

Spielanleitung



Dresdner Bank AG  
KS Unternehmenskommunikation  
Interne Kommunikation  
Dezember 1999

230679

 **Dresdner Bank**  
Die Beraterbank

## 1. Die Spielidee und das Spielziel

Der „Clockman“ ist der Superheld, der uns Menschen im Kampf gegen die Zeitgeister unterstützt, die uns täglich heimsuchen. Mit seiner Hilfe werden wir die Herausforderungen meistern, die sich mit dem Jahrtausendwechsel für uns stellen.

Im Clockman-Spiel übernehmen zwei bis vier Spieler die Rolle des Superhelden und versuchen jeder für sich, das Zentrum des Spielfelds zu erreichen. Whytooki, der böse Zeitgeist, wird sich dabei so oft er kann, in den Weg stellen.

Der Schlüssel zum Endfeld ist der Datumsschlüssel „01.01.2000“, den jeder Spieler im Verlauf des Spiels aus 0er-, 1er- und 2er-Ziffernkarten zusammensetzen versucht. Nur wer die vier Zeitringe überwindet, den Datumsschlüssel zusammensetzt und als Erster das Endfeld (Clockman-Feld) betritt, gewinnt das Spiel.

## 2. Das Spielzubehör

- 1 faltbarer Spielplan
- 4 Clockman-Spielfiguren
- 20 Whytooki-Blockaden
- 40 Symbolkarten
- 40 Ziffern-Kärtchen; davon:
  - 20 Null-Ziffernkärtchen
  - 8 Einser-Ziffernkärtchen
  - 4 Zweier-Ziffernkärtchen
  - 2 Joker-Kärtchen
  - 6 „Lift“-Kärtchen
- 120 Ereigniskarten (60 deutsch / 60 englisch)
- 4 sechseitige Würfel

## 3. Das Spielfeld

Das Spielfeld in Form eines Lunisolar-Kalendariums besteht aus vier eigenständigen, konzentrisch angeordneten und mit Feldern versehenen Spielkreisen, auf denen die Spielfiguren bewegt werden. Diese Spielkreise sind durch die roten, ovalen Durchgangsfelder miteinander verbunden.

Jeder Spieler hat sein eigenes Startfeld außerhalb des äußersten (= 1.) Spielkreises in der seiner Spielfigur entsprechenden Farbe. Jeweils neben ihren Startfeldern sollen die Spieler im Verlauf des Spiels Ziffer für Ziffer das Millennium-Datum zusammensetzen, den 01.01.2000.

Den Mittelpunkt des Spielplans bildet das Clockman-Feld, zu welchem vom innersten (= 4.) Spielkreis aus vier, jeweils in der Farbe der Spielerparteien gestaltete Zielgeraden führen.



## 7. Zusatzregeln

Diese Zusatzregeln können gespielt werden, um die Möglichkeiten der Spieler zu erweitern und die Spielzeit zu verlängern. Wir empfehlen, die Zusatzregeln zusammen anzuwenden.

### 1. Übertragungsregel:

Hier kommt das orangefarbene Übertragungsfeld zum Einsatz: Ein Spieler, der eine Ziffer vereinnahmt hat, darf sie nicht einfach in sein Datum am Spielfeldrand integrieren, sondern muss, um dies tun zu können, eines der Übertragungsfelder aufsuchen, indem er genau darauf zu stehen kommt. Dies muss er nicht für jede Ziffer einzeln tun. Die noch nicht übertragenen Ziffern müssen dabei für alle Mitspieler sichtbar und deutlich abgesetzt von der Datumsanzeige platziert werden.

### 2. Hamsterregel:

Die Spieler können eine Ziffer mehr sammeln, als sie zur Kompletierung ihres Datums benötigen (z.B. sechs Nullen). Weil, abgesehen von den Jokern, lediglich genau so viele Ziffern vorhanden sind, wie alle Spieler zusammen brauchen, kann sich im Falle des Hamsterns einer der Spieler gezwungen sehen, die ihm fehlende Ziffer zurückzugewinnen. Hierzu muss er dem Dieb nachsetzen und ihn schlagen, womit der Geschlagene die Position und die geklaute Ziffer den Besitzer wechselt.

### 2b. Erweiterte Hamsterregel:

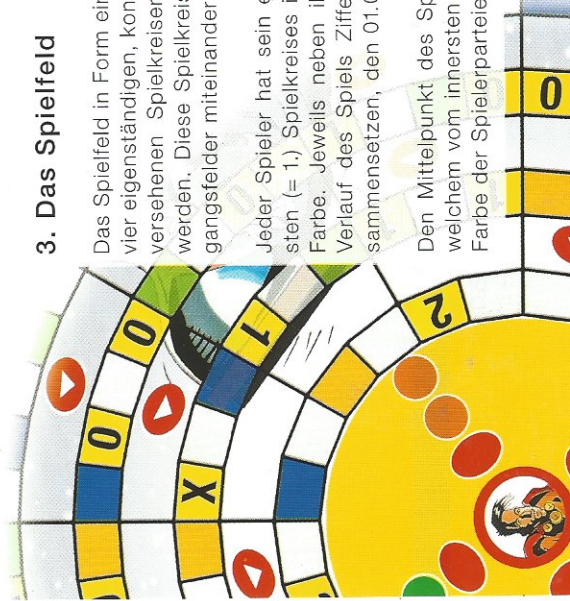
Hier ist gar das Hamstern mehrerer Ziffernkarten durch einen Spieler erlaubt; allerdings muss dieser nun erst recht damit rechnen, gleich von mehreren Spielern verfolgt zu werden, die sich während der gemeinsamen Jagd auf den Dieb, wenn sie das für alle verbindlich verabreden, beim Ziehen auf dasselbe Feld sogar gegenseitig verschonen dürfen.

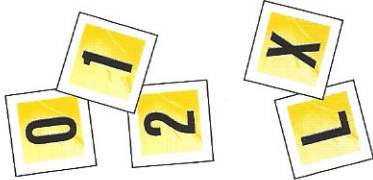
### 3. Raubregel:

Ziffern können nun auch direkt von einem Mitspieler – und zwar durch Schlagen – ergattert werden, wenn der Geschlagene nicht eine Ereigniskarte vorweisen kann, die das verhindert. In diesem Fall muss er aber trotzdem, wie beim Schlagen allgemein üblich, die Kreisbahn verlassen, sofern eine andere im Besitz des Geschlagenen befindliche Ereigniskarte nicht auch diesen Fall absichert.

### 4. Tauschregel:

Ziffern, selbst solche, die bereits Bestandteil eines Datums geworden sind, können vom jeweils gerade am Zug befindlichen Spieler zum Tausch gegen andere Ziffern angeboten werden. Sind sich zwei oder gar mehr Spieler einig geworden, dann ist der Handel perfekt und kann sofort vollzogen werden; ein Vetorecht seitens der an diesem Tausch unbeteiligten Spieler besteht nicht.





Die mit „X“ beschrifteten Karten sind Joker, können von den Spielern also stellvertretend für jede dringend benötigte Ziffer eingesetzt werden.

Das „L“ auf den übrigen Karten steht für „Lift“. Zieht ein Spieler auf ein Lift-Feld, so kann er sich in gerader Linie zum Zentrum hin auf den nächst kleineren Spielkreis versetzen lassen. Ist wegen der Spielfeldstruktur die Zuordnung eines Zielfeldes zum entsprechenden Lift-Feld nicht eindeutig möglich, so gilt – vom am wenigsten weit entfernten Spielfeldrand aus gesehen – stets das linke Feld als Zielfeld. Die Liftkarte wird aus dem Spiel genommen.

Der Spieler kann jedoch auf diese Beförderungsmöglichkeit verzichten und auf dem ursprünglichen Spielkreis bleiben. In diesem Fall bleibt auch das „L“ an seinem Ort, bis es zu einem späteren Zeitpunkt genutzt wird.

3. Die **Ereigniskarten** beschreiben Ereignisse, welche die Spielsituation des ziehenden Spielers und/oder die seiner Mitspieler beeinflussen. Diese Einflussnahme kann von positiver oder negativer Art für den Spieler sein. Zu Beginn des Spiels werden die Ereigniskarten von den Symbolkarten getrennt und verdeckt auf einen eigenen Stapel gelegt.

Eine Ereigniskarte wird gezogen, wenn ein Spieler auf ein Ereignisfeld gerückt ist. Für die korrekte Anwendung der Ereigniskarten gelten folgende Regeln:

**A. Ausspielregeln:** Es gibt drei unterschiedliche Verfahrensweisen, die jeweils am Textende der Karten vermerkt sind:

▲ „Karte sofort ausspielen“: Sie wird, direkt nachdem sie gezogen wurde, laut verlesen und unter den Ereigniskartenstapel zurückgelegt;

▲ „Karte ausspielen bei Bedarf“: Der ziehende Spieler legt sie mit dem Text nach unten vor sich ab und liest sie erst dann laut vor, wenn er sie ausspielt. Er kann die Karte sowohl vor als auch nach dem Würfeln, oder auch, wenn gerade ein anderer Spieler an der Reihe ist ausspielen;

▲ „Karte offen vor sich hinlegen“: Der ziehende Spieler verliest sie sofort laut und legt sie dann mit dem Text nach oben vor sich ab. Erst wenn die beschriebene Handlung von ihm erbracht bzw. unterlassen worden ist, kann die Karte unter den Stapel zurückgelegt werden.

**B. Anzahregel:** Ein Spieler, der am Zug ist, darf bis zu drei Ereigniskarten zugleich ausspielen, wobei er die Reihenfolge des Ausspielens je nach Spielsituation bestimmen kann, solange sie den obigen Verfahrensweisen nicht widerspricht.

**C. Zielgeradenregel:** Auf einen Spieler, der sich bereits auf seiner Zielgeraden befindet, haben die bei Bedarf auszuspielenden Ereigniskarten keine Auswirkungen mehr.

**D. Prüfungsregel:** Ist ein Sieger ermittelt, so können dessen Mitspieler Einsicht in Karten verlangen, die noch verdeckt vor ihm liegen. Sollten es ganz oder teilweise Karten sein, die ihr Besitzer offen vor sich hinlegen oder direkt hätte ausspielen müssen, so kann ihm der Sieg aberkannt werden.

## 6. Der Spielverlauf

Jeder Spieler würfelt einmal; der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt und befördert seine Spielfigur mit dieser Zahl auf den ersten Spielkreis, gefolgt von den anderen Spielteilnehmern. Auf allen Spielkreisen wird ausschließlich im Uhrzeigersinn gezogen.

### Jeder Spieler ist nun auf Folgendes bedacht:

1. Er versucht, nacheinander die Blockaden zwischen den vier Spielkreisen und schliesslich vor dem Clockman-Feld zu überwinden. Hierzu muss er zunächst – und im weiteren Spielverlauf immer wieder – auf die Symbolfelder ziehen, um mit einer geeigneten Symbolkarte die entsprechende Blockade neutralisieren zu können. Ferner muss er einen Whytooki mit der gewürfelten Augenzahl treffen.

Andere Möglichkeiten zur Blockadenüberwindung sind, eine entsprechende Ereigniskarte auszuspielen oder eine Liftkarte zu nutzen.

Es kann auch eine Spielsituation auftreten, in der ein Spieler entgegen der eigentlichen Zielrichtung noch einmal einen Spielkreis aufsuchen muss, den er bereits hinter sich gelassen hat. In diesem Fall kann er ebenfalls die roten Durchgangsfelder benutzen, wobei er weder passend würfeln noch eine Symbolkarte zum Einsatz bringen muss, da ihn die Whytookis in dieser Richtung nicht blockieren können.

2. Er bemüht sich, im zweiten Spielkreis fünf Nullen, im dritten Spielkreis drei Einsen und im vierten Spielkreis eine Zwei aufzulesen, indem er die entsprechenden Zifferfelder genau trifft. Die Ziffern kann der Spieler gleich nach deren Inbesitznahme an den Spielfeldrand neben sein Startfeld legen und Schritt für Schritt zum Millennium-Datum ergänzen, womit, neben den jeweiligen Positionen der Clockman-Figuren auf dem Spielplan, der momentane Spielstand leicht abzulesen ist. Gelangt ein Spieler über die genannte Zahl der einzelnen Ziffern hinaus auf weitere Ober-, 1er- oder 2er-Felder, so muss er die entsprechenden Ziffernkarten dort liegen lassen.



3. Er wird darauf bedacht sein, einen Rausschmiss durch einen anderen Spieler zu vermeiden, der ihn – vom Zentrum aus gesehen in gerader Linie – auf ein Feld des nächstgrößeren Spielkreises bzw. vom ersten Spielkreis aus auf sein Startfeld befördern würde. Der Tatbestand des Geschlagenwerdens tritt auch dann ein, wenn eine Clockman-Figur von einer anderen durch deren Wechsel der Spielkreise – z.B. durch Nutzung einer Liftkarte - getroffen wird.

Bei nicht eindeutig vornehmbarer Zuordnung eines Feldes, auf dem ein Spieler geschlagen wird, gilt auch hier das rechte Feld des nächstäußeren Spielkreises als Zielfeld.

4. Der Spieler wird bemüht sein, positive Ereigniskarten strategisch möglichst wirksam einzusetzen bzw. – wenn möglich – die Auswirkungen negativer Ereigniskarten weitgehend zu kompensieren oder gar zu vermeiden.

Auf dem vierten Spielkreis angelangt, kann ein Spieler, sofern er das Datum komplettiert hat, anschließend über die in seiner Farbe dargestellte Zielgerade zum Clockman-Feld vordringen. Würfelt er eine zu hohe Augenzahl, um auf eines seiner drei Zielgeradenfelder gelangen zu können, so hat er – je nach Spielsituation – die Wahl, den vierten Kreis noch einmal zu umrunden (indem er die gewürfelte Zahl im Kreis weiterrückt) oder aber den Wurf verfallen zu lassen und stehen zu bleiben.

Hat ein Spieler seine Zielgerade betreten, dann kann er nicht mehr geschlagen werden. Er muss allerdings auch die letzte Blockade auf seiner Zielgeraden genau treffen und mit einer entsprechenden Symbolkarte neutralisieren, um sie überwinden zu können. Zu hohe Augenzahlen verfallen hier also in jedem Fall.

Ist auch dieses letzte Hindernis aus dem Weg geräumt, benötigt er noch eine Eins, um das zentrale Feld einzunehmen. Damit ist das Spiel für ihn gewonnen!



Der Spielplan weist Durchgangs- und Startfelder sowie gelbe Ziffern-, grüne Symbol-, blaue Ereignis- und orangefarbene Übertragungsfelder (siehe Zusatzregel 1) auf. Im Zentrum ist das Clockman-Feld.

Alle anderen sind einfache Wegefelder.

#### 4. Die Spielfiguren

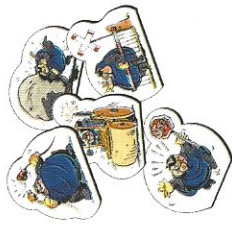
Es gibt zwei Arten von Spielfiguren:

##### 1. Clockman-Figuren

Jeder Spieler erhält als Spielfigur einen Clockman.

##### 2. Whytooki-Blockaden

Die Whytooki-Figuren, die den tückischen Zeitgeist in fünf verschiedenen Posen zeigen, dienen als Blockaden und werden auf den roten Durchgangsfeldern sowie auf dem jeweils letzten Feld der vier Zielgeraden platziert. Dabei ist darauf zu achten, dass auf allen drei Whytooki-Kreisbahnen (die sich jeweils zwischen den Spielkreisen befinden) möglichst viele verschiedene Posen vertreten sind. Die Reihenfolge der Posen in diesen Gruppen kann dem Zufall überlassen werden.



#### 5. Die Spielkarten

Es gibt drei Arten von Spielkarten: Symbolkarten, Ziffernkarten und Ereigniskarten. Ihre Bedeutung wird im Folgenden erklärt:

1. Die **Symbolkarten** zeigen je eine der fünf Posen des Whytooki-Männchens und haben im Gegensatz zu den Ereigniskarten keinen Text. Um eine Whytooki-Blockade zu überwinden, benötigt ein Spieler eine Symbolkarte, die der Pose auf eben dieser Blockade entspricht. Zu jeder Pose gibt es acht Karten. Zu Beginn des Spiels werden die Symbolkarten von den Ereigniskarten getrennt und verdeckt auf einen eigenen Stapel gelegt.

Eine Symbolkarte wird gezogen, wenn ein Spieler auf ein Symbolfeld gerückt ist. Der Spieler merkt sich das Symbol und legt die Karte mit der Abbildung nach unten vor sich auf den Tisch, so dass keiner der Mitspieler sie sehen kann. Sobald die Karte gegen eine Blockade zum Einsatz gekommen ist und den Mitspielern gezeigt wurde, wird sie unter dem Symbolkartenstapel abgelegt.

2. Die **Ziffernkarten**, die mit einer 0, 1, 2, einem X oder einem L beschriftet sind, werden auf die entsprechend gekennzeichneten gelben Zifferfelder gelegt (alle Nullen liegen im zweiten, alle Einsen im dritten und alle Zweien im vierten Spielkreis).

