



Ramadan

"Sultan aller Monate"

SPIELANLEITUNG



R A M A D A N

„Sultan aller Monate“

Ein abwechslungsreiches, wissensvermittelndes und ins reale Leben zurückholendes Familienspiel für 4 – 8 Spieler ab 8 Jahren und einer Spieldauer von 30-60 Minuten.

Es ist Ramadan. Der heilige Monat im Islam, indem alle gläubigen Muslime aller Länder das Fasten beginnen. Natürlich bleibt es im Ramadan nicht nur beim Fasten, vielmehr kommen noch etliche Aufgaben und Pflichten dazu, genauso ist es auch hier in diesem Familienspiel.

Nicht nur dass ihr hin und wieder die richtige Zahl auf dem Würfel treffen müsst, nein ihr müsst auch außerhalb des Spiels (CLOU) euren Pflichten nachgehen. Nur wer am Ende schnell genug ist, alle Hindernisse überwinden kann, wachsam wie ein Fuchs ist und dann noch die richtige Antwort auf die Frage aller Fragen kennt kann sich als Sieger bezeichnen.

Ziel des Spiels ist es, als erstes das Ramadanfest (Eid) zu erreichen.

SPIELINHALT

- 1 großes faltbares Spielbrett
- 1 Holzwürfel
- 1 Spielanleitung
- 1 Nachschlageheft
- 8 Spielfiguren (8x Holzsockel und 8x Charakter/Kartonfigur)
- 30 Rote Aktionskarten (Rotes Ausrufezeichen)
- 30 Grüne Auftragskarten (Grüner Haken)
- 30 Blaue Wissenskarten (Blaues Fragezeichen)

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde im Text und Spiel die männliche Form gewählt, nichtsdestoweniger beziehen sich die Angaben auf Angehörige beider Geschlechter.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird auf einen genügend großen Tisch ausgelegt. Die roten Aktions-, grünen Auftrags- und blauen Wissenskarten werden mit der Oberseite nach unten auf die für sie vorgegebenen Flächen des Spielbretts abgelegt. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus, steckt die Kartonfigur in einen frei wählbaren Holzsockel und platziert seine Figur auf das Startfeld „Arefe“.

AKTIONSKARTE

Würfelt man das rote Ausrufezeichen, so zieht man eine Aktionskarte mit dem roten Ausrufezeichen und folgt deren Anweisung. Anschließend legt man diese Karte nach Vollendung der Aktion unter den Stapel. Ausgenommen von einigen Karten, welche du solange vor dir behältst, bis Sie abgelaufen sind oder du Sie einsetzt. Das sind einmal die „Freikaufkarte“, die „Itikaf“ Karte, die „Aussetzen“ Karte und die Karte mit dem „Joker“. Wann Sie ablaufen steht auf der Karte und wann du Sie einsetzt hängt von dir ab aber in jedem Fall muss die Karte danach wieder unter den Stapel zurück.

AUFTRAGSFELD / AUFTRAGSKARTE

Hier kommt der sogenannte *CLOU* ins Spiel. Die Auftragskarte mit dem grünen Haken wird nur dann gezogen, wenn man das grüne Auftragsfeld auf dem Spielbrett betritt. Auch hier gibt es zwei Kategorien. Bei der ersten Kategorie ist dein Auftrag die gezogene Karte zu lesen. Die zweite allerdings ist der *CLOU*, sprich der Auftrag der gezogen wird soll im wahren Leben, also außerhalb des Spiels vollzogen werden.

Wir empfehlen das Spiel vor dem Iftar zu spielen. Denn so kommt der Spaß der Auftragskarten besser zur Geltung, indem man noch vor Iftar die gezogenen Aufträge abschließt. Alternativ kann man sich auch so verständigen, dass man die Aufträge beim nächsten Fastenbrechen und somit beim nächsten Spielen des Brettspiels abgeschlossen vorlegt.

Als Beispiel; einer zieht den Auftrag, von der Bäckerei Pide (Fladenbrot) zu kaufen und wie gesagt gibt es da zwei Möglichkeiten. Entweder derjenige kauft das Fladenbrot von der Bäckerei vorm Iftar oder er kauft das Fladenbrot beim nächsten Iftar.

WISSENSFELD / WISSENSKARTE

Die Kategorie „Wissen“ ist zweigeteilt. Der obere Teil steht für die leichteren Fragen und der untere Teil für die schwierigeren Fragen. Die oberen, sprich leichteren Fragen werden nur dann gestellt, wenn man mit dem Würfel das blaue Fragezeichen würfelt. Beantwortet man die Frage korrekt, so darf man ein Feld vor, beantwortet man Sie fehlerhaft so muss man ein Feld zurück. Die schwierigeren (unteren) Fragen bekommst du nur dann gestellt, wenn du ein grünes Wissensfeld betrittst. Bei manchen Fragen gibt es auch eingeklammerte Antworten, die könnt ihr entweder weglassen oder falls ihr es etwas schwieriger haben wollt mit in die Bewertung nehmen.

SPIELABLAUF

Das Spielfeld besteht aus 32 Feldern, wovon eines das Startfeld „Arefe“ und das andere das Zielfeld „Eid“ ist. Die restlichen 30 Felder symbolisieren den Monat Ramadan, für jeden Tag ein Feld.

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste unter den Spielern beginnt und darf als erstes würfeln. Vier der Seiten vom Würfel haben die Zahlen Eins bis Vier. Eine Seite hat ein blaues Fragezeichen und die andere Seite ein rotes Ausrufezeichen. Würfelt man das rote Ausrufezeichen, zieht man eine Aktionskarte mit dem roten Ausrufezeichen und folgt den Anweisungen auf der Karte, würfelt man das blaue Fragezeichen, muss man die Wissenskarten mit den blauen Fragezeichen ziehen und sein Wissen unter Beweis stellen indem man die oberen (leichten) Fragen beantwortet.

Die Auftragskarten mit den grünen Haken sind in zwei Kategorien aufgeteilt. Bei der einen liest man lediglich den Inhalt der Karte (ACHTUNG: Zuhören ist Pflicht, sonst droht Strafe* (*Eine Runde aussetzen) und Basmala nicht vergessen!) und bei der anderen bekommt man regelrecht einen Auftrag zugeteilt.

Manche Felder sind Grün markiert und manche wiederum Blau. Erreicht ein Spieler ein grünes Feld, zieht man eine Auftragskarte (Karte mit grünem Haken) und folgt den Anweisungen. Gelangt ein Spieler auf ein blaues Feld (Wissenskarte mit blauen Fragezeichen) so lässt man sich die Frage (die unteren/schweren Fragen) von seinem linken oder rechten Mitspieler vorlesen und beantwortet diese. Wird die Frage richtig beantwortet, geht man zwei Felder vor, beantwortet man sie fehlerhaft, muss man zwei Felder zurück. Das 27. Feld (das einzige nicht nummerierte Feld), welches die Nacht der Bestimmung symbolisiert ist ein Pflichtfeld. Eine Punktlandung ist nötig, d.h. man würfelt solange bis man das

Feld erreicht. Angekommen muss man erneut sein Wissen unter Beweis stellen und auch hier die schwierigere Frage (die unteren Fragen) beantworten. Einmal dort angekommen bleibt man auch dort und muss nicht wie bei den anderen Fragen, bei einer falschen Antwort ein Feld zurück gehen. Erst bei einer korrekten Antwort (hier gilt die zwei Felder vor oder zurück Regel nicht) darf man in der nächsten Runde würfelnd weiterziehen. Falls man nach der korrekten Antwort nicht beim nächsten Zug das Ziel erreicht und stattdessen weit hinter dem 27. Feld zurückfällt (z.B. aufgrund einer gezogenen Aktionskarte, die einen Spieler drei Felder zurückschickt) muss man nicht erneut auf dieses Feld landen, sondern kann einfach vorbeiziehen.

SPIELLENDE

Hat man schließlich alle Hindernisse hinter sich, die Frage in der Nacht der Bestimmung gemeistert und das Schicksal meint es gut mit einem, dann kann man nach nur einigen Feldern frohen Mutes das heilige Ramadanfest (Eid) feiern und sich zum Sieger dieses Spiels ernennen. Als Belohnung darf der Sieger sich von seinen Aufträgen befreien, indem er Sie unter den Mitspielern seiner Wahl verteilt, dabei ist es dem Sieger belassen wer wie viele Aufträge zugeteilt bekommt.

SPIELZUG

Ein Spielzug ist erst dann beendet, wenn die letzte Aktion abgeschlossen ist. Sprich man spielt jede gezogene Karte aus und folgt dann entsprechend den Anweisungen.

z.B. Spieler X würfelt das rote Ausrufezeichen und bekommt den Befehl zwei Felder vorzurücken. Dabei landet man auf ein Wissensfeld, weshalb man nun die untere/schwierigere Frage beantworten muss. Ja auch hier gilt, bei einer richtigen bzw. falschen Antwort, die zwei Felder vor oder zurück Regel!

z.B. Spieler X steht auf dem Feld Nr. 6 und würfelt das blaue Fragezeichen. Bei einer korrekten Antwort auf die Frage muss der Spieler ein Feld vor und landet somit auf ein Wissensfeld und muss dann erneut eine Frage beantworten (die untere/schwierigere Frage). Hat man diese richtig beantwortet darf man zwei Felder vor und bei einer falschen Antwort zwei Felder zurück.

SPIELVARIANTEN

Wie schon oben beschrieben, ist der Spaßfaktor dieses Spiels zu Ramadan am höchsten, allerdings kann man es sehr gut übers ganze Jahr spielen, indem Aufträge auch außerhalb Ramadans ernst genommen und anstatt vor dem Iftar auch vor einem gewöhnlichen Abendessen gespielt wird.

NACHSCHLAGEHEFT

Allgemeines Nachschlagewerk für alle die sich die Begriffe und Begrifflichkeiten die im Spiel vorkommen, nochmal genauer anschauen wollen.

CHARAKTERE

Die Charaktere im Spiel sind die Familienmitglieder der Familie Şeker (auf Deutsch Zucker)

Aylin: Mutter der Familie

Botanikerin
Bewusstsein für gesunde Ernährung
Vital
Fröhlich, freundlich, witzig
Lieblingsgericht: Okraschoten Eintopf



Sinan: Vater der Familie

Robotik Ingenieur
Nerd
Alltagskonfus aber Belesen
Hinterfragender Blick
Nicht konsequent bei der Erziehung
Lieblingsgericht; isst alles was auf den Teller kommt



Sultan: Tochter der Familie

Mamas Tochter
Sehr neugierig und frech
Interessiert sich für Mamas Beruf
Spielt gerne in der Natur
Große Liebe zur Flora & Fauna
Lieblingsgericht; Nudeln mit Tomatensauce



Mirza: Sohn der Familie

Großer Bruder mit Herz
Weltallneugierde
Lieblingswerkzeug sein Teleskop
Träumt vom fliegen
Lieblingsgericht; Frikadellen mit Spaltkartoffeln



Rukiye: Die Großmutter der Familie

Alte, weise, bodenständige und bejahrte Seele
Geschichtenerzählerin
Pensionierte Hebamme
Geheime Chefin der Familie
Hat immer was Süßes für die Kinder zur Hand
Lieblingsgericht; Gefüllte Kohlblätter



Ali: Der Großvater der Familie

Ehemaliger Ringer und pensionierter Admiral
Verrückt nach seinen Enkeln
Spielt gerne das Instrument Tulum (Sackpfeife)
Kritischer, eiliger und verniedlicht mürrischer Typ
Hat eine Hörschwäche und ist sehr beliebt und geehrt
Lieblingsgericht; Sardellenpfanne



Müdür: Haustier der Familie

ARA Macau Papagei
War 20 Jahre mit dem Großvater auf der See
Hat kein Käfig / Freigeist
Besitzt eine eigene Ecke im Haus
Lieblingsgericht; Obstteller mit Nüssen



Ramazan: Roboter der Familie

Entwickelt und programmiert vom Vater
Freund und Helfer der Familie
Istanbuler Gentleman
Weltmännisch und sehr galant
Lieblingsgericht; API-GL 5 Getriebeöl und Ökostrom



IMPRESSUM

Autoren: Fatma und Fatih Ekşi

Illustration: Reha İnan

Grafik: Eren İpek

Redaktion: Fatma und Fatih Ekşi

Lektorat: Maria Louri

© 2020

MiSu Games Verlag

Nathan-Kahn-Str. 13 b

51061 Köln

info@misugames.com

www.misugames.com

Alle Rechte vorbehalten.

MADE in GERMANY

