

Es werden 3 Runden gespielt, je 1 Deck (I, II, III).

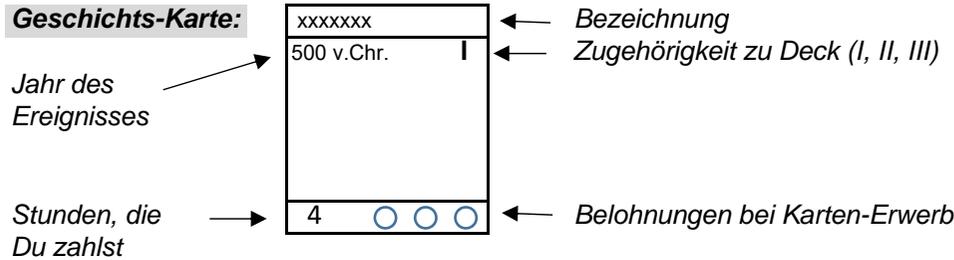
Ablauf einer Runde (bis jeder Spieler auf "12 Uhr"-Feld angekommen ist.):

Ablauf eines Zuges in 5 Schritten:

1) WÄHLE 1 Karte:

Spieler-Reihenfolge: Der Spieler mit Taschenuhr oben im Stapel beginnt usw..
Ab dann ist immer dran, wer am weitesten hinten liegt auf dem Ziffernblatt. *Patt: Wer im Stapel oben liegt, ist eher dran.*

- ➔ ENTWEDER nimmst Du 1 der 5 Geschichts-Karten aus der Auslage.
- ODER Du nimmst die oberste (offene) Karte vom Deck.
- ODER Du nimmst 1 VORFAHREN-Karte (falls noch vorhanden).



Vorfahren-Karte: (Joker) ➔ Sie wirken wie Geschichts-Karten, aber ihr Jahr ist flexibel. Damit kann man Etappen weiterführen, auch wenn keine passende Geschichts-Karte verfügbar ist.

2) BEWEGE UHR: *siehe auch Bonus für Pünktlichkeit*

- ➔ BEWEGE Deine Taschenuhr auf dem Ziffernblatt entsprechend der Stunden, die Du zahlen musst. Auch Vorfahren-Karten haben Kosten.
- ➔ Du darfst Stunden REDUZIEREN, wenn Du je Stunde 1 KRISTALL abgibst. Die Zeit-Kristalle musst Du schon vor dem Nehmen der Karte besitzen. Mindestens muss aber 1 Stunde gezahlt werden. Auf "12 Uhr"-Feld endet Deine Bewegung für die Runde, auch bei Überlauf.

3) BELOHNUNGEN:

- ➔ Wenn Du eine Geschichts-Karte nimmst, ERHÄLTST Du deren Belohnungen unten rechts auf der Karte UND auf der Spielmatte unterhalb der Karte. NIMM ERFAHRUNGS-Plättchen und/oder ZEIT-KRISTALLE aus dem Vorrat.

- ➔ Erfahrungs-Plättchen legst Du in farblich dazu passende Spalten Deines REISE-PLANS. Belegst Du dabei ein Feld mit Symbol oder das letzte Feld einer verbundenen Reihe mit außen rechts ein Symbol zeigend, erhalte diese Belohnung. Das können Zeit-Kristalle oder sofortige Prestige-Punkte (PP) sein.

"W"-ERFAHRUNGS-Plättchen sind JOKER für eine beliebige Spalte. Nicht platzierbare Plättchen gehen zurück in den Vorrat. Erfahrungs-Plättchen sind unendlich, ggf. nimm und platziere als Ersatz 1 "W"-Joker.

4) KARTE platzieren:

Begriff: "letzte Karte" = Karte mit dem Jahr am weitesten in der Gegenwart

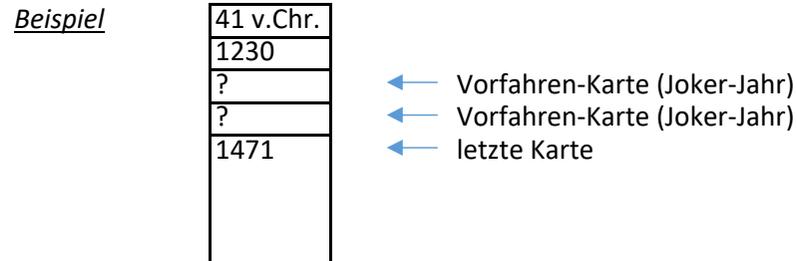
- ➔ Mit Deiner 1. Geschichts-Karte beginnt Deine 1. Etappe. Sonst gilt:
 - a. Ist das Jahr der Karte näher in der Gegenwart als das letzte Deiner Etappe, LEGE die neue Karte überlappend DARAUF, alle Jahreszahlen sichtbar!

ODER

 - b. Ist das Jahr der Karte weiter rückliegend als die letzte Karte Deiner Etappe, füge die Karte nicht hinzu. Du SCHIEBST Deine letzte Etappe zu einem einzigen Stapel zusammen und drehst ihn um. Diese Etappe ist beendet und wertet am Spielende. Die aktuelle Karte BEGINNT eine neue Etappe.

ODER

 - c. Hattest Du eine Vorfahren-Karte gewählt, legst Du sie OBEN AUF Deine aktive ETAPPE, überlappend. Es können mehrere Vorfahren-Karten aufeinander folgen. Als Referenz-Jahr für neue Karten gilt immer das letzte Jahr vor einer Geschichts-Karte in der Etappe.



Zum Ende Deines Zuges:

5) AUSLAGE auffüllen:

nur, wenn Lücke vorliegt

➔ Verschiebe die Geschichts-Karten nach rechts, lege 1 neue Karte links hin.

Rundenende: *Die aktuelle Epoche wird nicht geschlossen!*

➔ **Sind alle Spieler wieder auf dem "12 Uhr"-Feld, folgen diese Schritte:**

- 1) Das Deck des aktuellen Tages und alle Geschichts-Karten werden aus der Auslage entfernt.
- 2) Platziert das Deck des nächsten Tages (II / III) OFFEN auf das Feld unten links auf der Spielmatte.
Zieht 5 Karten vom neuen Deck und bildet die neue Auslage.
- 3) Jeder Spieler legt alle Erfahrungs-Plättchen von seinem Reise-Plan zurück in den Vorrat + legt den Reiseplan in die Schachtel.
- 4) Jeder Spieler wählt 1 seiner übr. Reise-Pläne + legt ihn vor sich.
- 5) Die neue Runde beginnt in der Zugreihenfolge, die von den Taschenuhren auf dem "12 Uhr"-Feld vorgegeben wird.

Spielende:

➔ Alle Spieler schließen ihre aktive Etappe ab und erhalten weitere PP:

- a. 1 PP für jeden übrigen Zeit-Kristall auf dem eigenem Kristall-Behälter.
- b. PP für jede beendete Etappe separat:

Je nach Anzahl der Karten in der Etappe gibt es:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11+
-3	0	2	4	7	10	15	18	21	30	+3*

Karten
PP
*jede weitere Karte

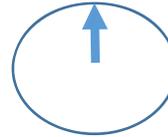
Es gewinnt der Spieler mit den meisten PP.

Patt: Der Beteiligte mit der längeren Etappe gewinnt.

Bei weiterem Patt entscheidet die zweitlängste usw. Etappe.

Sollte sich das Patt nicht auflösen lassen, gilt der Sieg als geteilt.

BONUS für PÜNKTLICHKEIT:



Landest Du **EXAKT** auf dem 12 Uhr-Feld, erhältst Du 3 PP als Bonus.

Nie bewegst Du - auch bei Mehrstunden - Deine Taschenuhr über das "12 Uhr"-Feld hinaus.