



T.I.M.E STORIES

**WILLKOMMEN BEI TIME STORIES – DANKE,
DASS IHR DIESES SET HERUNTERGELADEN HABT!**

TIME Stories ist ein kooperatives, erzählbasiertes Spiel. Ihr seid Agenten der TIME Agency, die auf eine wilde Reise durch Raum und Zeit gehen, um Paradoxa zu verhindern und die Menschheit zu retten.

TIME Stories Revolution verhält sich zu **TIME Stories** wie die zweite Staffel einer TV-Serie zur ersten. Die erste Staffel von **TIME Stories** wird **Weißer Zyklus** genannt und besteht aus 9 Szenarien.

◀ 1920 N. Z. ▶



◀ 1992 N. Z. ▶



◀ 7553 A. Z. ▶



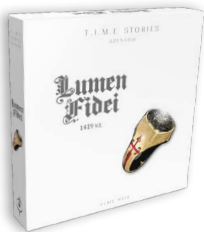
◀ -1146 N. Z. ▶



◀ 1914 N. Z. ▶



◀ 1419 N. Z. ▶



◀ 1982 N. Z. ▶



◀ 1685 N. Z. ▶



◀ 1673 N. Z. ▶



Die zweite Staffel, der *Blaue Zyklus*, hat gerade erst begonnen. Bisher sind 3 Missionen bekannt.

◀ 2099 N. Z. ▶



Das Hadal-Projekt
(verfügbar)

◀ 6951 A. Z. ▶



Ein Sommernachtstraum
(Herbst 2020)

◀ 1958 N. Z. ▶



Die Cavendish-Villa
(Frühjahr 2021)

Vielleicht fragt ihr euch: Muss ich **Time Stories** kennen, um **Time Stories Revolution** spielen zu können? Nein, natürlich nicht!



TIME STORIES REVOLUTION



Jede Mission von **TIME Stories Revolution** ist ein vollständiges Abenteuer. Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge spielen, sei es im Filmmodus (eine oder mehrere Missionen) oder im Serienmodus (alle Missionen).

Und wenn euch das noch nicht genug ist, könnt ihr mit dem optionalen Set **EXPERIENCE** alle Einzelmissionen zu einer großen Geschichte verbinden: Verwaltet die Agency, trainiert eure Agenten und bewältigt gemeinsam Traumata, Ereignisse und Bedrohungen.

DIE DAMIEN-MISSION

Nun gut, aber was ist jetzt **TIME Stories Revolution: Damien**? Es ist eine Demo-Mission, die wir bei verschiedenen Events anbieten. Einige Exemplare wurden gedruckt und an den Fachhandel verteilt.

Damien ist ein kürzeres und etwas einfacheres Abenteuer als die anderen Missionen (erhältlich im Spiel Laden eures Vertrauens). Außerdem ist **Damien** die Vorgeschichte zu der noch nicht erschienenen Mission **Die Cavendish-Villa**, in der ihr einige der Wirte (Charaktere, die eure Agenten beim Zeitreisen steuern) aus **Damien** wiedertreffen werdet.



◇ WAS BRAUCHEN WIR?

Einen Farbdrucker, Papier, Schere sowie Klebstoff oder Kartenhüllen in verschiedenen Größen.

◇ WAS IST ZU TUN?

Lest als Erstes die Spielanleitung. Wenn ihr mit Freunden über Videochat spielen wollt, schickt ihnen dieses Set und bittet sie, ebenfalls die Anleitung zu lesen, es sei denn, ihr wollt ihnen die Regeln erklären.

Druckt alle heruntergeladenen Dokumente aus. Die Seiten sind immer abwechselnd mit Vorder- und Rückseiten sortiert, sodass ihr direkt doppelseitig drucken könnt. (Beachtet dafür die Anleitung eures Druckers.)

Schneidet die Karten aus, ohne allzu genau hinzusehen – Spoiler-Gefahr!

Klebt die Vorder- und Rückseiten der Karten zusammen und/oder steckt sie in Kartenhüllen, falls ihr sie nicht direkt doppelseitig ausgedruckt habt. In jedem Fall müsst ihr aufpassen, dass jede Vorderseite die passende Rückseite erhält.

Sucht euch Material für einige Münzenplättchen und für 18 Azrak-Kristalle (beliebige Spielsteine, Münzen, Marker, etc. – vorzugsweise in Blau).

◇ JETZT HABT IHR ZWEI MÖGLICHKEITEN:

Zu Hause spielen: Befolgt die Regeln von Damien.

Per Videochat spielen: ALLE Spieler müssen ihr eigenes spielfertiges Set haben. Niemand darf einen

Wirt spielen oder ein Objekt haben, das bereits ein anderer Spieler hat. Ihr könnt jedoch (gemäß den Regeln) Objekte tauschen. In dem Fall nimmt der Spieler, der das Objekt bekommt, es aus seinem eigenen Objektstapel und der Spieler, der es abgegeben hat, legt es in seinen Stapel zurück.

Leider ist das Spielen auf Entfernung nicht ohne Herausforderungen, vor allem was Gruppenplättchen und Aktionen betrifft.

Sagt daher immer genau an, was ihr tut und welche Karten ihr erkundet. Jede Story-Karte darf immer nur von einem Spieler gleichzeitig gelesen werden.

Achtet auch darauf, dass ihr den Überblick über den gemeinsamen Azrak-Vorrat im Vortex behaltet. Normalerweise befindet sich dieser in der Tischmitte. Wenn ihr auf Entfernung spielt, solltet ihr einen Azrak-Beauftragten ernennen, der für euch alle den Vorrat verwaltet. Und – last but not least – denkt daran, dass TIME Stories ein kooperatives Spiel ist, das viel Kommunikation erfordert.

So, es kann losgehen! Egal ob ihr zusammen am Tisch sitzt oder eure Freunde nur im Videochat seht, gebt aufeinander acht.

Wir wünschen euch eine sichere Zeitreise!

Manuel Rozoy und die

