ChronoCops

Da Vincis Universal-Dilemma



Ein verrücktes Abenteuerspiel
für 1 bis 6 Zeitreisende ab 12 Jahren
von Matthias Prinz und Martin Kallenborn

Achtung! Schaut euch vor Spielbeginn das Spielmaterial noch nicht genauer an!

Wartet damit, bis ihr während des Spiels entsprechende Anweisungen erhaltet!

Ist dies (nicht) euer erstes Abenteuer?

Wenn dies euer **erstes** *ChronoCops* Abenteuer ist, dann überspringt den nächsten Absatz und lest weiter bei „**Einleitung**".

Wenn dies **nicht** euer erstes *ChronoCops* Abenteuer ist, müsst ihr diese Anleitung nicht lesen. Die Vorbereitung und der Ablauf des Spiels sind so, wie ihr es bereits kennt. Nur die Anzahl der Zeitlinien könnte abweichen, in diesem Abenteuer gibt es **12 Stapel mit Zeitlinien**. Viel Spaß bei *Da Vincis Universal-Dilemma*!

Einleitung

Wir schreiben das Jahr 2044. Ihr seid Zeitagent*innen, **ChronoCops**, und arbeitet bei **Avantgarde**, der prestigeträchtigen Forschungsabteilung für Zeitreisen. Jahrelang habt ihr dort mit eurem Mentor, **Professor Knix**, gute Forschungsarbeit geleistet und mit ihm zusammen den Prototyp einer Zeitmaschine entwickelt, den **Chronographen**.

Eines Tages, als Professor Knix bei einem Test des Chronographen ungeplant in der Kreidezeit landete, kam es dort zu einem Zeitparadoxon mit einem Saurier, einem Insekt und einem Haarbüschel von Knix. Dabei entstanden seltsame Wesen namens **Cronks**, die Knix in eure Zeit mitbrachte. Dies führte zu Unstimmigkeiten zwischen Knix und Avantgarde, woraufhin euer Forschungsprojekt gestoppt wurde.

Professor Knix schäumte vor Wut. Für ihn waren die Cronks seine eigene Schöpfung und ein wissenschaftlicher Durchbruch, er fühlte sich zu Höherem bestimmt. Er schnappte sich den einzigen funktionierenden Prototyp des Chronographen und tauchte zusammen mit den Cronks in irgendeiner anderen, unbekannten Zeit unter. Sein Plan: ultimative Macht und Rache an Avantgarde!

Es ist nun eure Aufgabe, Knix zu stoppen. Aus den Schrottteilen eines früheren Prototyps des Prototyps schraubt ihr euch im Labor ein Gerät zusammen, das entfernt an den Chronographen erinnert – nicht ganz so schick wie der von Knix, aber hey, der muss reichen! Ausgestattet mit 12 wertvollen **Zeitkugeln** und ein paar Anhaltspunkten, wo ihr Knix suchen sollt, wagt ihr euch auf den Weg durch die Zeit.

Doch ganz so einfach sind Zeitreisen nicht. Ihr könnt nicht einfach wild in der Zeit herumreisen wie in einem schlechten Hollywood-Film, vor allem nicht mit eurem Schrott-Chronographen. Ihr könnt nur durch Zeitspalten schlüpfen, die euch Professor Knix hinterlassen hat. Diese führen euch nicht nur in andere Zeiten, sondern sogar in parallele Zeitlinien!

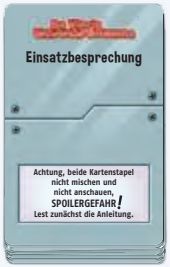
Seid deshalb vorsichtig. Wenn ihr Ereignisse auslöst, die nicht die Zeitspalten von Professor Knix öffnen, könnt ihr ein Zeitparadoxon auslösen. Das wäre eher ungünstig für das Universum – und damit auch für euch.

Und nun los. Commander Karla, die Leiterin der Knix-Mission, erwartet euch bereits im Hauptquartier!

Spielmaterial



1 Decoder, beidseitig
Blaue Seite: Chrono-Decoder
Grüne Seite: Tipp-Decoder



50 große Karten



72 kleine Karten



12 Zeitkugeln

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir eine unterhaltsame Zeit mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Idee des Spiels

ChronoCops ist ein unterhaltsames Zeitreise-Abenteuer, voll mit verrücktem Humor und viel Augenzwinkern. Die Idee basiert auf sogenannten *Point-and-Click-Adventures*. Ihr besucht unterschiedliche Zeiten und Orte und steht dort vor rätselhaften Herausforderungen: Bringt Gegenstände an die richtigen Orte, denkt um die Ecke und räumt Hindernisse aus dem Weg, um weiterzukommen.

Ihr spielt kooperativ, trefft also alle Entscheidungen gemeinsam. Sprecht euch deshalb gut ab und gebt euch allen genügend Raum, um alle Meinungen und Ideen einfließen zu lassen, bevor ihr etwas entscheidet. So macht *ChronoCops* am meisten Spaß!

Vorbereitung

1. Nehmt den Stapel mit den **50 großen Karten**:
   - Die oberste Karte ist die **„Einsatzbesprechung“**; legt sie zunächst bereit, ohne sie umzudrehen.
   - Bildet aus den nächsten Karten für jede der **12 Zeitlinien** einen eigenen **Stapel**, sodass alle Karten mit derselben **Farbe** bzw. demselben **Symbol** (egal ob schwarz oder weiß) im selben Stapel liegen. Die Karten sind entsprechend vorsortiert, ihr solltet sie weder mischen noch umdrehen oder euch näher ansehen. Legt die **12 Stapel** nebeneinander in die Mitte eurer Spielfläche. (Es ist normal, dass die Stapel unterschiedlich hoch sind.)
   - Legt die vorletzte Karte **„Abschlussbriefing“** daneben.
   - Die letzte Karte wird für das Spiel nicht benötigt, legt sie in die Schachtel.
2. Legt den **Chrono-Decoder** (blaue Seite oben) neben den Zeitlinien bereit.
3. Nehmt den Stapel mit den **72 kleinen Karten**:
   - Legt die **47 Karten**, deren Rahmen eine Spirale zeigt, als Stapel bereit. Dies sind Karten, die ihr im Laufe des Abenteuers erhalten werdet.
   - Legt die **4 Antwortkarten** (A, B, C, D) neben den Decoder.
   - Legt die **20 grünen Tippkarten** als Stapel beiseite. Diese benötigt ihr nur, wenn ihr an einer Stelle nicht weiterwisst und euch einen Tipp geben lassen möchtet.
   - Die letzte Karte wird für das Spiel nicht benötigt, legt sie in die Schachtel.



4. Legt die **12 Zeitkugeln** als Vorrat bereit.

5. Dreht nun die **Einsatzbesprechung** um und lest sie laut vor, bevor ihr diese Anleitung weiterlest. Befolgt danach die Anweisungen am Ende der Einsatzbesprechung, wie im Folgenden genauer beschrieben.



Die Zeitlinien

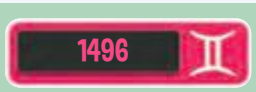
Vor euch liegen **12 Stapel** mit **Zeitlinien**. Jeder Stapel enthält 1 **Deckblatt** sowie 1 oder mehrere **Ortskarten**. Das Deckblatt jeder Zeitlinie zeigt an, ob die Zeitlinie **geschlossen** oder **offen** ist. Zu Beginn des Abenteuers sind alle Zeitlinien noch geschlossen. Immer wenn ihr die Anweisung erhaltet, eine Zeitlinie zu öffnen, dreht ihr das Deckblatt der genannten Zeitlinie um. Ab sofort ist diese Zeitlinie offen.

Am Ende der Einsatzbesprechung habt ihr die Anweisung erhalten, die Zeitlinie Gemini zu öffnen. Dreht deshalb das Deckblatt der Zeitlinie Gemini um, sofern ihr dies noch nicht getan habt; Gemini ist nun offen.

Jedes Deckblatt einer **offenen** Zeitlinie zeigt euch eine oder mehrere **Sprungmarken** innerhalb dieser Zeitlinie, zusammen mit einer kurzen Information, wer oder was euch dort jeweils erwartet.

Die Sprungmarken

Sprungmarken bestehen aus einer Kombination von **Jahreszahl** und **Zeitlinie**. Sie symbolisieren Zeitspalten, die Professor Knix hinterlassen hat. Jede Sprungmarke ist gleichbedeutend mit einem bestimmten **Ort**, zu dem ihr reisen dürft. Wie das genau funktioniert, wird auf der nächsten Seite unter „**Spielablauf**“ beschrieben.



Beispiel: Diese Sprungmarke erlaubt euch, in das Jahr 1496 in der Zeitlinie Gemini zu reisen.

Spielablauf

Nach eurer Einsatzbesprechung dürft ihr eure erste Zeitreise antreten! Entscheidet gemeinsam, zu welchem **Ort** ihr reisen möchtet. Generell dürft ihr nur zu einem Ort reisen, dessen **Sprungmarke** auf irgendeiner **offen ausliegenden Karte** abgebildet ist. Zu Beginn des Abenteuers sind das die 3 Sprungmarken auf dem Deckblatt der offenen Zeitlinie Gemini. Später werden weitere Karten mit Sprungmarken hinzukommen. In manchen Stapeln befinden sich Ortskarten, zu denen ihr noch nicht reisen dürft, obwohl die Zeitlinie offen ist. Ihr dürft **niemals** zu einem Ort reisen, wenn dessen Sprungmarke **nicht sichtbar** ist.

Sobald ihr euch für einen Ort entschieden habt, sucht ihr die entsprechende **Ortskarte** aus dem Stapel der entsprechenden Zeitlinie heraus, dreht sie um und legt sie **offen** aus. Was an einem Ort alles geschehen kann und welche Möglichkeiten ihr dort habt, wird auf Seite 5 unter „**Die Ortskarten**“ genauer beschrieben.

Wenn ihr an eurem aktuellen Ort (vorerst?) fertig seid, entscheidet ihr euch, zu welchem Ort ihr als Nächstes reist. Legt dann zunächst die aktuelle Ortskarte wieder **verdeckt** in den entsprechenden Stapel zurück, bevor ihr die nächste Ortskarte raussucht. Da ihr immer nur an einem Ort zur selben Zeit sein könnt, darf auch immer nur 1 Ortskarte zur selben Zeit ausliegen. (Die Einsatzbesprechung ist keine Ortskarte und bleibt dauerhaft offen liegen.)

Es ist erlaubt und mitunter sogar sinnvoll, dass ihr später erneut zu einem Ort reist, an dem ihr früher schon mal gewesen seid – sofern die Sprungmarke zu diesem Ort weiterhin sichtbar ausliegt.



Beispiel: Falls ihr euch entscheidet, zum Ort „1496 Gemini“ zu reisen, nehmt ihr den Stapel der Zeitlinie Gemini, sucht dort die Karte 1496 heraus, dreht sie um und legt sie aus.

Im weiteren Verlauf werdet ihr weitere Zeitlinien öffnen. Dies führt **nicht** dazu, dass andere Zeitlinien geschlossen werden. Es sind dann mehrere Zeitlinien gleichzeitig offen und ihr könnt auch weiterhin zu allen Sprungmarken aller offenen Zeitlinien reisen.

Wichtig: Stellt euch die unterschiedlichen Zeitlinien wie **parallele Universen** vor. Wenn ihr irgendwo die Vergangenheit verändert und dadurch eine neue Zeitlinie öffnet, dann ist diese parallele Zeitlinie aufgrund eurer Veränderung anders verlaufen!

Beispiel: In der Zeitlinie Gemini reist ihr zum Ort „2022 Gemini – Spielemesse“. Ihr sollt dort für Commander Karla alle Abenteuer der neuen Spielereihe „ChronoCops“ kaufen. Als ihr ankommt, stellt ihr fest, dass dort niemand „ChronoCops“ kennt. Ihr reist daraufhin zum Ort „2018 Gemini – Zoff beim Spieleabend“, wo sich Matthias und Martin, die späteren Autoren der „ChronoCops“, bei einem Spiel so heftig streiten, dass sie danach nie wieder ein Wort miteinander sprechen – ein Werk von Professor Knix! Ihr trefft dort eine kluge Entscheidung und verhindert den Streit. Dadurch öffnet ihr die Zeitlinie Taurus. Nun reist ihr zum Ort „2022 Taurus – Spielemesse“ – und hurra, dort könnt ihr „ChronoCops“ kaufen und euren Auftrag erfüllen.

Erklärung: Im Jahr 2018 zerstreiten sich Matthias und Martin in der Zeitlinie Gemini und erfinden deshalb keine gemeinsamen Spiele. Durch euren Eingriff dort habt ihr die parallele Zeitlinie Taurus geöffnet. In Taurus streiten Matthias und Martin sich nicht und erfinden bald danach die Spielereihe „ChronoCops“. Deshalb könnt ihr in Taurus die Spiele auf der Messe kaufen, während in Gemini niemand diese Spiele kennt.

Auf diese Weise reist ihr durch die Zeit, von Ort zu Ort, löst Aufgaben und Rätsel – bis ihr auf Professor Knix trefft und ihn hoffentlich stoppen könnt. Wenn ihr irgendwann dazu aufgefordert werdet, das **Abschlussbriefing** zu lesen, **endet** euer Abenteuer.

Die Ortskarten

Wenn ihr eine Ortskarte aufdeckt, lest am besten den **Text** laut vor. Schaut euch zudem **alle** das **Bild** im oberen Teil der Karte an, da dort manchmal wichtige Informationen zu finden sind.

Viele Dinge auf den Karten erklären sich von selbst, hier ein paar weitere Erläuterungen:

Karte nehmen 1

Wenn ihr dieses Symbol seht, sucht ihr die entsprechende **kleine Karte** aus dem Stapel heraus, dreht sie um und legt sie offen aus. Mehr Details zu den kleinen Karten findet ihr unten unter „**Die kleinen Karten**“.



Sprungmarken

Wenn ihr eine oder mehrere Sprungmarken auf einer Ortskarte findet, dürft ihr **von diesem Ort** aus dorthin reisen. Aber beachtet: da ihr eure aktuelle Ortskarte dann wieder zurücklegen müsst, sind die Sprungmarken danach nicht mehr sichtbar! (Normalerweise könnt ihr aber später einfach nochmals zu eurer jetzigen Ortskarte reisen und habt dann die Sprungmarken erneut zur Verfügung.)

Auswahlmöglichkeiten

Auf manchen Karten findet ihr unten mehrere Auswahlmöglichkeiten. Je nach eurer Entscheidung kann dies zu unterschiedlichen Auswirkungen führen, zum Beispiel zu einer Sprungmarke oder zum Nehmen einer Karte. Für manche Entscheidungen benötigt ihr die **Antwortkarten**. Wie das genau funktioniert, wird auf Seite 6 unter „**Die Antwortkarten**“ beschrieben.

Wichtig: Ihr **müsst nicht sofort** eine Entscheidung treffen! Wenn ihr euch nicht sicher seid, welches die richtige Entscheidung ist, oder wenn ihr glaubt, dass euch noch eine wichtige Information fehlt, dann trefft einfach keine Entscheidung! Reist lieber später nochmal zu diesem Ort, wenn ihr bereit seid, euch zu entscheiden.

Einsatz von Gegenständen

An manchen Orten kommt ihr nur weiter, wenn ihr einen bestimmten Gegenstand einsetzt. Wie das genau funktioniert, wird auf Seite 6 unter „**Die Gegenstände**“ beschrieben.

Verlust von Zeitkugeln

Wenn ihr dieses Symbol seht, legt ihr die entsprechende Anzahl an Zeitkugeln aus eurem Vorrat zurück in die Schachtel. Mehr Details findet ihr auf Seite 7 unter „**Die Zeitkugeln**“.



Die kleinen Karten

Für die kleinen Karten gilt weitgehend dasselbe wie für die Ortskarten: Wenn ihr eine Karte erhaltet, lest am besten den Text laut vor. Falls sich ein Bild darauf befindet, schaut es euch alle an. Ihr könnt auch hier Sprungmarken finden, Zeitlinien öffnen, Zeitkugeln verlieren etc.

Anders als die Ortskarten bleiben alle kleinen Karten offen vor euch liegen. Legt kleine Karten mit **Sprungmarken** am besten neben die **Zeitlinienstapel**, damit ihr einen guten Überblick über alle sichtbaren Sprungmarken habt.

Manchmal werdet ihr angewiesen, eine kleine Karte wieder abzulegen oder in den Stapel zurückzulegen. Eine Erklärung der entsprechenden Symbole:



Nehmt diese Karte aus dem Stapel und legt sie offen aus.



Nehmt diese Karte aus eurer Auslage und legt sie in die Schachtel.



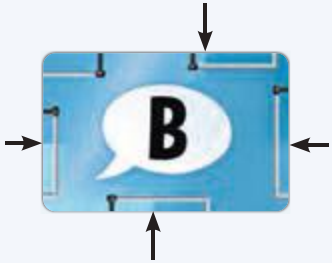
Sortiert diese Karte verdeckt in den Stapel zurück.

Auf manchen kleinen Karten erhaltet ihr **Gegenstände**. Wie und wo ihr diese einsetzen könnt, wird auf Seite 6 unter „**Die Gegenstände**“ beschrieben.

Die Antwortkarten

Auf manchen **Ortskarten** führt euch eine Entscheidung zu einer **Antwortkarte** A, B, C oder D. Wenn dies geschieht, kommt der **Chrono-Decoder** (blaue Seite) ins Spiel:

- Legt eure aktuelle **Ortskarte** an die entsprechende **Außenkante** des Chrono-Decoders mit **demselben Zeitliniensymbol** an. Achtet darauf, dass der farbige Bereich **exakt passend** anliegt.
- Legt die gewählte **Antwortkarte** mit ihrer **blauen** Seite auf das entsprechende Feld in der **Mitte** des Chrono-Decoders, in derselben Leserichtung. Achtet dabei unbedingt darauf, dass die Antwortkarte **an allen 4 Seiten** an den Farbübergängen **exakt passend** anliegt!



Es ist sehr wichtig, dass **beide** Karten **sehr genau** anliegen. Schon eine kleine Ungenauigkeit kann zu einem falschen Ergebnis führen!

Folgt nun der zunächst farbigen Linie, die von der **Ortskarte** ausgehend auf den Chrono-Decoder führt, über die Farben Grau bzw. Silber bis zur **Antwortkarte** und dort zur einzigen Linie, die **in Schwarz** wieder zurück auf den Chrono-Decoder führt. Diese schwarze Linie führt euch zu einer kleinen Karte, die ihr wie üblich nehmt und offen auslegt.

Hinweis: *Folgt Linien an Kreuzungen immer geradeaus, ohne abzubiegen.*

Sollte der seltene Fall eintreten, dass die Linie irgendwo ins Leere läuft, dann habt ihr leider ein **Zeit-Paradoxon** ausgelöst! Euer Handeln hat die Zeit entweder gar nicht oder sogar negativ verändert. Ihr verliert sofort **2 Zeitkugeln**! (Mehr Details findet ihr auf Seite 7 unter **„Die Zeitkugeln“**.)

Legt danach die Antwortkarte und den Decoder wieder zur Seite.

Beispiel: Bei der Karte „2022 Virgo“ habt ihr euch für Option B entschieden. Ihr legt die Ortskarte außen passend an und die Antwortkarte B in die Mitte. Die Linie von der Ortskarte führt zur kleinen Karte 14. Ihr nehmt Karte 14 und legt sie offen aus. Danach legt ihr den Decoder und die Antwortkarte wieder zur Seite.

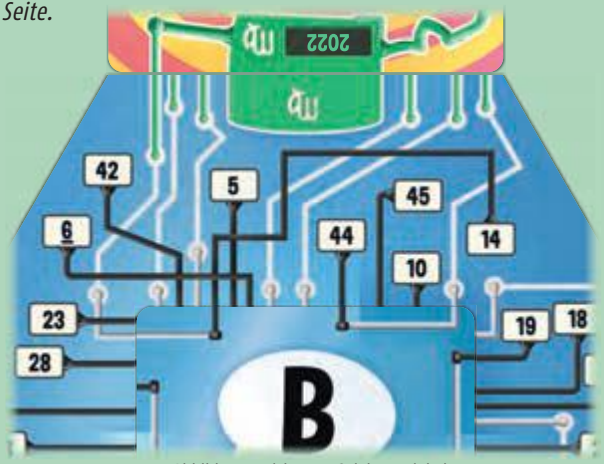


Abbildung weicht vom Spielmaterial ab.

Die Gegenstände

Im Laufe des Abenteuers werdet ihr kleine Karten mit **Gegenständen** erhalten. (Ihr erkennt sie daran, dass am äußeren Rahmen der Gegenstände silberne und schwarze Linien verlaufen, die zu den Linien des **Chrono-Decoders** passen.) Diese Gegenstände müsst ihr zur richtigen Zeit bzw. am richtigen **Ort** einsetzen. Ihr werdet dazu nicht aufgefordert, sondern könnt dies jederzeit tun, wenn ihr glaubt, eine sinnvolle Kombination gefunden zu haben.

Wenn ihr euch entscheidet, bei eurer **aktuellen Ortskarte** einen Gegenstand einzusetzen, geht ihr genauso vor wie bei den Antwortkarten. Ihr legt die aktuelle **Ortskarte außen** an den **Chrono-Decoder** (blaue Seite) und den **Gegenstand** in die **Mitte**. Achtet auch hier immer darauf, dass beide Karten **exakt** anliegen und dass die Leserichtung stimmt.

Wie bei den Antwortkarten führt euch die von der Ortskarte ausgehende Linie im Normalfall zu einer kleinen Karte (oder in seltenen Fällen ins Leere und zum Verlust von 2 Zeitkugeln).

Auf manchen Ortskarten führt oben keine Linie hinaus. An solchen Orten könnt ihr keine Gegenstände einsetzen.



Die Tippkarten

Falls ihr an irgendeiner Stelle das Gefühl habt, dass ihr nicht weiterkommt und Hilfe benötigt, könnt ihr euch mit Hilfe des **Tipp-Decoders** (grüne Seite) einen Tipp geben lassen. Dazu gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten:

· Tipp zu einer Ortskarte

Falls ihr zu eurer **aktuellen Ortskarte** einen Tipp haben möchtet, schaut zuerst, ob von der Karte oben eine **Linie** hinausführt, denn nur dann könnt ihr dazu einen Tipp erhalten. Legt dann die Ortskarte **außen** an den **Tipp-Decoder** an, sodass der farbige Bereich exakt passend anliegt. Die farbige Linie, die von der Ortskarte ausgeht, führt euch über eine **gelbe Linie** zu einer **Tippkarte**.

· Tipp zu einer kleinen Karte

Falls ihr zu einer **kleinen Karte** einen Tipp haben möchtet, schaut zuerst, ob von der Karte irgendwo eine **gelbe Markierung** hinausführt, denn nur dann könnt ihr dazu einen Tipp erhalten. Legt dann die kleine Karte in die **Mitte** des **Tipp-Decoders**, sodass sie an allen 4 Seiten exakt passend anliegt. Die Linie, die von der gelben Markierung der kleinen Karte ausgeht, führt euch zu einer **Tippkarte**.

Sucht die entsprechende **grüne Tippkarte** aus dem Stapel heraus, dreht sie um und legt sie offen aus. Ihr verliert **1 Zeitkugel**, wie auf der Tippkarte angegeben. Falls auf der Tippkarte nur etwas steht, das ihr sowieso schon wusstet, müsst ihr keine Zeitkugel abgeben.

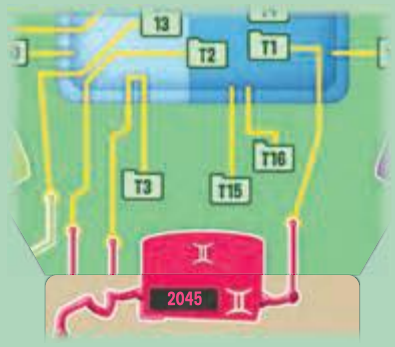


Abbildung weicht vom Spielmaterial ab.

Beispiel: Die Linie von „2045 Gemini“ führt zur Tippkarte Nr. 1.

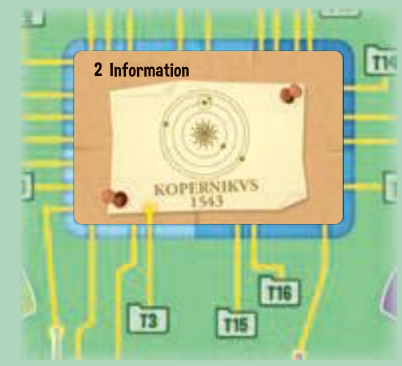


Abbildung weicht vom Spielmaterial ab.

Beispiel: Die gelbe Markierung der kleinen Karte 2 führt zur Tippkarte Nr. 3.

Die Zeitkugeln

Ihr beginnt das Abenteuer mit **12 Zeitkugeln**. Sie sind dazu da, um am Ende eures Abenteuers eine Bewertung vorzunehmen:

- Wenn eine Entscheidung oder Veränderung von euch weniger gut war, kann dies zu einem **Zeit-Paradoxon** führen. Meist verliert ihr dann **2 Zeitkugeln**, aber es kann auch eine andere Anzahl sein, dies wird euch entsprechend mitgeteilt.
- Wenn ihr euch einen **Tipp** geben lasst, verliert ihr immer genau **1 Zeitkugel**.

Im Abschlussbriefing erfahrt ihr, wie gut ihr abgeschnitten habt.

Wichtig: Ihr könnt zwar Zeitkugeln verlieren, aber ihr könnt niemals dieses Abenteuer verlieren! Solltet ihr alle Zeitkugeln verlieren, geht euer Abenteuer trotzdem weiter! Selbst wenn ihr mehr Zeitkugeln verlieren würdet, als ihr noch habt, spielt ihr einfach weiter und ignoriert ab dann alle weiteren Zeitkugel-Verluste. Schon euer alter Freund Konfuzius wusste: *„Ist der Ruf erst ruiniert, lebt es sich ganz ungeniert!“*

Hinweise für ein besseres Spielerlebnis

- Schaut euch alle Karten immer sehr aufmerksam an und lest die Texte sorgfältig! Manchmal ist in der Abbildung oder in einem einzelnen Wort ein Hinweis versteckt.
- Lasst euch auf das Thema ein und habt keine Angst vor „großen“ Veränderungen der Zeitgeschichte. Welche Änderungen in der Vergangenheit könnten zu welchen Veränderungen in der Zukunft führen? Welche Informationen aus der Zukunft könnten euch in der Vergangenheit helfen? Welcher Gegenstand könnte an welcher Stelle sinnvoll eingesetzt werden? Versetzt euch dabei in die Situation hinein und denkt nicht abstrakt, sondern thematisch!
- Vernachlässigt „alte“ Zeitlinien nicht, wenn ihr neue öffnet. Wenn ihr nicht weiterkommt, lest nochmal alle Orte laut vor, zu denen ihr sichtbare Sprungmarken habt. Wartet nicht auf einen konkreten Anlass, um einen noch unbekannten Ort zu besuchen. Manchmal erkennt ihr den Anlass vielleicht erst im Nachhinein.
- Vielleicht müsst ihr nicht jede Zeitlinie öffnen. Vielleicht benötigt ihr nicht jeden Gegenstand, den ihr findet. Andererseits: Nur weil ihr an einem Ort schon mal eine Entscheidung getroffen habt, solltet ihr den Ort nicht „abhaken“; vielleicht ist es sinnvoll, noch eine andere Auswahlmöglichkeit zu treffen oder ihr könnt dort etwas anderes Sinnvolles tun!?
- Haltet euch nicht zu sehr an den Zeitkugeln fest, sondern habt keine Angst davor, auch mal die eine oder andere Zeitkugel zu verlieren. Und nehmt euch ruhig einen Tipp, wenn ihr glaubt, in einer Sackgasse zu sein, dies ist keine Schande!
- Ihr benötigt an manchen Stellen Allgemeinwissen, aber niemals Spezialwissen. Das heißt, wenn euch an einem Ort für eine Entscheidung eine Information fehlt, die nach eurer Einschätzung kein Allgemeinwissen ist, dann stellt die Entscheidung erst mal zurück und reist woanders hin; ihr werdet die benötigte Information sehr wahrscheinlich im Spiel finden!
- Bei Ortsangaben haben wir bewusst die heutigen Namen verwendet. Generell erhebt dieses Abenteuer nicht den Anspruch, historisch korrekt zu sein.





Impressum

Autoren: Matthias Prinz, Martin Kallenborn | **Illustration:** Folko Streese
Grafikdesign und Satz: atelier198 | **Realisation:** Thygra Spiele
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2022 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele

Pegasus Spiele