



# Akaba



# 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'Akaba 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*

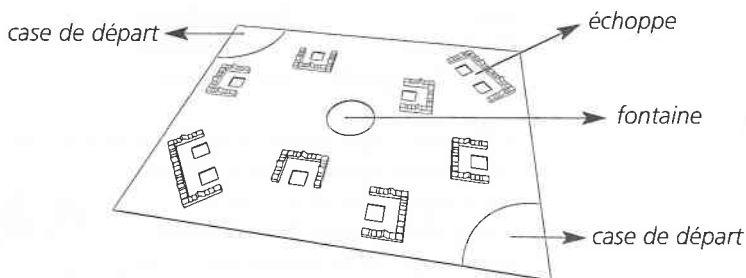
Il faut trouver cinq cadeaux et les transporter.

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 2 cartes*

Retourner les deux cartes du dessus et les poser à côté de sa pile.

*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.

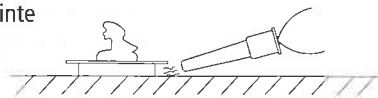
*Les 10 lampes magiques sont prévues seulement pour la variante et sont également remises dans la boîte.*

## 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 !

## Déroutement 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 ?**

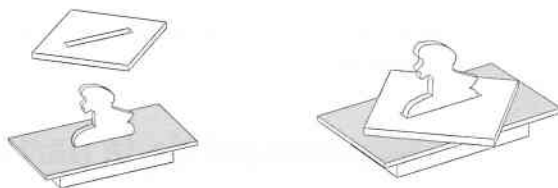
Le pilote du tapis volant crie alors : « Koff! »

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

*5 cadeaux = partie gagnée*

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.

## 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*

# 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.

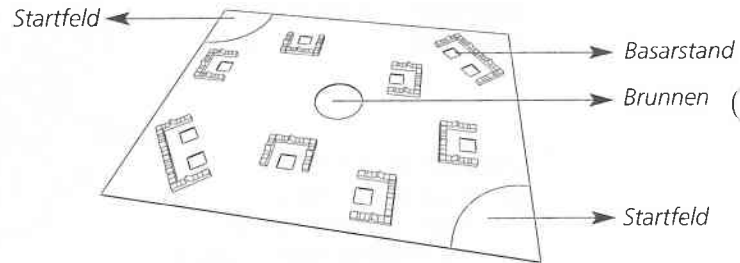


## Spielziel

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

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



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

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.

Legt die Kärtchen mit der braunen Rückseite in die dafür vorgesehenen Ausstattungen 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.

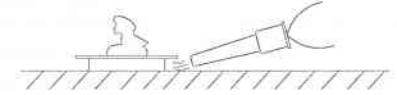
Jeder Spieler sucht sich einen Teppichflieger aus und stellt ihn vor sich ab. Außerdem bekommt jeder die fünf farblich passenden Familienkarten. Mischt sie jeweils und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab. Die beiden obersten Karten werden aufgedeckt und neben den eigenen Stapel gelegt.

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

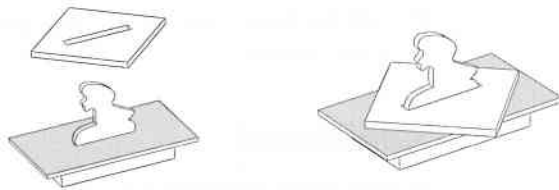
richtig =  
auf Spielfigur stecken

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.

## 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.

5 Geschenke = Sieg

## 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!**