

## Hintergrund-Information

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 Wirtskörper 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!

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 auszuschnürcen. Denn im Endeffekt geht es darum, die Geschichte zu erzählen und zu leben.

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!

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.

## Grundregeln

### ❖ Allgemeines

- 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
- Falls Regeln und Anweisungen einander widersprechen, gilt: Wirt → Objekt → Ort → Basis-Karte → Allgemeine Spielregel

### ❖ Spielmaterial

- Agenten
  - Groß: Agent
  - Klein: Spieler
  - Neutral: Gruppe
- Zeitmarker
- Würfel
  - Zeit-Captain
  - Aktionswürfel
- Schilde (für Proben)
  - Neutral
  - Totenkopf
  - Zeit
  - Herz
  - Spezial
- Ressourcen: Je nach Szenario
- Lebenspunkte
- Statusplättchen: Notwendig für bestimmte Aktionen

### ❖ Spieldaufbau

- Spielbrett für alle gleich gut sichtbar
- Schilde oben über den Plan
  - Hälfte der (Totenkopf-)Schilde auf die leere Seite
- Ressourcenplättchen und Lebenspunkte daneben
- Statusplättchen links neben den Spielplan
- Würfel, Zeitmarker und Gruppenmarker unten an den Spielplan
- Spielfiguren an die Spieler

### ❖ Spielziel

- Einsatzbesprechung
- **Durchlauf**: Versuch, den Auftrag in der angegebenen Zeit durchzuführen

### ❖ Kartendeck

- Deck auf das linke Kartenfeld
- **Basis-Karten**
  - liegen oben
  - In alphabetischer Reihenfolge auslegen
  - Nacheinander vorlesen
  - Neben den Spielplan zum Nachlesen ablegen
- **Missions-Karten**
  - Je nach Ende entsprechende Missionskarte vorlesen
- **4 Übersichts-PLAN-Karten**
  - oben auf des Spielbrett
  - Gruppenmarker zeigt Aufenthaltsort der **Gruppe**
- **Orts-Karten**
  - Analog zu den Basiskarten auslegen
  - Einige sind „verschlossen“
- **Objekt-Karten**
  - Durch Zahl gekennzeichnet
- **Wirtskarten**
  - Freie Auswahl eines Wirtes
    - Bei späteren Durchläufen wieder **freie** Wahl
  - Würfel-Anzahl für Proben-Würfe
  - Widerstandsfähigkeit
  - Lebenspunkte
  - Startausrüstung
  - Besondere Eigenschaften

### ❖ Zeit-Captain

- Nach jedem Ortswechsel an den linken Spieler
- Liest Karte A vor
- Verantwortlich für den Zeitmarker
- Entscheidung bei Uneinigkeit




## Durchlauf

### ❖ Ort auslegen, betreten und Karten erkunden

#### ■ Ort auslegen

- Zeit-Captain durchsucht das Deck **vorsichtig** nach den betreffenden Ortskarten
- Karten in alphabetischer Reihenfolge auslegen
- Karte A („Erzählkarte“) vorlesen
- **Fettdruck**: Verweis auf **ausliegende** Karten




#### ■ Ort betreten

- **Kostet keine ZE**
- Agenten (Spielfiguren) **über die** (interessierenden) **Ortskarten stellen oder** stattdessen Ortswechsel (nach Vorlesen von Karte A)
- Beliebige viele Agenten über einer Ortskarte
- Aktivitäten **ohne** Probe ⇒ geschieht sofort und ist **keine** Aktion
- Besondere Bedingungen für einige Orte („verschlossene“ Karte)
  - **Symbol(e)**: Nur betreten, falls Gruppe diese Karte(n) besitzt
  - **Agentenfiguren**: Nur angezeigte Anzahl von Agenten darf eintreten
  - **Wirte (plus Objekt)**: Nur angezeigte Wirte (inkl. Objekt) dürfen eintreten
  - : nur falls explizit erlaubt
  - : Mindesten 1 Agent muss diese Karte erkunden, sobald der Ort ausgelegt wird
  - : Wird abgeworfen, wenn nicht wenigstens 1 Agent diese Karte erkundet
    - Karte ist im nächsten **Durchlauf** wieder verfügbar
- Regeln
  - Aktionen durch Karte oder spezielle Regel kosten **keine** ZE
  - Karte nicht den anderen Spielern (auf anderen Feldern) zeigen
  - Nicht vorlesen, sondern **beschreiben**
  - **Ausnahme** (neue Regel oder technische Erläuterung im Textkasten): vorlesen

#### ■ 1 Zeiteinheit (ZE) ausgeben und handeln

- Auch falls „0“ erreicht wird, werden die Aktionen noch durchgeführt
- Ausführung in beliebiger Reihenfolge
  - Falls sich aufgrund einer Agentenaktion etwas ändert, dürfen Agenten, die ihre Aktion noch nicht durchgeführt haben, ihre geplante Aktion noch ändern

#### □ Fähigkeitsprobe durchführen


- Alle Schilde in der **angegebenen Reihenfolge** auslegen und Karte wieder verdeckt zurücklegen
- Zum Bestehen der Probe müssen alle Schilde beseitigt werden
- Nach jeder ZE-Ausgabe durch den Captain wird mit den Würfeln des eigenen Fähigkeitswertes gewürfelt
- Bei Proben-Abbruch oder Proben-Unterbrechung sind alle Fortschritte verloren
- **Reihenfolge der Schritte**
  1. Würfeln
  2. Jeder Treffer (★) beseitigt 1 Schild (von links beginnend)
  3. Gegenschlag: Zeigt 1+ Würfel einen  **und** ist noch 1+ -Schild vorhanden ⇒ #() auf Würfeln

und Schilden) > eigener Widerstandswert ⇒ -1 Lebenspunkt

#### 4. Automatische Strafen:

- Pro „Herz-Schild“ -1 Lebenspunkt
- Pro „Zeit-Schild“ -1 ZE fürs Team
- Pro „Spezial-Schild“ lt. Szenario

#### ● Sonstiges

- **Schloss**: Karte darf nur nach bestandener Probe verlassen werden
- **Ende**: Probe geht ZE um ZE bis zum Ende oder zum Abbruch weiter
- **Gegner**: Falls Gegner besiegt wurde, wird die Karte neben das Spielbrett gelegt und kommt erst beim nächsten **Durchlauf** wieder zurück
- **Mehrere Agenten**: Jeder wirft separat und nacheinander, Reihenfolge beliebig
- **Nichts tun während einer Probe**: Falls 1+ -Schild ⇒ -1 Lebenspunkt, alle anderen Schilde wirken wie üblich

#### □ Agent bewegen

- Auf ein anderes Feld bewegen (kostet keine zusätzliche ZE)

#### □ Nichts tun

- Selten sinnvoll, aber möglich

### ❖ Ortswechsel

- Die **Entscheidung**, einen Ort zu wechseln, ist keine Aktion und kostet keine ZE

1. Spielfigur vom Brett nehmen und vor sich abstellen
2. Neuen Ort vom Übersichtsplan wählen (Gruppen-Figur)
  - Gruppen-Entscheidung, bei Gleichstand entscheidet der Captain
  - Nicht **unmittelbar** auf den gerade verlassenen Ort zurückkehren
3. Aktuellen Ort aufräumen
  - Karten des aktuellen Ortes (Rückseite nach oben) vom Captain in richtiger Reihenfolge unter das Deck legen
4. Captain würfelt (**immer**)
  - Gewürfelte Zahl von der Zeitleiste abziehen, Falls ein Ort mit **rotem Namen verlassen** wird, 2 **zusätzliche** ZE abziehen
5. Captain-Würfel nach links weitergeben

### ❖ Tod eines Wirts

- Falls ein Wirt seinen letzten Lebenspunkt verliert, kommt die Spielfigur vom Brett und die kleine Spielfigur wird 7 ZE vor dem aktuellen Wert auf die Zeitleiste gestellt.
- Der Spieler darf sich weiterhin an Diskussionen beteiligen, nimmt aber nicht mehr direkt am Spiel teil
- 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 befindet sich wieder beim Team und stellt ggf. 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 (erhält aber keine neue Startausrüstung) 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

- Jeder Wirt kann unbegrenzt viele Objekte tragen.
- Wird ein Objekt in einem bestimmten Feld benötigt, so muss sich der Wirt, der das Objekt besitzt, auf diesem Feld befinden
  - Diese Regel kann allerdings für manche Objekte aufgehoben sein oder anders gehandhabt werden
- 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.
- Ein Objekt kann niemals von zwei unterschiedlichen Wirten während 1 ZE verwendet werden.
- Einige Objekte tragen das **Logo der Agency**. Solche Objekte kommen **nicht zurück ins Deck** wenn ein Durchlauf endet. Ihr behaltet sie für **alle** Durchgänge

### ❖ Statusplättchen

- Statusplättchen werden auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett gelegt
- Solange nichts anderes angegeben ist, sind Statusplättchen **kein** persönlicher Besitz eines Wirts. Alle Teammitglieder profitieren gleichermaßen von einem erhaltenen Statusplättchen.
- Statusplättchen bleiben (wenn nicht anders angegeben) während des gesamten Durchlaufs – auch nach Nutzung – erhalten
- Nach einer Anweisung, eine verschlossene Karte sofort aufzudecken, wird das Statusplättchen **nicht** genommen. Stattdessen befindet ihr euch sofort auf der neuen Karte. Die neue Karte **ersetzt** die bisherige Karte. Dies kostet **keine** ZE.

### ❖ Mission

#### ■ Erfolgreich

- **Nur** falls Anweisung: „Mission erfolgreich“

#### ■ Fehlgeschlagen

- Zeitmarker erreicht „0“; Aktionen dürfen aber noch durchgeführt werden
- Alle Agenten sind tot
- Besondere Spielsituation

### ❖ Abspeichern

- Deck zurücksetzen
  - Rückseiten aufsteigend (1 oben) sortieren
- Wirt und Objekte neben die kleine Spielfigur
- Karten des aktuellen Ortes sowie Umgebungsplan ins LOG
- Zeitmarker und einen Ressourcenmarker in aktuelle Zeitfelder
- Nicht erhaltene Statusplättchen zurück
- Entdeckte Statusplättchen auf die Karten im rechten großen Fach
- Nicht entdeckte Statusplättchen links unten
- Lebenspunkte und Ressourcenplättchen neben die große Spielfigur

	Ein Agent kann diese Karte nicht verlassen, ohne die Probe bestanden zu haben.		Addiere 3 Treffer zum Ergebnis deines Würfelwurfs.
	<b>Leeres Schild</b> Bestimmt die Schwierigkeit der Probe.		<b>Statusplättchen</b> (24 verschiedene) Diese erhalten die Spieler im Verlauf des Szenarios.
	<b>Totenschädel-Schild</b> Ein Schild, das bei einer Probe zu einem Gegenschlag führen kann.		<b>Ressourcenplättchen</b> (in 4 Farben: gelb, braun, blau, grün) Diese stellen unterschiedliche, benutzbare Ressourcen dar. Was genau sie darstellen, hängt vom jeweiligen Szenario ab.
	<b>Zeit-Schild</b> Ein Schild, das den Verlust von Zeiteinheiten verursacht.		Bedeutet: Ein beliebiges Ressourcenplättchen.
	<b>Herz-Schild</b> Ein Schild, das den Verlust von Lebenspunkten verursacht.		<b>Lebenspunkt (LP)</b> Hat ein Wirt keinen Lebenspunkt mehr, stirbt er.
	<b>Besonderer Schild</b> Ein Schild, dessen Auswirkung vom jeweiligen Szenario abhängt.		Ihr erhaltet 3 ZE.
	<b>Graues Schild</b> Bedeutet: Ein beliebiger Schild.		<b>Widerstand</b> 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.