



T.I.M.E STORIES

Spielregeln





ZEITREISE-AGENT: EINE AUSSERGEWÖHLICHE KARRIERE VOLLER GEFAHREN

Sie suchen eine aufregende Aufgabe, die Ihnen unbegrenzte Aufstiegschancen bietet sowie die Möglichkeit, verschiedene Realitäten und Zeiten zu besuchen?

Sie möchten die Ordnung des Raum-Zeit-Kontinuums und den Wohlstand unserer Gegenwart wahren sowie die unendlichen Reisemöglichkeiten nutzen, welche die „Tachyon Insertion“-Technologie bietet?

Sie sind scharfsinnig, hochmotiviert und arbeiten gerne im Team? Sie fürchten sich vor nichts?

DANN BRAUCHT DIE T . I . M . E AGENCY SIE!

Wir dienen der Menschheit. Allen Menschheiten.

Seit der Entdeckung der Tachyon Insertion hat sich unsere Welt extrem verändert.

Alternative Realitäten sind entstanden. Die Zeit ist dehn- und veränderbar geworden.

Wir haben unvorstellbaren Wohlstand erreicht ... und haben unaussprechliche Gefahren entdeckt.

Durch illegale und unvorhergesehene Besuche alternativer Welten ändert sich die Zeitlinie des Kontinuums.

Diese Änderungen können minimal sein, aber sie können auch höchst kritisch sein.

Und wenn die Hauptzeitlinie betroffen ist, könnte dies unsere Realität ins Chaos stürzen.

ABER WIR PASSEN AUF!

Die T.I.M.E (Tachyon Insertion in Major Events) Agency wurde von einem Konsortium eingerichtet, das von sämtlichen Regierungen der Welt unterstützt wird. Ihr Auftrag ist, solche katastrophalen Veränderungen zu verhindern.

Um in die Vergangenheit, die Zukunft oder in alternative Realitäten zu reisen, nutzen wir eine Methode, die es uns ermöglicht, so wenig wie möglich in den normalen Zeitablauf einzugreifen und daher als ungefährlich gilt:
Die Trennung von Körper und Geist.

Ihr Geist wird in einen Wirtkörper transferiert, der Teil des Zeitalters oder der Welt ist, wohin Sie Ihre Reise führen wird. Auf diese Weise kann nichts aus der Zukunft seinen Weg in die Vergangenheit oder eine andere Realität finden. So minimieren wir das Risiko, selbst eine Störung zu verursachen.

Außerdem suchen wir die Wirte sorgfältig aus, um zu gewährleisten, dass keine wichtigen Veränderungen an der Zeitlinie auftreten, sollte einem Wirt etwas zustoßen ... was durchaus passieren kann – gelegentlich!
Aber seien Sie unbesorgt, dies hat keinerlei negativen Auswirkungen auf Sie!

ES GIBT KEINEN MISSERFOLG!

Die Zeitkapseln sind nicht in der Lage, Sie unbegrenzt in der Vergangenheit oder einer alternativen Realität zu halten.

Wenn Sie es nicht schaffen, Ihre Mission in der Zeit abzuschließen, die die T.I.M.E Agency dafür angesetzt hat, werden Sie in unsere Zeit zurücktransferiert. Sie werden dann die Gelegenheit haben, die Mission von vorne zu beginnen. Aber missbrauchen Sie diese Möglichkeit nicht: Jeder Transfer kostet die Agency und somit den Steuerzahlern Unsummen!

Sind Sie bereit für Ihre erste Mission?

Das Trainings-Handbuch erwartet Sie. Nach dessen Studium sind Sie bereit, mit Ihrem Team zur Basis aufzubrechen.



DAS SPIELKONZEPT VON T.I.M.E STORIES

Die Idee des Spiels ist es, euch das grundlegende und vollständige Material für eine Vielzahl verschiedener Abenteuer zu bieten. Sobald ihr die hier vorliegenden, allgemein geltenden Regeln erlernt habt, wird euch der Einstieg in ein neues Szenario leichtfallen und ihr könnt euch problemlos in ein neues Abenteuer stürzen.

ROLLENSPIEL ODER BRETTSPIEL?

Keins von beidem. Oder eher: Sowohl als auch. Unser wichtigstes Anliegen bei T.I.M.E Stories war von Anfang an, das Gefühl der Rollenspiele, die wir in unserer Jugend gespielt haben, einzufangen und wiederzubeleben. Allerdings in einer kompakteren und weniger zeitintensiven Form, denn die Zeiten der ewigen Kampagnen in finsternen Kellern sind leider vorbei ...

T.I.M.E Stories ist also ein Erzählspiel. Jeder von euch übernimmt die Kontrolle über einen sogenannten „Wirt“, eine Person in der Welt, in die euch das gewählte Szenario entführt. Dieser wird gewisse Eigenschaften besitzen, aber auch genügend Freiraum bieten, die „Rolle“ nach dem eigenen Geschmack auszuschnüffeln. Denn im Endeffekt geht es darum, die Geschichte zu erzählen und zu leben – im Spiel selbst und am Tisch.

Aber es ist auch ein Brettspiel im klassischen Sinne, mit klar geregelten Aktions- und Bewegungsmöglichkeiten, die Überlegung und Optimierung erfordern. Auch wenn das Spiel ein gewisses Glücksmoment besitzt, so ist es dennoch möglich, „gut“ zu spielen – oder auch „schlecht“ – und gegebenenfalls den Preis dafür zu bezahlen!

EIN KOOPERATIVES SPIEL

Das mitgelieferte Szenario ist gänzlich kooperativ: Ihr spielt gemeinsam „gegen“ das Spiel, welches euch Rätsel aufgeben und Fallen stellen wird. Es ist ein Gruppen-Erlebnis und ihr werdet gemeinsam gewinnen oder versagen. Später wird es durchaus möglich sein, dass ihr nicht mehr alle dieselben Ziele verfolgen werdet. Aber im Moment müsst ihr euch darüber noch keine Gedanken machen ...

1 DECK = 1 MISSION

Diese Schachtel enthält das gesamte Material, das ihr benötigt, damit ihr T.I.M.E Stories spielen könnt. Außerdem ist noch ein Kartenpäckchen enthalten, das „Deck“ genannt wird. Jedes Deck beinhaltet ein vollständiges Szenario, also die Mission, die eure Agenten erfolgreich abschließen müssen, damit euer Ausbilder Bob Lyfen zufrieden ist.

Für jedes neue Deck, das ihr erwerbt, gelten dieselben Grundregeln. Diese werden lediglich um einige Details ergänzt, die euch zu Beginn der Mission mitgeteilt werden, während ihr euch noch in der Basis befindet.

Grundsätzlich gilt: **ÖFFNET EIN DECK ERST DANN, WENN IHR DAS SZENARIO ZU SPIELEN BEGINNT!**

Es kann sein, dass spätere Szenarien (= Decks) in mehrere Kartenpäckchen aufgeteilt sind (im Gegensatz zum mitgelieferten Szenario „Nervenheilanstalt“). Ist das der Fall, solltet ihr alle Päckchen öffnen und diese, ohne die Reihenfolge zu ändern, zu einem Deck stapeln. Die Karten des ersten Päckchens nach oben, darunter die Karten des zweiten Päckchens usw. Auf keinen Fall solltet ihr dabei bereits irgendwelche dieser Karten anschauen.

MIT DEM DECK UMGEHEN

Da die Karten eines Decks sowohl die Geschichte und Wirte als auch die Gegenstände und Rätsel der Mission enthalten, ist es äußerst wichtig, dass ihr genau wisst, wie ihr mit dem Deck umgehen müsst. Folgt exakt den jeweiligen Anweisungen. Tut ihr das nicht, lauft ihr Gefahr, euch selbst einiger der wesentlichen Bestandteile des Spiels zu berauben. Eben diese verleihen dem Spiel seinen besonderen Reiz: Die Überraschungen, die Lust am Entdecken und das Lösen von Rätseln.

DAS SPIEL MIT ZWEI SPIELERN

Es ist möglich T.I.M.E. Stories zu zweit zu spielen. Dann übernimmt jeder von euch zwei Wirte. Aber bedenkt, dass T.I.M.E. Stories vor allem ein kommunikatives Spiel ist. Je mehr Spieler teilnehmen, desto spaßiger und intensiver ist das Spielerlebnis.

HERAUSFORDERUNG UND ERZÄHLUNG

Behaltet immer folgende Punkte im Hinterkopf:

- Die meisten Szenarien drehen sich um ein Mysterium. Achtet auf alles, was ihr lest, seht und erzählt bekommt.
- Der Hintergrund der Geschichte ist der Schlüssel, um das Mysterium zu verstehen. Jedes Szenario ist eine Geschichte, die aus mehr als nur den Plättchen und den Karten mit Symbolen besteht, und die entdeckt und verstanden werden will.
- Dies ist ein kooperatives Spiel. Ihr müsst um jeden Preis miteinander KOM-MU-NI-ZIE-REN! Teilt eure Erfahrungen miteinander, beschreibt was ihr seht, stellt Vermutungen auf. All das wird eure Erfolgchancen beträchtlich erhöhen. Alle Agenten stehen während des gesamten Szenarios untereinander in telepathischem Kontakt. Daher können sie miteinander reden, Ideen austauschen und gemeinsam Entscheidungen treffen.

GOLDENE REGELN

Sollten Regeln und Anweisungen einander widersprechen, wendet folgende Goldenen Regeln an:

Der Text auf einem Wirt hat Vorrang vor dem Text auf einem Objekt.
Der Text auf einem Objekt hat Vorrang vor dem Text auf einem Ort.
Der Text auf einem Ort hat Vorrang vor dem Text auf einer Karte der Basis.
Der Text auf einer Karte der Basis hat Vorrang vor den allgemeinen Spielregeln.

VORSTELLUNG DES SPIELMATERIALS

Es folgt eine kurze Vorstellung des gesamten Spielmaterials:



8 AGENTEN-SPIELFIGUREN

Im Spiel wird jeder Agent durch eine große Spielfigur repräsentiert, die anzeigt, an welcher Position des aktuellen Schauplatzes der Agent sich aufhält. Die kleine Spielfigur dient als Erinnerung, wer von euch welche Farbe nutzt.



1 ZEITMARKER

Der Zeitmarker bewegt sich entlang der Zeitleiste und zeigt die Anzahl der Zeiteinheiten (ZE) an, die in einem Durchlauf verbleiben, um die Mission abzuschließen.



1 GRUPPENMARKER

Der Gruppenmarker zeigt an, wo sich eure Gruppe in der Welt befindet, die ihr erkundet. Er wird auf die Karten des ÜbersichtsPLANs gestellt (siehe Seite 6). Eure Gruppe kann sich niemals aufteilen.



1 WÜRFEL DES ZEIT-CAPTAINS

Mit diesem Würfel bestimmt der momentane Zeit-Captain, wie viele Zeiteinheiten (ZE) es kostet, den Ort zu wechseln.



6 AKTIONSWÜRFEL

Mit diesen Würfeln bestreitet ihr die verschiedenen Proben, die ihr im Verlauf des Spiels bestehen müsst: Kampf, Stärke, Redegewandtheit, Geschick usw.



40 NORMALE SCHILDE (LEER / TOTENSCHÄDEL)

Mit diesen Schilden wird die Schwierigkeit von Proben angezeigt. Je mehr Schilde es sind, desto schwieriger ist die Probe. Je mehr Totenschädel es sind, desto gefährlicher ist die Probe. Um eine Probe zu bestehen, müsst ihr mithilfe der Aktionswürfel alle Schilde beseitigen.



7 ZEIT-SCHILDE

Diese Art von Schild gehört gelegentlich zu einer Probe und verursacht ungünstigerweise einen Zeitverlust.



7 HERZ-SCHILDE

Diese Art von Schild gehört gelegentlich zu einer Probe und verursacht einen heftigen Verlust von Lebenspunkten.



7 BESONDERE SCHILDE

Diese Art von Schild gehört gelegentlich zu einer Probe, die Auswirkung ist abhängig vom Szenario.



140 RESSOURCENPLÄTTCHEN

Diese Plättchen stellen szenarioabhängig völlig unterschiedliche Objekte oder Gegenstände dar: Goldmünzen, Munition, Zutaten usw.



30 LEBENSPUNKTE (LP)

Diese Plättchen zeigen an, wie gut es um die Gesundheit eurer Wirte bestellt ist. Seid vorsichtig! Wenn die Lebenspunkte eines Wirtes auf 0 sinken, stirbt er!



24 STATUSPLÄTTCHEN

Ihr erhaltet diese Plättchen während eurer Mission. Sie zeigen an, dass ihr eine bestimmte Aktion durchgeführt oder bestimmte Informationen erhalten habt usw. Hierdurch wiederum erhaltet ihr Zugang zu neuen Karten oder Informationen ...

SPIELAUFBAU

Wenn möglich, solltet ihr alle auf derselben Seite des Spielbretts sitzen, damit ihr alle das Panorama des jeweiligen Schauplatzes gleichermaßen gut sehen könnt.

Der Spielaufbau ist in allen Szenarien gleich. Führt einfach die Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge durch.

Das wird euch helfen, tiefer in die Geschichte einzutauchen und wird euch auch direkt bei eurer Mission helfen, denn auch die Details der Illustrationen können sich als bedeutsam erweisen ...

1> Legt das Spielbrett so aus, dass es möglichst zu euch ausgerichtet ist.

2> Dreht die Hälfte der normalen Schilde auf die Seite mit dem Totenschädel, die andere Hälfte auf die leere Seite und legt sie separat voneinander bereit. Sortiert die anderen Schilde nach ihrer Art und legt sie ebenfalls separat voneinander bereit.

3> Legt die Lebenspunkte und Ressourcenplättchen oberhalb des Spielbretts bereit.

4> Sortiert die 24 Statusplättchen und legt sie auf der linken Seite des Spielbretts bereit.

5> Legt die 6 Aktionswürfel und den Würfel des Zeit-Captains nahe vor euch bereit.

6> Legt außerdem den Zeitmarker und den Gruppenmarker nahe vor euch bereit. Die Startpositionen der beiden Marker wird euch zu Beginn des Szenarios während der Einsatzbesprechung in der Basis mitgeteilt.

7> Jeder von euch nimmt sich die beiden Spielfiguren einer Farbe und stellt sie vor sich ab.



ZIEL DES SPIELS

Jedes Szenario beginnt in der Basis mit der Einsatzbesprechung. Danach ist euer Ziel, den erhaltenen Auftrag erfolgreich durchzuführen, am besten natürlich mit so wenigen Versuchen wie möglich. Ein Versuch wird als „Durchlauf“ bezeichnet. Ein Durchlauf entspricht dabei einer vollständigen Partie und geht so lange, bis ihr alle verfügbaren Zeiteinheiten (ZE) aufgebraucht habt.

Es kostet sehr viel Energie, euch in die hintersten Winkel von Raum und Zeit in eure Wirte zu transferieren und die Verbindung aufrechtzuhalten. Daher steht euch nur eine begrenzte Menge Zeit zur Verfügung, um eure Mission abzuschließen, bevor ihr automatisch in die Basis zurückgeholt werdet.

ZUSAMMENSTELLUNG EINES DECKS

Wie ihr bereits wisst, besteht ein Szenario ausschließlich aus den Karten des jeweiligen Decks. Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Kartenarten. Im Folgenden lernt ihr die wichtigsten Kartenarten kennen, die in jedem Deck zu finden sind.

DIE FLASH-KARTEN

Dieser Begriff stammt vom Pokern, wo es wichtig ist, nicht versehentlich die unterste Karte zu zeigen. Wir nutzen den Begriff für die oberste und die unterste Karte des Decks. Die obere Flash-Karte nennt den Titel des Szenarios. Die unter verhindert, dass ihr versehentlich die letzte Karte des Decks seht. Beide Karten haben keinen anderen Zweck und können in die Schachtel zurückgelegt werden. Es kann allerdings auch Szenarien ohne Flash-Karten geben.



AUFBAU DES DECKS

Von oben nach unten sind die Karten eines Szenarios so sortiert, dass ihr zuerst den gesamten **Aufbau** macht und erst danach die Karten kommen, mit denen das eigentliche **Abenteuer** beginnt. Während der Mission ist es dann eure Aufgabe, das Deck nach den Karten des jeweiligen Orts, den ihr aufsuchen wollt, zu durchsuchen.

Daher ist die Basis immer ganz oben im Deck zu finden. Bob, Laura (und später Sam) werden euch die Anweisungen geben, wann und wohin ihr welche Karten zu legen habt. **Wenn ihr ein Deck öffnet**, legt ihr es auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett. Danach legt ihr die Karten der Basis aus (siehe rechte Seite) und **lasst euch von den Karten der Basis führen**.

DAS DECK ZURÜCKSETZEN

Wenn ihr das Deck in die Ausgangsposition zurücksetzen müsst (um es aufzuräumen, mit anderen Leuten zu spielen oder nachdem die Mission fehlgeschlagen ist), bringt ihr die Karten mithilfe der kleinen Zahlen auf der Rückseite der Karten in die ursprüngliche Reihenfolge zurück. Die Karte 1 muss ganz oben liegen, darunter Karte 2 usw.

VORDERSEITE / RÜCKSEITE

Die Rückseite jeder Karte ist immer die Seite mit der kleinen Nummer in der linken unteren Ecke. Die Vorderseite ist dementsprechend die jeweils andere Seite.



DIE KARTEN DER BASIS

Jede Mission beginnt in der Basis. Hier erfahrt ihr, worum es in eurer Mission geht und welche besonderen Regeln für dieses Szenario gelten. Die Basis ist wie ein **Ort** aufgebaut. Das bedeutet, sie besteht aus einem Kartensatz, dessen Rückseiten ein Panorama des Schauplatzes zeigen, an dem ihr euch gerade befindet.

Die Basis auszulegen bedeutet, alle mit „Basis“ gekennzeichneten Karten in alphabetischer Reihenfolge auf die passenden Felder auf dem Spielbrett zu legen. Die Rückseiten dieser Karten zeigen daher Buchstaben hinter dem Ortsnamen, beginnend bei A und bis maximal H.

Achtung: Die Basis unterscheidet sich in einem wesentlichen Punkt von anderen Orten: Ihr müsst dort niemals ZE ausgeben oder Plättchen und Spielfiguren platzieren. Lest einfach in alphabetischer Reihenfolge eine Karte nach der anderen.



Habt ihr alle Karten der Basis gelesen, legt ihr diese am besten neben dem Spielbrett bereit. So könnt ihr während des Spiels schnell die Sonderregeln des Szenarios, die Missionsziele usw. nachlesen.



DIE KARTEN MISSION ABGESCHLOSSEN / FEHLGESCHLAGEN

Wenn ihr eure Mission erfolgreich abschließt, wird euch das Spiel anweisen, die Karte „Mission abgeschlossen“ zu lesen. Wenn ihre alle ZE aufgebraucht habt, bevor ihr die Mission abgeschlossen habt, **müsst ihr die Karte „Mission fehlgeschlagen (ZE)“ lesen**.

Eine Mission kann auch auf andere Art und Weise fehlschlagen. Sollte ein solcher Fall eintreten, wird euch das Spiel anweisen, eine andere (passende) Karte „Mission fehlgeschlagen“ zu lesen.



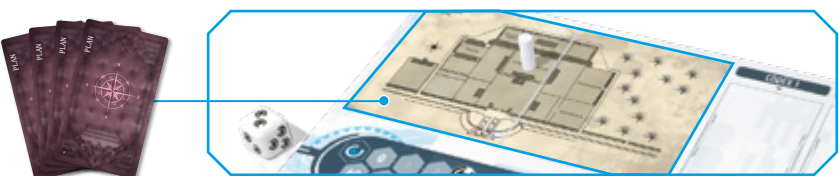
Der Zeitmarker hat die 0 erreicht? Lest sofort diese Karte.



Ihre dürft diese Karte nur lesen, wenn ihr die Mission erfolgreich abgeschlossen habt.

DIE 4 PLAN-KARTEN

Legt die 4 Karten des ÜbersichtsPLANS so auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielbrett, dass sie einen Plan der Gegend zeigen, in der ihr euch befindet. Auf diesem Plan werdet ihr im Verlauf des Spiels mit dem Gruppenmarker anzeigen, an welchem Ort sich euer Team gerade aufhält.



DIE ORTSKARTEN

Jedes Szenario besteht aus verschiedenen Orten, die sich aus jeweils zwei oder drei unterschiedlichen Kartenarten zusammensetzen: Die Karte A ist eine reine Erzählkarte. Sie beschreibt die Details eures aktuellen Orts und wird vom aktuellen Zeit-Captain laut vorgelesen, wenn ihr den Ort betretet. Die darauffolgenden Karten zeigen das **Panorama** des Orts, wie ihr ihn durch die Augen eurer Wirte seht.

Einige Karten können euch zunächst **verschlossen** bleiben: Um Zugang zu diesen Karten zu bekommen, müsst ihr die auf der Rückseite angezeigte Bedingung erfüllen.

Erzählkarte (A):

Name des Orts

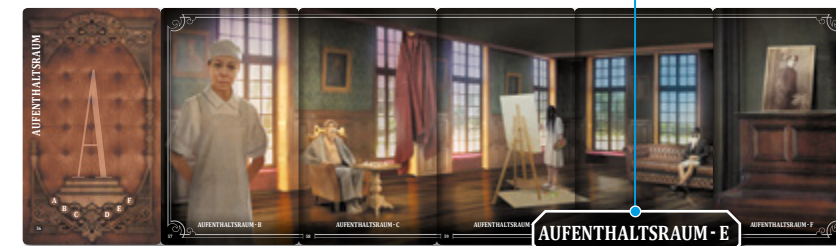
Position der Karte

Übersicht aller Karten, aus denen dieser Ort aufgebaut ist.



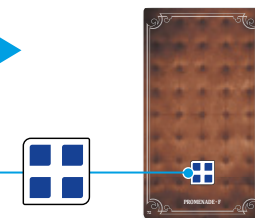
Die Karten, mit denen das Panorama ausgelegt wird:

Name und Position der Karte



Beispiel einer verschlossenen Karte:

Bedingung



OBJEKT-KARTEN

Objekt ist der Oberbegriff, der für alle möglichen Dinge steht, die ihr auf eurer Mission entdecken, treffen oder erhalten könnt: Informationen, Begleiter, Gegenstände usw. Jedes Objekt ist durch eine Zahl gekennzeichnet, um nicht zu verraten, was sich dahinter verbirgt und damit ihr es leicht im Stapel der Objektkarten finden könnt.



WIRTSKARTEN

Ein Wirt ist eine Person, in die ihr hineinschlüpft, solange ihr euch in der Welt aufhaltet, in die euch eure Mission führt. Ihr übernehmt die vollständige Kontrolle über seinen Körper und erhaltet alle seine Fähigkeiten (und manchmal auch seine Mäkel ...).

Ihr könnt aus den zur Verfügung stehenden Wirten frei auswählen. Wählt diejenigen aus, die euch ansprechen oder die ihr für besonders gut geeignet haltet, eure Mission zu erfüllen. Wenn ihr **einen neuen Durchlauf startet, steht es euch frei, dieselben oder andere Wirte zu wählen**. Auf der Rückseite einer Wirtkarte seht ihr dessen Aussehen und seinen Namen.

Auf der Vorderseite findet ihr alle für das Szenario relevanten Informationen und Eigenschaften: Die Anzahl der Würfel, die der Wirt bei den verschiedenen Proben wirft, seine Widerstandsfähigkeit und seine Lebenspunkte (LP) sowie ggf. besondere Eigenschaften des Wirts, welche die allgemeinen Spielregeln ändern können.



Name



Manchmal wird hier Startausrüstung angegeben: Nehmt sie euch und legt sie auf die Karte.

Die Lebenspunkte, die der Wirt bei Spielbeginn besitzt.

Fähigkeitswerte des Wirts

Eigenschaften oder besondere Fähigkeiten

Der Bereich mit den Fähigkeitswerten des Wirts ist zweigeteilt. Links ist die Anzahl an Würfeln angegeben, die du abhängig von der Art einer Probe wirfst. Rechts stehen die Widerstandsfähigkeit und die Lebenspunkte, die der Wirt bei Spielbeginn besitzt.

Beispiel: Elizia Dor



Sie kann auch Fernkampfaffen nutzen und wirft dann 2 Würfel.
Im Kampf wirft sie 3 Würfel.
Ihre Widerstandsfähigkeit beträgt 3.
Sie beginnt das Spiel mit 6 Lebenspunkten.

Anderes Beispiel: Altace, der Ältere



Setzt er Magie ein, wirft er 4 Würfel.
Im Kampf wirft er 1 Würfel.
Seine Widerstandsfähigkeit beträgt 1.
Er beginnt das Spiel mit 3 Lebenspunkten.

Ihr seht, die Wirte haben recht unterschiedliche Eigenschaften und nicht zwingend immer dieselben Fähigkeitswerte. Im Beispiel oben seht ihr, dass Elizia Fernkampfaffen nutzen kann, aber keine Magie, während es bei Altace genau umgekehrt ist.

DER ZEIT-CAPTAIN

Um zu verhindern, dass sich einzelne Spieler in den Vordergrund drängen und andere sich eher zurückhalten, übernimmt abwechselnd jeder Spieler die Rolle des Zeit-Captains und ist der „Anführer“ des aktuellen Orts. Dieser Spieler muss verschiedene Aufgaben übernehmen:

- Er liest die Karte A laut vor.
- Er ist verantwortlich für den Einsatz von ZE und dass der Zeitmarker entsprechend bewegt wird (siehe Seite 10).
- Er entscheidet, wenn sich im Team keine eindeutige Mehrheit hinsichtlich einer Aktion oder eines Ortswechsels findet.

ÜBERBLICK EINES DURCHLAUFS

Ein Durchlauf erstreckt sich über eine bestimmte Anzahl an ZE. Wie viele das sind, wird euch in der Basis mitgeteilt. Euer Team wird dann zum ersten Ort transferiert. Danach wechseln sich immer zwei Phasen ab, bis euch die Zeit ausgeht:

- 1 — EINEN ORT AUSLEGEN UND ERKUNDEN
- 2 — ORTSWECHSEL

EINEN ORT AUSLEGEN UND ERKUNDEN

Beachtet dabei die folgenden Punkte:

Einen Ort auslegen

Der Zeit-Captain durchsucht das Deck nach den Ortskarten des Orts, den das Team erkunden möchte. Dabei darf er die Karten niemals umdrehen und er sollte beim Durchsuchen des Decks auch die Rückseiten so wenig wie möglich anschauen: Die Karten sollten also so wenig wie möglich aufgefächert werden. Er muss nur die Karte A des jeweiligen Orts finden, die immer auf den weiteren Karten des zugehörigen Orts liegt. Daher steht der Name des Orts auf den Karten A links oben.

Damit ihr keine Karte des zugehörigen Orts vergesst oder überseht, sind auf der Rückseite jeder Karte A alle Karten dieses Orts aufgeführt.

Der Zeit-Captain legt dann alle Ortskarten in alphabetischer Reihenfolge auf das Spielbrett, wodurch das Panorama des Schauplatzes entsteht (von B bis maximal H). Hierbei dürfen die Vorderseiten noch nicht aufgedeckt oder angesehen werden.



Karte A vorlesen

Der Zeit-Captain liest Karte A laut vor. Die fettgedruckten Begriffe verweisen direkt auf die verschiedenen Karten des vor euch ausliegenden Schauplatzes.



Einen Ort erkunden

Nachdem der Zeit-Captain die Beschreibung des Orts vollständig vorgelesen hat, ist es an der Zeit, diesen zu betreten und zu erkunden. **Einen Ort zu betreten kostet keine ZE.**

Um einen Ort zu betreten müsst ihr lediglich eure Spielfiguren auf die Felder über den Ortskarten stellen, die euch interessieren.

Diese und alle sonstigen Entscheidungen trifft ihr als Gruppe. Ihr könnt also die beste Vorgehensweise nach Belieben diskutieren. Aber schlussendlich handelt jeder Spieler nach eigenen Ermessen. Das bedeutet, wenn ein Spieler sich dafür entscheidet, den Ort zu betreten, müssen das alle anderen auch tun. (Dennoch ist es theoretisch möglich, dass der Zeit-Captain Karte A vorliest und ihr entscheidet, den Ort nicht zu betreten, sondern sofort den Ort zu wechseln.)

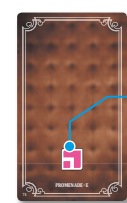
Es können beliebig viele Agenten-Spielfiguren auf einem Feld stehen.



Blau und Grün haben beschlossen, auf dasselbe Feld zu ziehen und gemeinsam die zugehörige Karte zu erkunden. Pink und Gelb erkunden derweil jeder auf eigene Faust.

Verschlussene Karten

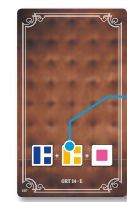
Die Symbole auf den Kartenrückseiten von verschlossenen Karten zeigen euch die Bedingung(en), die ihr erfüllen müsst, um diese Karte ansehen zu dürfen. Erfüllt ihr die Bedingung(en) nicht, dürft ihr eure Spielfigur nicht auf das Feld einer solchen Karte stellen, um diese zu erkunden (siehe Seite 12).



In diesem Fall benötigt das Team das angezeigte Statusplättchen.



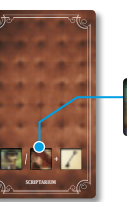
Um diese Karte ansehen zu dürfen, muss das gesamte Team auf das zugehörige Feld ziehen.



Hier benötigt ihr alle angezeigten Statusplättchen.

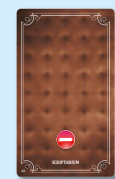


Nur die angezeigten Wirte dürfen diese Karte erkunden (und ihre Spielfigur auf das zugehörige Feld stellen).

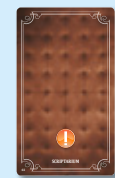


Genauso wie oben, allerdings muss einer der Wirte zusätzlich den angezeigten Schlüssel haben.

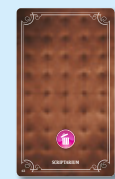
Ein paar Beispiele bestimmter Symbole



Dieses Symbol zeigt an, dass ihr eure Spielfiguren nicht auf das zugehörige Feld stellen oder die Karte ansehen dürft, solange euch dies nicht durch ein anderes Spielelement explizit erlaubt wird.



Wenigstens 1 Agent muss diese Karte erkunden, sobald der Ort ausgelegt wird.



Diese Karte wird abgeworfen, wenn nicht wenigstens 1 Agent diese Karte erkundet, sobald der Ort ausgelegt wird. Im nächsten Durchlauf ist die Karte dann wieder verfügbar.

Eine Karte ansehen und Informationen austauschen

Nur ein Agent, der sich auf dem zugehörigen Feld befindet, darf eine Karte aufnehmen und die Vorderseite lesen.

Befinden sich mehrere Agenten auf demselben Feld, dürfen sie die Karte gemeinsam oder nacheinander lesen, wie es ihnen besser gefällt.

Alle Agenten haben **die Fähigkeit der Telepathie**, daher können sie ihren Mitagenten mitteilen, was passiert, Informationen austauschen und die Möglichkeiten diskutieren, die sich ihnen bieten. Ihr solltet aber die folgenden beiden Regeln beachten, um eine möglichst lebhaft Diskussion und eine tolle erzählerische Atmosphäre zu schaffen:

- Zeigt eure Karte nicht den Spielern, die sich nicht mit euch auf demselben Feld befinden.
- Lest die Karte nicht einfach vor. Beschreibt, was ihr seht und was passiert, mit euren eigenen Worten. Kurz gesagt: Sagt nicht, was auf der Karte steht, sondern was euch geschieht.

Ausnahme: Wenn eine Karte eine neue Spielregel aufstellt oder eine spieltechnische Erläuterung enthält (in einem Textkasten steht), lest den Text sehr aufmerksam und ggf. auch laut vor, um sicherzustellen, dass das gesamte Team die Situation genau erfasst hat.

Zeiteinheiten (ZE) ausgeben und handeln

Jetzt ist es an der Zeit zu handeln – und das kostet euch unter Umständen Zeit. Sobald ihr alles gut durchdacht habt und jeder sich entschieden hat, was er tun wird, gibt der Zeit-Captain 1 ZE aus (und bewegt den Zeitmarker entsprechend in Richtung der 0). Dann führt jeder von euch die Aktion aus, für die er sich entschieden hat. Die Reihenfolge ist dabei:

- Überlegen, diskutieren, entscheiden;
- 1 ZE ausgeben;
- Aktionen durchführen.

Für 1 ZE kann jeder Spieler eine der drei rechts beschriebenen Aktionsmöglichkeiten durchführen.

Führe eine Fähigkeitsprobe durch

Ein solcher Würfelwurf bezieht sich immer auf einen Fähigkeitswert deines Wirts.

Marie führt eine Kampfprobe durch. Da sie die Anzahl der Würfel, die sie werfen darf, ihrem Kampfwert entnimmt (hier 1), handelt es sich um eine Fähigkeitsprobe.



Bewege deine Spielfigur

Bewege deine Spielfigur von einem Feld auf ein anderes, vorausgesetzt, du darfst dich dorthin bewegen (siehe **Verschlussene Karten** auf Seite 8).

Tue nichts

Das ist definitiv eine Möglichkeit! Allerdings ist es meistens keine gute Idee, während eines Kampfes nichts zu tun.

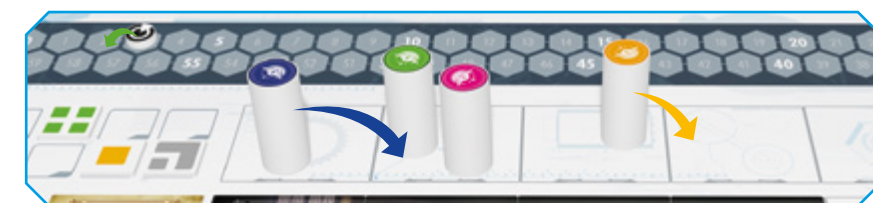
Das alles geschieht während 1 ZE!

Bitte beachtet, dass es keine Spielrunden im eigentlichen Sinne gibt. Alle Aktionen finden während einer einzigen, gemeinsam genutzten ZE statt.

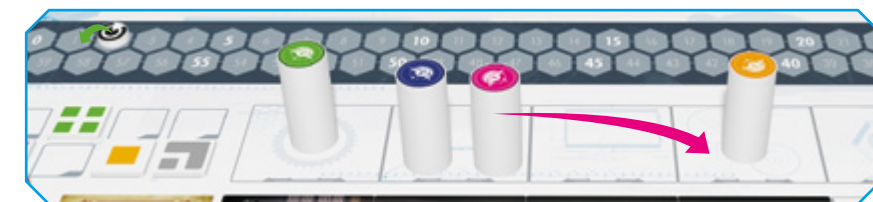
Grün nutzt die ausgegebene ZE, um seine Spielfigur auf ein anderes Feld zu bewegen:



Für 1 ZE: Grün und Pink befinden sich mitten in einem Kampf. Jeder wirft die ihm zustehenden Würfel. Blau bewegt sich in deren Feld, um ihnen während der nächsten ZE helfen zu können. Gelb ist der Meinung, dass die drei das schon schaffen werden und bewegt sich auf ein neues Feld, um dessen Karte zu erkunden:



Für 1 ZE: Pink folgt Gelb, der in einem Kampf feststeckt. Währenddessen schafft Blau eine Probe auf seinem Feld und Gelb führt eine Kampfprobe durch. Grün entscheidet sich, nichts zu tun:



Wichtig: Du schaust dir die Karte, zu dessen Feld du dich gerade bewegt hast, sofort an. Dies kostet keine zusätzliche ZE.

Besondere Würfelwürfe

Einige Würfelwürfe sind aufgrund besonderer Regeln eines Orts erforderlich. Diese kosten keine ZE, da sie sich nicht auf die Fähigkeitswerte eines Wirts beziehen.

ORTSWECHSEL

Sobald ihr der Meinung seid, alles erkundet zu haben, oder wenn ihr einfach den Schauplatz wechseln wollt, könnt ihr einen Ort verlassen und zu einem anderen gehen. Das wird in fünf einfachen Schritten durchgeführt.

1. Verlässt euren aktuellen Ort

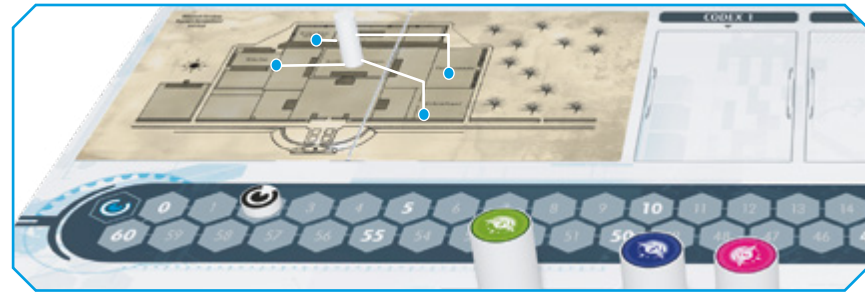
Jeder Spieler nimmt seine Spielfigur und stellt sie vor sich ab.

2. Wählt euren neuen Ort

Ihr könnt jeden Ort auswählen, der auf dem ÜbersichtsPLAN eingezeichnet ist.

Erläuterungen:

- Der Gruppenmarker repräsentiert alle Spieler. Ihr könnt euch daher niemals aufteilen und gleichzeitig verschiedene Orte aufsuchen.
- Ihr dürft an einen Ort zurückkehren, den ihr bereits besucht habt.
- Die Entscheidung, zu welchem Ort ihr geht, wird von der ganzen Gruppe getroffen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, stimmt ab. Bei Gleichstand entscheidet der Zeit-Captain.
- Ihr dürft aber niemals direkt an den Ort zurückkehren, den ihr gerade verlassen wollt. Wenn ihr den Ort wechselt, müsst ihr einen anderen Ort aufsuchen.



Ihr denkt, es ist Zeit, den Aufenthaltsraum zu verlassen. Ihr könnt von den momentan zugänglichen Orten beliebigen aussuchen. Also einen von den Orten, die auf dem ÜbersichtsPLAN eingezeichnet sind.

3. Den aktuellen Ort aufräumen

Bevor ihr einen neuen Ort auslegen könnt, müsst ihr zunächst den bisherigen aufräumen. Der Zeit-Captain sammelt alle Karten des aktuellen Orts ein und bringt sie mit der Rückseite nach oben in die richtige Reihenfolge.

Dann legt er den Kartenstapel unter das Deck.

Passt auf, dass ihr die Karten in die richtige Reihenfolge bringt und achtet insbesondere darauf, niemals Karten von verschiedenen Orten zu vermischen.

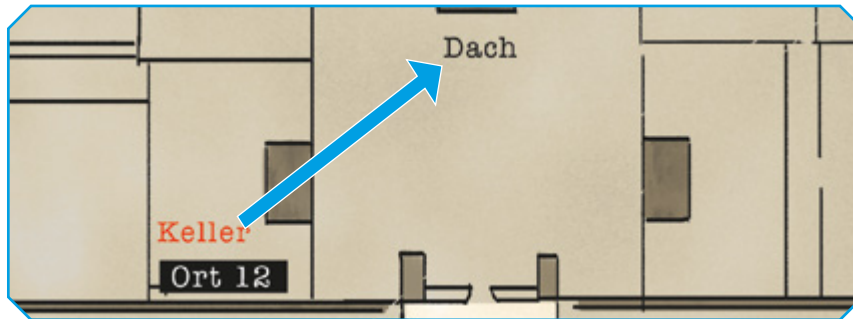
4. Der Zeit-Captain würfelt

Der Zeit-Captain wirft seinen Würfel und erhält ein Ergebnis zwischen 1 und 3 ZE. Diese ZE werden sofort auf der Zeitleiste abgezogen. Dies steht für die Zeit, die vergeht, während ihr den Ort wechselt.

Sonderfall: In manchen Szenarien gibt es Orte, deren Name in Rot geschrieben ist. Von einem Ort mit rotem Namen zu einem beliebigen anderen Ort (egal welcher Farbe) zu gehen, kostet zusätzlich 2 ZE. Achtet darauf, dass nicht das Betreten eines roten Orts diese beiden zusätzlichen ZE kostet, sondern das Verlassen des Orts.



Der Würfel des Zeit-Captains zeigt 2 ZE an. Daher kostet es insgesamt 4 ZE, um vom Keller aufs Dach zu gelangen, da der Keller ein roter Ort ist (2+2 ZE).



5. Wechsel des Zeit-Captains

Der Zeit-Captain gibt den Würfel des Zeit-Captains und somit auch dieses Amt an den Spieler zu seiner Linken weiter. Der neue Zeit-Captain ist nun dafür zuständig, den neuen Ort auszulegen, Karte A vorzulesen, die ZE zu verwalten usw.

Legt den neuen Ort aus und das Abenteuer geht weiter.

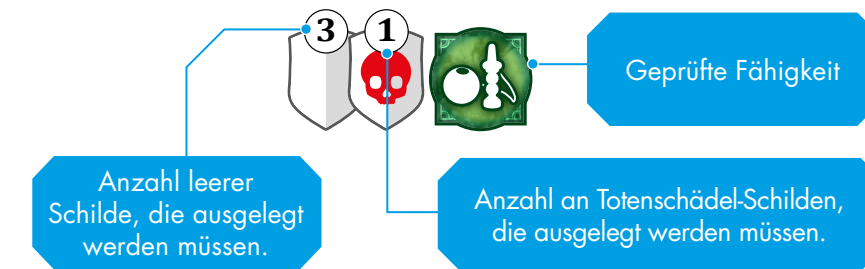
PROBEN UND WÜRFELWÜRFE

Während einer Mission werdet ihr mit einer Vielzahl unterschiedlicher Situationen konfrontiert werden, in denen eure Fähigkeiten gefragt sind. Ihr werdet z. B. Kreaturen bekämpfen, jemanden überzeugen, Schlösser knacken, Abgründe überqueren müssen usw. Der Ausgang jeder solchen Probe wird mit den Aktionswürfeln ermittelt.

PROBEN

Symbolik

Die Schwierigkeitsstufe einer Probe wird mittels Schilden dargestellt, die neben dem Symbol einer Fähigkeit abgebildet sind. Bei einer Probe können bis zu drei verschiedene Schildarten abgebildet sein.



Um eine Probe zu beginnen, legst du so viele Schilde auf die dafür vorgesehenen Felder unterhalb der Karte, wie angegeben. Folge dabei der Reihenfolge, in der die Schilde bei der Probe abgebildet sind. Dann kann die Probe beginnen. Danach legst du die Karte wieder verdeckt auf ihren Platz auf dem Spielbrett, so dass unbeteiligte Agenten sie nicht ansehen können.



Eine Probe bestehen

Um eine Probe zu bestehen, musst du alle Schilde beseitigen. Die Belohnung, so es denn eine gibt, ist abhängig von der jeweiligen Situation. Manchmal besiegst du einfach deinen Gegner, ein anderes Mal erhältst du ein Objekt oder ein Statusplättchen usw.

Überblick einer Probe

Jedes Mal, wenn der Zeit-Captain 1 ZE ausgibt, dürfen alle auf dem Feld anwesenden Agenten so viele Würfel werfen, wie ihrem zu dieser Probe passenden Fähigkeitswert entspricht, und so (hoffentlich) zum erfolgreichen Bestehen dieser Probe beitragen.

Probe



Madeleine und Vasil erkunden gemeinsam eine Karte und müssen eine Geschickprobe bestehen. Mit 1 ZE werden beide je 2 Würfel werfen, da dies ihren Fähigkeitswerten für Geschick entspricht.

Es ist auch möglich, die Karte zu verlassen und die Probe zu ignorieren oder die Probe zu beginnen und dann unvollendet zu unterbrechen oder abzubrechen und etwas anderes zu unternehmen.

Achtung: Wenn ihr eine Probe unvollendet unter- oder abbricht und dann den Ort wechselt, verliert ihr alle Fortschritte, die ihr bei dieser Probe bereits erreicht habt.

WÜRFELWURF

Jeder Würfelwurf wird in den folgenden vier Schritten durchgeführt, ganz egal um was für eine Probe es sich handelt.

1. Würfeln 2. Treffer 3. Gegenschlag 4. Automatische Strafe

1. Würfeln

Der Agent wirft so viele Würfel, wie der entsprechende Fähigkeitswert seines Wirts angibt.

2. Treffer

Jeder erzielte Treffer (★) beseitigt 1 Schild von der Probe. Hat die Probe mehrere Arten von Schilden, so werden diese immer **von links nach rechts** beseitigt.



In diesem Beispiel beseitigen die 3 erzielten Treffer die beiden Schilde vom linken Stapel leerer Schilde. Da dieser damit komplett beseitigt ist, wird noch 1 Schild vom rechten Stapel beseitigt.

3. Gegenschlag (Totenschädel-Schild)

Nachdem alle Treffer zugewiesen worden sind, wird geprüft, ob es zu einem Gegenschlag kommt.

Hast du wenigstens 1 Totenschädel gewürfelt und hat die Probe (noch) wenigstens 1 Totenschädel-Schild, erfolgt ein Gegenschlag. Addiere die Anzahl Totenschädel auf deinen Würfeln zu der Anzahl verbliebener Totenschädel-Schilde, um die Stärke des Gegenschlags zu bestimmen. Vergleiche das Ergebnis mit deinem Widerstandswert und erleide ggf. die Auswirkungen.

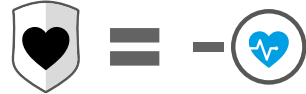
Ist dein Widerstandswert **gleich oder größer** als die Anzahl an Totenschädeln, passiert nichts – du bist noch einmal davongekommen.

Ist dein Widerstandswert allerdings **kleiner** als die Anzahl an Totenschädeln, verlierst du 1 Lebenspunkt (LP).

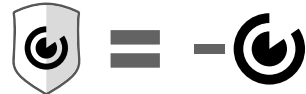
4. Automatische Strafen

Hast du alle vorangegangenen Schritte absolviert, kann es sein, dass noch ein oder mehrere der folgenden Schilde auf der Probe liegen. Ist das der Fall, musst du die folgenden Schritte durchführen:

Für **jedes** übrige Schild dieser Art verlierst du 1 Lebenspunkt.



Für **jedes** übrige Schild dieser Art verliert das Team 1 ZE.



Die Auswirkungen eines besonderen Schilds sind vom jeweiligen Szenario abhängig und werden im passenden Augenblick im Szenario beschrieben.

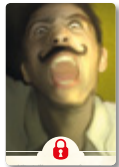


Ein paar Beispiele

Wurf	Schilde	Widerstand	Auswirkungen
			2 leere Schilde beseitigt. 1 Totenschädel-Schild beseitigt. Gegenschlag mit Stärke 3 (1 Würfel + 2 Schilde). Ergebnis: Kein Schaden.
			2 leere Schilde beseitigt. Gegenschlag mit Stärke 3 (1 Würfel + 2 Schilde). 1 Herz-Schild übrig. Ergebnis: 2 Lebenspunkte verloren.
			2 leere Schilde beseitigt. 2 Totenschädel-Schilde beseitigt. Kein Gegenschlag (da kein Totenschädel-Schild übrig). 1 Herz-Schild übrig. Ergebnis: 1 Lebenspunkt verloren.
			1 Totenschädel-Schild beseitigt. Kein Gegenschlag (kein Totenschädel auf Würfeln). 2 Zeit-Schilde übrig. 1 Herz-Schild übrig. Ergebnis: 1 Lebenspunkt und 2 ZE verloren.

Schloss

Ist auf der Karte ein Schloss abgebildet, musst du die Probe bestehen (einen Kampf, eine Falle usw.). Es ist nicht möglich, eine Karte mit Schloss zu verlassen, ohne die Probe bestanden zu haben.



Ende einer Probe

Eine Probe geht ZE um ZE immer weiter, bis du sie entweder schaffst (indem du das letzte Schild beseitigst) oder du entscheidest, die Probe abubrechen (wenn du das darfst) oder du stirbst (du verlierst deinen letzten Lebenspunkt).

Einen Gegner besiegen

Besiegt du einen Gegner, indem du seinen letzten Schild beseitigst, wird die Karte bis zum (möglicherweise notwendigen) nächsten Durchlauf aus dem Spiel entfernt. Legt die Karte neben das Spielbrett, so dass ihr sie einfach wieder ins Deck einsortieren könnt, wenn ihr das Spiel für einen weiteren Durchlauf zurücksetzt. Kehrt ihr später erneut an diesen Ort zurück, wird dieser Gegner nicht mehr anwesend sein. Das führt natürlich auch dazu, dass das Panorama dann nicht mehr vollständig sein wird.

Abschließende Erläuterungen

Sind mehrere Agenten am selben Kampf oder einer sonstigen Probe beteiligt, **wirft jeder seine Würfel separat** und führt die Auswirkungen entsprechend durch.

Für alle Würfe gilt grundsätzlich: Leere Würfelseiten haben keinerlei Auswirkung.

Vergesst nicht, dass es keine festgelegte Spielreihenfolge gibt. Ihr entscheidet also, in welcher Reihenfolge während einer ZE ihr würfelt. Das kann durchaus entscheidend sein.

Beseitigt ihr das letzte Schild einer Probe, habt ihr diese sofort erfolgreich bestanden.

Wichtig: Entscheidest du dich, während einer Probe nichts zu tun (weil du z. B. die erforderliche Fähigkeit nicht besitzt) und diese Probe **wenigstens 1 Totenschädel-Schild** aufweist, verlierst dein Wirt automatisch 1 Lebenspunkt und die Auswirkungen sämtlicher Herz-, Zeit- und besonderer Schilde werden angewendet.

TOD EINES WIRTS

Verliert ein Wirt seinen letzten Lebenspunkt, stirbt er und der Agent, der diesen Wirt kontrolliert, wird in den intertemporalen Vortex verbannt. Die Agency braucht etwas Zeit, um den Agenten zu bergen und ihn wieder in seinen Wirt zu transferieren. Daher geht das Spiel von diesem Punkt an folgendermaßen weiter:

Die große Spielfigur des Agenten wird vom Spielbrett genommen. Seine kleine Spielfigur wird auf die Zeitleiste gestellt, und zwar 7 ZE vor (in Richtung 0) die Position des Zeitmarkers. Der Spieler darf sich weiterhin an den Diskussionen beteiligen, aber er nimmt anderweitig bis auf Weiteres nicht mehr direkt am Spiel teil.



Die große Spielfigur ist vom Spielbrett entfernt worden, die kleine Spielfigur wurde 7 ZE vor die Position des Zeitmarkers gestellt.

Während sich ein Agent im intertemporalen Vortex befindet, können die anderen Teammitglieder so lange den gesamten Besitz seines Wirtes (Gegenstände, Plättchen usw.) nutzen, bis der Agent in seinen Wirt zurückkehrt. Sobald der Zeitmarker die kleine Spielfigur auf der Zeitleiste erreicht, kehrt der Agent in seinen Wirt zurück. Er stellt seine Spielfigur ohne weitere Kosten auf ein Feld des aktuellen Orts, auf dem sich bereits wenigstens 1 anderer Agent aufhält. Der Wirt hat wieder seine kompletten Lebenspunkte und ist voll einsatzfähig.

Sollten nur noch 7 oder weniger ZE auf der Zeitleiste übrig sein, wenn der Wirt stirbt, kann der Agent in diesem Durchlauf nicht mehr ins Spiel zurückkehren.

Sollten alle Wirte gestorben sein, endet der Durchlauf sofort, auch wenn noch ZE übrig sind. In diesem Fall lest ihr dennoch die Karte „Mission fehlgeschlagen (ZE)“.

OBJEKTE

Einige der Objekte, die ihr finden werdet, sind Gegenstände. Es folgen einige grundsätzliche Erläuterungen zu diesen. Sollte ein Gegenstand in der Nutzung von diesen Regeln abweichen, wird die Karte dies explizit erläutern.

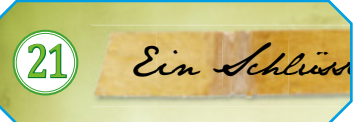
Jeder Wirt kann unbegrenzt viele Objekte tragen. Aber vergesst nicht, dass T.I.M.E Stories ein kooperatives Spiel ist. Es ist oft sinnvoll, die Fundstücke unter den Wirten aufzuteilen. Und netter ist es auch ...

Agenten können einander Objekte geben, wenn sie sich auf demselben Feld eines Orts befinden oder wenn sie neben dem Spielbrett stehen, während sie gerade den Ort wechseln.

Einige Objekte tragen das Logo der Agency. Solche Objekte müsst ihr nicht zurück ins Deck sortieren, wenn ein Durchlauf endet. Ihr behaltet sie und könnt den nächsten Durchlauf daher schon mit dem einen oder anderen Vorteil beginnen.



Auf Objekte wird im Spiel oft nur mittels ihrer Nummer Bezug genommen. Die Objektzahl ist immer grün geschrieben, die verwendete Schriftart ist aber von Szenario zu Szenario unterschiedlich.



STATUSPLÄTTCHEN

Durch eure Aktionen und den eingeschlagenen Weg sowie durch gesammelte Objekte und erhaltene Informationen bekommt ihr gelegentlich ein Statusplättchen. Legt dieses auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett.

Solange nichts anderes angegeben ist, sind Statusplättchen kein persönlicher Besitz eines Wirts. Sie unterscheiden sich in dieser Hinsicht von Objekten. Alle Teammitglieder profitieren gleichermaßen von einem erhaltenen Statusplättchen.

Ihr behaltet Statusplättchen so lange, bis ihr sie einsetzt.

Aufdecken

Wenn ihr die Anweisung erhaltet, dass ihr eine verschlossene Karte sofort aufdecken dürft, nehmt ihr nicht das entsprechende Plättchen. Ihr befindet euch stattdessen sofort auf der neuen Karte, da diese neue Karte die bisherige Karte ersetzt.



In diesem Fall nehmt ihr nicht das angezeigte Statusplättchen, sondern die dort anwesenden Agenten nehmen Karte D und lesen sie.

MISSION ERFOLGREICH

Eure Mission ist erfolgreich, wenn euch eine Anweisung des Spiels auffordert, die Karte „Mission erfolgreich“ zu lesen. Niemals vorher!

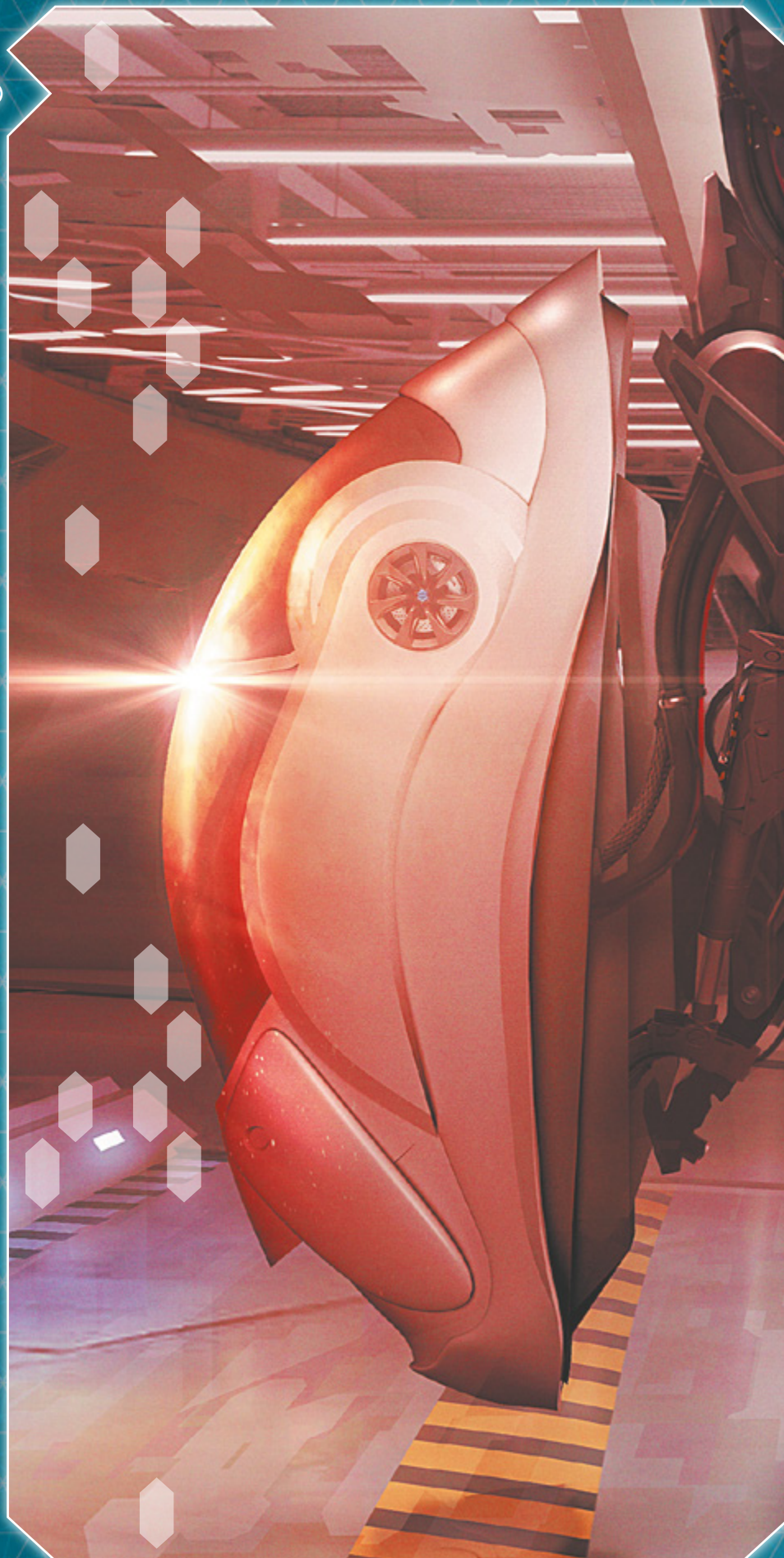
MISSION FEHLGESCHLAGEN

Es gibt drei Möglichkeiten, wie eure Mission fehlschlagen kann:

Der Zeitmarker erreicht die 0. Ihr werdet sofort zurücktransferiert und müsst die Karte „Mission fehlgeschlagen (ZE)“ lesen.

Alle Agenten sind tot. Lest sofort die Karte „Mission fehlgeschlagen (ZE)“.

Eine besondere Situation tritt ein und lässt euch scheitern. In diesem Fall wird euch das Spiel sagen, welche der Karten „Mission fehlgeschlagen“ ihr lesen müsst.



ES KANN LOSGEHEN!

Ihr kennt nun alle Regeln und könnt eure erste Mission beginnen. Nehmt das Deck „N. Z. 1921: Nervenheilanstalt“, wenn alle Spieler bereit sind, und führt den Aufbau wie nachfolgend beschrieben durch:

(1) Öffnet die Folie und nehmt das Deck heraus.

(2) Legt die Flash-Karten (oberste und unterste Karte des Decks) beiseite. Achtet darauf, hierbei keine anderen Karten anzuschauen.



(3) Legt die Karten der Basis gemäß der Buchstaben auf den Kartenrückseiten aus.



(4) Legt alle anderen Karten des Decks auf das dafür vorgesehene Feld.

(5) Ein zufällig bestimmter Spieler liest die Karte A der Basis laut vor. Danach liest reihum jeder Spieler die jeweils nächste Karte vor.

(6) Und so beginnt das Abenteuer!

Hinweis zum Erklären der Spielregel: Hast du als Einziger die Regeln gelesen und willst das Spiel deinen Mitspielern erklären, gehst du am besten so vor: Erkläre die grundlegenden Spielmechanismen (ZE, Betreten eines Orts, Bewegung usw.) am besten mithilfe der Karten der Basis, sobald ihr diese ausgelegt habt. Warte damit nicht, bis der erste Ort ausliegt. Besondere Regeln (Würfelwürfe, LP-Verluste etc.) erklärst du mithilfe der Abbildungen in der Regel. Auf diese Weise kannst auch du, nach dem Erklären der Regeln, von Anfang an ganz ins Spielgeschehen eintauchen und musst nicht während des Szenarios Regeln erklären oder Fragen beantworten.



ABSPEICHERN

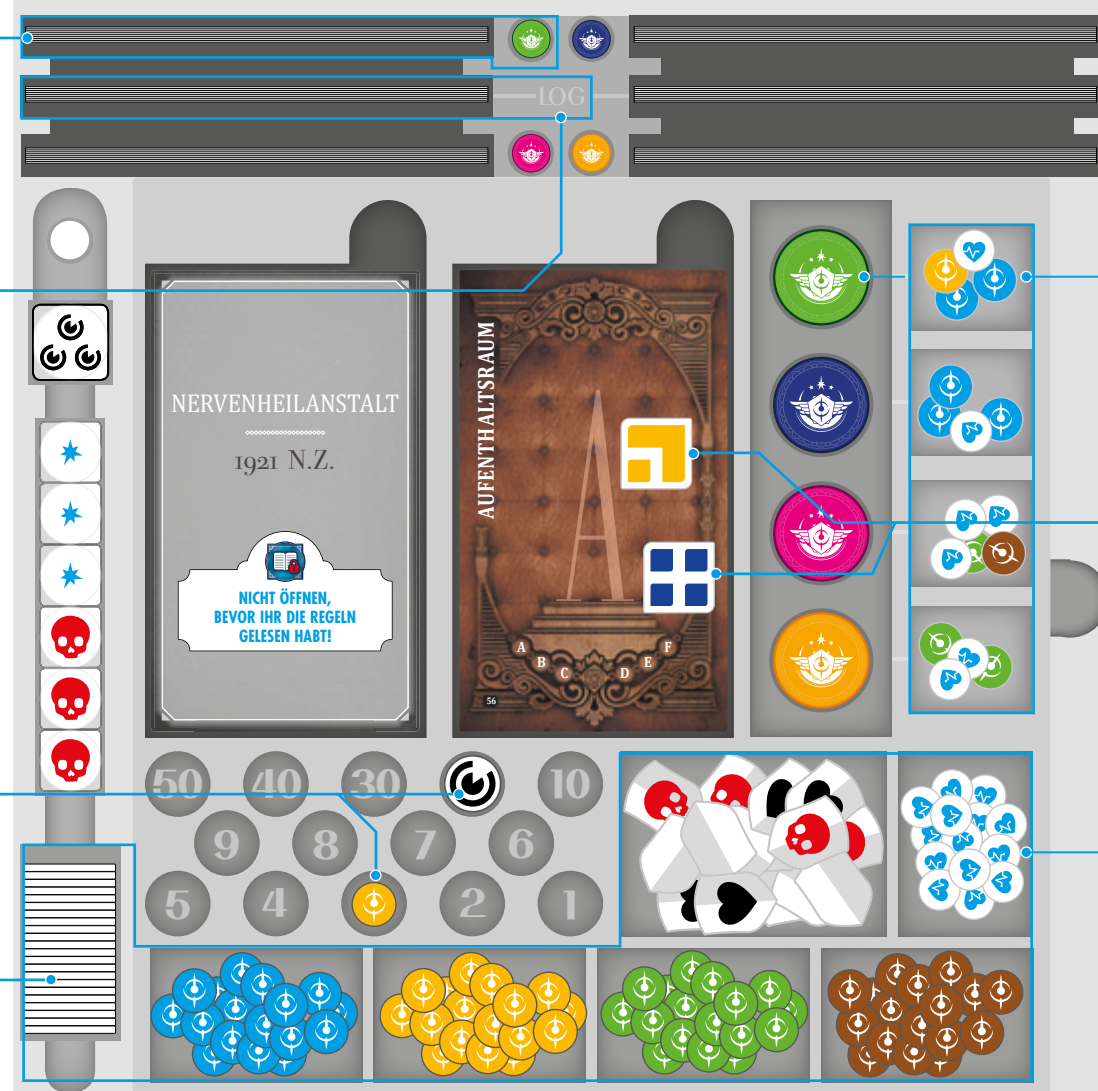
Es kann einige Zeit in Anspruch nehmen, ein Szenario von T.I.M.E Stories zu spielen. Wir können uns gut vorstellen, dass ihr ein Szenario mitten während eines Durchlaufs unterbrechen müsst. Daher haben wir so gut wie möglich dafür Sorge getragen, dass ihr den aktuellen Spielstand problemlos in der Schachtel verstauen und von dort wieder hervorholen könnt, ohne großen Aufwand und die Gefahr, etwas zu verlieren oder durcheinanderzubringen. Macht das folgendermaßen:

Verstaut direkt neben eurer kleinen Spielfigur euren Wirt und alle Objekte, die er besitzt.

Verstaut die Karten des aktuellen Orts sowie die Karten des Umgebungsplans im LOG.

Legt den Zeitmarker und einen Ressourcenmarker in die passenden Ablagen, um den aktuellen Stand eurer ZE anzuzeigen (hier 23).

Noch nicht entdeckte Statusplättchen.



Verstaut direkt neben eurer großen Spielfigur eure Lebenspunkte und Ressourcenplättchen.

Entdeckte Statusplättchen.

Alles übrige Material kann nach Belieben verstaut werden.

SYMBOLÜBERSICHT

	Ein Agent kann diese Karte nicht verlassen, ohne die Probe bestanden zu haben.		Addiere 3 Treffer zum Ergebnis deines Würfelwurfs.
	Leeres Schild Bestimmt die Schwierigkeit der Probe.		Statusplättchen (24 verschiedene) Diese erhalten die Spieler im Verlauf des Szenarios.
	Totenschädel-Schild Ein Schild, das bei einer Probe zu einem Gegenschlag führen kann.		Ressourcenplättchen (in 4 Farben: gelb, braun, blau, grün) Diese stellen unterschiedliche, benutzbare Ressourcen dar. Was genau sie darstellen, hängt vom jeweiligen Szenario ab.
	Zeit-Schild Ein Schild, das den Verlust von Zeiteinheiten verursacht.		Bedeutet: Ein beliebiges Ressourcenplättchen.
	Herz-Schild Ein Schild, das den Verlust von Lebenspunkten verursacht.		Lebenspunkt (LP) Hat ein Wirt keinen Lebenspunkt mehr, stirbt er.
	Besonderer Schild Ein Schild, dessen Auswirkung vom jeweiligen Szenario abhängt.		Ihr erhaltet 3 ZE.
	Graues Schild Bedeutet: Ein beliebiger Schild.		Widerstand Schützt deinen Wirt bei einer Probe vor Schaden.
	Besiege sofort einen Gegner.		Ihr dürft diese Karte nicht betreten, außer ihr habt die explizite Erlaubnis dazu.
	Zeiteinheit, die das gesamte Team verliert (ohne dass ihr Aktionen durchführt).		Karte wird abgeworfen, falls sie nicht wenigstens 1 Agent erkundet, wenn der Ort ausgelegt wird.
	Zeiteinheit, die nur der betroffene Agent verliert (alle nicht betroffenen Agenten führen normal ihre Aktion aus).		Wenigstens 1 Agent muss diese Karte erkunden, wenn der Ort ausgelegt wird.

Aufbewahrung

Wenn ihr ein „abgespeichertes“ Spiel in die Schachtel gepackt habt, achtet darauf, dass ihr die Schachtel flach liegend verstaut, damit nichts durcheinander gerät.



OFT VERGESSENE REGELN

Habt ihr eure ZE aufgebraucht, bevor ihr die Mission abgeschlossen habt, müsst ihr die Karte „Mission fehlgeschlagen (ZE)“ lesen.

Es kostet 2 ZE zusätzlich, wenn ihr einen Ort verlasst, dessen Name in Rot geschrieben ist. (Die Farbe des Orts, zu dem ihr wechselt, ist ohne Bedeutung.)

Verlasst ihr einen Ort mit einer nicht abgeschlossenen Probe, wird sie automatisch in den Ursprungszustand zurückgesetzt.

Beseitigt ihr den letzten Schild eines Gegners, ist dieser besiegt und seine Karte wird aus dem Spiel entfernt, bis zu einem ggf. stattfindenden nächsten Durchlauf. Kommt ihr während desselben Durchlaufs an diesen Ort zurück, ist die Karte nicht mehr da. Deswegen wird auch das Panorama dann nicht mehr vollständig sein.

Einige Spielkomponenten zeigen das Logo der Agency. Diese dürft ihr von Durchlauf zu Durchlauf behalten.

Wenn ihr den Hinweis erhaltet, dass ihr eine verschlossene Karte sofort aufdecken könnt, nehmt ihr nicht das entsprechende Plättchen: Ihr befindet euch dann sofort auf der neuen Karte, da diese neue Karte die bisherige Karte ersetzt.

Entscheidest du dich, während einer Probe nichts zu tun (weil du z. B. die erforderliche Fähigkeit nicht besitzt) und diese Probe wenigstens 1 Totenschädel-Schild aufweist, verliert dein Wirt automatisch 1 Lebenspunkt und die Auswirkungen sämtlicher Herz-, Zeit- und besonderer Schilde werden angewendet.



DANKSAGUNG

Der Autor dankt allen Testspielern, die seit 2011 mit ihm durch Raum und Zeit gereist sind: Anthony Baillard; Alex Barbe; Eric Barras; Antoine Bauza; Emmanuel Beltrando; Farid Ben Salem; Erwan Berthou; Gaetan Bésieux; Mathieu Blayo; Regis Bonnessée; Anna Borrel; Jean-Baptiste Bouleau; Gowen Bourban; Arnaud Bracchetti; Malcolm Braff; Sebastien Braun; Olivia Braun; Vincent Cavallino; Baptiste Cazes; Sébastien Chareyre; Peggy Chassenet; Aurelien Chiron; Oriol Comas I Coma; Fabien Conus; François Decamp; Olivier Derouetteau; Christine Deschamps; Natacha Deshayes; Vanessa Desjardin; Fred, Basile, and Anselme Dominski; Dr Mops; Toma Duboc; Willy Dupont; Gabriel Durnerin; Vincent Dutrait; Sébastien Duvned; Dominique Ehrhard; Laurent & Martin Escoffier; Bruno Faidutti; David Fallot; Patrick Fautré; Mathieu Ferin; Sabrina Ferlisi; Selen Ferrari; Ludovic Gaillard; Julien Gaillet; Jim Gaudin; Sylvain Gourgeon; Didier Guiserix; Marc Jouvannetaud; Tamara Kaiser; Maëva Kosmic; Kristel & Olf; Corentin Lebrat; Julian Lemonier; Delphine Lelièvre; Laurent Maerten; Ulric Maes; Sebastien Maklouf; Les Mamelles de Nurgle; Kilian Marlève; Hervé Marly; W. Eric Martin; Christian Martinez; Ludovic Maublang; Boback Mehdi-Souzani; Antonin Merieux; Guillaume Montiage; M. Phal; Olivia & Sam Nicosia; Nico Normandon; Nico Oury; Pat Pain; Ludovic Papaïs; Patcho; Cat & Salomé Pauchon; Adèle Perché; Etienne Périn; Vincent Pessel; Pierô; Thomas Provoost; Renaud Romagnan; Pierre Rosenthal; Mahyar Shakeri; Maud Tailleur; Sebastien Theilot; Julien Vial; Martin Vidberg; Sophie & Dominique Viger; Oliver Vuillamy; Iris Yassur; Brian & Dale Yu; Jonathan Franklin; den Spielern von Ludopathiques; den Spielern von Cossieux; den Spielern von Vevey; den Spielern der Ubisoft-Paris-Studios und all denen, dessen Namen er sich leider nicht merken konnte.

Und natürlich ein großes Dankeschön an die Space Cowboys, die diese Geschichte erst möglich gemacht haben. Und ganz besonders an Sébastien – Spielen wir, oder was? – Pauchon, ohne den T.I.M.E Stories nicht wäre, was es ist. Ich widme dieses Spiel meinem Sohn, Gaby Rozoy.

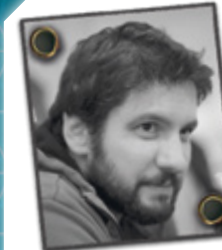
BIOGRAPHIEN

MANUEL ROZOY



Als das 21. Jahrhundert anbrach, hat Manuel Rozoy die Existenz der T.I.M.E Agency aufgedeckt. Nachdem er eine Vielzahl paralleler Spiele-Raumzeiten erkundet hat – er war Chefredakteur des französischen Spielmagazins „Jeux sur un plateau“ und Ausrichter des Spieleautorenwettbewerbs „Concours de créateurs de jeux“, während er 15 Jahre lang Theaterstücke inszeniert und über die Geschichte von Spielen referiert hat – ist er schließlich im Jahre 2015 zur Erde zurückgekehrt. Dort ist er als leitender Spieleentwickler bei den Ubisoft-Paris-Studios tätig. Dies ermöglicht ihm, eng mit dem Ausbilder Bob und der reizenden Laura zusammenzuarbeiten, um ... grrrhzzz ... Pläne zunichtemachen ... bzzzzzzz ... Feind des Konsortiums ... fffffff ... Verbindung unterbrochen ... TRANSFER!

BENJAMIN CARRÉ



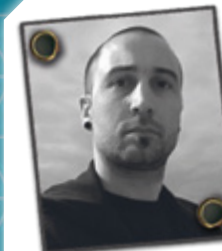
Benjamin Carré ist ein Illustrator, der in vielen Bereichen tätig ist. Er ist hauptsächlich für seine zahllosen Buchcover-Illustrationen (Sci-Fi, Fantasy) und Comics (Star Wars, Mass Effect, Lantern City, Blade Runner) bekannt. Daneben schreibt er auch eigene Comics (Smoke City, Vampires²) und arbeitet als Konzeptzeichner für Videospiele (Alone in the Dark 4, Cold Fear, I Am Alive, Star Wars Journey, Heroes of Might and Magic, Rage of Bahamut, Speed Racer) und Kinofilme (Transformers 4, Prey, Walled In). Außerdem findet man viele seiner Arbeiten in Rollenspielen und Brettspielen (Nephilim, Retrofutur, Libertalia, T.I.M.E Stories, Divinare).

PEGGY CHASSENET



Ich war schon immer eine kleine Spielerin, für die es mehr als nur ein Hobby war. Ich bin ein Freund der Kami und Gespenstschrecken, abwechselnd Meeple-Spielerin und Steinschubserin oder sogar Monster-Metzlerin, verloren am Boden eines Brunnens. Ich bin als Kind in die berühmte rote Schachtel gefallen und nie wieder herausgekommen. Nachdem ich Soziologie studiert hatte, bin ich durch das Universum der Videospiele gereist: von Lernspielen bis zum Erschaffen eigener Welten. Danach kehrte ich zu meiner ursprünglichen Leidenschaft zurück, der soziokulturellen Unterhaltung. Heute habe ich als Ludothekarin die Möglichkeit, von meiner Leidenschaft zu leben und habe viel Freude daran, den Spaß am Spielen vielen Leuten näherzubringen. Mein großer Dank gilt Manu, der mich auf diese intertemporale Reise mitgenommen hat. „Nervenheilanstalt“ ist eine Hommage an „Maléfices“, dem nach Schwefel riechenden Rollenspiel, aber psssst! ... mehr sage ich dazu nicht.

DAVID LECOSSU



Als reiner Normanne bin ich in Caen (in der Region Calvados) geboren und aufgewachsen und soweit ich mich erinnern kann, habe ich schon immer gezeichnet! Nach mehreren akademischen Abenteuern habe ich meine Erfüllung in den bildenden Künsten gefunden. Mit dem Diplom in der Tasche bin ich ausgezogen, um in der Hauptstadt zu leben und begann als Grafiker im Luxusbereich zu arbeiten. Ich war weit weg von meiner Passion und so entschied ich eines Tages, alles hinter mir zu lassen und mich auf ein Abenteuer einzulassen. Ich habe mich, meinen Körper und meinen Geist meiner wahren Passion verschrieben: dem Zeichnen! Ich hatte die Gelegenheit, als Konzeptzeichner bei „Gameloft“ und „Lightbulb Crew“ zu arbeiten und bin heute als freiberuflicher Illustrator unterwegs. Es war mir eine Freude, Benjamins Arbeit bei dieser Geschichte fortzusetzen. Die Schwierigkeit war, den Stil weiterzuführen, mit dem er begonnen hatte. Ich hoffe, es gefällt euch ...

PASCAL QUIDAULT



Es gibt ein Problem, mit den Space Cowboys zu arbeiten und zwar ein großes! Stellt euch vor: Man illustriert Karten, Spielbretter, Schachtelcover. Man stapelt die verschiedenen Welten, die Stile. Man teilt, macht Spaß, schreibt E-Mails an Kollegen, die man sich nie hätte erträumen können (die überlasse ich eurer Fantasie) und wird dafür bezahlt! Wie soll ich danach wieder mit dem Kulturzentrum von „St Jean de Cuculles“ (irgendwo in Frankreich ...) an dessen jährlichem Fest arbeiten? Hmm, wie? Dafür danke ich euch nicht, meine Herren von den Space Cowboys.



*T.I.M.E STORIES WIRD VERÖFFENTLICHT VON: JD ÉDITIONS - SPACE COWBOYS
238, RUE DES FRÈRES FARMAN, 78530 BUC - FRANKREICH
© 2015 SPACE COWBOYS. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.*

*ALLE NEUIGKEITEN ZU T.I.M.E STORIES UND DEN SPACE COWBOYS FINDET IHR
AUF WWW.SPACECOWBOYS.FR, AUF  UND AUF .*