

## **Murmel Atelier de jeux et édition édite ce jeu en coopération avec Helvetas.**

Nous remercions Helvetas pour toute assistance et la bonne collaboration.

En particulier nous sommes reconnaissants aux photographes, qui étaient prêt(e)s à nous offrir un prix modeste pour le copyright des photos utilisées.

### **Helvetas en bref:**

Fondée en 1955, première organisation de coopération au développement privée en Suisse. Forme juridique: association sans liens avec la politique de parti et conventionnellement neutre. Elle emploie actuellement une cinquantaine de collaborateurs suisses et quelques trois cents collaborateurs locaux à l'étranger. Dans une vingtaine de pays d'Asie, d'Afrique et d'Amérique latine, Helvetas s'engage en faveur des populations défavorisées et les soutient dans leurs efforts d'auto promotion. En Suisse, avec l'appui de quelque 28 000 membres et de leurs groupes régionaux. Helvetas cherche à promouvoir un développement solidaire, le principe du commerce équitable et la richesse culturelle des pays du Sud.

L'assortiment de vente d'Helvetas propose d'autres jeux et de nombreux produits. Vous pouvez obtenir le catalogue des articles en téléphonant au 021 / 323 33 73.

### **helvetas**

Association suisse pour la coopération internationale  
Rue de la Mercerie 3, Case postale 3012, CH-1002 Lausanne  
Tél. 021 323 33 73, Fax 021 323 33 74  
Internet: [www.helvetas.ch](http://www.helvetas.ch), [helvetas@helvetas.ch](mailto:helvetas@helvetas.ch)

### **Copyright:**

MURMEL Spielwerkstatt und Verlag,  
Kanonengasse 16, 8004 Zürich  
Tel:0041 / 44 / 242 17 18  
Fax: 0041 / 44 / 544 87 18  
Internet: [www.murmel.ch](http://www.murmel.ch), E-mail: [murmel@murmel.ch](mailto:murmel@murmel.ch)

## **Spielideen zu TEMPORA**

### **Vorbemerkung**

#### **„Ihr habt die Uhren, wir haben Zeit“**

Dieser afrikanische Satz an die Adresse von EuropäerInnen hat uns zu diesem Spiel inspiriert.

Die farbigen Kärtchen zeigen Photographien aus aller Welt, in denen Menschen unterschiedlichster Kulturen in ihrem Verhältnis zu verschiedenen Zeitaspekten zu sehen sind.

Das Spiel möchte Sie mitnehmen auf eine Reise durch die Zeit. Wir wünschen Ihnen viel Spass dabei.

**TEMPORA ist ein Gesellschaftsspiel für 3 bis 6 Personen ab etwa 8 Jahren.**

### **Material**

- 40 farbige Kärtchen
- 5 leere Kärtchen
- 40 Uhren mit verschiedenen Zeiten
- 8 Uhren ohne Zeiger
- 60 Holzplättchen in sechs verschiedenen Farben
- diese Spielideen

### **Vorbereitung**

Jede Person nimmt sich 10 Holzplättchen einer Farbe.

Die farbigen Kärtchen und die Uhren werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt.

Jede Person zieht nun 5 Kärtchen und 5 Uhren.

Die restlichen Uhren werden beiseite gelegt, die restlichen Kärtchen werden offen auf dem Tisch ausgelegt, so dass alle Bilder sichtbar sind.

### **Einstieg ins Spiel**

Jede Spielerin und jeder Spieler betrachtet die gezogenen Karten und *kann* nun drei Runden lang jeweils eine ihrer/seiner Karten gegen eine Karte, die offen auf dem Tisch liegt, austauschen. Die abgelegte Karte steht anschliessend für die anderen Spielerinnen wieder zur Verfügung. Nach drei Runden oder falls bereits vorher niemand mehr eine Karte tauschen will, werden die nun noch auf dem Tisch liegenden Karten zur Seite gelegt.

Nun nennt jede Person ein Zeitthema (siehe unten), das alle oder die meisten Karten, die sie in der Hand hält, verbindet.

### **Wahl des Zeitthemas**

Beispiele für mögliche Zeitthemen:

- Arbeitszeit
- Ruhezeit
- Freizeit
- Wartezeit
- Unglückszeit
- Zeit zum allein sein
- Zeit zum Nachdenken
- Zeit unterwegs
- Zeit zum Spielen
- Zeit zu zweit
- Zeit für spontane Begegnung
- Zeit für Konzentration

Vor allem wenn jüngere Kinder mitspielen, kann auch das Alter der abgebildeten Menschen als Thema gewählt werden, z.B.:

- Kinder
- Alte Menschen
- Jung und Alt zusammen

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Allerdings sollte kein Thema ausgewählt werden, das auf mehr wie die Hälfte aller vorhandenen Karten zutrifft. Im Zweifelsfall entscheidet die ganze Spielrunde, ob ein Thema akzeptiert wird.

Will eine Person ein Thema wählen, das sehr breit interpretierbar ist, so ist es ratsam bereits vor dem Tauschen der Karten die anderen Mitspielenden zu fragen, ob sie dieses Thema akzeptieren.

### **Spielbeginn**

Wer die Uhr gezogen hat, die 12 Uhr zeigt, beginnt. Falls niemand diese Uhr hat, beginnt die Person, die diejenige Uhr hat, die die nächste Zeit nach 12 Uhr zeigt.

In der ersten Runde legt jede Person der Reihe nach eine ihrer Karten auf den Tisch, und zwar so, dass die zuletzt angelegte Karte mindestens

Vater und Sohn unterwegs in den Bergen (Yemen);  
Père et fils en route dans les montagnes du Yémen

### **Janet Wishnetsky:**

Mutter mit ihrem neunten Kind am Fenster;  
Mère avec son neuvième enfant à la fenêtre (Kirgistan)

### **Murmel Spielwerkstatt und Verlag gibt dieses Spiel zusammen mit Helvetas heraus.**

Wir danken Helvetas ganz herzlich für alle Unterstützung und die gute Zusammenarbeit.

Ganz besonders möchten wir uns bei allen Photographinnen und Photographen für ihr Entgegenkommen bei der Festsetzung des Bildhonorars bedanken.

### **Helvetas in Kürze:**

1955 wurde Helvetas als erste private Entwicklungsorganisation in der Schweiz gegründet. Seit Beginn ihrer Tätigkeit engagiert sich Helvetas in Afrika, Asien und Lateinamerika, zusammen mit einheimischen Partnern, für eine an den Bedürfnissen der armen Bevölkerungsmehrheit orientierte, nachhaltige Entwicklung. Die langfristig angelegte Zusammenarbeit konzentriert sich im wesentlichen auf drei Bereiche.

- Infrastruktur
- Nachhaltige Nutzung natürlicher Ressourcen
- Bildung und Kultur

Auch in der Schweiz setzt sich Helvetas für eine solidarische Entwicklung ein. Dies geschieht durch entwicklungspolitische Arbeit, mit Informations- und Sammelkampagnen, einem vielfältigen kulturellen Angebot und durch den Vertrieb von sozial und ökologisch vertretbaren Produkten. Helvetas-Regionalgruppen in allen Landesteilen beteiligen sich aktiv an dieser Arbeit.

Weitere Spiele und Produkte sind im Helvetas-Versandhandel,  
Tel. 044 / 365 65 65, erhältlich.

Schweizer Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit  
St. Moritzstrasse 15, Postfach 181, CH-8042 Zürich  
Fon ++41 /+ 44 /368 65 80 Fax ++41 /+ 44 /368 65 80  
Internet: [www.helvetas.ch](http://www.helvetas.ch), [helvetas@helvetas.ch](mailto:helvetas@helvetas.ch)

**Frans Lemmens:**

Zwei Mädchen beim Wasserholen; Deux filles vont chercher de l'eau (Sri Lanka)

Kamelrennen in Tamanrasset (Algerien);  
Course de chameaux à Tamanrasset (Algérie)

**Luchs & Progin:**

Massai-Frau: etwas vergessen? Femme massai: qu'a-t-elle oublié?

**Alessandra Meniconzi, Kodak:**

Betende Frau, Ladakh (Indien); Femme en prière à Ladakh (Inde)

**Caroline Penn, Impact:**

Vom Teeplücken erschöpftes Kind schläft in der Schule (Burma);  
Enfant dormant à l'école fatigué par la récolte du thé (Birmanie)

Verliebtes Paar (Irak); Couple amoureux (Iraq)

**Erhard Pansegrau:**

Schlange stehen; Faire la queue (Tibet)

Älteres koreanisches Ehepaar im Zelt; Couple âgé dans une tente (Corée)

**Didier Scheidegger:**

Im Bahnhof: ankommen und abfahren (Zürich, Schweiz);  
Arrivées et départs à la gare de Zurich (Suisse)

**Robert Schmid:**

Lumpensammelnde Menschen auf Dreirad, Manila  
Chiffonniers sur un cyclecar à Manille

Bus mit Reifenpanne; Car en panne avec pneu crevé

**Tina Tsukada:**

Balinesische Frau mit Opferspeisen auf dem Kopf;  
Femme balinaise avec une composition d'offrandes sur la tête

**Amedeo Vergani:**

Teeplückerinnen; Femmes ayant cueilli du thé (Sri Lanka)

Ägyptische Männer im Gespräch; Conversation entre deux hommes en Égypte

Autostau in Ägypten; Embouteillage de voitures en Égypte

Geschichtenerzähler mit Zuhörern (Ägypten); À l'écoute d'un conteur égyptien

Waschende Frauen; Femmes faisant la lessive (Guatemala)

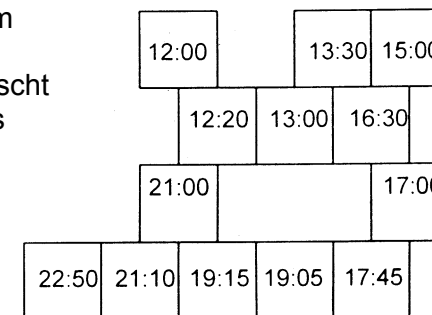
Als Minenarbeiterin verkleidete südafrikanische Studentin am Ragtime-Festival ;  
Étudiante sud-africaine déguisée en ouvrière de mines au festival de Ragtime

eine bisherige Karte berührt und die unten beschriebene Anlegeregeln befolgt wird.

Anschliessend legt sie auf die Karte diejenige ihrer Uhren, die die früheste Zeit (von 12 Uhr an gerechnet) zeigt und eines ihrer Holzplättchen.

**Allgemeine Regeln für das Anlegen von Karten und Uhren**

Die farbigen Karten werden immer in einem wabenartigen Muster aneinander gelegt. Karten können nur so angelegt und vertauscht werden, dass immer alle Uhren, die bereits auf dem Tisch liegen in einer fortlaufenden Linie liegen. Dabei kann die Linie beliebige Zickzackform annehmen.

**Spielablauf**

Nach der ersten Runde *kann* jede Person, wenn sie an der Reihe ist, zwei der folgenden Aktionen ausführen (passen ist erlaubt):

- Eine bereits liegende Karte mit allem was darauf liegt versetzen. Eine Karte, die versetzt wurde, darf frühestens nach einer ganzen Spielrunde das nächste Mal weiter- oder zurück versetzt werden. *Achtung: das Tauschen von zwei Karten gilt als zwei Aktionen.*
- Ein eigenes Holzplättchen neu setzen oder versetzen, wenn die Karte auf die das Plättchen gelegt wird, zum eigenen Thema passt. (Im Zweifelsfall entscheidet die Mehrheit der Spielrunde.)
- Eine neue eigene Karte anlegen wiederum mit derjenigen eigenen Uhr, die die früheste Zeit anzeigt und falls gewünscht und möglich mit einem eigenen Holzplättchen. *Achtung: jede Person darf pro Runde maximal eine neue eigene Karte anlegen!*

**Spiel-Ende**

Sobald eine Person alle ihre Karten setzen konnte, und alle auf dem Tisch liegenden Uhren eine geschlossene Linie in zeitlich richtiger Folge bilden, ist das Spiel zu Ende.

## Wertung

### Einfachere Variante:

Gewonnen hat, wer am meisten Holzplättchen auf untereinander in Verbindung stehenden Karten liegen hat.

### Anspruchsvollere Variante:

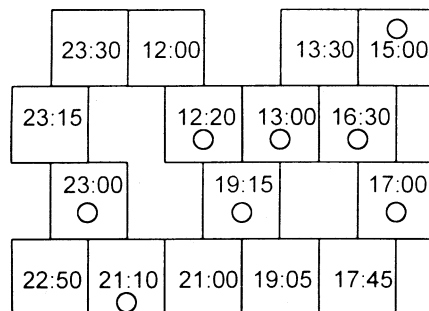
Für den Gewinn zählen nur diejenigen zusammenhängenden Karten, auf denen die daraufliegenden Uhren in einer zeitlich fortlaufenden Abfolge liegen.

### Beispiel:

A hat bei Spielende 8 eigene Holzplättchen O auf der Spielfläche liegen.

Bei der einfacheren Variante zählen die 6 Plättchen bei 12.20, 19.15, 13.00, 16.30, 15.00 und 17.00.

Bei der schwierigeren Variante zählen nur die 4 Plättchen bei 12.20, 13.00, 16.30 und 17.00, da sich die Karten mit 13.00 und 15.00 bzw. 17.00 und 19.15 nicht berühren.



### Ergänzung:

Zu Beginn kann vereinbart werden, dass auf eine farbige Karte nicht mehr als 2, 3 oder 4 Holzplättchen gesetzt werden dürfen.

Die leeren Karten können mit eigenen Bildern beklebt werden und ins Spiel integriert werden. Auf den Uhren ohne Zeiger können eigene Zeiten ergänzt werden.

TEMPORA ist ein ganz neues Spiel. Diese Spielideen sind als Einstieg in das Spiel gedacht. Sicher gibt es noch viele weitere spannende Spielvarianten, die mit diesem Spiel möglich sind.

Wir freuen uns sehr auf alle Ideen und Zuschriften, die zur Ergänzung und Weiterentwicklung des Spieles beitragen.

Spielideen, die so gut sind, dass wir sie in einer weiteren Auflage des Spiels berücksichtigen können, werden mit einem Spiel nach Wahl aus der Eigenproduktion der Spielwerkstatt Murmel belohnt.

### Christophe Bluntzer, Impact:

Wassertragende Frau (China); Femme portant de l'eau (Chine)

### Martin Brauen: (Titelbild / Photo du couvercle)

Grossmutter und Enkelin beim Flickern eines Kleides (Bhutan); Grand-mère avec sa petite-fille, raccommodant un vêtement (Bhoutan)

### Françoise Cavazzana:

In Gedanken versunkener Mann; L'infini de l'espace mental (Guatemala)

### Charles Coates, Impact:

Spielende Knaben bei Sonnenuntergang (Laos), Garçons laotiens jouant Pendant le coucher du soleil

### Ashvin Gatha:

Indische Frau beim Futtertragen; Une femme en Inde transportant du fourrage

### André Girard:

Ausruhen und Flöte spielen; Se reposer et jouer à la flûte (Bali)

### Adriano Heitmann:

Indiofrauen spielen Fussball (Bolivien); Femmes indios jouant au football (Bolivie)

### Diana Hornung:

Neugeborenes Mädchen (Schweiz); Fille nouveau-née (Suisse)

### Walter Imber:

Verkäuferinnen auf einem afrikanischen Markt; Marchandes africaines au marché (Mali)

Chinesische Fabrikarbeiterinnen beim Mittagessen; Ouvrières chinoises Pendant le repas de midi

Sterbende Frau, Benares (Indien); Femme indienne préparée à la mort

Junge Frauen beim Frisieren; Jeunes femmes en train de coiffer (Burkina Faso)

Kinder spielen mit Reifen; Enfants jouant avec des Pneus (Mali)

Auf der Flucht vor dem Monsun (Indien); À la fuite de la mousson (Inde)

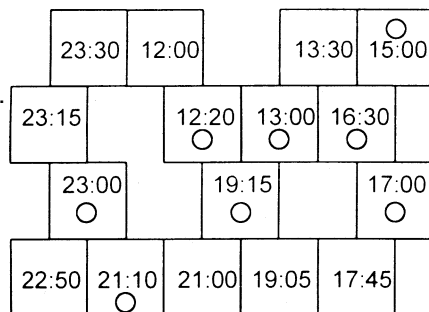
Überschwemmung; Inondation (Pakistan)

### Thomas Kelly:

Kayapo beim Fischen (Amazonasbecken); Kayapo à la pêche (Bassin amazonien)

Exemple:

À la fin du jeu A tient 8 jetons O de sa couleur sur toutes les cartes déposées.



À la variante 'simple' les 6 jetons déposés sur 12:20, 19:15, 13:00, 16:30, 15:00 et 17:00 comptent.

À la variante plus 'exigeante' seuls les 4 jetons déposés sur 12:20, 13:00, 16:30 und 17:00 comptent, car il n'y a pas de connection directe entre 13:00 et 15:00 respectivement 17:00 et 19:15.

### Compléments :

Avant le début du jeu, on peut aussi décider qu'aucune photo ne peut être recouverte de plus de 2 (ou 3, ou 4) jetons.

On peut coller ses propres photos sur les cartes vierges et dessiner les heures que l'on veut sur les montres n'indiquant pas d'heure.

TEMPORA est un nouveau jeu. Les règles du jeu sont donc très souples  
Tout le monde peut imaginer des variantes à son gré

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques concernant ce jeu. Nous tiendrons compte des meilleures idées dans les versions suivantes de TEMPORA et nous récompenserons leurs auteurs en leur faisant parvenir un jeu produit par l'atelier Murrel.

### Bildnachweis / Références photographiques

#### Nigel Amies, Impact:

Zwei Menschen überqueren eine Brücke (Burma).  
Deux personnes traversant un pont (Birmanie)

#### Yann Arthus-Bertrand, Impact:

Wustenkawane in Mauretanie:  
Caravane de chameaux dans le désert mauritanien

#### Giles Barnard, Impact:

Junge Leute beim Kartenspielen: Jeunes jouant aux cartes

#### Nadia Bindella:

Tanzende Tehuana-Frauen (Mexiko); Femmes zapotèques dansantes (Mexique)

## TEMPORA Idées pour jouer

### Remarque

**"Vous avez des montres, nous avons le temps!"**

Cette remarque adressée par l'Afrique à l'Europe, nous a donné envie d'en faire un jeu.

Les photos qui composent ce jeu montrent comment des personnes provenant de différentes cultures perçoivent leur rapport au temps. Ce jeu est un voyage à travers le temps. Laissez-vous emporter!

**TEMPORA est un jeu de société pour 3 à 6 joueurs et joueuses à partir de 8 ans.**

Dans ce petit guide nous avons opté pour le féminin là où l'emploi des deux genres (joueurs et joueuses) aurait été trop compliqué.

### Matériel

- 40 photos
- 5 cartes vierges
- 40 montres indiquant des heures différentes
- 8 montres sans aiguilles
- 60 jetons de bois de 6 couleurs différentes
- les idées pour jouer

### Préparatifs

Chaque joueuse prend 10 jetons de la même couleur. Mélangez ensuite les photos et les montres puis posez-les sur la table faces invisibles.

Chaque joueuse tire 5 photos et 5 montres.

Mettez de côté les montres restantes. Posez les photos restantes sur la table faces visibles.

Chaque joueuse étudie les photos qu'elle a tirées. Pendant trois tours de table, chacune a la possibilité (mais non l'obligation) d'échanger l'une de ses photos contre une de celles qui se trouvent sur la table. Ces photos déposées peuvent être utilisées par les joueuses suivantes.

Au bout de trois tours de table (ou lorsque plus personne ne veut échanger de photos), les photos restant sur la table sont mises de côté.

Chaque joueuse nomme un sujet (voir ci-dessous) qui concerne la plupart des photos qu'elle a en mains.

### Idées de sujets

- le temps du travail
- le temps des loisirs
- le temps du repos
- le temps libre
- le temps passé à attendre
- le temps de la souffrance
- le temps passé seul
- le temps en cours de route
- le temps de la réflexion
- le temps passé à deux
- le temps des rencontres
- le temps de la méditation

Si des enfants de moins de 10 ans jouent au TEMPORA, l'âge des personnes représentées sur les photos peut également être un sujet.

Exemples:

- les enfants
- les personnes âgées
- jeunes et moins jeunes ensemble

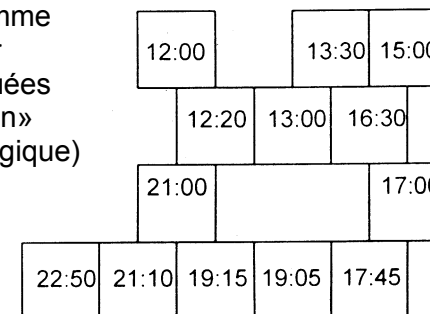
TEMPORA permet d'inventer de nombreux sujets, mais il est important que chaque joueuse choisisse un sujet qui ne corresponde pas à plus de la moitié des photos du jeu. En cas de doute, les autres joueuses devront donner leur avis! Si une joueuse choisit un sujet très vague et donnant lieu à de nombreuses interprétations, elle demandera leur avis aux autres joueurs et joueuses avant de commencer à échanger ses photos. En cas de doute, la décision sera prise à la majorité!

### Début du jeu

La joueuse qui a tiré la montre indiquant 12h00 commence. Si personne n'a tiré cette montre, c'est la personne qui a en mains la montre suivante (12h30, 13h00, etc.) qui commence. Au premier tour, chaque joueuse pose une photo sur la table. Puis elle dépose sur sa photo la montre qui indique l'heure la plus proche de 12h00 et un jeton.

### Règles concernant les photos et les montres

Les photos doivent être déposées comme les briques d'un mur. Il faut les placer de manière à ce que les heures indiquées par les montres se suivent. Le «chemin» formé par les montres (ordre chronologique) peut être en zig-zag.



### Déroulement du jeu

Après le premier tour de table, chaque joueuse peut accomplir au maximum deux des trois actions suivantes (elle peut aussi passer son tour):

- Déplacer une photo (avec la montre et/ou le/s jeton/s). Il est interdit de déplacer deux fois la même photo au cours du même tour de table. *Attention! Si une joueuse échange deux photos, elle accomplit deux actions!*
- Placer l'un de ses jetons sur une photo qui correspond à son sujet. Elle peut aussi déplacer un de ses jetons. En cas de doute, la décision sera prise à la majorité!
- Déposer l'une de ses photos en la recouvrant de sa montre qui indique la première heure. Si elle en a envie et qu'elle peut le faire, elle est également autorisée à placer un jeton sur cette photo. *Attention! Chaque joueuse ne peut déposer qu'une nouvelle photo par tour de table!*

### Fin du jeu

Dès qu'une joueuse a déposé toutes ses photos et que, dans l'ordre chronologique des montres, la première touche la dernière, le jeu est terminé.

### Qui a gagné ?

#### Variante simple

La gagnante est la joueuse dont le plus de photos recouvertes de ses jetons se touchent.

#### Variante plus exigeante

Même procédé que la variante simple, mais on ne compte que les jetons déposés sur les photos dont les montres forment un ordre chronologique.