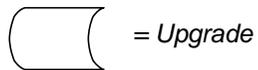


Das Spiel verläuft über 5 Runden zu je 3 Phasen.

T.I.M.E = Temporalinstitut zur Monumentexploration

T.I.M.E - Kristalle sind Joker und stehen für eine beliebige Farbe.

1) EINKOMMEN (ab Runde 2):



- ◆ Upgrades an Luftschiff tafel bringen Ertrag. Es beginnt der Startspieler und nimmt sich alle ihm zustehenden Erträge. Reihum wird genauso verfahren.
- ◆ T.I.M.E-Kristalle (farblos) sind wie Joker. Sie liegen immer direkt rechts von den farbigen Kristallen und rutschen nach rechts auf bei neu eingefügten Kristallen in einem Generator.
- ◆ Farbige Kristalle sind immer linksbündig und farblich passend einzusetzen. Manche Generator-Felder verlangen zusätzlich 2 Gold.
- ◆ Erträge sind: Gold, Ansehen, Kristalle (aus Beutel, sofort einsetzen), Vielfarb-Kristall = 1 beliebiges Kristall aus einer Lagerstätte nehmen, Steamfortschritt



2) AKTIONSPHASE:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum wählt jeder Spieler:

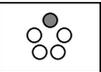
A) ENTWEDER die Startspieler-Karte nehmen (1-mal je Runde möglich):

*In seinem 1. Zug darf der aktuelle Startspieler diese Karte nicht nehmen.*

- ➔ 1 von 2 Sonderaktionen der Startspieler-Karte ausführen (optional):  
Man darf sofort bis zu 10x je 1 Steam in 1 Ansehen wandeln ODER man zahlt 1 Steam und nimmt dafür 1 T.I.M.E-Kristall (sofort einsetzen).

B) ODER 1 Luftschiff einsetzen und Aktion ausführen:

- ◆ Man setzt vom eigenen Hangar 1 Luftschiff auf ein beliebiges freies Aktionsfeld einer Monumenttafel + macht dessen Aktion (PFLICHT). Hat man nicht genug Platz für jeden Nutzen (z.B. Kristalle aus einer Begegnung), nimmt man nur so viel, wie man aufnehmen kann.
- ◆ Ggf. erhält man einen **Bonus** nach vollständiger Aktions-Ausführung. Dazu wählt man den Generator in Rahmenfarbe des Aktionsfeldes und erhält den darunter abgebildeten Bonus, wenn Kristalle enthalten sind. Vollständig = Man hat alle Anpassungen in den Generatoren erledigt.
- ◆ Sein 2. und 3. Luftschiff muss man jeweils auf einer Monumenttafel weiter oben (Zeitstrom) einsetzen als das vorherige eigene Luftschiff.

- **Auftrag:** Nimm den offenen Auftrag\* links von benutzter Monumenttafel und lege ihn verdeckt neben Deiner Luftschiff tafel ab. Du darfst ihn jederzeit ansehen.  
Auf einigen Aktionsfeldern "Auftrag" gibt es 1 Steam oder 1 Feld voran auf dem Zeitportal.   
BONUS sofort: Je grünem Kristall auf Brücke: 1 Ansehen.  
Aufträge werden zum Spielende aufgedeckt und ausgewertet.

- **Begegnung:** Decke so viele Begegnungen auf, wie abgebildet. Einige Aktionsfelder "Begegnung" bringen Dir 2 Ansehen oder 1 Feld voran auf dem Zeitportal. WÄHLE 1 Karte aus.  
*Das Symbol "=" meint Ressourcen selber Farbe*  
Ist die Karte rein blau, führe entweder die obere oder die untere Aktion aus. Erhalte dadurch Ressourcen.  
Ist die untere Aktion lila, führe nur die obere Aktion aus. Danach darf jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn wählen, ob er die lila Aktion machen will. Abgaben => Ertrag.  
BONUS sofort: Pro blauem Kristall im Generator "Maschinenraum" = 1 Steam auf Leiste vorgehen.

- **Kristalle:** Kaufe 1 - x Kristalle für je 2 Gold vom belegten Feld. Manche Aktionsfelder "Lagerstätte" bringen 2 Ansehen.  
BONUS sofort: Pro schw. Kristall im Generator "Labor": 1 T.I.M.E-Kristall aus geheimer Mine nehmen + einsetzen.

- **Upgrade:** Bezahle das Upgrade auf dem Aktionsfeld.

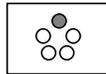
*Beispiele:*

A B C D E F	➔	A B C D 	Zahle so viele Kristalle wie Buchstaben auf dem Upgrade stehen. ... im Beispiel also 4 Kristalle ... Die Kristallfarben müssen zu den Angaben der Aufwandskarte passen.
<i>Aufwands-Karte</i>		<i>Upgrade</i>	

Gezahlte Kristalle kommen in den Beutel.  
Man darf mehr als 4 Upgrades besitzen.  
Erhalte sofort das auf dem Upgrade gezeigt Einkommen.

- Steam hilft:** Fehlt Dir ein bestimmtes Kristall, kannst Du gegen Abgabe von je 1 Steam 1 eig. Kristall in 1 beliebiges anders farbiges Kristall wandeln. Gehe auf Steam-Leiste je 1 Feld nach links.

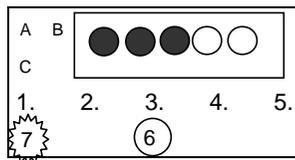
Upgrade-BONUS: Pro pinkem Kristall im Generator (Zeitportal) geht die Reglerscheibe darunter um 1 Feld im Uhrzeiger weiter. Erreicht/überschreitet sie dabei das pinke Startfeld, hast Du sofort 1 extra Aktion auf beliebiger Monumenttafel:



- ◆ Nimm Mr. T.I.M.E vom Zeitkompass und setze ihn auf beliebiges (ggf. besetztes) Aktionsfeld, mache die Aktion, kassiere ggf. Bonus.
- ◆ Nach Ausführung stelle Mr. T.I.M.E. auf Zeitkompass zurück.
- ◆ Sollte der Nutzen eines Aktionsfeldes gerade nicht vorhanden sein, kannst Du dieses Aktionsfeld nicht nutzen.

- Gold: Erhalte so viel Gold, wie auf Aktionsfeld angegeben. Einige Felder bringen 1 Steam oder +1 Feld auf Zeitportal extra. BONUS sofort: Pro grauem Kristall im Generator "Midas Masch." erhalte 2 Gold. Sollte die Bank leer sein, gehst Du leer aus.

- Expedition: Bezahle die Expedition und lege sie offen links neben Deine Luftschiff-tafel. Das Zahlensystem ist wie bei Upgrades. BONUS sofort: Pro orangem Kristall im Generator "Rechenmaschine" erhältst Du eine oder mehrere der auf der Expedition angegebenen Belohnungen.



Beispiel: 3 orange Kristalle bringen hier 7 Ansehen + 6 Gold.  
Man erhält also auch weiter links abgebildete Belohnungen.

**Regeln zum Abgeben von Kristallen / T.I.M.E-Kristallen:**

- ⇒ Kristalle immer von rechts entnehmen (MUSS).
- ⇒ Muss man aus bestimmtem Generator Kristalle entnehmen, dann zuerst T.I.M.E - Kristalle.
- ⇒ Abgegebene T.I.M.E-Kristalle kommen auf die geheime Mine zurück.
- ⇒ Gezahlte farbige Kristalle kommen in den Beutel.

! **Will kein Spieler mehr Luftschiffe setzen und die Startspielerkarte wurde genommen, endet die Phase 2.** Siehe auch dazu oben rechts.

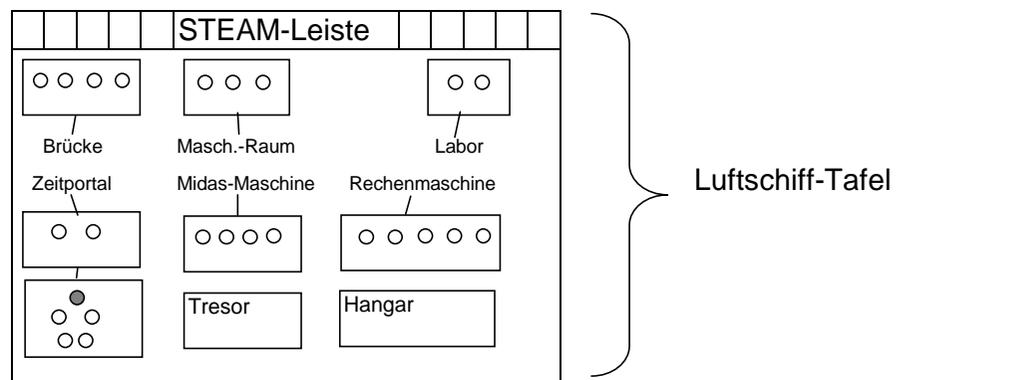
- ◆ Hat aber niemand die Startspieler-Karte genommen, bleibt der bisherige Startspieler im Amt für die Folgerunde und darf sofort 1 Sonderaktion aus den 2 zur Auswahl stehenden der Startspieler-Karte machen.

**3) NACHSCHUB-PHASE:**

- ◆ Nehmt Eure Luftschiffe zurück zu Eurem Hangar.
- ◆ Versetzt oberste Monumenttafel an unterste Position des Zeitstroms.
- ◆ Legt alle auf Lagerstätten verbliebenen Kristalle in den Beutel.
- ◆ Noch ausliegende Expeditionen, Upgrades, Aufträge = aus dem Spiel.
- ◆ Platziert neue Kristalle und Aufträge sowie die zur Runde passenden Expeditionen und Upgrades (also die kommende Runden-Nr.).
- ◆ Nehmt die bisherige aktive Aufwandskarte aus dem Spiel und deckt die oberste Aufwandskarte vom Stapel auf.
- ◆ Der neue Startspieler legt die Startspielerkarte wieder neben den Spielplan und beginnt seinen 1. Zug.

**Spielende:** nach 5 Runden

- ◆ Nun prüft man Aufträge auf Erfüllung: Ressourcen abgeben (T.I.M.E - Kristalle = Joker) und Ansehen dafür erhalten. Der Startspieler beginnt. Geforderte Farb-Kristalle können ggf. durch T.I.M.E-Kristalle geliefert werden, die im Generator der geforderten Farbe liegen.
- ◆ Wer final das höchste Ansehen erreicht hat, gewinnt das Spiel. Patt: Der Beteiligte mit mehr restlichen Kristallen auf seiner Luftschiff-tafel siegt. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 11.09.16  
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

\*siehe FAQ von KOSMOS