

Hintergrund

Euer Team von unerschrockenen Abenteurern nimmt teil an der ersten Zeit-Reise-Expedition der Geschichte, nur um aufgrund einer Fehlfunktion der Zeit-Maschine des Professors am Rand eines aktiven Vulkans krachend zu landen – 100 Millionen Jahre in der Vergangenheit.

Eure Ausrüstung – zusammen mit mehreren kritischen Teilen der Zeitmaschine – liegt zerstreut in diesem Gebiet.

Schlimmer noch, eure Gegenwart in der Vergangenheit bewirkt eine Auflösung des Raum-Zeit-Kontinuums und damit eine weitere Destabilisierung des Vulkans, auf dem die Zeitmaschine steht.

Ihr müsst genug Zeitmaschinen-Teile wiederfinden, damit der Professor die Maschinen reparieren kann und ihr wieder in die Zukunft zurückkommt, bevor ein Paradoxon euch aus der Geschichte löscht!

Du und die anderen Spieler arbeiten zusammen um das Tal, in dem die Zeit Maschine hineingekracht ist, zu entdecken. Ihr werdet Abenteuer bestehen, fehlende Ausrüstung wiederfinden und gefährlichen Kreaturen begegnen.

Am Ende jeder Runde wird geprüft, ob ein Sturm-Paradoxon auftritt, das Zeit-Risse zu anderen Zeiten und Orten aufreißt und unglücklichen und verwirrten Personen in die Vergangenheit mit euch schleudert. Sollte eine hungrige Kreatur einen dieser Zeit-Ausgestoßenen verschlingen, kann dies eine noch schnellere Auflösung des Universums bewirken.

Sobald ihr genug Zeitmaschinen-Teile gefunden habt, müssen sich alle in der Zeitmaschine einfinden, damit der Professor die Zeitreise zurück in die Zukunft starten kann.

Allerdings werden weitere Paradoxien das Raum-Zeit-Kontinuums für jeden zurückgelassenen Ausrüstungs-Gegenstand belasten.

Nur wenn das Universum zusammenhält, gewinnt ihr das Spiel und kehrt sicher zur Zukunft zurück – allerdings kann es sein, dass ihr diese merkwürdig durch eure Aktionen in der Vergangenheit verändert vorfindet.

Spielmaterial

- ❖ Spielbrett
- ❖ Zeitmaschinen-Brett
- ❖ Helden-Tafeln
- ❖ Karten
 - Fleischfressende Kreaturen
 - Pflanzenfressende Kreaturen
 - Wasser-Kreaturen
 - Abenteurer
 - Ausrüstung
 - Paradoxien
- ❖ Ausrüstungs-Kisten-Würfel
- ❖ Würfel
 - Weiße
 - Roter
- ❖ Plättchen/Marker
 - Zeitmaschinen
 - Paradoxien
 - Schwierigkeitsgrad
 - Notfall-Rückruf
 - Startspieler
 - Zeit-Risse
 - Ausgestoßene
 - Fleischfressende Kreaturen
 - Pflanzenfressende Kreaturen
 - Wasser-Kreaturen
 - Willenskraft
 - Wunden
 - Munition
 - Gebiets-Hexe
 - Gebirge
 - einige **offene Pfade**
 - Ausrüstung ist üblich
 - Gefährliche Kreaturen sind selten
 - Ebene
 - Normalerweise weit offen mit vielen **offenen Pfaden**
 - Ausrüstung ist ziemlich üblich
 - Einige gefährliche Kreaturen
 - Dschungel
 - Häufigster Typ
 - Gute Mischung aus **offenen und geschlossenen Pfaden**
 - Fleischfressende Kreaturen recht häufig
 - „anständige“ Anzahl an Ausrüstung mit vielen Zeitmaschinen-Teilen
 - Wasser
 - Häufig **weit geöffnet**
 - Extrem gefährliche Wasser-Kreaturen
 - Ausrüstung ist selten, aber viele Zeitmaschinen-Teile
 - Sumpf
 - Labyrinthisch und gefährlich
 - Fleischfressende und Wasser-Kreaturen
 - Viele Ausrüstungsteile und Zeitmaschinenteile
- ❖ Figuren
 - Helden
 - Fleischfressende Kreaturen
 - Pflanzenfressende Kreaturen
 - Wasser-Kreaturen
 - Zeit-Ausgestoßene
 - Wachtposten-Roboter

Spielaufbau

- ❖ **Spielbrett**
 - Paradox-Marker entsprechend Spielerzahl aufs Spielbrett
 - 6 Kartenstapel getrennt mischen und anlegen
 - Kreaturen- und Ausgestoßene-Figuren und -Marker neben die entsprechenden Karten
 - Zeit-Riss-Marker neben das Spielbrett
 - Wunden-, Willenskraft- und Munitions-Marker neben das Spielbrett
- ❖ **Zeitmaschinenbrett**
 - Zeitmaschinen-Teile daneben
 - Notfall-Rückruf-Marker auf Feld 1 der Notfall-Leiste
 - Schwierigkeits-Marker entsprechend der gewünschten Schwierigkeit platzieren
 - Hexe nach Gebiet trennen, mischen und verdeckt auf die Gebietsfelder
- ❖ **Helden**
 - Helden-Tafeln (zufällig) auswählen
 - Helden-Figur auf das Zeitmaschinen-Feld in der Mitte stellen
 - Willenskraft-Marker entsprechend der Heldentafel nehmen
 - Vorlesen der speziellen Fähigkeiten
 - Jeder [Martin Greene] erhält 2 [3] zufällige Ausrüstungskarten
 - Ggf. Munition auf die Ausrüstungskarte legen
 - 4 + 3×(6 – #Spieler) Karten vom Ausrüstungsstapel abzählen und ungesehen zurück in die Schachtel legen
 - Startspieler auslosen und Startspieler-Marker geben
- ❖ **Start-Zeit-Risse öffnen**
 - 1 | 2 | 3 **Zeitrisse** bei 1-3 | 4-5 | 6 Spielern

Spezielles

❖ Öffnen von Zeitrissen

- Bei Spielbeginn, Paradoxie-Marker überschreitet Paradoxie-Symbol oder Paradoxie-Sturm tritt auf
- Zeit-Riss-Marker ziehen und auf zugehöriges Zeit-Riss-Feld legen
 - Falls alle 6 Marker auf dem Brett liegen, stattdessen Paradoxie-Marker 2 Felder vor
- 1 Paradoxie-Karte ziehen, der Aktivitäten-Leiste zufügen und zugehörigen Ausgestoßenen-Marker auf die Karte legen
- Die Ausgestoßene-Figur entsprechend der Richtung und Entfernung vom Riss auf der Karte auf das Feld setzen
 - Falls das Feld außerhalb des Spielbretts liegt, stattdessen die letzte mögliche Position wählen
 - Falls auf dem Feld irgendeine andere Figur steht ⇒ andere Karte ziehen

❖ Fähigkeiten-Tests

- Passive: Fähigkeit vs. Schwierigkeit
- Aktive: Fähigkeit vs. Gegner-Fähigkeit (linker Spieler würfelt für Gegner)
- Anzahl der Würfel lt. Helden-Tafel bzw. Gegner-Karte werfen
 - 1-3: Misserfolg
 - 4-5: Erfolg
 - 6: Erfolg **und** weiteren Würfel werfen
- Falls #Erfolg ≥ Schwierigkeit bzw. ≥ #Gegner-Erfolg ⇒ **bestanden**
- Falls **nicht** bestanden, darf **jedes Mal 1** Willenskraft-Marker abgegeben werden, um einen zusätzlichen Würfel zu werfen
- Ein Held kann einen Bonus durch Nutzung einer Ausrüstungskarte oder durch einen Zeit-Ausgestoßenen in Begleitung erhalten
 - Nur **einen** Bonus für einen einzelnen Fähigkeiten-Test durch eine Ausrüstungskarte und **einen** Bonus durch einen begleitenden Zeit-Ausgestoßenen
 - Falls eine Ausrüstungskarte Munition besitzt, muss jedes Mal ein Plättchen pro Bonus-Nutzung entfernt werden
 - Karten ohne Munition können beliebig oft, aber nur einmal/Test genutzt werden

❖ Pfade und Bewegung

- Normalerweise kann man sich nur entlang offener oder vollständiger Pfade bewegen. Geschlossenen, blockierte oder teilweise Pfade können nur aufgrund einer Fähigkeit oder einer Ausrüstung genutzt werden
- **Offener Pfad**
 - **Offene** Kante eines Hexes gegenüber einem nicht entdeckten Feld
- **Geschlossener Pfad**
 - **Blockierte** Kante eines Hexes gegenüber einem nicht entdeckten Feld
- **Vollständiger Pfad**
 - 2 gegenüberliegende Kanten zweier Hexes sind beide nicht blockiert
- **Teilweiser Pfad**
 - 2 gegenüberliegende Kanten zweier Hexe sind auf einer Seite offen und auf der anderen blockiert
- **Blockierter Pfad**
 - 2 gegenüberliegende Kanten zweier Hexes sind beide blockiert

❖ Paradoxie-Marker-Bewegung

- Vulkan erreicht ⇒ **Spiel verloren**
- Zeit-Riss-Symbol passiert ⇒ **Zeit-Riss öffnen**

❖ Zeit-Ausgestoßener wird getötet

- Paradoxie-Marker um so viele Felder vorsetzen, wie der Paradoxie-Wert des Ausgestoßenen vorgibt ⇒ *siehe* **Paradoxie-Marker-Bewegung**
- Paradoxie-Karte abwerfen und Marker sowie Figur zurückstellen
- Zeit-Riss schließen und Marker verdeckt zurücklegen

❖ Festgesetzt/Freiwillige Rückkehr

- Falls es keinen freien Weg gibt oder ein Held schnell zur Zeitmaschine möchte, kann das Notfall-Rückreise-Armband aktiviert werden und man betritt das Zeitmaschinen-Feld
 - Zeitreise-Maschinen-Teile müssen zurückgelassen werden
 - *Siehe* **Notfall-Rückreise-Paradox**

❖ Notfall-Rückreise-Paradox

- Paradoxien-Marker um so viele Felder vorrücken, wie der Notfall-Marker auf dem Zeitmaschinen-Brett vorgibt, anschließend den Notfall-Marker um 1 hoch setzen
- Sobald die Zeitmaschine repariert wurde, bewirken Notfall-Rückreisen **keine** Paradoxien mehr

❖ Eigenschaften

■ Ausrüstung

- **Activate**: Nutzung einmal pro Zug nach Zahlung eines Willensstärke-Markers
- **Ammo X**: x Munitions-Marker auf die Karte legen
- **Repel**: Eine Kreatur kann nach Zahlung eines Willensstärke-Markers vertrieben werden

■ Kreaturen

- Reihenfolge beachten!
- **Ambush**: Fliehen ist als **Initial**-Aktion **nicht** möglich
- **Deadly +X**: Nach erfolglosem Test, **zusätzlich** x Wunden-Marker
- **Flying**: Pfade werden ignoriert
- **Juggernaut**: Bewegung entlang **teilweiser Pfade**
- **Pack X**: x Karten vom Kreaturen-Stapel ziehen. Falls Kopien dieser Kreatur gezogen werden, diese unter die erste Karte legen und die anderen ablegen. Zieh dann wieder x Karten, solange bis **alle** keine Kopien sind. Für jede gezogene Karte erhöht sich der *Brawn*-Wert um 1. Falls die Kreatur getötet wird, 1 zusätzliche Paradoxie-Bewegung pro zusätzlicher Karte
- **Passive X+**: Wirf 1 Würfel. Bei einer Augenzahl ≥ x ist die Kreatur nicht am Helden interessiert und wandert ab. (Die Karte wird ohne Effekte abgelegt.) Ist die Augenzahl aber kleiner, gibt es keine weiteren Würfe
- **Tail Attack X**: Vor jeder Aktion des Helden, versucht die Kreatur den Helden mit dem Schwanz anzugreifen. Geschwindigkeits-**Test** vs. Schwanz-Angriff-Wert-**Test**. Bei erfolglosem Test nimm 1 Wunden-Marker. Anschließend

folgt die übliche Begegnung. Pro Begegnung nur 1 Schwanz-Angriff

Spielablauf (Runden)

❖ Sequenz

- Nacheinander – Startspieler beginnt – hat jeder Spieler einen Zug. Anschließend folgt ein Paradoxien-Zug, in dem sich Kreaturen und Zeit-Ausgestoßene bewegen, Paradoxien auftreten und sich neue Zeitrisse öffnen können

❖ Spieler-Zug

- Bewegen des Helden und suchen von Ausrüstung und Zeitmaschinen-Teilen und vermeiden von tödlichen Kreaturen

■ Verbrauchen von Bewegungspunkten

- Je nach Geschwindigkeits-Fähigkeit hat jeder Bewegungspunkte. 1 Bewegungspunkt kostet:

- Bewegen in ein benachbartes **unentdecktes** Gebiet **und** entdecken dieses Gebietes
- Bewegen in ein benachbartes **entdecktes** Gebiet
 - Ein entdecktes Gebiet besitzt entweder ein Hex-Teil oder ist das Zeitmaschinen-Gebiet oder eines der 6 Zeit-Riss-Felder
 - Eine Kreatur oder ein Zeit-Ausgestoßener auf diesem Feld bewirkt eine **sofortige** Begegnung
- Bewegung erfordert einen **offenen Pfad**

- Sobald ein Held auf seinem Hex ein **Abenteurer, eine Kreatur oder einen Zeit-Verstoßenen** begegnet, **verfallen alle restlichen Bewegungspunkte**

- Nach Verbrauch aller Bewegungspunkte und Auflösung aller Begegnungen und Abenteurer ist der nächste Spieler am Zug

- Nach Bewegung aller Spieler folgt der Paradoxien-Zug

- Der Startspieler wechselt nicht

■ Freie Aktionen (keine Bewegungspunkte)

- Ausrüstungskiste oder Zeitmaschinen-Teil auf dem derzeitigen Hex aufnehmen
 - Erst **nach** Begegnung mit Kreaturen oder Bestehung von Abenteuern

- Ausrüstungskarte oder Zeitmaschinen-Teil an einen anderen Helden auf demselben Hex übergeben oder (mit dessen Erlaubnis) übernehmen

- Flucht vor einer Kreatur

■ Gewalt-Marsch

- Einmal pro Zug, in dem **kein** Abenteurer oder eine Begegnung stattfand, kann durch Abgabe eines Willenskraft-Markers ein Extra-Bewegungspunkt genommen werden

■ Entdeckung von Hexes

- Je nach Terrain-Typ wird ein entsprechendes Hex genommen, umgedreht und aufs Gebiet gelegt, wobei die **kleinen Pfeile** zum Helden-Hex zeigen müssen

- Je nach Icons auf dem **bisher unentdeckten** Hex:

- **Hut**: Abenteurer-Karte ziehen und ausführen
- **Zähne**: Fleischfressende Kreatur-Karte ziehen und begegnen

- **Pflanze**: Pflanzenfressende Kreatur-Karte ziehen und begegnen
- **Wasser**: Wasser-Kreatur-Karte ziehen und begegnen
- **Blume**: 1 Willenskraft-Plättchen nehmen
- **Kiste**: 1 Ausrüstungs-Kisten-Würfel aufs Hex legen
- **Zahnrad**: 1 Zeitmaschinen-Teil-Plättchen aufs Hex legen

■ Besondere Felder

□ Zeit-Maschinen-Feld

- Alle Wunden-Marker entfernen
- Willenskraft-Marker aufstocken
- Unerwünschte Ausrüstung ablegen
 - Auf anderen Hexes ist dies **nicht** erlaubt
- Zeit-Maschinen-Teile auf das Zeit-Maschinen-Brett legen
 - Falls die erforderliche Anzahl erfüllt ist, ist die Zeitmaschine repariert und das Notfall-Rückruf-System arbeitet wieder normal und bewirkt keine Paradoxien mehr
 - **Falls die Zeitmaschine repariert ist und alle Helden auf dem Zeitmaschinen-Feld sind, kann der Spieler, der am Zug ist, den Professor zum Aktivieren der Zeit Maschine für die Reise zurück in die Zukunft bewegen:**
 1. **Alle Zeit-Ausgestoßenen (außer Amelia Earhart) im Spiel werden durch einen Zeit-Riss getötet und bewirken jeweils eine Paradoxie**
 2. **Für jede noch vorhandene Ausrüstungskarte wird ebenfalls eine Paradoxie addiert**
 3. **Falls der Paradoxie-Marker noch nicht das Vulkan-Feld erreicht hat, ist das Spiel gewonnen**

□ Felder mit Ausrüstung und Zeit-Maschinenteilen

- Falls ein Held auf einem solchen Hex steht **und** es dort **keine** Kreatur- oder Zeit-Verstoßene-Figuren gibt können diese Dinge (ohne Bewegungspunkte) aufgenommen werden

● Ausrüstungs-Kisten-Würfel

- Würfel zurücklegen, oberste Karte des Ausrüstungsstapels ziehen und neben der Helden-Tafel ablegen
 - Falls der Ausrüstungsstapel leer ist, wird der Ablagestapel **nicht** gemischt und **keine** Karte gezogen

● Zeit-Maschinen-Teil

- Teil auf die Helden-Tafel legen
- Bei der nächsten Bewegungs-Beendigung auf dem Zeit-Maschinen-Feld wird das Plättchen auf dem Zeit-Maschinen-Brett abgelegt

□ Zeit-Riss-Felder

- Normalerweise wie ein entdecktes Feld
- Beim Betreten mit einem Zeit-Ausgestoßenen, dessen Nummer mit dem des Riss-Feldes übereinstimmt, wird der Ausgestoßene automatisch durch den Riss nach Hause geschickt
 - Ausgestoßene-Karte und -Marker entfernen, Zeit-Riss-Marker vom Brett nehmen und verdeckt zum Stapel legen.
 - Paradoxien-Marker um 1 zurücksetzen, aber **nicht** über ein Riss-Symbol hinaus

■ Abenteuer bestehen

- Solange Karten vom Abenteuer-Stapel ziehen, bis eine der unten abgebildeten Terrain-Typen mit dem aktuellen übereinstimmt

- Karte vorlesen, entsprechend agieren und Karte ablegen

■ Kreaturen begegnen

- Ggf. Instruktionen auf der Karte befolgen
- Eine der folgenden Aktionen wählen

□ Kreatur töten

- Muskel-**Test** vs. Muskel-**Test** (*Brawn*)
- **Bestanden**
 - Kreatur **neben** den Kreatur-Ablagestapel (werden **nicht** wieder eingemischt)
 - **Paradoxie-Marker** 2 Felder weiter
- **Nicht bestanden**
 - 1 Wunden-Marker nehmen
 - Gesundheitswert erreicht oder überschritten
 - **Notfall-Rückhol Armband** aktiviert und transportiert den Helden zur **Zeitmaschine**
 - Alle Zeitmaschinen-Teile bleiben auf dem aktuellen Feld liegen
 - Gesundheitswert nicht überschritten
 - Zurück zum Anfang und eine der drei Optionen wählen

□ Kreatur vertreiben

- Falls eine Waffe mit einer Abwehr- (*Repel*-)Eigenschaft genutzt werden kann, muss 1 Willenskraft-Marker abgelegt werden, um einen nicht-tödlichen Bereich der Kreatur auszuwählen und ein Muskel-**Test** vs. Muskel-**Test** (*Brawn*) durchgeführt werden
- **Bestanden**
 - Kreatur auf den Ablagestapel legen (wird ggf. wieder eingemischt)
- **Nicht bestanden**
 - 1 Wunden-Marker nehmen
 - *Weiter bei Kreatur töten* → 1 *Wunden-Marker nehmen*

□ Fliehen

- Geschwindigkeits-**Test** vs. Geschwindigkeits-**Test**
- **Bestanden**
 - Würfel werfen und Held auf das benachbarte Feld entsprechend der Ziffer stellen
 - Ggf. Hex entdecken

- Falls der **Pfad** ein **teilweiser Pfad** ist ⇒ die Kreatur lässt dich nicht passieren und du musst ihn erneut begegnen
- Kreatur-Karte offen unter das Spielbrett an die nächste freie Stelle, ein entsprechenden Kreatur-Marker (Zahl oben) auf die Karte legen und die zugehörige Figur auf das entsprechende Hex
- Alle Ausrüstung-Kisten-Würfel und Maschinen-Teile müssen auf dem Feld liegen bleiben
- **Nicht bestanden**
 - 1 Wunden-Marker nehmen
 - Weiter bei Kreatur töten → 1 Wunden-Marker nehmen

■ Zeit-Ausgestoßenen begegnen

□ Vertrauen erwerben

- Willenskraft-**Test** vs. Misstrauen-**Test**
 - Bestanden
 - Ausgestoßener begleitet den Helden
 - Karte neben die Helden-Tafel und Marker auf diese Karte legen
 - Ausgestoßener folgt bis Spielende oder bis zum Zurückschicken durch den Zeit-Riss auf dem entsprechenden Riss-Feld
 - Nicht bestanden
 - Ausgestoßener flieht
 - Würfel werfen und den Ausgestoßenen entsprechend der Nummer auf nächste Feld bewegen. Ggf. mehrfach würfeln, bis ein **vollständiger Pfad (teilweiser oder offener)** möglich ist

❖ Paradoxien-Zug

- Startspieler (oder ein anderer Spieler) wirft einen **weißen** und einen **roten** Würfel

■ Schritt 1: Paradoxie generieren

- Für **jede** Augenzahl, die mit einem offenen Riss übereinstimmt, wird der **Paradoxien-Marker** weitergesetzt

■ Schritt 2: Kreatur- und Zeit-Ausgestoßener-Bewegung

- Augenzahl des **roten** Würfels ist die Bewegungszahl dieses Zuges
- Jede Kreatur und jeder Ausgestoßene auf dem Spielbrett bewegen sich – in der Reihenfolge auf der Aktivitäten-Leiste
- Für jede Karte wird die Figur entsprechend der Bewegungsnummer bewegt, es sei denn, eine der folgenden Bedingungen trifft zu, dann bleibt die Figur stehen:
 - Das Spielbrett würde verlassen
 - Bewegung von einem entdeckten zu einem unentdeckten Feld
 - Bewegung entlang eines **teilweisen Pfades**
 - Ausnahme: Kreaturen mit *Jugernaut-Fähigkeit*
 - Wasser-Kreatur würde auf Nicht-Wasser oder Nicht-Sumpf landen

□ Spezielle Begegnungen

- Zeit-Ausgestoßener trifft auf passenden Zeit-Riss: Automatische Rückreise ⇒ **Zeit-Riss-Felder**
 - Zeit-Ausgestoßener trifft auf anderen nicht begleiteten Zeit-Ausgestoßenen ⇒ Ersterer bleibt stehen
 - Zeit-Ausgestoßener trifft auf Kreatur ⇒ **Ausgestoßener wird sofort getötet**
 - Einige Ausgestoßenen können sich aber verteidigen
 - Kreatur trifft auf Helden
 - Zunächst passiert nichts, erst beim Helden-Zug
 - Kreatur trifft auf Kreatur
 - Kreatur mit höherem *Brawn*-Wert tötet die andere, bei Gleichheit wird die stehende getötet
 - *Siehe Held tötet Kreatur*, aber **ohne Paradoxien**
 - Zeit-Ausgestoßener auf nicht entdecktem Feld
 - Ausgestoßener ist außerhalb der Phase und bewegt sich entsprechend des Flug- und außerhalb des Phase-Diagramms: Bewegung wie angezeigt, es sei denn er würde das Spielbrett verlassen
 - Sobald ein entdecktes Hex betreten wird, wird die Bewegung wieder normal
 - Fliegende Kreaturen
 - *Siehe vorigen Text*
- ### ■ Schritt 3: Paradoxien-Sturm-Test
- Falls die Summe beider Würfel ≤ aktueller temporaler Stabilität (siehe Paradoxie-Leiste) ⇒ Paradoxie-Sturm ⇒ **Zeit-Riss öffnet**