ACHTUNG

- Dreht das Stanztableau nicht um.
- Löst keine Plättchen heraus, bevor ihr dazu aufgefordert werdet.
- Legt herausgelöste Plättchen stets aufgedeckt aus.

TIME STORIES
REVOLUTION

DAS HADAL-PROJEKT
2099 N. Z.

Neueste Updates der Agency (Regeln, FAQs, ...):

SPIELREGELN V 1.2

Ihr seid Zeitreise-Agenten von TIME, einer Organisation im Dienste der Menschheit. Zeitreisen sind Realität geworden und TIME überwacht diese Reisen und sorgt für ihre ordnungsgemäße Durchführung. Dies ist eine Aufgabe von immenser Größe und Wichtigkeit. Es geht um nicht weniger als den Erhalt und die Stabilität der Zeitlinie – denn andernfalls droht der gesamten Menschheit der Untergang. Scheitern ist keine Option.

TIME schickt seine Agenten durch die Zeit, indem ihr Bewusstsein aus dem eigenen Körper in sogenannte Wirte transferiert wird. Dadurch übernehmen die Agenten den Körper, die Erinnerungen und das Wissen von Personen, die in der betreffenden Zeitspanne leben. Diese erprobte Methode verringert das Risiko, Störungen oder gar Paradoxa zu verursachen, und schützt die Gesundheit der Agenten.

Nach den jüngsten Ereignissen sah sich TIME gezwungen, eine neue Methode zur Reise durch die Zeit einzuführen. Sie basiert auf neuesten Technologien des 22. Jahrhunderts und kombiniert diese mit seltsamen esoterischen Techniken, die von den mysteriösen Syaans weitergegeben wurden.

Den Agenten wird eine erstaunliche Substanz namens Azrak verabreicht. Sie stärkt die Verbindung zwischen Agent und Wirt in großem und womöglich dauerhaftem Maße. Dies ermöglicht längere Aufenthalte am Zielort. Allerdings kann TIME nicht so viel Azrak produzieren wie gewünscht – und es sind noch nicht alle Eigenschaften dieser fremdartigen Substanz bekannt.

HP Euer Training ist beendet. Ihr seid nun bereit, die Tiefen der Ozeane des 21. Jahrhunderts zu erkunden. Findet das Heilmittel für das schreckliche Virus, das auf der Erde wütet.

Am Ende dieser Anleitung befindet sich ein Glossar. Dort könnt ihr nachschauen, wenn ihr auf einen neuen Begriff stoßt oder euer Gedächtnis auffrischen wollt.

Beachtet immer die drei goldenen TIME-Regeln:

1. Ihr seid alle in demselben Team.
2. Behaltet stets die Ziele eurer Mission im Blick.
3. Der Zeit-Captain hat immer recht.

SPIELMATERIAL

1 Stanztableau **(nicht umdrehen)**

1 Spielanleitung

32 Azrak-Kristalle

110 Story-Karten (groß)

59 persönliche Karten (klein)

60 allgemeine Karten (mittel)

XP Das XP-Symbol ist für die optionale Erweiterung **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**. Ignoriert dieses Symbol einfach, falls ihr Experience nicht besitzt oder die Mission ohne spielen wollt.

In **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE** entwickeln sich eure Agenten nach und nach weiter und kämpfen um das Überleben der Menschheit. Falls ihr damit spielen wollt, lest die Anleitung von **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**, um mit eurem Abenteuer zu beginnen.

Wichtig: Ihr könnt alle Missionen von TIME Stories Revolution in beliebiger Reihenfolge spielen.

Auf der Rückseite der ersten Karte von Story-Deck 1 findet ihr ein Missions-Logbuch. Sobald ihr die Mission beendet habt, könnt ihr dort eure Namen und eure Wertung verewigen.

Falls ihr die EXPERIENCE-Erweiterung erst später dazunehmt, helfen euch diese Informationen, um mit EXPERIENCE zu beginnen, nachdem ihr eine oder mehrere Missionen gespielt habt.

HP Immer wenn ihr das HP-Symbol in dieser Anleitung seht, enthält der entsprechende Abschnitt spezifische Regeln, die nur für diese Mission gelten.

AUFBAU EINES WIRTES

Jeder von euch ist ein Zeitreise-Agent, der mit einem Wirt verbunden ist. Dadurch schlüpft ihr für die Dauer der Mission in eure Wirte und übernehmt die vollständige Kontrolle über sie. Obwohl ihr also Agenten seid, verwendet ihr die Eigenschaften und Talente eurer Wirte und macht euch ihre Erinnerungen und Hintergrundgeschichten zunutze.

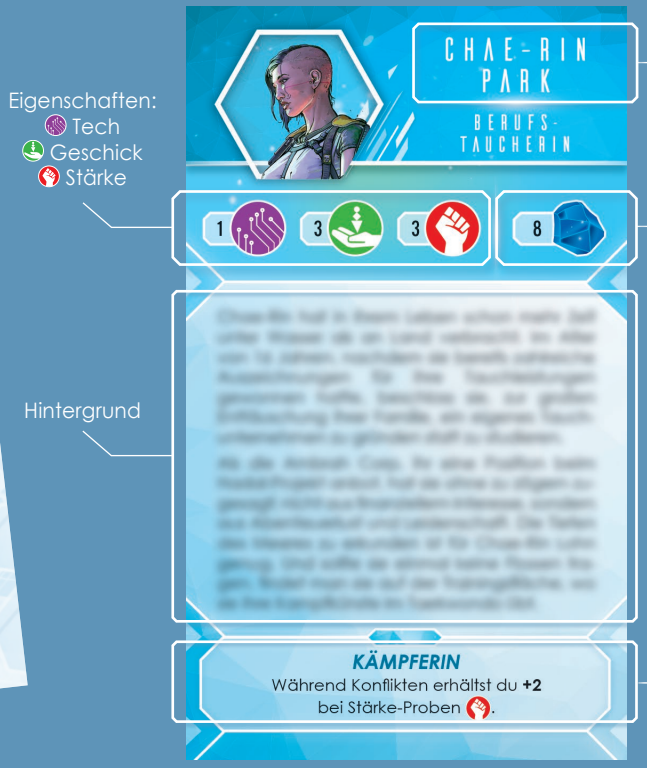
Ein Wirt hat folgende Merkmale:

Name: Manche Personen, auf die ihr auf eurer Mission trefft, werden euren Wirt kennen und daher auf besondere Art auf ihn reagieren.

Eigenschaften: Sie stellen die geistigen und körperlichen Fähigkeiten des Wirtes dar, also seine Stärken und Schwächen. Außerdem verfügt jeder Wirt über seinen persönlichen Azrak-Vorrat, der die Verbindung zwischen ihm und seinem kontrollierenden Agenten darstellt.

Hintergrund: Der Agent übernimmt die Kontrolle über seinen Wirt zu einem bestimmten Zeitpunkt. Dieser Text gibt einen kurzen Überblick über das Leben des Wirtes vor der Übernahme durch den Agenten. Er kann Informationen enthalten, die dabei helfen können, die Mission bestmöglich abzuschließen.

Talent(e): Das sind besondere Fähigkeiten, die während der Mission eingesetzt werden können.



SPIELAUFBAU

Mit den folgenden Schritten bereitet ihr *TIME Stories Revolution – Das Hadal-Projekt* vor. Beachtet die Sonderregeln auf Seite 12, falls ihr weniger als vier Spieler seid.

➤ Öffnet Deck 1 der **STORY-KARTEN.**

WICHTIG: Dieser Stapel besteht aus zwei Decks, zunächst Deck 1 (blaue Deckkarte oben), dann Deck 2 (rote Deckkarte oben). Sucht nach der roten Deckkarte (#73) und teilt den Stapel auf. Versucht dabei, euch die Rückseiten so wenig wie möglich anzusehen. Legt das zweite Deck vorerst beiseite.

Schritte 1 bis 6:

- Legt die Deckkarte von Deck 1 beiseite. Lest zunächst gemeinsam die Missionsbesprechung (Vorderseite), gefolgt von der Missionsrückkehr (Rückseite). Legt die Karte danach mit der Missionsrückkehr nach oben auf den Tisch (1).
- Jeder von euch wählt einen Wirt (seinen Charakter für diese Mission) und liest sich beide Seiten der Karte durch (2). Legt alle nicht gewählten Wirte zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Mission nicht verwendet.
- Jeder nimmt sich so viele Azrak-Kristalle, wie der Startwert auf seiner Wirtskarte angibt, und legt sie als Vorrat vor sich (3). (Jeder hat seinen eigenen Azrak-Vorrat.)
- Der zentrale Bereich nennt sich der Vortex. Falls ihr zu zweit oder zu dritt spielt, legt das übrige Azrak in den Vortex (4).
- Legt die 5 Prologkarten zu einem Panorama aus (5).
- Einer von euch nimmt sich den restlichen Story-Stapel und lässt die Karte „Spielablauf" zuoberst liegen. Er oder sie wird zum ersten Zeit-Captain (6).

➤ Öffnet das Deck **PERSÖNLICHE KARTEN**.

Schritte 7 bis 10:

- Legt die Deckkarte dieses Decks beiseite.
- Jeder nimmt sich alle Karten, die zu seinem gewählten Wirt gehören (7).
- Jeder legt seine Ausrüstungskarte () **aufgedeckt** vor sich aus (8), direkt neben seine Wirtskarte.
- Jeder legt seine Flashback-Karte () **verdeckt** neben seine Ausrüstungskarte (9), ohne sie sich anzusehen.
- Jeder legt seine Interaktionskarten als **verdeckten** Stapel neben seine Wirtskarte (10), ohne sie sich anzusehen.

➤ Öffnet das Deck **ALLGEMEINE KARTEN**.

Schritte 11 bis 15:

- Legt die Deckkarte dieses Decks beiseite.
- Legt die Plankarte **aufgedeckt** oberhalb des Panoramas aus (11).
- Nehmt die 6 Schicksalskarten, ohne sie euch anzusehen, und mischt sie zum **verdeckten** Schicksalsstapel. Platziert ihn neben die Plankarte (12). Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- Platziert alle Objektkarten, ohne sie euch anzusehen und ohne sie zu mischen, als **verdeckten** Objektstapel neben den Schicksalsstapel (13).
- Löst die Schadensplättchen (schwarze Tropfen) aus dem Stanztableau. Legt sie und das **verdeckte** Stanztableau neben den Objektstapel (14).
- Der Zeit-Captain liest die Anweisungen oben auf der ersten Karte des ausliegenden Panoramas vor (15).

➤ Nun seid ihr bereit! *(Wobei wir empfehlen, dass ihr die Spielregeln zu Ende lest, bevor ihr mit der Mission beginnt.)*

SPIELAUFBAU FÜR **3 SPIELER**

Beachtet die **Sonderregeln** auf Seite 12, falls ihr weniger als 4 Spieler seid.

SPIELAUFBAU FÜR **1 ODER 2 SPIELER**

SPIELAUFBAU FÜR **4 SPIELER**

SPIELABLAUF

Eine Partie *TIME Stories Revolution* verläuft über mehrere Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen, die ihr als Gruppe in folgender Reihenfolge abhandelt:

1

ZEIT-CAPTAIN-PHASE

Der Zeit-Captain entscheidet, zu welchem Ort ihr als Gruppe geht. Diese Phase besteht aus 3 Schritten:

- **Einen Ort wählen**
- **Den Ort auslegen**
- **Karte A vorlesen**

2

ENTDECKUNGSPHASE

Erkundet den gewählten Ort und führt Aktionen aus, bis ihr ihn verlasst. Diese Phase besteht aus 3 Schritten:

- **Den Ort betreten**
- **Telepathische Kommunikation**
- **Aktionen**

3

ÜBERGANGSPHASE

Ihr verlasst euren aktuellen Ort und bereitet die nächste Runde vor. Diese Phase besteht aus 3 Schritten:

- **Standard-Update** (optional)
- **Tauschen**
- **Zeit-Captain wechseln**

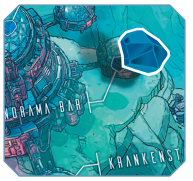
Sobald ihr Phase 3 abgeschlossen habt, beginnt eine neue Spielrunde mit Phase 1. Fahrt so lange mit diesem Ablauf fort, bis ihr entweder die Mission abgeschlossen habt oder jeder Agent die Kontrolle über seinen Wirt verloren hat (was später erklärt wird).

1

ZEIT-CAPTAIN-PHASE

EINEN ORT WÄHLEN

In Absprache mit der Gruppe wählt der Zeit-Captain einen verfügbaren Ort auf der Plankarte, zu dem sich die Gruppe begibt. Dann platziert er dort 1 Azrak aus seinem Vorrat.



Falls sich auf dem Ort bereits 1 Azrak befindet, platziert der Zeit-Captain sein Azrak stattdessen auf die Missionsrückkehr-Karte.

DEN ORT AUSLEGEN

Der Zeit-Captain fächert die Story-Karten leicht auf, bis er Karte A des gewählten Ortes gefunden hat (möglichst ohne sich dabei die Karten anzusehen). Dann nimmt er alle Karten des Ortes aus dem Stapel und legt sie wie oben abgebildet zu einem Panorama aus.

Die oberste Karte jedes Ortes ist Karte A. Oben links und rechts ist der Name (oder die Nummer) des Ortes angegeben (1). Am unteren Rand ist aufgelistet, aus welchen Karten das Panorama dieses Ortes besteht (2).

Deckt zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Karten des Panoramas auf.

KARTE A VORLESEN

Der Zeit-Captain deckt Karte A auf und liest den Text vor. Dabei sollten **fett gedruckte Wörter** betont werden, da sie die Schlüsselelemente des Panoramas von links nach rechts benennen. Dann legt der Zeit-Captain diese Karte A aufgedeckt wieder ins Panorama.

2 ENTDECKUNGS-PHASE

DEN ORT BETRETEN

Ihr betretet den Ort, indem sich jeder **genau 1 Story-Karte** aus dem Panorama nimmt, sie geheim für sich liest und sie anschließend verdeckt vor sich legt. In diesem Schritt interagiert noch niemand mit seiner Karte: Ignoriert ihre Anweisungen (Probe durchführen, Objekt nehmen usw.). Wie bei allen Gruppenentscheidungen dürft ihr beliebig miteinander diskutieren, bevor ihr euch entscheidet.

TELEPATHISCHE KOMMUNIKATION

Während der Mission stehen alle Agenten miteinander in telepathischem Kontakt. So könnt ihr euch gegenseitig mitteilen, was ihr entdeckt oder erlebt. Dabei dürft ihr euch zwar eure Karte (als Gedankenstütze) ansehen, aber nicht ihren Text vorlesen. Ihr könnt diese Telepathie jederzeit während der Mission anwenden. In dieser Phase ist das jedoch **verpflichtend** von der Agency vorgeschrieben, um jedem Agenten eine vollumfängliche Beurteilung der Situation zu ermöglichen.

AKTIONEN

Dieser Teil der Entdeckungsphase ist das Herzstück des Spiels. Der Ablauf mag ungewöhnlich erscheinen, denn ihr könnt völlig frei entscheiden, wer wann welche Aktion ausführt. Es gibt keine Spielzüge oder feste Reihenfolge. Ihr könnt sogar gleichzeitig agieren, falls ihr möchtet. Gestaltet diesen Schritt so, wie es euch am meisten Spaß macht. Während die eine Gruppe freudiges Chaos mag, möchte eine andere die Aktionen lieber nacheinander ausführen. Um erfolgreich zu sein, solltet ihr nur eines beachten: Hört euch gegenseitig aufmerksam zu!

Zuerst: Falls die Story-Karte, die vor einem Spieler liegt, Spielanweisungen enthält (nimm ein Objekt, lies eine Interaktionskarte, ...), muss er diese genau befolgen. Falls die Karte ihm die Wahl lässt („falls du möchtest", „du darfst"), kann er selbst entscheiden, ob er der Anweisung folgen möchte oder nicht. Und falls es gilt, eine Entscheidung zu treffen, ist Telepathie häufig ein wichtiger Verbündeter.

Dann: Jeder von euch kann, so oft und wann er möchte, die folgenden drei Aktionen ausführen:

① Erkunden

Falls eine Karte im Panorama ausliegt, kannst du sie erkunden. Dafür musst du 1 Azrak aus deinem Vorrat ausgeben und eine eventuell vor dir liegende Story-Karte wieder ins Panorama legen. Dann nimmst du eine neue Karte und liest sie geheim für dich. Falls diese neue Karte Spielanweisungen enthält, musst du sie sofort befolgen.

② Eine Probe durchführen

Proben werden detailliert auf Seite 8 beschrieben.

③ Sich bereithalten

Um einem anderen Agenten helfen zu können, musst du dich bereithalten. Dafür musst du die vor dir liegende Story-Karte wieder ins Panorama legen (wodurch andere sie erkunden können). Solange du keine Story-Karte vor dir hast, hältst du dich bereit und kannst anderen helfen. Wer sich bereithält, kann:

- einen anderen Agenten bei einer Probe unterstützen (siehe S. 9), oder
- einem anderen Agenten ein oder mehrere Objekte und/oder Plättchen geben (siehe S. 11).

Wichtig: Einige Karten zeigen ein Konfliktsymbol (persönlich oder Gruppe), was dich daran hindern kann, Aktionen wie gewohnt auszuführen. Details auf Seite 9.

Ihr bleibt so lange an eurem aktuellen Ort und könnt Aktionen ausführen, wie ihr möchtet (und Azrak habt). Wenn ihr euren Ort verlassen wollt, darf niemand mehr eine Story-Karte vor sich liegen haben. Fahrt dann mit der Übergangsphase fort.

3 ÜBERGANGSPHASE

STANDARD-UPDATE
Ihr könnt beschließen, ein Standard-Update auszuführen, um eure Azrak-Vorräte aufzufüllen (siehe S. 10).

TAUSCHEN
Ihr könnt kostenlos miteinander Objekte und Plättchen tauschen (siehe S. 11).

ZEIT-CAPTAIN WECHSELN
Der Zeit-Captain räumt den aktuellen Ort weg (indem er das ausliegende Panorama unter den Story-Stapel legt) und gibt den Stapel an seinen linken Nachbarn, der neuer Zeit-Captain wird.

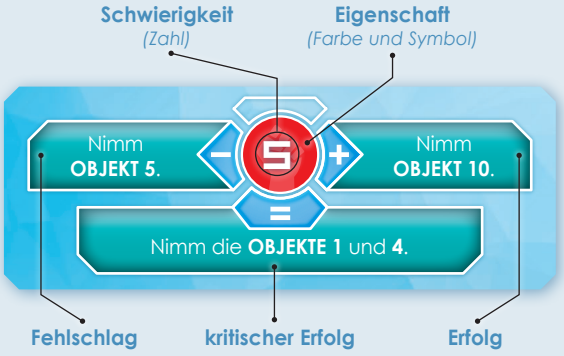
Danach beginnt eine neue Runde!

AZRAK AUSGEBEN/VERLIEREN/ERHALTEN
Immer wenn du Azrak **ausgibst oder verlierst**, lege entsprechend viele Kristalle aus deinem Vorrat in den Vortex.

Immer wenn du Azrak **erhältst**, nimm dir entsprechend viele Kristalle aus dem Vortex (sind nicht genügend vorhanden, nimm dir so viel, wie da ist). Du darfst den Startwert deines Wirtes **niemals überschreiten**.

WEITERE SPIELKONZEPTE

PROBEN
Eine Probe wird stets in der unten abgebildeten Form dargestellt. Die einzelnen Bereiche geben die Eigenschaft an, die auf die Probe gestellt wird (farbiges Symbol), die Schwierigkeit als Zahl (je höher, desto schwieriger) sowie bis zu drei mögliche Auswirkungen (normalerweise Fehlschlag, kritischer Erfolg, Erfolg).



Wenn du eine Karte liest, die eine Probe zeigt, kannst du sie durchführen und versuchen, sie zu bestehen. Folge diesen 5 Schritten, um eine Probe durchzuführen:

1. **Eigenschaft einsetzen:** Du musst 1 Azrak aus deinem Vorrat ausgeben. Dadurch entspricht dein Grundwert für diese Probe dem Wert, den dein Wirt in der angegebenen Eigenschaft hat.

2. **Verstärken:** Du kannst beliebig viel deines Azrak ausgeben, um deine Chancen zu verbessern. Für jedes so ausgegebene Azrak erhältst du einen Bonus von +1 bei dieser Probe.

3. **Unterstützung:** Jeder andere Agent, der sich bereithält (also keine Story-Karte vor sich liegen hat), kann dich unterstützen, indem er maximal 1 Azrak ausgibt.

Für jeden Agenten, der dich unterstützt, erhältst du einen Bonus von +1 bei dieser Probe. (Siehe Sonderregeln auf Seite 12, falls ihr weniger als 4 Spieler seid.)

④ **Schicksal:** Danach musst du eine Schicksalskarte ziehen und den angegebenen Modifikator auf deinen aktuellen Wert anrechnen. Daraus ergibt sich dein Ergebnis für diese Probe. Lege die Schicksalskarte dann auf den Ablagestapel. (Mischt den Schicksalsstapel erst neu, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.)

⑤ **Auswirkung:** Ermittle die Auswirkung der Probe, indem du dein Ergebnis mit der Schwierigkeit der Probe vergleichst:

- Ist dein Ergebnis kleiner als die Schwierigkeit: Die Probe ist ein Fehlschlag, führe die Auswirkungen im linken Kasten aus (−).
- Ist dein Ergebnis größer als die Schwierigkeit: Die Probe ist ein Erfolg, führe die Auswirkungen im rechten Kasten aus (+).
- Ist dein Ergebnis gleich der Schwierigkeit: Die Probe ist ein kritischer Erfolg, führe die Auswirkungen im unteren Kasten aus (=).

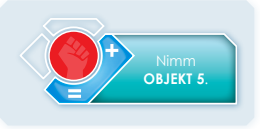
Nur der Agent, der die Probe abhandelt, führt die Auswirkung aus – nicht die unterstützenden Agenten.

James versucht einen Computer zu hacken (TECH-Probe). Seine Eigenschaft **TECH** hat einen Wert von 2.

1) Er gibt **1** aus, um seine Eigenschaft einzusetzen (= 2).
2) Er gibt **2 weitere** aus, um sich zu verstärken (= 4).
3) Tess unterstützt ihn und gibt **1** aus (= 5).
4) James zieht eine **Schicksalskarte** mit **–1** (= 4).
5) Sein **Ergebnis** ist **4** (also ein kritischer Erfolg!).

Kurzum: 2 durch seinen Eigenschaftswert, +2 durch die eigene Verstärkung, +1 durch die Unterstützung sowie –1 durch die Schicksalskarte. Also ein Ergebnis von 4, ein kritischer Erfolg. James nimmt sich die Objekte 4 und 5.

Manchmal sind die Auswirkungen eines normalen und eines kritischen Erfolgs identisch, so wie rechts dargestellt. Falls ein Kasten leer ist, hat das entsprechende Ergebnis keine Auswirkung.



KONFLIKTE

Persönliche Konflikte

Ein persönlicher Konflikt wird wie eine normale Probe abgehandelt, mit einer Ausnahme: Wenn du eine solche Karte liest, lässt du sie vor dir liegen und musst den Konflikt abhandeln, bevor du etwas anderes machen kannst (bereithalten, eine andere Karte erkunden, den Ort verlassen etc.).

Gruppenkonflikte

Ein Gruppenkonflikt wird etwas anders als ein persönlicher Konflikt abgehandelt – und er betrifft eure gesamte Gruppe. Er stellt häufig einen Wendepunkt oder ein besonderes Ereignis während eurer Mission dar.

Sobald eine Karte mit diesem Symbol gelesen wird, müsst ihr alle sofort unterbrechen, was ihr gerade tut, und euch dem Gruppenkonflikt stellen. Zuvor dürft ihr noch kostenlos Objekte und/oder Plättchen miteinander tauschen. Sobald ihr den Gruppenkonflikt beginnt, dürft ihr nicht mehr tauschen.

Ein Gruppenkonflikt verläuft über eine oder mehrere Konfliktrunden. In jeder Konfliktrunde muss jeder Agent eine der Proben von der Gruppenkonflikt-Karte durchführen (egal wo er sich befindet und ob er einen persönlichen Konflikt vor sich liegen hat). Die Reihenfolge jeder Konfliktrunde bestimmt der Zeit-Captain. Ihr könnt euch wie üblich gegenseitig unterstützen – selbst wenn ihr noch eine Story-Karte vor euch liegen habt.

Sobald jeder Agent eine Probe seiner Wahl durchgeführt hat, endet die Konfliktrunde und eine weitere beginnt. Ein Gruppenkonflikt endet, sobald ihr dem Widersacher so viel Schaden zugefügt habt, wie er über Lebenspunkte verfügt. Fahrt danach mit eurer Mission an der Stelle fort, an der ihr unterbrechen musstet.

AZRAK

Azrak ist die magisch-mystische Energie, mit deren Hilfe die Verbindung zwischen den Agenten (Spielern) und ihren Wirten hergestellt wird. Jeder von euch muss zu jedem Zeitpunkt mindestens 1 Azrak in seinem Vorrat haben, sonst wird seine Verbindung unterbrochen.

STANDARD-UPDATES

Während eurer Mission werdet ihr das Azrak aus euren Vorräten für verschiedene Zwecke ausgeben.

In der Übergangsphase jeder Spielrunde könnt ihr ein Standard-Update durchführen. Dadurch erneuert ihr die Verbindung zu euren Wirten und erhaltet Azrak zurück. So führt ihr ein Standard-Update durch:

- **Erst:** Platziert 1 Azrak aus dem Vortex auf die Missionsrückkehr-Karte.
- **Dann:** Nehmt jegliches Azrak aus dem Vortex und teilt es beliebig unter euch auf, wobei ihr die Startwerte eurer Wirte nicht überschreiten dürft.

Ihr bekommt also jegliches ausgegebene Azrak zurück, das nicht auf der Missionsrückkehr-Karte oder einer Plankarte liegt. Die Agency empfiehlt, das Azrak möglichst gleichmäßig aufzuteilen.
Erlaubt euch eine Anweisung, ein kostenloses Standard-Update durchzuführen, folgt ihr dem obigen Ablauf, jedoch ohne Azrak auf die Missionsrückkehr-Karte zu platzieren.

Tess hat **2** , James hat **5** . Im **Vortex** liegen **8** . Für ein Standard-Update platziert Tess **1** aus dem Vortex auf die Missionsrückkehr-Karte.

Dadurch erhalten Tess und James **jegliches Azrak aus dem Vortex** zurück. Dabei dürfen sie ihre Startwerte jedoch nicht überschreiten.

Tess

James

Sie beschließen, das verfügbare Azrak so **aufzuteilen**, dass sie beide gleich viel haben. Tess nimmt **5** aus dem Vortex und James **2** . Jeder von ihnen hat daher nun **7** .

Tess

James

UNTERBROCHENE VERBINDUNG

Wenn ein Agent sein letztes Azrak ausgeben oder verlieren würde, muss er eine von zwei Optionen wählen:

Notfall-Update anfordern

Der Agent fordert ein Notfall-Update von der Agency an. Dazu platziert er sein letztes Azrak auf die Missionsrückkehr-Karte. Dann füllt er seinen Vorrat mit dem Azrak aus dem Vortex bis zum Startwert seines Wirtes auf. (Die anderen Agenten erhalten bei einem Notfall-Update kein Azrak zurück, weshalb es weniger vorteilhaft als ein Standard-Update ist.)

Die Kontrolle über seinen Wirt verlieren

Der Agent nimmt in Kauf, dass er die Kontrolle über seinen Wirt verliert. Dazu platziert er sein letztes Azrak in den Vortex. Falls er es für eine Aktion ausgegeben hat, führt er diese noch vollständig bis zum Ende aus. Danach wird er jedoch von seinem Ort entfernt, siehe unten.
Wichtig: Falls alle Agenten am gleichen Ort die Kontrolle über ihre Wirte verlieren, endet eure Mission vorzeitig mit einem Fehlschlag (siehe S. 12)

VOM ORT ENTFERNT WERDEN

Ein Agent wird von seinem Ort entfernt, wenn er die Kontrolle über seinen Wirt verliert (wodurch er benommen zwischen den Realitäten umherirrt) oder eine Karte die konkrete Anweisung gibt. Beide Fälle haben die gleiche Konsequenz: Er kann nicht mehr agieren (keine Aktionen, nicht unterstützen, nicht tauschen etc.), aber noch mit den anderen kommunizieren. Ein vom Ort entfernter Agent kommt in der nächsten Übergangsphase zurück. Falls er die Kontrolle über seinen Wirt verloren hatte, müsst ihr ein Standard-Update durchführen.

OBJEKTE UND PLÄTTCHEN

OBJEKTE

Während eurer Mission werdet ihr auf verschiedene Objekte stoßen. Wenn du eine Anweisung erhältst, ein Objekt zu nehmen, durchsuche den Objektstapel nach dem angegebenen Objekt. Falls bereits ein anderer Agent dieses Objekt hat, ignoriere die Anweisung.

Es gibt vier Arten von Objekten:

Ein **grünes** Objekt ist meistens ein physischer Gegenstand, den dein Wirt fortan bei sich trägt. Lege ein solches Objekt aufgedeckt vor dir aus. Grüne Objekte können getauscht werden.

Ein **gelbes** Objekt ist meistens ein persönliches Ereignis. Lies die Karte geheim für dich, wobei du natürlich telepathisch kommunizieren darfst. Räume die Karte weg, sobald du sie gelesen und ggf. abgehandelt hast.

Ein **rotes** Objekt steht meistens für ein Gruppenereignis, das euch alle betrifft. Lies die Karte laut vor und räume sie weg, sobald ihr sie abgehandelt habt.

Ein **weißes** Objekt kann die aufsuchbaren Orte oder das Spiel selbst verändern (z. B. durch neue Regeln). Einige dieser Karten vergrößern den ausliegenden Plan (indem sie mittels der Symbole am Kartenrand angelegt werden), während andere ihn verändern (indem sie auf bereits im Spiel befindliche Plankarten gelegt werden). **Falls ihr eine Plankarte überdecken sollt, legt sämtliches Azrak, das dadurch verdeckt werden würde, in den Vortex.** Handelt es sich um ein Objekt, welches das Spiel in anderer Weise verändert, legt ihr die Karte aufgedeckt oberhalb des Panoramas aus.

PLÄTTCHEN

Das Spiel enthält ein Stanztableau mit verschiedenen Plättchen. Haltet das Tableau **stets verdeckt** und dreht es nicht um. Immer wenn ihr während eurer Mission die Anweisung erhaltet, ein bestimmtes Plättchen zu nehmen, löst ihr es vorsichtig aus dem Stanztableau. Es gibt zwei Arten von Plättchen:

Gruppenplättchen sind stets sechseckig und betreffen euch alle. Legt ein solches Plättchen aufgedeckt oberhalb des Panoramas aus, sobald ihr es herausgelöst habt.

Alle anderen Plättchen sind **persönliche Plättchen**. Ein solches gehört immer nur dem Agenten, der es erhalten hat. Sie werden aufgedeckt ausgelegt und können getauscht werden.

Objekte und Plättchen TAUSCHEN

In der Übergangsphase jeder Spielrunde könnt ihr kostenlos miteinander Objekte und persönliche Plättchen tauschen. Ein solcher Tausch muss nicht „fair" sein; ein Agent kann durchaus etwas erhalten, ohne etwas abzugeben.

Im Aktionsschritt der Entdeckungsphase kann ein Agent 1 Azrak ausgeben, um ein oder mehrere seiner Objekte und/oder Plättchen an genau 1 anderen Agenten am selben Ort zu geben. Dies kann wiederholt werden, um Dinge an mehr als einen Agenten zu geben.

Ausrüstungskarten (🧤) können nicht getauscht werden.

Gruppenplättchen (sechseckig) gehören der gesamten Gruppe und können nicht getauscht werden.

Karten und Plättchen WEGRÄUMEN

Legt das angegebene Spielmaterial (Karte/Plättchen) an seine ursprüngliche Position zurück, dorthin, wo es beim Spielaufbau war. Es kann im weiteren Verlauf eurer Mission erneut ins Spiel kommen.

Karten und Plättchen ENTFERNEN

Entfernt das angegebene Spielmaterial (Karte/Plättchen) aus dem Spiel und verstaut es in der Schachtel. In dieser Mission kann es nicht erneut ins Spiel kommen.

WENIGER ALS 4 SPIELER

DAS SPIEL ZU ZWEIT ODER DRITT

Jeder von euch spielt genau **1 Wirt**.

HP Falls **Antonio** nicht gewählt wurde, nehmt **Plättchen** Ⓤ. Falls **Chae-Rin** nicht gewählt wurde, nehmt **OBJEKT 24** und gebt es einem eurer Wirte.

Falls ihr zu zweit spielt:

- Jeder Agent kann 1 kostenlose Erkunden-Aktion im Aktionsschritt jeder Runde durchführen.
- Während der Mission könnt ihr 2 kostenlose Updates durchführen (Standard oder Notfall).
- Bei jeder Probe kann der unterstützende Agent bis zu 3 🎲 ausgeben (+1 pro ausgegebenem 🎲).

Falls ihr zu dritt spielt:

- Der Zeit-Captain kann 1 kostenlose Erkunden-Aktion im Aktionsschritt jeder Runde durchführen.
- Während der Mission könnt ihr 1 kostenloses Update durchführen (Standard oder Notfall).
- Bei jeder Probe kann einer der unterstützenden Agenten bis zu 2 🎲 ausgeben (für +1 pro ausgegebenem 🎲).

SOLO-SPIEL

Falls du alleine spielst, kontrollierst du **2 Wirte** und wendest die obigen Regeln für das Spiel zu zweit an. Sie sind abwechselnd der Zeit-Captain. Die Regeln für die telepathische Kommunikation brauchst du natürlich nicht.

NOTIZEN MACHEN

Ihr könnt euch während der Mission beliebig Notizen mit Stift und Papier machen. Fotos sind von der Agency jedoch **strikt untersagt**.

VORZEITIGES ENDE DER MISSION

In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass eure Mission scheitert. Zum Beispiel weil ihr alle am selben Ort die Kontrolle über eure Wirte verliert oder irgendwann feststellt, dass die Mission nicht gut verlaufen ist. In diesem Fall könnt ihr die Mission vorzeitig beenden und ganz von vorne beginnen. Ihr müsst dann alles in den Ursprungszustand versetzen, wirklich alles! Die alten Hasen unter den Zeitreise-Agenten nennen das einen „Durchlauf" …

GLOSSAR

A

Agent: Jeder Spieler ist ein Zeitreise-Agent, der ebenso vielfältige wie fremdartige Universen erkundet. Um mit diesen weit entfernten Realitäten zu interagieren, übernimmt der Agent die Kontrolle über einen hiesigen Wirt.

Allgemeine Karten: Dieses Deck enthält die Plan-, Objekt- und Schicksalskarten.

Azrak: Jeder Agent verfügt über einen eigenen Vorrat an Azrak, der die Stärke der Verbindung zwischen ihm und seinem Wirt darstellt. Azrak ist eine Art „Ressource", mit der ihr Aktionen während eurer Mission ausführen könnt. Es kann nicht weitergegeben oder getauscht werden.

Azrak ausgeben: Immer wenn du Azrak ausgibst, legst du es in den Vortex.

Azrak erhalten: Immer wenn du Azrak erhältst, nimmst du es dir aus dem Vortex, sofern nichts anderes angegeben wird. Dabei darfst du deinen Startwert nie überschreiten.

Azrak verlieren: Immer wenn du Azrak verlierst, legst du es in den Vortex.

Azrak-Vorrat: Das noch nicht ausgegebene Azrak eines Agenten befindet sich in seinem eigenen Azrak-Vorrat. Jeder Agent beginnt mit so viel Azrak, wie auf seiner Wirtskarte als Startwert angegeben ist.

Ausrüstungskarten : Jeder Wirt verfügt über eigene Ausrüstung, die er während der Mission verwenden kann. Ausrüstungskarten können nicht getauscht werden.

B

Bereithalten: Der Status eines Agenten, der keine Story-Karte vor sich liegen hat. Ein Agent, der sich bereithält, kann a) 1 Azrak ausgeben, um einen anderen Agenten bei einer Probe zu unterstützen (siehe S. 12 bei weniger als 4 Spielern) oder b) 1 Azrak ausgeben, um ein oder mehrere Objekte/Plättchen an genau 1 anderen Agenten zu geben.

D

Deck: Eine *TIME Stories Revolution*-Mission besteht aus drei Decks: Story-Karten, Allgemeine Karten und Persönliche Karten.

Deckkarte: Damit sind die oberste und die unterste Karte eines Decks gemeint. Sie dienen als Sichtschutz, damit ihr nicht versehentlich bereits die richtigen Karten seht. Entfernt diese Karte nur, wenn ihr dazu die Anweisung erhaltet.

E

Eigenschaft: Jeder Wirt hat eine Reihe von Eigenschaften, die für Proben verwendet werden. Jeder Eigenschaft ist eine Farbe und ein Symbol zugeordnet, um sie voneinander zu unterscheiden. Zudem hat jede Eigenschaft einen Wert. Je höher dieser Wert ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Wirt eine Probe auf diese Eigenschaft besteht.

Entfernen: Entfernt das angegebene Spielmaterial (Karte/Plättchen) aus dem Spiel und verstaut es in der Schachtel. In dieser Mission kann es nicht erneut ins Spiel kommen.

Entfernt werden (vom Ort): Ein Agent kann durch verschiedene Vorkommnisse von seinem Ort entfernt werden. In den meisten Fällen, weil er die Kontrolle über seinen Wirt verliert. Ein solcher Agent gilt nicht mehr als an einem Ort befindlich – er irrt benommen zwischen zwei Realitäten umher. Dieser Zustand ist nur vorübergehend (siehe S. 10).

Erfolg: Falls dein Ergebnis bei einer Probe größer als ihre Schwierigkeit ist (+), ist die Probe ein Erfolg. Führe die Anweisungen im rechten Kasten aus.

Ergebnis (bei einer Probe): Diesen Wert vergleichst du bei einer Probe mit ihrer Schwierigkeit. Er setzt sich zusammen aus dem entsprechenden Eigenschaftswert deines Wirtes, deiner optionalen Verstärkung, der optionalen Unterstützung und dem Modifikator der gezogenen Schicksalskarte.

F

Fehlschlag: Falls dein Ergebnis bei einer Probe kleiner als ihre Schwierigkeit ist (-), ist die Probe ein Fehlschlag. Führe die Anweisungen im linken Kasten aus.

Flashback-Karten : Während ein Wirt von einem Agenten kontrolliert wird, hat er nur auf Bruchstücke seiner Vergangenheit und Erinnerungen Zugriff. Diese bruchstückhafte Erinnerung wird durch Flashback-Karten dargestellt. Die Agency empfiehlt eindringlich, keinerlei Informationen von diesen Karten miteinander zu teilen, außer in äußersten Notfällen, was eurer eigenen Beurteilung obliegt.

G

Gruppenkonflikt: Ein Konflikt, der alle Agenten betrifft. Bei jedem Gruppenkonflikt ist angegeben, was ihr unternehmen müsst, um ihn abzuhandeln (siehe S. 9).

Gruppenplättchen: Sechseckige Plättchen, die für die gesamte Gruppe gelten. Legt es aufgedeckt oberhalb des Panoramas aus, sobald ihr ein Gruppenplättchen erhaltet. Müsst ihr ein Plättchen entfernen oder wegräumen, legt ihr es verdeckt zurück.

I

Interaktionskarten: Jeder Wirt verfügt über einen eigenen Satz an Interaktionskarten. Niemand darf sich eine seiner Interaktionskarten durchlesen, außer er wird dazu angewiesen. Danach räumt der entsprechende Agent sie weg. Das Lesen einer Interaktionskarte ist stets kostenlos.

K

Konflikt: Stellt eine verpflichtende Probe dar, die durchgeführt werden muss, bevor irgendeine andere Aktion durchgeführt werden kann. Es gibt persönliche Konflikte und Gruppenkonflikte.

Kontrolle verlieren: Wenn du dein letztes Azrak ausgibst oder verlierst, verlierst du die Kontrolle über deinen Wirt und wirst von deinem Ort entfernt. Hast du dein letztes Azrak für eine Aktion ausgegeben, führst du diese noch vollständig bis zu Ende aus.

Kritischer Erfolg: Falls dein Ergebnis bei einer Probe genau ihrer Schwierigkeit entspricht (=), ist die Probe ein kritischer Erfolg. Führe die Anweisungen im unteren Kasten aus.

L

Lebenspunkte: Geben die Menge an Schaden an, die ihr einem Widersacher zufügen müsst, um ihn zu besiegen. Dies ist meistens Teil eines Konfliktes, bei dem ihr einen Widersacher besiegen müsst, um den Konflikt zu beenden.

Lesen einer Karte: Wer „eine Karte liest" (vor sich liegen hat), kann andere nicht bei Proben unterstützen. Es gibt mehrere Arten von Karten (siehe S. 16).

N

Notfall-Update: Anstelle die Kontrolle über deinen Wirt zu verlieren, wenn du dein letztes Azrak ausgibst oder verlierst, darfst du ein Notfall-Update anfordern, indem du dieses Azrak auf der Missionsrückkehr-Karte platzierst. Dann füllst du deinen Vorrat mit dem Azrak aus dem Vorrat bis zum Startwert deines Wirtes auf und spielst weiter.

O

Objektkarten: Immer wenn du die Anweisung erhältst, ein Objekt zu nehmen, suchst du die angegebene Karte aus dem Objektstapel, es sei denn, ein anderer Spieler hat dieses Objekt bereits. Es gibt vier Arten von Objekten (siehe S. 11).

P

Persönliche Karten: Dieses Deck enthält die Ausrüstungs-, Flashback- und Interaktionskarten jedes Wirtes. Niemand darf sich die Karten eines anderen Wirtes nehmen oder durchlesen.

Persönlicher Konflikt: Ein Konflikt, der genau 1 Agenten betrifft (siehe S. 9).

Persönliche Plättchen: Diese Plättchen gehören immer genau 1 Agenten, der sie aufgedeckt vor sich legt. Sie können getauscht werden (für gewöhnlich in der Übergangsphase oder wenn sich ein Agent bereithält). Müsst ihr ein Plättchen entfernen oder wegräumen, legt ihr es verdeckt zurück.

Plan: Eine der allgemeinen Karten stellt die Orte dar, die ihr aufsuchen könnt. Sobald ihr einen Ort aufsucht, platziert der Zeit-Captain 1 Azrak auf diesem Ort. Liegt dort bereits Azrak, platziert er es stattdessen auf der Missionsrückkehr-Karte. Wird ein bestehender Teil des Plans durch eine neue Karte überdeckt, legt ihr mögliches Azrak von den Orten in den Vortex.

Plättchen: Komponenten, die ihr erst aus dem Stanztableau herauslösen dürft, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Sechseckige Plättchen gehören der Gruppe, alle anderen sind persönliche Plättchen. Wegräumen: zurück in das Stanztableau. Entfernen: in der Schachtel verstauen (aus dem Spiel).

Probe: Eine Aktion, deren Ausgang zunächst ungewiss ist. Im Aktionsschritt kann ein Agent, der eine Karte mit einer Probe vor sich hat, diese Probe durchführen und versuchen, sie zu bestehen. Proben, die Teil eines Konflikts sind, sind verpflichtend und müssen durchgeführt werden.

Prolog: Eine Reihe von Karten, die ihr zu Beginn laut vorlest. Sie erklären euch den Hintergrund und die Begebenheiten der vor euch liegenden Mission.

S

Schadenspunkte: Sie geben an, wie viel Schaden ihr einem Widersacher während eines Konflikts zugefügt habt.

Schicksalskarten: Gehören zu den allgemeinen Karten. Sie bringen Ungewissheit in die Durchführung von Proben. Am unteren Rand jeder Schicksalskarte (Vorderseite) steht, aus wie vielen Karten der Stapel besteht und was die niedrigste bzw. höchste Zahl ist. Schicksalskarten werden stets aufgedeckt abgelegt. Ihr dürft euch die Schicksalskarten im Ablagestapel jederzeit ansehen (solange ihr den Stapel danach mischt).

Schwierigkeit (einer Probe): Je höher dieser Wert ist, desto schwieriger ist es, diese Probe zu bestehen.

Standard-Update: In der Übergangsphase jeder Spielrunde könnt ihr 1 Azrak aus dem Vortex auf die Missionsrückkehr-Karte platzieren, um jegliches im Vortex befindliche Azrak beliebig unter euch aufzuteilen (jeweils bis maximal zum Startwert eurer Wirte).

Story-Karten: Dieses Deck enthält eure Missionsbesprechung, eine Symbolübersicht, den Prolog, die Wirte und alle Orte.

T

Talent: Die besondere Fähigkeit eines Wirtes. Falls vorhanden, steht sie am unteren Rand der Wirtskarte (Rückseite).

Tauschen: Ihr könnt Objekte und Plättchen beliebig und kostenlos in der Übergangsphase und vor dem Beginn eines Gruppenkonflikts miteinander tauschen. Außerdem kann ein Agent, der sich bereithält, 1 Azrak ausgeben, um beliebig viele Objekte/Plättchen an genau 1 anderen Agenten zu geben.

U

Unterstützen: Ein Agent, der sich bereithält, kann einen anderen Agenten bei einer Probe unterstützen, indem er 1 Azrak ausgibt (siehe S. 12 bei weniger als 4 Spielern).

Update: Mit Updates erhaltet ihr Azrak zurück. Ein Standard-Update ist vorteilhafter als ein Notfall-Update (siehe S. 10).

Update, kostenlos: Ein Update, für das ihr kein Azrak vom Vortex auf der Missionsrückkehr-Karte platzieren müsst.

V

Vortex: Azrak, das ihr während eurer Mission ausgebt (außer für Ortswechsel und Updates) kommt in den Vortex. Ihr könnt dieses Azrak zurückerhalten, indem ihr Updates durchführt. Azrak, das auf der Missionsrückkehr- oder einer Plankarte liegt, könnt ihr nicht durch Updates zurückerhalten.

W

Wegräumen: Legt das angegebene Spielmaterial (Karte/Plättchen) an seine ursprüngliche Position zurück (wo es beim Spielaufbau war). Es kann im weiteren Missionsverlauf erneut ins Spiel kommen.

Wirt: Ein Charakter in der Zeit/dem Universum der Mission, der von einem Agenten (also einem Spieler) kontrolliert wird. Jeder Wirt hat Eigenschaften, einen persönlichen Azrak-Vorrat, eine Hintergrundbeschreibung und meistens ein besonderes Talent am unteren Rand der Karte. Obwohl jeder Wirt ein eigenständiger und autonomer Charakter in seinem Universum ist, bestimmt der kontrollierende Agent dessen Handlungen. Manchmal drängt sich ein Wirt kurzzeitig in seinen Körper und Geist zurück, siehe → Flashback-Karten.

VON UND ÜBER …

KEVIN UND MELISSA DELP

„Als wir *TIME Stories* zum ersten Mal spielten, hat es sofort unser Interesse gepackt und unsere Fantasie angeregt. Wir freuen uns sehr, dass unser Fan-Szenario für die Entwicklung ausgewählt wurde. Melissa ist professionelle Autorin, die ihre Freizeit mit lesen, Ballonfiguren basteln und natürlich spielen verbringt. Wir sind beide Teil des *Tantrum House*-Teams, das Videos zu Brettspielen und wöchentliche Podcasts erstellt. Kevin findet ihr vor allem auf Twitter, wo er GIFs postet, für Tantrum House kommuniziert und die Leute als Amateur-Taschenspieler verblüfft."

LOOKY

„Meine zweite Mitarbeit an einem *TIME Stories*-Abenteuer war erneut ein fantastisches Erlebnis. Diese Mission zu illustrieren hat dieselben Gefühle und dieselbe Aufregung geweckt, die ich bei der ersten Partie des Spiels gespürt habe. *TIME Stories* ist ein Spiel mit viel Storytelling und Spannung: Elemente, die bei meiner Arbeit als Comic-Autor entscheidend sind. Diese Balance ist faszinierend. Ich bin froh, dass diese Mission grafisch so reichhaltig ist, und hoffe, dass es euch genau so transportieren wird wie mich. Ich danke dem ganzen Team für diese Aufgabe und ihr Vertrauen. Wenn ich nun zu meinen Comics zurückkehre und meinen Platz für den nächsten *TIME Stories*-Illustrator freigebe, kann ich nur auf eine weitere Runde hoffen … Aller guten Dinge sind drei … Genießt eure Erkundung des Raum-Zeit-Kontinuums!"

MANUEL ROZOY

„Neun Jahre liegen zwischen diesem Regelheft und meinen ersten Ideen, die ich mir für ein szenariobasiertes Spiel notiert habe. In den langen Jahren ihres Reifens, und schließlich ihres Schlüpfens, haben die *TIME Stories* viele Wege eingeschlagen, ohne dabei jedoch ihr eigentliches Ziel aus den Augen zu verlieren: ein Spiel zu schaffen, das Geschichten zum Leben erweckt.

Dieser Wunsch besteht auch heute noch, nur die Perspektive hat sich geändert. Daher geht es nun auf eine neue Reise durch die Zeit auf dem Schiff der Space Cowboys, wo alle ebenso für diese Revolution des Geschichtenerzählens brennen wie ich: Adam, Angelina, Croc, Davy, beide Fabrice, François, Hannah, Jérôme, Joséphine, Kevin, Looky, Marc, Maryline, Melissa, Philippe und Vincent. Vielen Dank an euch alle!

Und nun: Steigt in eure Kapseln, der Transfer steht kurz bevor. Gute Reise, Agenten!"

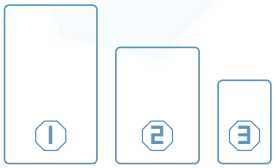
DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Susanne Kraft, Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff

PROTOKOLL 42

AGENCY-VORSCHRIFTEN ZUR SACHGEMÄSSEN VERWENDUNG DES SPIELMATERIALS

Jeder Agent hat das ihm zur Verfügung gestellte Material gemäß folgenden Vorschriften zu verwenden:



1 STORY-KARTEN (groß)

Karte ..... Wird laut vorgelesen und für alle sichtbar ausgelegt.

Panorama ..... Nur telepathische Kommunikation erlaubt.

2 ALLGEMEINE KARTEN (mittel)

Grün ..... Für alle sichtbar. Der Agent, der die Karte erhält, legt sie vor sich aus. Kann getauscht werden.

Gelb ..... Nur telepathische Kommunikation erlaubt. Wegräumen, sobald für sich gelesen und ggf. abgehandelt.

Rot ..... Wird laut vorgelesen und darf von jedem Agenten betrachtet werden. Wegräumen, sobald vorgelesen und ggf. abgehandelt.

Weiß ..... Wird laut vorgelesen und darf von jedem Agenten betrachtet werden. Danach aufgedeckt oberhalb des Panoramas auslegen.

3 PERSÖNLICHE KARTEN (klein)

Ausrüstung ..... Aufgedeckt. Für alle sichtbar, aber nur vom jeweiligen Agenten einsetzbar.

Flashback ..... Verdeckt. Telepathische Kommunikation nur im äußersten Notfall erlaubt.

Interaktion ..... Verdeckt. Nur telepathische Kommunikation erlaubt.

PLÄTTCHEN

Gruppe ..... Gelten für die gesamte Gruppe. Werden aufgedeckt oberhalb des Panoramas ausgelegt.

Schaden ..... Wird bei einem Konflikt auf die Karte des Widersachers platziert. Wegräumen, sobald der Konflikt abgehandelt ist.

Alle anderen ..... Wer ein solches Plättchen erhält, legt es aufgedeckt vor sich aus. Können getauscht werden.

Dieses Spiel wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt und produziert. Sollte dennoch ein Teil fehlen oder beschädigt sein, wende dich bitte an den Asmodee-Ersatzteilservice unter der Adresse: **https://kundenservice.asmodee.de**
Wir werden uns schnellstmöglich um das Problem kümmern!

TIME Stories – Veröffentlicht von JD Éditions – Space Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Frankreich
© 2019 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Neuigkeiten zu TIME Stories und den Space Cowboys gibt es auf www.spacecowboys.fr, bei und bei .