenk nicht?**
Alle Spieler dürfen es ansehen, dann wird das Kärtchen wieder am selben Platz verdeckt.

Alle Teppichflieger bleiben nach dem Ende des Spielzuges dort stehen, wo sie gerade sind. Der Blasebalg und die Würfel werden im Uhrzeigersinn weitergegeben. Der vorherige Saati ist der neue Teppichflieger.

5 Geschenke = Sieg

Weitere wichtige Basar-Regeln:

- **Darf mehr als ein Teppich in einem Basar stehen?**
In einem kleinen Basarstand darf sich nur ein Teppich befinden. In einem großen Basarstand haben ein oder zwei Teppiche Landerlaubnis.
- **Ist es erlaubt, andere Teppiche beiseite zu blasen?**
Ja, dies ist sinnvoll, um den Weg für den eigenen Teppich frei zu machen. Wer möchte, darf z. B. auch versuchen, einen anderen Spieler daran zu hindern, sein letztes Geschenk einzusammeln.

Was passiert, wenn?

- **Hat der Teppichflieger aus Versehen den Teppich eines anderen Spielers in einen Basarstand geblasen?**
Der Spielzug endet sofort. Der Besitzer des Teppichs hat Glück gehabt. Obwohl er nicht an der Reihe ist, darf er wie beschrieben ein Kärtchen aufdecken und gegebenenfalls behalten.
- **Kippt während des Blasens der eigene Teppich um, landet im Brunnen oder fliegt vom Spielfeld?**
Der Spielzug endet sofort. Der Saati darf den Teppich an eine beliebige Stelle des Spielplanes stellen. Jedoch nicht in den Brunnen!
- **Kippt während des Blasens ein fremder Teppich um, landet im Brunnen oder fliegt vom Spielfeld?**
Der Spielzug endet sofort. Der Besitzer dieses Teppichs darf ihn an eine beliebige Stelle des Spielplanes setzen. Achtung: Jedoch nicht in einen Basar!

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das fünfte Geschenk auf seinen Teppich aufgesteckt hat und gewinnt.
Seid ihr kräftig? Dann könnt ihr ja versuchen, ihn zur Belohnung auf einem Teppich durch die Wohnung zu tragen.

Variante: Die Wunderlampe

Taktische Variante für 2 - 4 Spieler.

*Wunderlampen-
plättchen bereit*

*Saati würfelt
gelben Pasch?
Teppichflieger auf
Startfeld setzen und
Plättchen geben*

*1 Plättchen =
3 Zusatzpuster*

Vorbereitung und Ablauf bleiben so wie im Grundspiel. Zusätzlich werden die zehn Wunderlampen neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der gelbe Pasch

Hat der Saati einen gelben Pasch gewürfelt, wählt er anschließend eines der beiden Startfelder mit der abgebildeten Wunderlampe aus und stellt den gerade gestoppten Teppichflieger darauf.

Der Besitzer des Fliegers bekommt ein Wunderlampen-Plättchen. Gibt es keines mehr, kann er auch keines bekommen.

Die Wunderlampen-Plättchen

Jedes Plättchen ermöglicht dem Teppichflieger bis zu drei „Zusatzpuster“.

- Wer Teppichflieger ist und eine Wunderlampe hat, darf „Koff“ rufen, auch wenn er noch nicht in einem Basarstand angekommen ist. Der Saati muss das Würfeln sofort unterbrechen. Der Teppichflieger jedoch darf den Blasebalg nun noch bis zu drei Mal zusammendrücken. Erst danach darf der Saati weiterwürfeln.
- Wer kann, darf auch mehrere Wunderlampen innerhalb eines Zuges einsetzen.

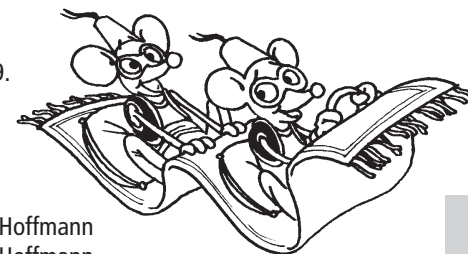
Das Plättchen wird anschließend zurück in den Vorrat gelegt.

Wir wünschen allen Teppichfliegern viel Glück bei ihrem Flug über den Basar von Akaba!

Habermaß game nr. 4228

Akaba

An oriental game of skill for
2 - 4 carpet flyers ages 5 to 99.
With a variation for older
players.



Author: Guido Hoffmann
Illustrations: Guido Hoffmann
Length of the game: approx. 20 minutes

"Beware! Out of the way!" sounds from above. The traders quickly throw themselves to the side as the flying carpet zips narrowly past them. The carpet flyer however doesn't note that his arrival has caused unrest in the bazaar of Akaba. He just thinks about the forthcoming family celebration and the great number of presents he still has to collect. Time is running out and some things are just snapped up right in front of one's nose.

Contents

- 4 carpet flyers
- 1 bellows*
- 1 game board
- 26 wooden bazaar walls
- 20 family cards (in four colors)
- 30 present tags (with different colored backs)
- 2 color dice
- 10 magic lanterns discs
- 1 set of game instructions

* A bellows is a device which generates a strong blast of air. It consists simply of a bag with a hole. When the bag is squeezed together, the air streams out. When the pressure is taken off, the bag inflates again with air. Formerly bellows were often used to keep fires burning. The principle however also applies in the extracting of sounds from organ-pipes or accordions.

find and transport
5 presents

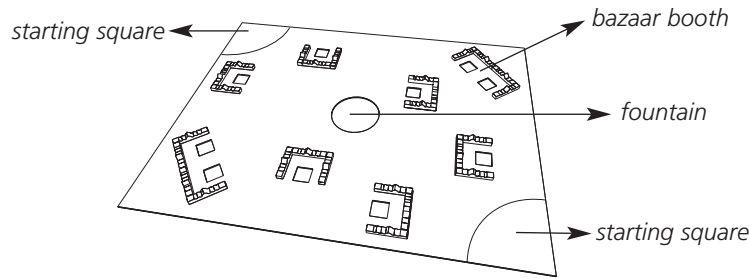
Aim of the game

Five presents have to be found and transported.
Who will show they have a good memory and steer their flying carpet above the bazaar in the best and quickest manner?

get game board
ready

Preparation of the game

Place the game board in the center of the table and take a good look at it:



insert bazaar walls

Insert the bazaar walls into the corresponding slots of the game board:
six small and two big bazaar booths are the result.

sort presents
according to color
of backs of cards

Each of the 30 little present tags shows one of the five different presents.
Sort the tags according to the color of their backs, shuffle them and put them up in piles next to the game board.

presents with brown
backs into game
board

Put the tags with the brown backs into the corresponding hollows of the game board.
The other two piles are placed face down next to the game board.
If there are only two players the tags with the orange backs are not needed and are placed back in the box.

carpet flyer and
5 family cards

Each player chooses a carpet flyer and puts it in front of them. The players also get the five corresponding family cards. Shuffle them and put them in a pile face down in front of you.

uncover 2 cards

The two cards on top are uncovered and placed next to one's pile.

get ready bellows
and dice

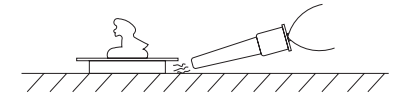
The bellows and dice are kept ready for use.
If there are less than 4 players the remaining carpets and family cards are kept in the box.
The 10 magic lanterns are needed for the variation and are also kept in the box.

Flying a carpet

It is not that easy to fly a carpet - everybody who has tried it at home knows that!

The carpet is brought into motion with the bellows.

- Take the bellows and hold the tip of the nozzle behind your carpet.
- Squeeze the bellows - the air is pushed through the nozzle. Try to get the carpet moving with the escaping blast of air.
- Try to make the carpet fly a short and a very long distance.
- Take care that your carpet flyer doesn't fall over.



Important, the carpet may not be touched or pushed with the tip of the nozzle.

How to play

Play in a clockwise direction.

The player who flies the furthest when "jumping into the air" may start. If you can not agree, the youngest player starts and is the first carpet flyer.

The carpet flyer

The carpet flyer will try to make their carpet fly into one of the bazaar booths. They put their carpet on one of the two starting areas of the game board and take the bellows.

The Saati

"Saati" is an Arabic word. It is pronounced "Sa-ati" and means "watchmaker" or "Master of Time".

The next player, in a clockwise direction, is the first Saati, and takes both color dice.

As soon as the carpet flyer has squeezed the bellows for the first time, the Saati starts to roll both dice simultaneously.

Both carpet flyer and Saati carry on with their activities until

- the Saati gets a double (= two identical colors)
- or a carpet has landed in a bazaar.

carpet flyer:
take game counter
and bellows

left hand
neighbor = Saati
Saati throws dice
while carpet flyer
squeezes bellows

double = stop!

- **The Saati throws a double.**
He shouts immediately "Coff!".
This word is also Arabic and means "stop". It is pronounced like "coffee" without the "ee" at the end.
The turn has finished.

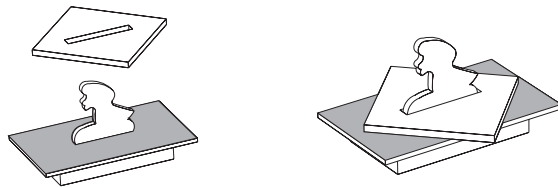
carpet lands in bazaar = stop!

- **A carpet has landed completely inside a bazaar booth.**
The flyer shouts: "Coff!"
If it is a small booth the player uncovers the card lying there. If it is a big booth, they can choose one of the cards there and uncover it.
The uncovered present is compared with the two shown on the uncovered family cards.

uncover present, compare with own card

- **Do you recognize one of your presents searched for?**
Slide the card over your carpet flyer.

right = slide over game counte



Then return the corresponding family card to the box and uncover a new family card.

place new card

Take a present tag from the violet pile and put it face down in the free space of the game board.
If no tags are left in the violet pile, the tags from the orange pile are used.

wrong = cover card again

- **You don't need the present?**
All players can have a look at it. Then it is put back to its place, face down.

At the end of their turn, all carpet flyers stay where they have landed. Bellows and dice are passed on in a clockwise direction. The Saati becomes the carpet flyer.

5 presents = victory

Further important bazaar rules:

- **Can there be more than one carpet in one bazaar?**
In a small bazaar booth there can only be one carpet.
In a big bazaar booth one or two carpets have the permission to land.
- **Is it allowed to blow aside other carpets?**
Yes, and it also makes sense in order to free the way for one's own carpet. Whoever wants to may also for example try to hinder another player from collecting their last present.

What happens when ...?

- **... a carpet flyer by mistake has blown the carpet of another player into a bazaar booth?**
The turn ends immediately. The owner of the carpet was lucky. Although it is not their turn they can –as described– uncover a card and –just in case– keep it.
- **... one's own carpet falls over while being blown at, lands in the fountain or flies off the game board?**
The turn ends immediately. The Saati may put the carpet on any spot of the game board, but not in the fountain!
- **... the carpet of another player falls over while being blown at, lands in the fountain or flies off the game board?**
The turn ends immediately. The owner of this carpet may put it on any spot of the game board. Watch out: not in a bazaar!

End of the game

The game ends as soon as a player has slid the fifth present onto their carpet thus winning the game.
Are you strong? In this case you could try to sit the winner on a carpet and walk them around the flat.

Variation: the magic lantern

Tactical variation for 2 - 4 players.

get ready magic lanterns discs

Preparation and way of playing are the same as in the basic game. Additionally the 10 lanterns are placed next to the game board.

The yellow double

If the Saati throws the yellow double, he chooses one of the two starting squares showing the magic lanterns and puts the carpet flyer who just has been stopped onto it.

The owner of the flyer gets a magic lantern disc. If none is left, the flyer can't get one.

The magic lantern discs

Each disc allows the carpet flyer up to three "additional puffs".

- Whoever is carpet flyer and has a magic lantern, may shout "coff" even if they have not yet arrived at a bazaar booth. The Saati has to interrupt immediately the rolling of the dice. The carpet flyer however may squeeze the bellows up to three times more. Only then can the Saati go on rolling the dice.
- Whoever can, may also use several magic lanterns within a turn.

The disc then is placed back to the provisions.

We wish all carpet flyers lots of luck with their flight over the bazaar of Acaba!

Saati throws yellow double? Place carpet flyer on starting square and hand out disc

1 disc = 3 additional puffs

Jeu Habermäß n° 4228

Akaba

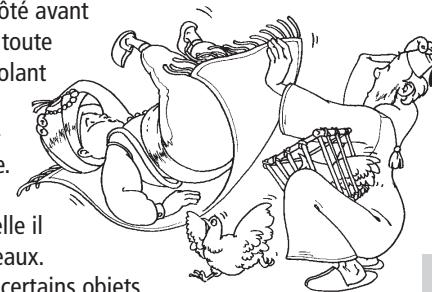
Un jeu d'adresse d'inspiration orientale, pour 2 à 4 pilotes de tapis volant de 5 à 99 ans. Avec une variante pour joueurs plus âgés.

Idée : Guido Hoffmann

Illustration: Guido Hoffmann

Durée de la partie : env. 20 minutes

« Attention ! Tapis volant ! » entend-on dans les airs. Vite, les commerçants se mettent sur le côté avant que le tapis volant ne les frôle à toute vitesse. Mais, le pilote du tapis volant ne remarque même pas que son arrivée sur le bazar d'Acaba provoque une certaine effervescence. Il ne pense qu'à la fête de famille qui l'attend et pour laquelle il doit encore trouver plein de cadeaux. Il n'a pas beaucoup de temps et certains objets lui passent sous le nez sans qu'il ait le temps de les récupérer.



Contenu

- 4 pilotes de tapis volant
- 1 soufflet*
- 1 plateau de jeu
- 26 cloisons d'échoppes en bois
- 20 cartes de familles (de quatre couleurs différentes)
- 30 cartes-cadeaux (dont le verso est de couleur différente)
- 2 dés multicolores
- 10 lampes magiques rondes
- 1 règle du jeu

* Un soufflet est un appareil avec lequel on peut produire un puissant courant d'air. Il se compose d'un sac percé. Lorsque l'on appuie sur le sac, l'air est expulsé par le trou. Dès qu'il n'y a plus de pression, l'air rentre à nouveau dans le sac. Autrefois, on avait souvent besoin d'un soufflet pour attiser le feu. Ce principe est également utilisé pour faire résonner certains instruments de musique, comme l'accordéon ou les tuyaux d'orgue.

But du jeu

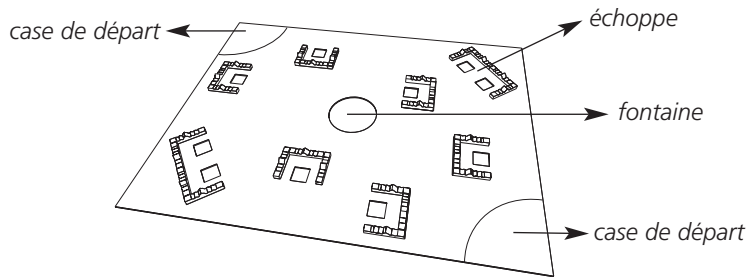
trouver 5 cadeaux et les transporter

Il faut trouver cinq cadeaux et les transporter. Qui aura une bonne mémoire et pourra piloter son tapis volant le plus rapidement et le plus habilement possible au-dessus du bazar ?

Préparatifs

préparer le plateau de jeu

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et observer les illustrations.



monter les cloisons des échoppes

Mettre les cloisons des échoppes dans les découpes correspondantes du plateau de jeu : six petites et deux grandes échoppes apparaissent alors.

classer les cadeaux suivant la couleur du verso des cartes

Sur chacune des 30 cartes-cadeaux est représenté l'un des cinq cadeaux. Trier les cartes selon la couleur de leur verso, les mélanger et en faire des piles de couleurs différentes qui seront posées à côté du plateau de jeu.

mettre les cadeaux au verso marron sur le plateau de jeu

Mettre les cartes au verso marron dans les découpes prévues sur le plateau de jeu. Poser les deux autres piles à côté du plateau de jeu en les tournant face cachée.

S'il n'y a que deux joueurs, on ne prendra pas les cartes au verso de couleur orange et celles-ci seront remises dans la boîte.

pilote de tapis volant et 5 cartes de famille

Chaque joueur prend un pilote de tapis volant et le pose devant lui. Il prend aussi les cinq cartes de famille de la couleur correspondante. Mélanger ces cartes et les poser devant soi, face cachée. Retourner les deux cartes du dessus et les poser à côté de sa pile.

retourner 2 cartes

préparer le soufflet et les dés

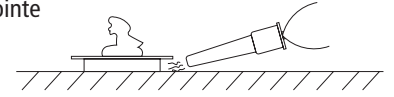
Préparer le soufflet et les dés. S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les tapis volants et les cartes de famille en trop dans la boîte. Les 10 lampes magiques sont prévues seulement pour la variante et sont également remises dans la boîte.

Faire voler son tapis

Faire voler un tapis n'est pas chose facile : celui qui a déjà essayé chez lui en sait quelque chose !

Le tapis va se déplacer grâce au soufflet :

- Prends le soufflet et mets la pointe de l'embout derrière ton tapis.
- Appuie sur le soufflet : essaye de déplacer le tapis avec l'air qui sort de l'embout.
- Essaie de faire « voler » ton tapis sur une petite, puis sur une grande distance.
- Par contre, fais attention à ce que le pilote du tapis volant ne se renverse pas !



N.B. : le tapis ne doit pas être en contact avec la pointe de l'embout, ni être poussé avec !

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui restera le plus longtemps en l'air en sautant commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence : c'est lui le premier pilote de tapis volant.

Le pilote de tapis volant

Le pilote de tapis volant va essayer de faire voler son tapis pour l'amener dans l'une des échoppes du bazar. Il met son tapis sur l'une des deux cases de départ du plateau de jeu et prend le soufflet.

Le saati

« Saati » est un mot arabe qui se prononce « sa-ati » et signifie « l'horloger » ou « le maître du temps ».

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le premier saati. Il prend les deux dés multicolores. Dès que le pilote de tapis volant appuie la première fois sur le soufflet, le saati lance en même temps les deux dés.

Le pilote du tapis volant et le saati jouent jusqu'à ce :

- que le saati ait un double (= deux couleurs de dés identiques) ;
- ou jusqu'à ce qu'un tapis ait atterri dans une échoppe.

pilote: prendre un pion et le soufflet

joueur de gauche = saati, le saati lance les dés pendant que le pilote appuie sur le soufflet

double avec les dés =
stop !

le tapis a atterri dans
l'échoppe = stop !

retourner la carte-
cadeau, comparer le
cadeau avec sa carte

bon cadeau = le
poser sur le pion

poser une autre carte

mauvais cadeau =
reposer la carte,
face cachée

- **Le saati a un double ?**

Il crie alors : « Koff! ».

C'est également un mot arabe qui signifie « stop ».

Ce tour est fini.

- **Un tapis a atterri à l'intérieur d'une échoppe ?**

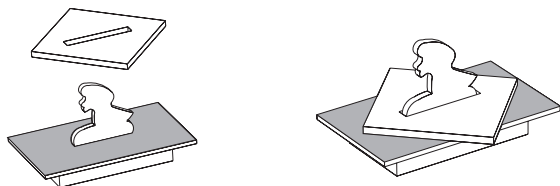
Le pilote du tapis volant crie alors : « Koff! »

Si c'est une petite échoppe, le joueur retourne alors la carte qui s'y trouve. Si c'est une grande échoppe, il a le droit de choisir l'une des deux cartes et de la retourner.

Le cadeau illustré sur la carte est comparé aux deux cartes de famille du joueur.

→ **A-t-il trouvé l'un des cadeaux recherchés ?**

Il le pose sur son pilote de tapis volant.



Il met ensuite la carte de famille correspondante dans la boîte et retourne une nouvelle carte de famille.

Il prend une carte-cadeau de la pile violette et la pose face retournée à la place vide.

Si la pile de cartes violettes est vide, on prendra les cartes de la pile orange.

→ **Il n'a pas besoin de ce cadeau ?**

Les autres joueurs ont le droit de regarder le cadeau illustré sur la carte qui est ensuite reposée à la même place.

A la fin de ce tour, les pilotes de tapis volants restent tous là où ils se trouvent. Le soufflet et les dés sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le saati du tour précédent est alors le pilote de tapis volant.

Autres règles importantes à suivre dans le bazar :

- **Peut-il y avoir plusieurs tapis dans une échoppe ?**

Dans une petite échoppe, il ne devra y avoir qu'un seul tapis. Une grande échoppe pourra recevoir un ou deux tapis volants.

- **A-t-on le droit de souffler sur d'autres tapis pour les faire aller de côté ?**

Oui, c'est même recommandé pour libérer le chemin pour son propre tapis. Celui qui veut pourra aussi empêcher un autre joueur de récupérer son dernier cadeau.

Que se passe-t-il ... ?

- **... si le pilote du tapis volant a amené par inadvertance le tapis d'un autre joueur dans l'une des échoppes du bazar ?**

Ce tour-là est alors fini. Le joueur qui a ce tapis a eu de la chance.

Bien que ce ne soit pas son tour, il a le droit de retourner une carte et éventuellement de la garder.

- **... si le tapis du joueur se renverse pendant qu'il essaye de le faire voler à l'aide du soufflet, s'il atterrit dans la fontaine ou sort du plateau de jeu ?**

Ce tour est fini. Le saati a le droit de poser le tapis à n'importe quel endroit du plateau de jeu, sauf dans la fontaine !

- **... si un autre tapis se renverse pendant les tentatives de vol, s'il atterrit dans la fontaine ou sort du plateau de jeu ?**

Ce tour est fini. Le joueur qui a ce tapis a le droit de le poser à n'importe quel autre endroit du plateau de jeu, sauf dans une échoppe !

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé le cinquième cadeau sur son tapis : il est le gagnant.

Si vous êtes assez forts, vous pouvez alors essayer, en récompense, de tirer le gagnant sur un tapis en passant dans toutes les pièces de l'appartement.

5 cadeaux = partie
gagnée

Variante: la lampe magique

Variante tactique pour 2 à 4 joueurs.

préparer les lampes magiques

Les préparatifs et le déroulement sont les mêmes que pour le jeu de base. On pose en plus les 10 lampes magiques à côté du plateau de jeu.

Le double jaune

Dès que le saati a obtenu un double jaune, il choisit l'une des deux cases de départ montrant une lampe magique et y met le pilote de tapis volant qui vient juste d'être stoppé.

Le joueur qui a ce pilote prend une plaquette de lampe magique. S'il n'y en a plus, il ne peut plus en prendre.

Les plaquettes de lampe magique

Chaque plaquette permet au pilote du tapis volant de réaliser jusqu'à trois tentatives supplémentaires avec le soufflet.

- Celui qui est le pilote de tapis volant a le droit de dire « Koff », même s'il n'est pas encore arrivé dans une échoppe. Le saati doit s'arrêter tout de suite et ne plus lancer les dés. Le pilote du tapis volant a cependant encore le droit d'appuyer trois fois sur le soufflet. Le saati continuera de lancer les dés seulement après.
- Celui qui est capable de le faire peut prendre plusieurs lampes magiques pendant un tour.

Ensuite, on remet la plaquette dans le tas.

Nous souhaitons beaucoup de chance à tous les pilotes de tapis volants pour leurs vols au-dessus du bazar d'Akaba !

Le saati a un double jaune ? Mettre le pilote sur la case de départ et prendre la plaquette

1 plaquette = souffler 3 fois en plus

Habermäß-spiel Nr. 4228

Akaba

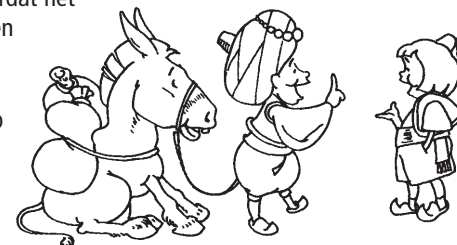
Een oosters behendigheidsspel voor 2 - 4 tapijtvliegers van 5 - 99 jaar. Met variant voor oudere spelers.

Spelidee: Guido Hoffmann

Illustraties: Guido Hoffmann

Speelduur: ca. 20 minuten

"Pas op! Uit de weg!", klinkt het vanuit de lucht. Snel duiken alle kooplui aan de kant, voordat het vliegende tapijt vlak langs hen heen suist. De tapijtvlieger heeft helemaal niet in de gaten dat zijn verschijning op de bazaar van Akaba zoveel onrust veroorzaakt. Hij denkt alleen aan het op handen zijnde familiefeest, waarvoor hij nog een heleboel geschenken moet verzamelen.



De tijd dringt en een heleboel spullen worden hem vlak voor z'n neus weggekaapt.

Spelinhoud

- 4 tapijtvliegers
- 1 blaasbalg*
- 1 speelbord
- 26 bazaarmuren
- 20 familiekaarten (in vier kleuren)
- 30 geschenkaarten (met onderling verschillend gekleurde rugzijde)
- 2 gekleurde dobbelstenen
- 10 ronde wonderlampen
- spelregels

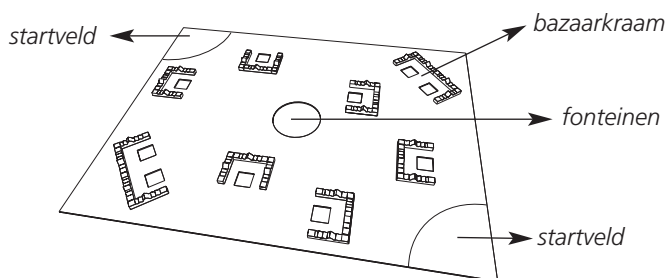
* Een blaasbalg is een apparaat waarmee een krachtige luchtstroom kan worden opgewekt. Eigenlijk bestaat het uit niet meer dan een zakje met een opening. Wanneer het zakje wordt samengedrukt, stroomt de lucht naar buiten. Als de druk vermindert, zuigt het zakje weer lucht naar binnen. Vroeger werd een blaasbalg veel gebruikt om een vuur op gang te houden. Maar ook om orgelpijpen of een accordeon geluid voort te laten brengen, wordt van hetzelfde principe gebruik gemaakt.

Doel van het spel

Het is de bedoeling om vijf geschenken te vinden en te vervoeren. Wie beschikt over een goed geheugen en kan zijn vliegend tapijt het best en het snelst door de bazaar sturen?

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel en bekijk het eens goed:



Plaats de bazaarmuren in de bijhorende uitsparingen van het speelbord: Er ontstaan zes kleine en twee grote bazaarkramen.

Op ieder geschenkaartje staat één van de vijf verschillende geschenken afgebeeld. Sorteert de kaartjes al naargelang hun gekleurde achterkant, schud ze en leg ze als verschillend gekleurde stapels naast het speelbord klaar.

Leg de kaartjes met de bruine achterkant in de hiervoor bedoelde uitsparingen van het speelbord.

De beide andere stapels worden verdekt naast het speelbord gelegd. Als er slechts twee spelers meedoen, worden de kaartjes met de oranje-gekleurde achterkant niet gebruikt en gaan terug in de doos.

Iedere speler kiest een tapijtvlieger uit en zet deze voor zich neer. Bovendien ontvangt ieder kind de vijf overeenkomstig gekleurde familiekaarten. Deze moeten worden geschud en door iedereen op een verdekte stapel voor zich neergelegd. De beide bovenste kaarten worden omgedraaid en naast de eigen stapel gelegd.

De blaasbalg en de dobbelstenen klaarleggen.

Als er minder dan vier kinderen meedoen, gaan de overgebleven tapijten en familiekaarten terug in de doos.

De 10 wonderlampen worden alleen bij de variant gebruikt en gaan eveneens terug in de doos.

5 geschenken vinden en vervoeren

speelbord klaar

bazaarmuren opstellen

geschenken naar kleur v/d achterkant sorteren

geschenken met bruine achterkant op het speelbord

tapijtvlieger en 5 familiekaarten

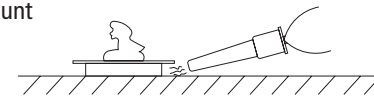
2 kaarten omdraaien

blaasbalg en dobbelstenen klaar

Het tapijtvliegen

Het is helemaal niet zo gemakkelijk om met een tapijt te vliegen: dat kan iedereen je vertellen die het thuis al 'ns heeft geprobeerd! Het tapijt wordt met behulp van de blaasbalg in beweging gezet.

- Pak de blaasbalg en houd de punt van de tuit achter je tapijt.
- Knijp de blaasbalg in: de lucht wordt via de tuit naar buiten geperst. Probeer het tapijt met de naar buiten stromende lucht in beweging te zetten.
- Tracht het tapijt een kleine en een hele grote afstand te laten "vliegen".
- Let er op, dat je tapijtvlieger niet omvalt.



Belangrijk: het tapijt mag niet met de punt van de tuit worden aangeraakt of verschoven!

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

De speler die bij het "in-de-lucht-springen" als langste blijft vliegen, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler: hij is de eerste tapijtvlieger.

De tapijtvlieger

De tapijtvlieger gaat zo meteen proberen om zijn tapijt één van de bazaarkraampjes binnen te laten vliegen. Hij zet zijn tapijt op een van de beide startgebieden van het speelbord en pakt de blaasbalg.

De saati

"Saati" is een Arabisch woord. Het wordt als "sa-ati" uitgesproken en betekent "horlogemaker" of "meester der tijd".

Kloksgewijs is de volgende speler als eerste de saati. Hij neemt beide gekleurde dobbelstenen.

Zodra de tapijtvlieger de blaasbalg voor het eerst heeft samengeknepen, begint de saati met beide dobbelstenen tegelijk te gooien.

De tapijtvlieger en de saati gaan net zolang door:

- tot de saati een doublet (= twee dezelfde kleuren) gooit
- of als er een tapijt in een bazaar is geland.

tapijtvlieger: speelfiguur en blaasbalg pakken

linker buurman = saati, saati gooit terwijl tapijtvlieger de blaasbalg samenknijpt

doublet gegooid = stop!

tapijt in bazaar geland = stop!

geschenk omdraaien, met eigen kaarten vergelijken

goed = op speelfiguur steken

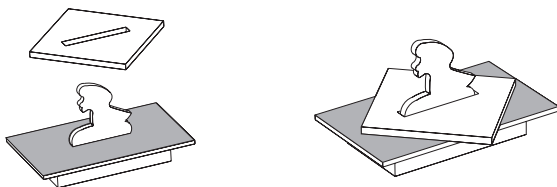
nieuw kaartje neerleggen

fout = kaartje opnieuw omkeren

- **De saati gooit een doublet.**
Dan roept hij onmiddellijk: "koff!"
Ook dit is Arabisch en betekent "stop". Het wordt uitgesproken als "koffer", maar dan zonder -er aan het einde.
De speelbeurt is voorbij.

- **Er is een tapijt een bazaarkraam binnengevlogen.**
Dan roept de tapijtvlieger: "koff!"
- Is het een klein kraam dan draait de speler het daar liggende kaartje om. Is het een groot kraam dan mag hij één van de beide kaartjes uitkiezen en omkeren. Het omgedraaide geschenk wordt met de omgedraaide eigen familiekaarten vergeleken.

- **Heb je één van je gezochte geschenken ontdekt?**
Steek het op je tapijtvlieger.



Leg dan de bijbehorende familiekaart in de doos en draai een nieuwe familiekaart om.
Pak een geschenkkaartje van de paarse stapel en leg het verdekt op de vrijgekomen plaats.
Als de paarse stapel verbruikt is, worden de kaartjes van de oranje stapel gepakt.

- **Heb je het geschenk niet nodig?**
Alle spelers mogen het bekijken en daarna wordt het kaartje opnieuw verdekt op dezelfde plaats teruggelegd.

Alle tapijtvliegers blijven aan het eind van hun speelbeurt op dezelfde plek staan waar ze zijn terechtgekomen. De blaasbalg en de dobbelstenen worden kloksgewijs doorgegeven. De vorige saati is de nieuwe tapijtvlieger.

Verdere belangrijke bazaarregels:

- **Mag er meer dan één tapijt in een bazaar aanwezig zijn?**
In een klein bazaarkraam mag zich slechts één tapijt bevinden. In een groot bazaarkraam hebben een of twee tapijten landingsrechten.
- **Is het toegestaan om andere tapijten opzij te blazen?**
Ja, dat is zinvol als je de weg voor je eigen tapijt vrij moet maken. Wie dat wil, mag bv. ook proberen om een andere speler te hinderen bij het verzamelen van zijn laatste geschenk.

Wat gebeurt er als?

- **Heeft de tapijtvlieger bij vergissing het tapijt van een andere speler in een bazaarkraam geblazen?**
De speelbeurt is onmiddellijk voorbij. De eigenaar van het tapijt heeft geluk gehad. Hoewel hij niet aan de beurt was, mag hij zoals beschreven een kaartje omdraaien en eventueel behouden.
- **Kiept tijdens het blazen je eigen tapijt om, komt het in de fontein of vliegt het van het speelbord?**
De speelbeurt is onmiddellijk voorbij. De saati mag het tapijt op een willekeurige plek van het speelbord neerzetten. Maar echter niet in de fontein!
- **Kiept tijdens het blazen andermans tapijt om, komt het in de fontein of vliegt het van het speelbord?**
De speelbeurt is onmiddellijk voorbij. De eigenaar van dit tapijt mag het op een willekeurige plek van het speelbord neerzetten. Opgelet: echter niet in een bazaar!

Einde van het spel

Het spel is voorbij, zodra een van de spelers als eerste het vijfde geschenk op zijn tapijt heeft gelegd en zo het spel wint. Zijn jullie sterk? Dan kunnen jullie nu proberen om hem als beloning op een tapijt door het huis te dragen.

5 geschenken = gewonnen

Variant: de wonderlamp

Tactische variant voor 2 - 4 spelers.

*wonderlampen-
schijfjes klaar*

De voorbereiding en het spelverloop blijven hetzelfde als bij het basis-
spel. Bovendien worden de tien wonderlampen naast het speelbord
klaargezet.

De gele doublet

Als de saati een gele doublet heeft gegooid, kiest hij vervolgens een van
de beide startvelden met de afgebeelde wonderlamp uit en zet de
inmiddels gestopte tapijtvlieger hierop.

De bezitter van de vlieger krijgt een wonderlampschijfje. Als die er niet
meer zijn, kan hij ook niets krijgen.

Het wonderlampschijfje

Ieder schijfje biedt de tapijtvlieger de mogelijkheid tot drie extra
"blaasbeurten".

- Wie tapijtvlieger is en een wonderlamp heeft, mag "koff" roepen, ook
als hij nog niet in een bazaarkraam is terechtgekomen.
De saati moet onmiddellijk ophouden met dobbelen.
De tapijtvlieger mag nu echter tot maximaal drie keer de blaasbalg
samenknijpen. Pas daarna mag de saati verder gooien.
- Wie dat kan, mag ook meerdere wonderlampen tijdens dezelfde beurt
inzetten.

Het plaatje wordt vervolgens terug bij de voorraad gelegd.

**Wij wensen alle tapijtvliegers veel geluk bij hun vlucht over de
bazaar van Akaba!**