

Spielmaterial

❖ Erde-und-Netz-der-Zeiten-Brett

❖ Tardis-Konsole

❖ Lokationen Platten

❖ Dilemma Platten

❖ Schall-Ladungs-Plättchen

❖ Karten

- Zeit-Anomalien
- Doktor
- Begleiter
 - Erde
 - Alien
- Timey-Wimey
 - Symbol: Schall-Kosten
 - Timing
 - Jederzeit
 - Während Vorbereitungs-Schritt
 - Während Abenteuer, das den eigenen Doktor einschließt
 - Beliebiges Abenteuer
- Type
 - Ausrüstung
 - Ereignis
 - Transfer

❖ Figuren

- Dalek Schiff
- Tardis
- Dalek
- Davros
- Doktor
- Farb-Basen
- K-9

❖ Marker

- Zeit-Anomalie
- Fortschritt

❖ Würfel

- Tardis
- Schwarze
- Grüne, blaue, rote

Spielaufbau

❖ Spieler

- Tardis-Konsole, Doktor-Karte und Doktor-Figur wählen
- Farbe wählen und an der Doktor- und Tardis-Figur befestigen
- Begleiter lt. Doktor-Karte auf die Konsole legen
- 2 Schall-Ladungen auf die Konsole legen
 - Max. 5 Plättchen während des Spiels
- Timey-Wimey-Karten mischen und an jeden 2 austeilen

❖ Tisch

- Brett in die Tisch-Mitte
- Begleiter-Karten (Erde und Alien) getrennt mischen und beiseitelegen
 - Ablage kommt nicht wieder ins Spiel
- Lokation- und Dilemma-Platten mischen und je eine Dilemma-Platte umgedreht in die Aussparungen des zentralen Brettes legen
 - 1. Spiel: Alle Karten mit Dalek-Icon entfernen
- Tardis-Figur der Spieler auf die Erde setzen
- 4 Zeit-Anomalie-Marker auf die VI-, IX-, XII- und XV-Felder des zentralen Brettes legen
 - 1. Spiel: Nur VIII-, XI- und XIV-Felder nutzen
- Dalek-Schiff auf das Skaro-Feld setzen
- Zeit-Anomalie-Karten mischen und diese sowie die Dalek-Marker rechts neben den Spieler mit der frühesten Regeneration des Doktors
 - 1. Spiel: Alle Karten mit Dalek-Icon entfernen
- Effekte von Doktor-, Begleiter- und Timey-Wimey-Karten nur einmal pro Zug nutzen

Optional

- Letzter Doktor in Zugreihenfolge erhält K-9
- K-9 erlaubt das neu würfeln eines Würfels
- Zu Beginn des Dalek-Zuges muss K-9 an einen anderen Doktor gegeben werden

Spielablauf

❖ Spielzug

- Nacheinander – früheste Doktor-Regeneration beginnt – führt jeder seinen Zug, bestehend aus 4 Schritten, durch
- Anschließend haben die Daleks ihren Zug
- Solange bis einer oder mehrere Spieler oder die Daleks das Spiel gewinnen

❖ 1. Vorbereitung

■ Schall-Ladungs-Plättchen

- 2 zusätzliche Plättchen – bis zum Maximum 5 – auf die Konsole legen
 - **Vor** Nutzung etwaiger Timey-Wimey- oder Begleiter-Karten-Effekte

■ Ausrüstung ablegen

- Alle unerwünschten Ausrüstungs-Timey-Wimey-Karten ablegen, um Platz für andere Ausrüstung zu schaffen

■ Ausrüstung installieren

- Schall-Kosten bezahlen und Ausrüstungs-Timey-Wimey-Karten aus der Hand auf freie Plätze der Konsole legen
 - **Benutzung** der Ausrüstung kostet keine Schall-Plättchen

■ Begleiter entlassen

- Unerwünschte Begleiter von der Konsole entfernen und in den Stapel zurückmischen

❖ 2. Reisen

- Entweder in der augenblicklichen Lokation bleiben - falls dort ein ungelöstes Dilemma besteht - oder zu einer anderen Lokation im Spiel reisen

■ Zu einer Lokation reisen

- Ist die neue Lokation weder Erde noch eine Zeit-Anomalie, muss der Tardis-Würfel geworfen werden:
 - **Tardis:** Entweder den Doktor zu einer Zeitzone auf einer Lokation im Spiel bewegen **oder** 2 neue Lokationen ziehen, eine abwerfen, die andere auf den Tisch legen und den Doktor auf eine der Zeit-zonen stellen
 - **?:** Die Tardis weiß wohin. **Eine** Lokation ziehen, auf den Tisch legen und den Doktor auf eine Zeit-zone stellen

■ Dilemmas platzieren

- Nach jeder Platzierung einer neuen Lokation 2 Dilemma-Karten ziehen und beide **verdeckt** in die Aussparungen legen

■ Dilemma umdrehen

- Dilemma in der Zeitzone des Doktors umdrehen

❖ 3. Abenteuer

- Folgende Schritte müssen in dieser Reihenfolge abgearbeitet werden:

■ (A) Begleiter rekrutieren

- Sofern Platz auf der Tardis ist, eine Timey-Wimey-Karte oder ein Sonic Charge-Plättchen abwerfen und eine Begleiter-Karte ziehen
- Falls auf der Erde, einen Erd-Begleiter ziehen, ansonsten einen Alien-Begleiter; falls auf einer Zeit-Anomalie, einen beliebigen Begleiter ziehen
- Der neue Begleiter ist zunächst ein **Teilzeit**-Begleiter (mit etwas Abstand zur Konsole legen) und wird nur dann zu einem **Vollzeit**-Begleiter (Begleiter höher schieben), wenn das Abenteuer erfolgreich beendet wird

□ Verknüpfte Charaktere

- Doktore und einige Begleiter haben Verknüpfungen mit anderen Begleitern
- Voraussetzung: In der erforderlichen Lokation (Erde bzw. Nicht-Erde) sein
- Falls eine Verknüpfung zu einer **Gruppe** Begleiter besteht, kann jedes Mitglied rekrutiert werden
- Der Begleiter-Stapel darf nach diesem Begleiter durchsucht und muss anschließend wieder gemischt werden

□ Verknüpfte Lokationen und Dilemmas

- Einige Lokationen und Dilemmas besitzen Verknüpfungen mit Begleitern. In diesem Fall dürfen beide Stapel durchsucht werden

■ (B) Herausforderung bestimmen

- Kombinierte Symbole der Lokation und des Dilemmas stellen die Herausforderung dar
- Die Farben zeigen an, welche Farbwürfel das Symbol am wahrscheinlichsten werfen

■ (C) Würfel-Vorrat erstellen

□ Start-Vorrat

- Die Anzahl und Art aller auf Doktor, Begleiter und Ausrüstung angezeigten Würfel bildet den Start-Vorrat
- Ereignis- und Timey-Wimey-Karten können gespielt werden, um den Vorrat zu erhöhen
- Würfel in die Tardis legen

□ Würfel-Tausch

- Jedes Farb-Würfel-Icon (einfarbig oder geteilt) auf einer Begleiter-Karte erlaubt den Austausch eines Würfels dieser Farbe gegen einen schwarzen Würfel

□ Abwerfen bis 8 übrigbleiben

- **Maximal** 8 Würfel dürfen genutzt werden
- **Maximal** 3 blaue, grüne oder rote Würfel

□ Zeitbruch

- Dilemmas und Zeit-Anomalien mit Zeitbruch reduzieren das Maximum auf 7 Würfel

- 1. Spiel: ignorieren

□ Würfel vernichten

- Für jede Dalek-Figur auf der Lokation des Doktors – unabhängig von der Zeitzone der Doktor-Figur – muss ein weiterer Würfel entfernt werden
 - Ausnahme: Falls sich der Doktor auf der Erde befindet, zählen nur Daleks in derselben Zeitzone des Doktors

□ Effekt durch Würfel ablegen

- Aufgrund einiger Karten

■ (D) Würfeln

□ Werfen der Würfel

- Alle Symbole erreicht ⇒ (E) Auflösung

□ Würfel erneut werfen

- Karten-Fähigkeiten

- Einige Doktor-, Begleiter- und Timey-Wimey-Karten zeigen Icons zum erneuten Würfeln
 - **Zahl:** maximal so viele Würfel der angezeigten Farbe
 - **ANY:** beliebig viele Würfel der angezeigten Farbe
 - **ALL: Alle** – nicht weniger – der angezeigten Farbe

- Schall-Ladungs-Plättchen

- Pro Abgabe von 2 Schall-Plättchen 1 Würfel

- **Fixpunkte**

- Dilemmas und Zeit-Anomalien mit Fixpunkten verhindern die Nutzung von Karten oder Schall-Ladungen zum erneuten Würfeln

- 1. Spiel: ignorieren

- Schwarzen Würfel ablegen

- Pro Ablage eines schwarzen Würfels alle anderen

□ Augenzahl ändern

- Karten-Fähigkeiten

- Einige Doktor-, Begleiter- und Timey-Wimey-Karten zeigen Icons mit Würfel-Symbolen, auf die Würfel in dieser Farbe gedreht werden dürfen

- Schall-Ladungs-Plättchen

- Pro Abgabe von 3 Schall-Plättchen 1 Würfel zu einem beliebigen Symbol

- **Zeit-Blockade**

- Dilemmas und Zeit-Anomalien mit Zeit-Blockaden verhindern die Nutzung von Karten oder Schall-Plättchen zum Ändern

- 1. Spiel: ignorieren

■ (E) Abenteuer auflösen

- Erfolg (alle Symbole gewürfelt)

- Dilemma abwerfen
- Belohnung der Zeitzone der Lokation
- Eine Dalek-Figur von dieser Lokation entfernen
 - Falls auf der Erde: Nur entfernen, falls in derselben Zeitzone
- Alle Teilzeit-Begleiter werden Vollzeit-Begleiter (hoch rücken)

❑ Misserfolg

- Alle Teilzeit-Begleiter wieder in ihre Stapel mischen
- Eine Dalek-Figur in diese Lokation stellen
 - Falls auf der Erde: In ihre Zeitzone stellen
- Aufgelistete Aktionen auf dem Dilemma durchführen
 - Falls eine Wahl besteht, darf keine gewählt werden, bei der etwas abgelegt werden soll, was man nicht besitzt

❑ Begleiter verlieren

- **Ablage:** auf den Ablagestapel
- **Entlassen:** wieder einmischen

❑ Der 6. Dalek

- Falls der 6. Dalek (Davros) platziert werden muss, nähert sich der Gewinn der Daleks
- Falls ein 7. Dalek platziert werden muss ⇒ Daleks haben gewonnen

❖ 4. Zug-Ende

- Alle Lokationen – außer der Erde –, die weder eine Dalek- noch eine Doktor-Figur haben, ablegen
- Neues Dilemma für jeden freien Platz auf der Erde ziehen
- Falls mehr als 4 Timey-Wimey-Karten auf der Hand ⇒ überzählige abwerfen
- Tardis-Würfel an den nächsten Spieler geben

❖ Dalek-Zug

- Dalek-Schiff ein Feld vor
- Falls das Dalek-Schiff Gallifrey erreicht hat oder sich 3 Dalek-Marker auf der Erde befinden ⇒ Daleks haben gewonnen
- Falls die Daleks nicht gewonnen haben und ein Doktor Gallifrey erreicht hat ⇒ Timelords haben gewonnen
- Falls keiner gewonnen hat ⇒ nächste Runde

❖ Gewinnen und Verlieren

■ Gewinn

- ❑ Doktor am Ende des Dalek-Zuges auf Gallifrey und ein Dalek-Schiff ist dort nicht

■ Verlust

- ❑ Falls ein 7. Dalek-Marker gesetzt werden soll
- ❑ 3 Daleks auf der Erde im Dalek-Zug
- ❑ Dalek-Schiff ist auf Gallifrey im Dalek-Zug

Sonstiges

❖ Um Hilfe rufen

- Während **(C) Würfel-Vorrat** erstellen, darf ein anderer Doktor um Hilfe gerufen werden, indem 1 Schall-Ladungs-Plättchen oder 1 Timey-Wimey-Karte abgeworfen wird

■ Zur Lokation kommen

- ❑ Falls der helfende Doktor vor Ort helfen will und nicht bereits vor Ort ist, muss dieser 1 Schall-Plättchen oder 1 Timey-Wimey-Karte abwerfen und sich zur selben Zeitzone auf der Lokation bewegen
- ❑ Falls die Lokation keine Zeit-Anomalie ist, muss das Dalek-Schiff 2 Felder vor bewegt werden

■ Würfel-Vorrat splitten

- ❑ Würfel müssen auf beide Doktoren aufgeteilt werden
- ❑ Jeder darf nur seinen eigenen Doktor, Begleiter oder seine Ausrüstung für seinen Würfel-Vorrat nutzen
 - Ausnahme: „Any“-Abenteuer-Timey-Wimey-Karte kann für beide genutzt werden

■ Aus der Ferne helfen

- ❑ Helfender Doktor: 1 Würfel vom Split
- ❑ **Erfolg:** Helfender Doktor zieht eine Timey-Wimey-Karte
- ❑ **Misserfolg:** Helfender Doktor muss 1 Schall-Plättchen oder 1 Timey-Wimey-Karte abwerfen

■ Vor Ort helfen

- ❑ Helfender Doktor: 3 Würfel vom Split
- ❑ **Erfolg:** Helfender Doktor erhält gleiche Belohnung der Zeitzone und eine **zusätzliche** Dalek-Figur wird von der Lokation entfernt
- ❑ **Misserfolg:** **Zusätzliche** Dalek-Figur in die Lokation und gleiche Aktionen wie der „andere“ Doktor

❖ Zeit-Anomalien

- Jedes Mal wenn ein Dalek-Schiff auf einem Zeit-Anomalie-Marker landet oder über diesen hinweg zieht, wird der Marker entfernt und eine Zeit-Anomalie-Karte gezogen

■ Lokation

- ❑ „Funktioniert“ wie eine Lokation
- ❑ Keine Dilemma-Karten
- ❑ Doktor muss keinen Tardis-Würfel werfen, um dorthin zu reisen
- ❑ Begleiter vom beliebigem Stapel
- ❑ Keine Dalek-Figur bei Misserfolg
- ❑ Nach Erledigung: Karte abwerfen und dortige Doktoren zur Konsole

■ Aufgabe

- ❑ Spielregel teilweise geändert

- ❑ Gefangene Würfel auf die Karte legen und erst nach Erfüllung der Bedingung sind diese wieder frei
- ❑ Nach jeder erfüllten Aufgabe einen Fortschritts-Marker auf die Karte legen bzw. einen Würfel befreien
- ❑ Nach Erledigung Karte abwerfen

■ Sofort

- ❑ Sofortiger Effekt, anschließend abwerfen

❖ Regeneration

- Einige Dilemmas und Zeit-Anomalien bewirken eine Regeneration des Doktors
- Jeder nimmt den nächst höheren verfügbaren Doktor und gibt seinen ggf. an einen anderen Spieler
 - ❑ Falls man bereits die höchste Regeneration ist ⇒ Erster Doktor
- Doktor-Figur austauschen