

Chrononauts-Spielanleitung

Einleitung	2
Sofort mit dem Spiel beginnen	2
• Beginnen	2
• Spielen	3
• Gewinnen	3
Detaillierter Überblick	4
Drei Spiele in Einem	5
Wie man Chrononauts spielt	5
• Der erste Sprung	5
• Die Reise beginnt	5
• Die Time Line	6
• Ein Beispiel: JFK retten	8
• Verschiedene Karten	9
• Das Spiel beginnen	11
• Der Spielzug	11
• Wie man gewinnt	12
• Wie man komplett verliert	12
• Zeitanomalien	12
• Klärungen & Erinnerungen	13
Wie man Artifaxx spielt	15
Wie man Solonauts spielt	16

Einleitung

In diesem Spiel bist Du ein Zeitreisender mit einer geheimen Mission, einer geheimen Identität und Du hast eine sehr wichtige Aufgabe zu erledigen: Zeitparadoxa reparieren. Du kannst gewinnen, wenn Du genug Paradoxa repariert hast, die drei seltenen und erstaunlichen Artefakte einsammelst, die auf Deiner Missionskarte aufgelistet sind oder die Geschichte in den drei Punkten veränderst, die nötig sind, um Deinen Charakter in die alternative Realität zurück zu bringen, aus der er ursprünglich stammt.

Die permanente Veränderung der Geschichte wird von 32 Karten dargestellt, die in einer bestimmten Weise ausgelegt werden. Sie werden als TimeLine (Zeitlinie) bezeichnet und stellen sozusagen das Spielbrett dar. Diese drei Wege, das Spiel zu gewinnen, bringen unterschiedliche Zeitverläufe und Aktionen mit sich, aber Du kannst das Spiel auch in zwei weniger komplizierte Spiele aufteilen: Solonauts (Das Solitär-Spiel, das die Geschichte verändert) und Artifaxx (Das Fluxx-artige Spiel, dass sich mit dem Sammeln von erstaunlichen Gegenständen befasst). Die Regeln für diese beiden Spiel-Varianten befinden sich am Ende der Spielanleitung.

Sofort mit dem Spiel beginnen

Für die, die sofort zu spielen anfangen wollen, folgt hier der Schnell-Einstieg:

Beginnen

Anzahl der Spieler: 2 – 6 (aber es funktioniert auch mit mehr Spielern)

Die TimeLine auslegen: Lege die 32 beidseitigen TimeLine-Karten in einem Gitter, bestehend aus 4 x 8 Karten, auf dem Tisch aus. Dabei musst Du den Reihen-Nummern (genannt TimeLine-Index) folgen, die in der linken unteren Ecke stehen. Alle Karten müssen mit der „True History“ (tatsächlich passierten Geschichte) nach oben ausliegen (Ripplepoint-Karten mit der blauen Seite, Linchpin-Karten mit der violetten Seite).

Verteilen der Missions- und ID-(Identitäts-) Karten: Mische die Missionskarten und verteile eine an jeden Spieler. Tu das gleiche mit den ID Karten. Danach legst Du die beiden kleinen Kartenstapel an den Rand des Spielfeldes.

Mischen und Verteilen: Jeder Spieler erhält am Anfang drei Karten von dem gemischten Chrononauts-Kartenstapel. Die übriggebliebenen Karten stellen den Stapel dar, von dem später die Karten gezogen werden.

Entscheide, wer anfängt: Jeder Spieler schätzt die momentane Zeit. Wer am besten geschätzt hat, beginnt.

Spielen

Eine Karte ziehen, eine Karte spielen: Beginne Deinen Zug damit, eine Karte vom Stapel zu ziehen. Wenn Du daraufhin keine Karte ausspielen kannst (oder nicht willst), dann lege einfach eine Karte ab. Wenn Du das tust, kannst Du, wenn Du willst, noch eine weitere Karte ablegen und dafür eine neue Karte ziehen. Andernfalls spielst Du eine der fünf folgenden Karten:

Inverter („Umkehrer“): Suche Dir eine der Linchpin-Karten als Ziel aus. Die Inverter-Karte erlaubt Dir, diese Karte umzudrehen. Dann schau unter dem Stichwort „Ripples“ auf der Linchpin-Karte nach und drehe alle Ripplepoint-Karten, die dort angegeben sind auf die „Paradoxon“-Seite. Auf die selbe Weise musst Du alle Ripplepoint-Karten umdrehen, die vorher paradox waren und es nun nicht mehr länger sind. Vorher musst Du die darauf liegenden „Patches“ weglegen, die nicht mehr länger benötigt werden (detaillierte Regeln folgen weiter unten in der Anleitung).

Patch („Flicken“ oder „Verband“): Ein Patch kann nur dann gespielt werden, wenn das angegebene Jahr auf der TimeLine mit der Paradoxon-Seite nach oben hin ausliegt. Bedecke das Paradoxon dann mit dem Patch. Danach darfst Du eine Extrakarte vom Stapel nehmen (als Belohnung dafür, dass Du ein Loch in der Zeit geflickt hast). Gehe sicher, dass Du alle Instruktionen auf dem Patch befolgst (beachte dabei besonders die Jahre 1945 und 1962).

Artefakt: Teile den anderen Spielern mit, dass Du als Zeitreisender in das Jahr gereist bist, das auf Deiner Karte angegeben ist, um einen bestimmten Gegenstand zu holen. Dann lege das Artefakt vor Dir auf den Tisch, mit der Bild-Seite nach oben.

Action: Lege die Karte auf dem Ablage-Stapel ab und folge den Anweisungen.

Timewarp („Zeitsprung“): Lege die Karte auf dem Ablage-Stapel ab folge den Anweisungen.

Gewinnen

Wann Du gewinnen kannst: Du kannst nur dann gewinnen, wenn Du Deinen Zug gerade beendet hast.

Wie Du gewinnen kannst: Es gibt drei Wege, um das Spiel zu gewinnen:

1. Nach Hause reisen: Du gewinnst, wenn Dein Charakter in die alternative Realität zurückkehrt, die auf Deiner ID-Karte angegeben ist.

Um das zu tun, müssen die drei Schlüssel-Ereignisse, die auf der ID-Karte aufgelistet sind, genau so auch in der TimeLine auftauchen, wenn Dein Zug beendet ist.

2. Deine Mission vollenden: Alle drei Artefakte, die auf deiner Missionskarte angegeben sind, müssen vor Dir auf dem Tisch liegen, wenn Dein Zug beendet ist.
3. Macht und Erfolg: Wenn Du am Ende deines Zugs 10 Karten in Deiner Hand hältst (ID- und Missionskarten nicht mitgezählt), hast Du gewonnen!

Wie Du verlieren kannst: Alle verlieren, wenn das Universum zerstört wird. Das passiert, wenn jemand das 13. Zeitparadoxon verursacht.

Detaillierter Überblick

In Chrononauts bist Du ein Zeitreisender mit einer einzigartigen Identität, verschiedenen Zielen und dem Wunsch, nach Hause zu kommen. Für Dich ist die wirkliche Welt von heute nur eine alternative Realität. Du bist in einem Universum aufgewachsen, in dem die Dinge anders verlaufen sind. Vielleicht steht in Deinem Geschichtsbuch, dass J. F. Kennedy nicht erschossen wurde, aber dafür Hitler. Vielleicht bist Du von einer Welt, in der die Russen 1969 zum Mond geflogen sind, an Stelle der Amerikaner. Oder vielleicht hat die Titanic den Eisberg 1912 verfehlt, aber ist trotzdem bei einem anderen Unfall einige Jahre später gesunken. Oder vielleicht, und nur vielleicht, ist die Menschheit von einem Nuklear-Krieg im Jahr 1962 ausgerottet worden und Du bist eine hochentwickelte Kakerlake aus einer 100.000 Jahre entfernten Zukunft. Was auch immer anders gelaufen ist, Du bist in einer anderen Realität aufgewachsen und Dein wichtigstes Ziel ist es, Deine Realität wiederherzustellen.

Gleichzeitig bist Du auf einer Mission. Nur einige Wenige haben das Glück, durch die Zeit reisen zu können und die, welche selbst keine Reisen durch die Zeit unternehmen können, heuern ständig Zeitreisende an, die einen Job für sie erledigen sollen. Vielleicht bist Du beauftragt worden, einige lebende Dinosaurier einzufangen oder etwas aus der Zukunft zu besorgen oder einige längst verlorene Gegenstände zu retten, bevor sie zerstört werden, um sie in einem Museum auszustellen oder ähnliches. Was auch immer der Grund dafür ist – Du bist beauftragt worden, durch die Zeit zu reisen, um drei Artefakte zu besorgen und Dein zweites Ziel ist es, diesen Auftrag zu erfüllen. Aber sei auf der Hut! Andere Chrononauten sind vielleicht hinter dem gleichen Artefakt her. Und mit einer Zeitmaschine kann Dein Gegner immer vor Dir da sein („Get There First“).

Schließlich ist es Deine Aufgabe, Zeitparadoxa zu beheben. Denn Zeitreisen ist ein kniffliges Geschäft. Wenn sich etwas in der Geschichte ändert, hinterlässt das fast immer kleine Anomalien oder unerwünschte Nebenwirkungen, welche Löcher im Raum-Zeit-Kontinuum hinterlassen. Diese Zeitparadoxa müssen behoben werden oder sie haben irgendwann

eine Kettenreaktion zur Folge, welche das gesamte Universum zerstören wird. Deshalb bist Du, als Zeit-Techniker der „TimeRepairAgency“ darauf trainiert, diese Löcher wieder zu schließen. Dein drittes Ziel ist es also, genug Paradoxa zu beheben, um von Deiner Agentur in den Ruhestand befördert oder in den Ruhestand geschickt zu werden – je nachdem, was Dir besser gefällt.

Drei Spiele in Einem

Dieses Spiel ist ein großes Abenteuer, das zwei verschiedene Elemente enthält, die zur gleichen Zeit ablaufen. Diese Elemente handeln hauptsächlich von zwei Dingen: Entweder den Verlauf der Geschichte zu ändern oder die Zeitmaschine dazu zu nutzen, Artefakte aus der Zukunft oder Vergangenheit zu beschaffen. Diese beiden grundlegenden Spielelemente können auch separat gespielt werden. Dann macht man aus einem Spiel zwei weniger komplizierte Spiele. Mit anderen Worten: Es gibt drei Spiele, die Du mit diesen Karten spielen kannst:

1. Artifaxx: Ein schnelles und leichtes Fluxx-artiges Zeitreise-Kartenspiel, das sich nur um die Missionen und Artefakte dreht.
2. Solonauts: Ein Solitär-artiges Spiel, das nur von den Charakteren und der Zeitlinie handelt.
3. Chrononauts: Das komplette Zeitreise-Kartenspiel!

Wie man Chrononauts spielt

Was nun folgt, sind die Regeln für das komplette Spiel. Die Anleitungen für Artifaxx und Solonauts folgen am Ende dieser Anleitung.

Der erste Sprung

Einige Zeit-Reisende möchten vielleicht zuerst ein paar Runden Artifaxx spielen, bevor sie mit Chrononauts loslegen. Wenn Deine Spielrunde also zuerst ein bisschen Artifaxx spielt, kannst Du (ja genau, die Person, die gerade die Regeln liest) währenddessen mit dem Rest der Karten Solonauts spielen, so dass Du die TimeLine ein bisschen besser kennen lernst und bei Chrononauts auch als TimeKeeper (Wächter der Zeit), siehe weiter unten, agieren kannst.

Die Reise beginnt

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, verteilst Du die folgenden Karten:

1. Eine geheime ID: Deine ID-Karte enthält Deinen Namen und einige Hintergrundinformationen zu Deinem Charakter (in der Form einer Kurzgeschichte mit 55 Wörtern). Daneben steht außerdem eine Liste mit den drei geschichtlichen Ereignissen, die Du in der TimeLine

verändern musst, um in Deine eigene Wirklichkeit zurück kehren zu können.

2. Eine geheime Mission: Deine Missions-Karte sagt Dir, welche drei Artefakte Du brauchst, um zu gewinnen (und warum Du sie brauchst!).
3. Drei Chrononauts-Karten: Du beginnst mit drei Handkarten. Jedes Mal, wenn Du ein Zeitparadoxon behebst, bekommst Du eine Extra-Karte, welche die Anzahl Deiner Handkarten um eins erhöht (Du kannst auch Extra-Karten bekommen, wenn Du die „Sell an Artifact Action“ benutzt). Nachdem Du eine Karte gespielt hast, musst Du noch 10 Karten auf der Hand haben, um zu gewinnen.

Die Time Line

Die TimeLine der sich verändernden Geschichte ist eine bestimmte Anordnung der 32 Karten. Sie werden in einem Gitter (4 x 8 Karten) auf einem Tisch ausgelegt und stellen das Spielbrett dar. Stelle Dir die TimeLine wie eine riesige Statusanzeige vor, mit deren Hilfe das „Time Repair Agency-Hauptquartier“ einen Überblick über den Missionsverlauf hat. Das Hauptquartier liegt irgendwo außerhalb des normalen Zeitflusses, von wo aus spezielle Scanner alle Aktivitäten der Chrononauten und die von ihnen verursachten Zeitparadoxa lokalisieren können.

Lege jetzt die TimeLine aus (vorausgesetzt Du hast genug Zeit und freien Platz auf dem Tisch). Jede Karte der TimeLine ist in der unteren linken Ecke mit einer Reihen-Nummer versehen, die der Zeit-Index genannt wird, und die Dir sagt, wo die Karte platziert werden muss. Das ist besonders dann nützlich, wenn die TimeLine durcheinander gerät.



Wie Du bei Betrachten der Karten bemerken wirst, besteht die TimeLine aus Linchpins und Ripplepoints. Jeder Linchpin zeigt ein historisches Schlüsselereignis. Auf der Rückseite wird in Rot gezeigt, welchen Verlauf dieses Ereignis auch noch hätte nehmen können. Ripplepoints dagegen sind historische Ereignisse, welche von den Veränderungen der Linchpins beeinflusst werden. Ihre Rückseite zeigt ein Loch im Fluss der Zeit an, auch Zeitparadoxon genannt. Am Anfang des Spiels sollten alle Linchpins mit der violetten Seite nach oben ausliegen und alle Ripplepoint mit der blauen Seite nach oben, so dass die TimeLine die geschichtliche Entwicklung darstellt, wie sie in unserer Welt tatsächlich abgelaufen ist (Wir nennen diese Ausgangssituation das „True History Setup“).

Obwohl eine Zeitmaschine Dir erlaubt, rückwärts oder vorwärts in der Zeit zu jedem Punkt der Geschichte zu reisen, den Du Dir aussuchst, kann die Geschichte nur in 13 besonderen Momenten verändert werden (jedenfalls in diesem Spiel). Das sind Zeiten, in denen sich die Welt über Nacht verändert (aufgrund eines Ereignisses, das ein Zeitreisender auf den Kopf gestellt hat). Wir nennen diese Schlüsselereignisse „Linchpins of History“ und jedes hat ein eigenes Symbol.

Merke Dir, dass große Versionen dieser Symbole auf den Linchpin-Karten abgebildet sind, während kleinere Versionen, oftmals in Kombination, auf den Ripplepoint-Karten sind. Beachte außerdem, dass sowohl Jahr als auch Symbol auf der Rückseite der Linchpin-Karten stehen. Diese sind mit einem Apostroph versehen, welches als „prime“ gelesen wird. Dieses Zeichen weist auf den Unterschied hin zwischen einem Ereignis, das so passiert ist, wie es in unseren Geschichtsbüchern steht und einem Ereignis, das von einem Chrononauten verändert worden ist. Diese Symbole werden benutzt, um den Überblick darüber zu behalten, wie die Geschichte von den Spielern verändert und wieder hergestellt worden ist.

Ripplepoints hängen manchmal von nur einem einzelnen Linchpin ab, manchmal aber auch von zwei (oder drei) Linchpins, die mit einem „AND“ oder einem „OR“ verbunden sind. Wenn ein Ripplepoint nur ein Symbol aufweist, dann wird es zu einem Paradoxon, wann immer seine Linchpin-Karte auf die (rote) Rückseite gedreht wird. Wenn dieser Linchpin wieder zurück gedreht wird (auf die Seite mit der wahren Begebenheit), verschwindet das Zeitparadoxon und der Ripplepoint wird wieder zurückgedreht.

Wie bereits gesagt, gibt es bei Ripplepoints, die mehr als ein Symbol aufweisen, zwei Möglichkeiten: Die Symbole sind mit einem „OR“ oder einem „AND“ verbunden. Im ersten Fall wird das Jahr zu einem Zeitparadoxon, wenn irgendeiner von den Linchpins mit der roten Seite nach oben hin ausgelegt wird. Im zweiten Fall ist es etwas komplizierter: Der Ripplepoint bleibt so lange liegen, bis beide Linchpins umgedreht werden. Und das Paradoxon verschwindet bereits dann wieder, wenn nur eine der beiden Linchpins wieder auf die „wahre“ Seite gedreht wird.

Ein Beispiel: JFK retten

Lass uns ein spezielles Beispiel betrachten. Wir gehen davon aus, dass Du die TimeLine richtig auf dem Tisch ausgelegt hast. Schau Dir Karte die 1963, „Kennedy Assassinated“ an. Wenn Du die Karte umdrehst, wird daraus 1963 „JFK Injured in Motorcade Shooting“ (JFK wird in einer Schießerei verletzt). Linchpins umzudrehen, ist die Art und Weise, in der die Chrononauten die Zeit in diesem Spiel verändern (Achtung: Um das zu tun, brauchst Du die richtige Karte. In diesem Fall entweder „Prevent Assassination“ oder eine generell gültige „Reverse Fate“-Karte... aber wir werden das später erklären unter „Die verschiedenen Karten“).

Dreh 1963 um: OK, lass uns annehmen, jemand hat gerade die Geschichte auf diese Weise geändert. Anstatt an diesem kalten Tag im November 1963 getötet zu werden, wurde JFK nur verwundet und daraus resultiert eine andere Geschichte als die, an die wir uns alle erinnern. Was hat sich geändert? Das ist eine gute Frage. Um das herauszufinden, müssen wir zuerst verschiedene Zeitparadoxa ausfindig machen und dann beheben.

Drehe 1968 um: Schau entlang der TimeLine und auf die Karte 1968. Unten zeigt sie das JFK-Symbol in Rot, gekennzeichnet als „prime“ unter den Worten „Paradoxed if“. Das bedeutet, dass, wann immer die JFK-Karte umgedreht wird, auch diese Karte umgedreht werden muss. Die unheilige Dreifaltigkeit der Attentate in den 60ern sind miteinander verbunden. Das erste Ereignis zu verändern, verursacht eine Wellenbewegung durch die Zeit, welche auch die anderen beiden Attentate verändert. Was jetzt genau passiert, ist nicht sofort ersichtlich. Es entsteht ein großes Loch im Universum, wo 1968 sein sollte... ein Loch, das geflickt werden muss.

Drehe 1969 um: Als nächstes schau Dir das Jahr 1969 an. Es hängt von zwei Ereignissen ab: Dem Attentat an JFK im Jahr 1963 und dem erfolgreichen Start von Sputnik im Jahr 1957. Hierbei handelt es sich um einen „OR“-Fall: Das Umdrehen irgendeiner der beiden Linchpins verändert das Jahr 1969 (Das Rennen um die Vorherrschaft im Weltraum startete mit Sputnik und war getrieben von Amerikas Wunsch, den Traum des getöteten Präsidenten zu erfüllen: Die Landung des ersten Menschen auf dem Mond vor 1970.).

Drehe nicht 1974 um: Zum Schluss schau auf das Jahr 1974. Dieses Jahr hängt ebenfalls von zwei Ereignissen ab, aber dieses Mal handelt es sich um einen „AND“-Fall. Um das Jahr 1974 umzudrehen, müssen beide angezeigten Linchpins umgedreht werden. 1974 muss also liegen bleiben, wie es ist, bis sowohl das Attentat auf Kennedy als auch das Attentat auf Lincoln verhindert worden sind (Was ist die Verbindung zwischen den

beiden Attentaten und dem Ereignis im Jahr 1974? Um diese Frage zu beantworten, musst Du den Patch für 1974 ausspielen...).

Du kannst 1974 markieren: Du könntest es vielleicht hilfreich finden, eine Markierung (z. B. einen Cent, einen Stein, etc.) als Markierung auf das JFK-Symbol des Jahres 1974 zu setzen, um Dich daran zu erinnern, dass dieses Jahr einen halb-paradoxen Status hat. Du kannst die Karte stattdessen auch um 45 Grad drehen. Aber es ist nicht wirklich nötig... nach ein paar Spielen wirst Du es wahrscheinlich nicht mehr brauchen.

Zusammenfassung: Wann immer ein Linchpin umgedreht wird, schau an der TimeLine entlang, um heraus zu finden, welche anderen Veränderungen auftauchen und wo es nötig ist, Ripplepoints in die eine oder andere Richtung umzudrehen. Um es sich einfacher zu machen, alle verbundenen Ripplepoints zu finden, hat jeder Linchpin eine Liste auf der linken Seite, in der steht, welche Jahre unter Umständen verändert werden, sobald der Linchpin umgedreht wird.

Verschiedene Karten

Das Spiel Chrononauts besteht aus 136 Karten in zwei Stapeln. Der TimeLine-Stapel enthält 32 TimeLine-Karten (13 Linchpins und 19 Ripplepoints), 10 Missions-Karten und 14 ID-Karten. Der andere Stapel umfasst 80 Karten, davon sind 20 die sogenannten Inverter, 21 Patches, 15 Artefakte, 10 Timewarps und 14 Aktions-Karten.

Linchpin: Wie oben beschrieben, sind die Linchpins Teil der TimeLine und repräsentieren große historische Momente, welche von den Chrononauten verändert werden können.

Ripplepoints: Ripplepoints sind ebenfalls Bestandteil der TimeLine, aber diese Ereignisse können nicht direkt von den Chrononauten beeinflusst werden. Stattdessen verändern sich Ripplepoints, wenn die Linchpins umgedreht werden. Wenn Ripplepoints umgedreht werden, werden sie zu Zeitparadoxa.

Inverter: Inverter werden dazu benutzt, Linchpins zu verändern. Es gibt sechs verschiedene Arten von Invertern: Prevent Assassination, Avert Disaster, Halt Attack, Sabotage, Restore History und die generell gültige Reverse Fate. Wenn Du einen Inverter ausspielst, lege ihn einfach ab, drehe die Zielkarte um und verändere alle davon betroffenen Ripplepoints wie oben beschrieben.



Patch: Patches werden dazu benutzt, Zeitparadoxa zu beheben. Patches können nur auf ihren entsprechenden Platz auf der TimeLine gespielt werden (bezüglich Jahr und Time-Index) und nur dann, wenn der jeweilige Ripplepoint mit der Paradoxon-Seite nach oben ausliegt. Um Paradoxa zu beheben, legst Du den Patch einfach auf die entsprechende Karte. Dann darfst Du Dir eine Bonus-Karte ziehen! Einige Patches, insbesondere 1945 und 1962, haben spezielle Eigenschaften (siehe unter „Zeitanomalien“ weiter unten). Patches werden negiert (d. h. von der TimeLine entfernt und auf den Ablagestapel gelegt), wenn die dazugehörigen Linchpin-Ereignisse in der Weise ausliegen, wie sie unten auf dem Patch angezeigt wird.



Artefakte: Diese Karten repräsentieren die verschiedensten erstaunlichen Gegenstände aus der Vergangenheit oder Zukunft, welche nur Zeitreisende erreichen können. Wenn Du eines ausspielst, legst Du es einfach vor Dir auf den Tisch, so dass die anderen Spieler es sehen können. Vielleicht beschreibst Du dabei ein bisschen, wie Du es bekommen hast.



Action: Diese Karten können nur einmal benutzt werden und jede hat ihre ganz eigene Anweisung. Acht verschiedene Karten gibt es insgesamt: Get There First, Sell an Artifact, Perform a Miracle, Discontinuity, Time Vortex, New Mission, It Never Existed und Your Parents Never Met. Folge einfach den Anweisungen auf der Karte.



Timewarp: Bestimmte, sehr mächtige Karten werden als Timewarps bezeichnet, weil sie die eigentliche Spielzeit beeinflussen und unterliegen somit gewissen Beschränkungen. Die vier Timewarp-Karten sind: Memo From Your Future Self, Fast Forward, Rewind und Quick Trip into the Future. Die Memo-Karte kann auch außerhalb des eigenen Spielzuges gespielt werden. Fast Forward gewährt Dir zwei extra Züge in einer Runde. Die letzten beiden lassen Dich Karten aus der Vergangenheit oder der Gegenwart stehlen. Keine dieser Karten kann mit der Rewind- oder Quick Trip-Karte geklaut werden. Lies die Anweisungen auf den Karten!



ID: Diese Karten geben Dir Deine einzigartige Identität vor. Sie sagt Dir, wie Dein Charakter in seine eigene Realität zurückkommt und damit gewinnt. Du solltest Deine ID-Karte niemandem zeigen, bis das Spiel endet (es sei denn, Du musst aufgrund der Karte „Your Parents Never Met“).



Mission: Auf dieser Karte sind die drei Artefakte aufgelistet, die Du benötigst, um zu gewinnen. Anbei steht eine Erklärung, warum Du gerade diese Gegenstände brauchst. Wenn Du durch Erfüllen Deiner Mission gewinnen willst, müssen alle drei Artefakte am Ende Deines Zugs vor Dir auf dem Tisch (nicht in Deiner Hand!) liegen. Geh also sicher, dass Du vorher niemandem von Deiner Mission erzählst.



Das Spiel beginnen

Wer fängt an? Alle schließen die Augen. Niemand kann jetzt auf die Uhr sehen. Und nun: Wie spät ist es? Du musst schätzen! Wenn jeder die Zeit geschätzt hat, wird nachgeschaut, wer am dichtesten dran war. Derjenige darf dann anfangen (Wenn Du gerade erst auf die Uhr geguckt hast, bist Du selbstverständlich dazu aufgefordert, Dich selbst zu disqualifizieren.).

Die Identitätskrise: Wenn Du am Anfang des Spiels feststellst, dass Du einen Charakter hast, den Du gerade erst gespielt hast oder jemanden, den Du bereits zu oft hattest oder einfach jemanden, der Dich absolut nicht interessierst, dann kannst Du eine neue ID-Karte ziehen. Aber beschwer Dich dann nicht über Deine neue Identität!

Der Wächter der Zeit: Wie Du sicherlich schon bemerkt hast, erfordert es viel Aufmerksamkeit und einige Arbeit, um die TimeLine ständig aktuell zu halten. Deswegen sollte ein Spieler (wie der Banker bei Monopoly) auserwählt werden, der ein wachsames Auge auf die TimeLine wirft und sicherstellt, dass alles so funktioniert, wie es soll. Dieser Spieler wird TimeKeeper (Wächter der Zeit) genannt.

Der Spielzug

Zieh eine Karte, spiel eine Karte: Sobald alle Vorbereitungen getroffen sind, ist jeder Spieler der Reihe nach am Zug, bis einer das Spiel gewinnt (oder alle verlieren...). Jeder Spielzug besteht darin, eine Karte vom Stapel zu ziehen und danach eine auszuspielen.

Killing Time (Zeitverschwendung): Wenn Du keine Karte ausspielen kannst (oder nicht willst), dann lege einfach eine Karte ab. Wenn Du das

tust, kannst Du, wenn Du willst, noch eine weitere Karte ablegen und dafür eine neue Karte ziehen. Diese Option wird Killing Time genannt.

Wie man gewinnt

Um Chrononauts zu gewinnen, musst Du EINE der folgenden Bedingungen erfüllen.

1. Deine Mission vollenden: Alle drei Artefakte, die auf Deiner Missionskarte angegeben sind, müssen vor Dir auf dem Tisch liegen, wenn Dein Zug beendet ist.
2. Handkarten: Wenn Du, nach Beenden Deines Zuges, 10 Karten in Deiner Hand hältst (ID- und Missionskarten nicht mitgezählt), hast Du gewonnen! Mit anderen Worten: Am Anfang Deines Spielzuges hast Du neun Karten auf der Hand. Dann behebst Du ein Zeitparadoxon und erhältst – die zehnte Karte! Artefakte, die auf dem Tisch liegen, zählen übrigens auch nicht.
3. ID: Die drei auf Deiner ID-Karte aufgelisteten Ereignisse müssen in der TimeLine genau so auftauchen, wie auf der Karte beschrieben. Das in schwarz geschriebene Jahr auf der ID-Karte muss auf einer blauen Seite in der TimeLine stehen, während die anderen beiden Jahre (in rot auf der ID-Karte) auf die Paradoxon-Seite gedreht und „gepatcht“ (behooben) sein müssen. In anderen Worten: Die drei Zeilen auf der ID-Karte müssen am Ende Deines Zuges auf der TimeLine lesbar sein.

Wie man komplett verliert

Achtung vor dem 13. Paradoxon: Es muss klar sein, dass Paradoxa schlecht sind. Richtig, richtig schlecht. Wenn zu viele davon auf einmal existieren, hat das eine Kettenreaktion zur Folge, woraufhin das Raum-Zeit-Kontinuum zusammenbricht und das ganze Universum, so wie wir es kennen, vernichtet wird (wenigstens in der Theorie). Um es anders auszudrücken: Wenn es jemals 13 Zeitparadoxa auf einmal in der TimeLine gibt, ist das Universum komplett zerstört und alle Spieler haben verloren. Seid also vorsichtig!

Zeitanomalien

Instabile Patches: 1945 ist ein besonders heißer zeitlicher Moment, genannt Nexus. Das Jahr ist aus drei Gründen besonders: Erstens ist es als einziges Jahr von drei Linchpins abhängig. Zweitens kann es mit drei verschiedenen Patches behoben werden (alle anderen Jahre nur mit einem). Drittens sind alle drei 1945-Alternativen das, was wir instabil nennen. Das bedeutet, die Patches passen nicht zwingend und können negiert werden, ohne dass das Paradoxon doch noch behoben wird. Überprüfe deshalb, wenn Du einen 1945-Patch spielst, ganz genau die

Symbole, die sich unter „Playable if“ befinden, um sicherzugehen, dass der Patch nicht umgehend wieder negiert wird.

Das ÜberParadoxon: Der dritte Weltkrieg erschafft eine spezielle Situation, genannt das ÜberParadoxon. So lange wie der 1962-Patch auf der TimeLine liegt, ist kein späteres Jahr erreichbar (sondern nur die zukünftig weit entfernte Welt, welche bestimmte hochentwickelte Super-Kakerlaken ihr Zuhause nennen). Um das darzustellen, sollten alle TimeLine-Karten nach 1962 einige Zentimeter nach unten verschoben werden. Das soll die Spieler daran erinnern, dass sie unerreichbar sind. Wenn die drei Jahre, die auf Deiner ID-Karte aufgeführt sind, alle vor 1962 liegen, kannst Du immer noch gewinnen, in dem Du nach Hause reist. Aber Du steckst fest, wenn Dein Zuhause von einem Ereignis abhängt, das nach 1962 stattfindet (Du kannst auch nicht den Sports Almanac oder The Cure for Cancer während des ÜberParadoxons spielen). Beachte, dass das Überparadoxon nur dann auftritt, wenn der World War 3-Patch auf dem Tisch liegt. Das 1962-Paradoxon wird sonst wie jedes andere Paradoxon behandelt.

Die Spielreihenfolge durchbrechen: Spieler können nur dann Karten spielen, wenn sie an der Reihe sind – mit einer Ausnahme: The Memo From Your Future Self. Diese Karte kann jederzeit gespielt werden, um eine Karte zu negieren, die gerade von jemand anderem gespielt worden ist. Beachte, dass eine Memo-Karte nur die gerade gespielte Karte negiert und ablegt. Sie ändert nichts daran, wer am Zug ist.

Klärungen & Erinnerungen

Inverter-Beschränkungen: Inverter können, ausgenommen den generell-gültigen Reverse Fate-Karten, immer nur einen bestimmten Linchpin verändern – und zwar nur in eine bestimmte Richtung. Zum Beispiel kann die Avert Desaster-Karte jedes Linchpin-Desaster (Titanic, Lusitania oder Hindenburg) so verändern, dass das Desaster verhindert worden ist. Es kann aber nicht dazu verwendet werden, um ein Desaster wieder herbeizuführen. Nur Restore History oder Reverse Fate sind dazu in der Lage. Genauso kann Prevent Assassination jede aufgelistete Person vor dem Tod bewahren, aber nicht umgekehrt die Person doch wieder sterben lassen, wenn sie erst einmal gerettet worden ist. Reverse Fate kann jeden Linchpin verändern, egal in welche Richtung.

Inverter können nur Linchpins umdrehen: Ein häufig gemachter Fehler ist es, einen Inverter dazu zu benutzen, einen Ripplepoint umzudrehen. Denk daran, dass die Geschichte nur an einigen ganz bestimmten Momenten verändert werden kann: den Linchpins. Um einen Ripplepoint verändern zu können, musst Du die entsprechende Linchpin-Karte ausfindig machen, von welcher der Ripplepoint abhängig ist und dann den Inverter darauf benutzen. Das bewirkt daraufhin eine indirekte Veränderung des gewünschten Ripplepoints.

Gehe korrekt mit den Memos um: Denk daran, dass ein Memo nur dann eine Karte negieren kann, wenn diese gerade erst gespielt worden ist. Natürlich dauert es einen Moment, um auf die Aktion eines anderen Spielers zu reagieren und zu entscheiden, ob man auf dessen Zug hin seine Memo-Karte ausspielen will. Aber Du darfst Dir trotzdem nicht zu viel Zeit lassen und hoffen, dass Dein Memo auch im Nachhinein akzeptiert wird. Eine gute Regel hierbei ist, dass es dann zu spät ist, wenn bereits die nächste Karte gezogen oder gespielt worden ist.

Memos sind nicht rückwirkend: Weil bestimmte Karten dem Spieler erlauben, mehr als eine Karte in seinem Spielzug auszuspielen, ist es wichtig, darauf hinzuweisen, dass ein Memo nur die zuletzt gespielte Karte negiert. Wenn Du Dein Memo spielst, direkt nachdem ein anderer Spieler Fast Forward gespielt hat, dann betrachte die Fast Forward als ungültig. Wenn Du aber wartest, bis der Spieler bereits seine nächste Karte ausgespielt hat, die aus der Fast Forward resultiert, dann wird nur diese Karte negiert. In diesem Fall kann derjenige, der die Fast Forward gespielt hatte, noch eine weitere Karte legen.

Memos können nicht den Sieg an sich verhindern: Das Memo kann nicht dazu benutzt werden, eine ID oder eine Mission zu negieren. Sobald ein Spieler seinen Sieg durch Erfüllung eines dieser beiden Ziele erklärt hat, ist es zu spät, ein Memo einzusetzen. Aus Coolnessgründen könntest Du kurz vor Deinem Sieg aber eine wohl bemessene Pause einlegen, um sicherzugehen, dass niemand mehr ein Memo mehr auf Dich anwenden will, bevor Du Deine ID oder Mission vollendest (und Deinen Siegestanz aufführst).

Der Kartenstapel: Wenn die letzte Karte vom Stapel gezogen wurde, mischst Du die abgelegten Karten und bildest daraus den neuen Kartenstapel. Aber misch nicht zu früh... Der Ablagestapel darf nicht angerührt werden, bis jemand eine neue Karte benötigt und auf dem alten Kartenstapel keine mehr zu finden ist.

Man gewinnt nicht automatisch: Denk daran, dass Du nur am Ende Deines Zugs gewinnen kannst. Wenn Du nämlich feststellst, dass Dein Charakter bereits in einer früheren Runde nach Hause hätte reisen können, ist es zu spät. In der Zwischenzeit kann sich das Universum natürlich wieder verändern. Sowohl zum Positiven als auch zum Negativen. Behalte immer die TimeLine im Auge!

Zeitparadoxa blockieren Deinen Heimweg: Du kannst nicht nach Hause zurück, so lange auf Deinen drei speziellen Jahren noch ein offenes Paradoxon existiert. Diese müssen entweder komplett entfernt oder mit dem entsprechendem Patch behoben werden, so dass Deine drei Jahre so auf der TimeLine erscheinen wie auf Deiner ID angegeben. Andernfalls kannst Du nicht nach Hause zurück.

Die vielen Mona-Lisas: In diesem Spiel sind drei Mona-Lisas enthalten: Das Original und zwei Kopien von unterschiedlicher Qualität. Drei Missionen drehen sich um diese Mona-Lisas: Mona Lisa Triptych, Cheaters Sometimes Win und Mona Lisa and the Dinosaur. Die erste Karte benötigt alle drei Mona Lisas, die zweite benötigt nur eine der beiden Kopien, aber die dritte benötigt die Überzeugendste der Mona Lisas, die sich gerade im Spiel befindet. Dasselbe gilt für die Sell an Artifact-Karte mit dem Mona Lisa Bonus: Um diesen Bonus zu bekommen, muss das Gemälde, das Du verkaufst, das „Echteste“ von denen sein, die gerade sichtbar auf dem Tisch ausliegen.

Vergiss die Geschichte nicht! Auch wenn es einen Wächter der Zeit gibt, der ständig die TimeLine im Auge hat und dafür sorgt, dass alles ordentlich funktioniert, ist jeder Spieler selbst dafür verantwortlich, die Karten umzudrehen, wenn er einen Inverter gespielt hat. Denke daran, dass Chrononauts bis zu einem gewissen Grad auch ein Rollenspiel ist. Beschreibe deshalb bei jedem Zug, was Du gerade tust. Sag nicht nur „Ich drehe jetzt 1963 um“, sondern versuche zu beschreiben, wie Du es tust (d. h. wie Du in die Geschichte eingreifst) und warum sich daraus die entsprechenden Veränderungen ergeben. Durch Beschreibungen wird das Spiel interessanter und macht noch mehr Spaß.

Wie man Artifaxx spielt

Überblick: Artifaxx ist ein schnelles und einfaches Zeitreise-Spiel, das nur einen Teil der Chrononauts-Karten benötigt. Es ist weniger kompliziert als das komplette Spiel und lässt alle Schwierigkeiten weg, die auftreten, wenn man in den Lauf der Geschichte eingreift. Artifaxx eignet sich vor allem dann, wenn Du jüngere Spieler dabei hast, die Probleme damit haben, all die historischen Geschehnisse auf der TimeLine zu begreifen. Schließlich kann man Artifaxx ausgezeichnet an Orten spielen, wo nicht genug Platz ist, die TimeLine auszulegen, wie beispielsweise in einem Flugzeug.

Anzahl der Spieler: 2 – 4 (es funktioniert aber auch mit mehr Spielern)

Vorbereitung: Suche Dir alle Artefakte, Missionen, Aktions- und TimeWarp-Karten aus dem Spiel heraus. Die restlichen Karten benötigst Du nicht für Artifaxx (Du kannst mit ihnen aber Solonauts spielen). Außerdem kannst Du auch die Karte „Your Parents Never Met“ beiseite legen (es sei denn, die Spieler einigen sich darauf, sie wie die Karte „It never Existed“ zu behandeln). Mische nun alle Artefakte, Aktions- und TimeWarp-Karten zusammen und teile von diesem Stapel drei Karten an jeden Spieler aus. Außerdem erhält jeder Spieler eine Missionskarte.

Wie man spielt: Der Reihe nach zieht und spielt nun jeder Spieler eine Karte, so lange, bis einer seine Mission erfüllt hat. Um ein Artefakt zu

spielen, legst Du es einfach vor Dir auf den Tisch. Um eine Aktions- oder TimeWarp-Karte zu spielen, legst Du diese einfach auf den Ablagestapel und folgst den Anweisungen.

Wie man gewinnt: Wenn die drei auf Deiner Missions-Karte angegebenen Artefakte am Ende Deines Zugs vor Dir auf dem Tisch liegen, hast gewonnen.

Wie man Solonauts spielt

Überblick: Solonauts ist ein Solitär-Spiel, in dem die Herausforderung darin besteht, acht Chrononauten nach Hause (in ihre eigene Realität) zu bringen. Solonauts ist ein guter Weg, die Faszination und den Humor der TimeLine zu erleben, wenn Du keine Mitspieler hast und bietet Dir eine gute Gelegenheit, die TimeLine in und auswendig kennen zu lernen.

Anzahl der Spieler: 1 (oder mehrere als ein Team)

Vorbereitung: Entferne alle Artefakte, Missionen, TimeWarp- und Aktionskarten aus dem Kartenstapel. Mische nun die Patches und Inverter zusammen und lege die TimeLine so aus, dass die „True History“ vor Dir liegt. Dann ziehst Du acht Karten von dem ID-Stapel und legst die ID-Karten in einer Reihe unter die TimeLine. Danach nimmst Du fünf Karten von dem Patches/Inverter-Stapel und legst sie unter die ID-Karten (Du kannst sie aber auch in der Hand behalten).

Wie man spielt: Wähle eine der fünf Karten und spiele sie so wie im kompletten Spiel (abgesehen davon, dass Du keine Extra-Karte erhältst, wenn Du ein Zeitparadoxon behoben hast). Wenn Du glaubst, für diese Partie gewisse Patches nicht zu benötigen, kannst Du sie einfach weglegen. Du musst Deine Karten dann aber wieder auf fünf aufstocken. Du spielst so lange, bis einer der Chrononauten nach Hause reisen kann. Dieser wird dann oberhalb der TimeLine abgelegt. Danach geht es wieder weiter. Denke daran, Dir jeden Schritt vorher genau zu überlegen. Sobald der Kartenstapel nämlich aufgebraucht ist, darfst Du ihn nicht noch mal neu mischen. Das Spiel ist vorbei.

Wie man gewinnt: Um zu gewinnen, musst Du alle Charaktere nach Hause bringen.

Den Schwierigkeitsgrad ändern: Wenn Du bereits ein paar Mal gewonnen hast, kann es sein, dass Du die Zahl der ID-Karten erhöhen willst, um das Spiel schwieriger zu machen. Dagegen ist nichts einzuwenden! Es kann aber auch sein, dass es Dir zu schwierig ist, mit acht Charakteren zu gewinnen. In diesem Fall beginnst Du einfach mit sechs oder sieben ID-Karten.