

TIME Division

2 SPIELER • AB 12 • 20-60 Min.

Niemand wusste, wann es begann, aber plötzlich verschmolzen zwei Zeitlinien zu einer. Und genauso plötzlich gab es zwei Zeitagenturen – eine geheimnisvoll, eine stolz und strahlend. Noch ist die neue Zeitlinie instabil, doch sie beginnt, sich selbst zu heilen, indem sie überflüssige Kopien löscht. Und beiden Zeitagenturen ist klar, dass ihre Existenz bedroht ist.

Jetzt müssen die Mitglieder von Black Watch und Golden Hourglass versuchen, ihre Version der Geschichte wahr werden zu lassen, um nicht im Strom der Zeit zu vergehen ...

Willkommen, Rekrut. Als Sucher bei der BLACK WATCH bin ich für deine Grundausbildung verantwortlich. Vergiss nie: Wir sind keine Götter, wir sind Agenten und agieren stets unsichtbar aus den Schatten heraus. Denn anders als die Narren von Golden Hourglass streben wir nicht nach Ruhm, sondern nach Stabilität. Sie dürfen die Zeitlinie nicht beeinflussen!

Sei begrüßt, Reisender. Als verdienter Kundschafter ist es mir eine Ehre, dir das GOLDEN HOURGLASS vorzustellen. Wir sind die Hüter der Zeitlinie und unsere Aufgabe ist es, das Schicksal aller Kreaturen über alle Zeitalter hinweg zu sichern. Doch die zwielichtigen Wölfe der Black Watch versuchen dieses glorreiche Vorhaben zu verdunkeln. Das dürfen wir nicht zulassen!

SPIELÜBERSICHT

In TIME DIVISION tretet ihr zwei unterschiedlichen Zeitagenturen bei und reist für sie in verschiedene Zeitalter der Geschichte. Dort müsst ihr einflussreiche Charaktere für eure Agentur gewinnen, um so ihre Existenz in der neu entstandenen Zeitlinie zu sichern. Ihr könnt ein einzelnes Zeitalter spielen (als schnelle Partie) oder eine Kampagne über

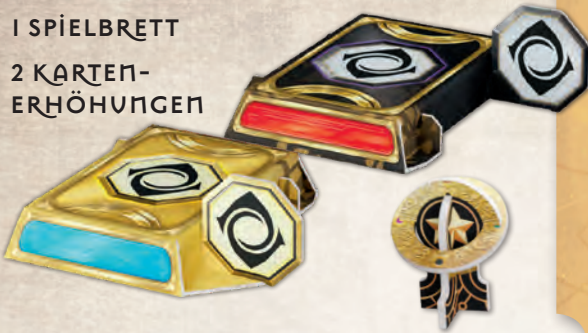
3 Zeitalter. Jedes Zeitalter hat zwei Phasen: Draft und Wettstreit.

Für eure erste Partie empfehlen wir das ALTE ÄGYPTEN. Spielt es so oft ihr wollt, um euch mit den Symbolen und Standardeffekten vertraut zu machen. Die Übersicht „Erstes Spiel“ hilft euch dabei.



SPIELMATERIAL

- 1 SPIELREGEL
- 1 SPIELBRETT
- 2 KARTEN-ERHÖHUNGEN

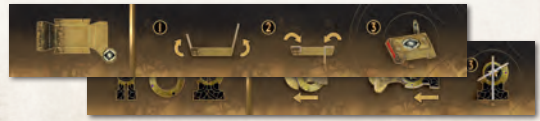


Wozu die Erhöhungen? Nun, jede Zeit-agentur sieht sich selbst als **blau** und die andere als **rot**. Das kann man schlecht auf einem flachen Spielbrett abbilden, ohne dass es zu Verwirrung führt. Oder hast du eine bessere Idee? Hatte ich auch nicht vermutet. Jetzt lass uns loslegen!



- 1 SP-AUFSTELLER (für die Kampagne)

Vor der ersten Partie: Baut die Karten-erhöhungen und den SP-Aufsteller wie auf den Aufbauanleitungen gezeigt auf.



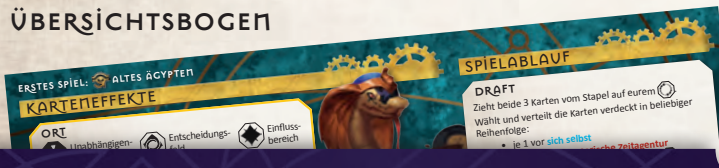
- 60 CHARAKTER-KARTEN
20 je Zeitalter (inkl. 2 Zeittouristen für die Kampagne):



- 1 METALLMÜPZE



- 1 ÜBERSICHTSBOGEN



**Beginnen wir mit der ersten Trainingseinheit.
Folge mir ins ALTE ÄGYPTEN.**



Worauf wartest du, Jungspund?

**Sicher, keine geschichtliche Epoche war je-
mals einfach, aber zumindest waren diese
Zeiten weniger verwirrend. Ich habe sogar
eine Übersicht für dich vorbereitet. Es kann
also gar nichts schief gehen.**



SPIELAUFBAU


Wählt ein Zeitalter, das ihr spielen wollt. Dieses Beispiel zeigt den Aufbau für ein Einzelspiel im **Alten Ägypten**.

- 1 Legt das **Spielbrett** mittig zwischen euch und setzt euch an die schwarze oder goldene Seite.
- 2 Werft die **Münze** und legt sie auf das entsprechende Münzfeld. (Oder zur erfahreneren Zeitagentur.)
- 3 Stellt die aufgebauten **Karten-erhöhungen** auf das jeweils passende Entscheidungsfeld . (Achtet auf die richtige Ausrichtung der Farben.)
- 4 Nehmt die **Charakter-Karten** des gewählten Zeitalters. Legt alle anderen Karten sowie die **2 Zeittouristen** des Zeitalters (mit , nur für die Kampagne) zurück in die Schachtel.

Ich habe den Fluss der Zeit öfter wiederhergestellt, als du dir vorstellen kannst. Doch du solltest dich erst einmal in einem einzelnen Zeitalter bewähren.

Dieser Aufbau zeigt, was für ein Einzelspiel benötigt wird. Änderungen für die Kampagne stehen auf Seite 12.

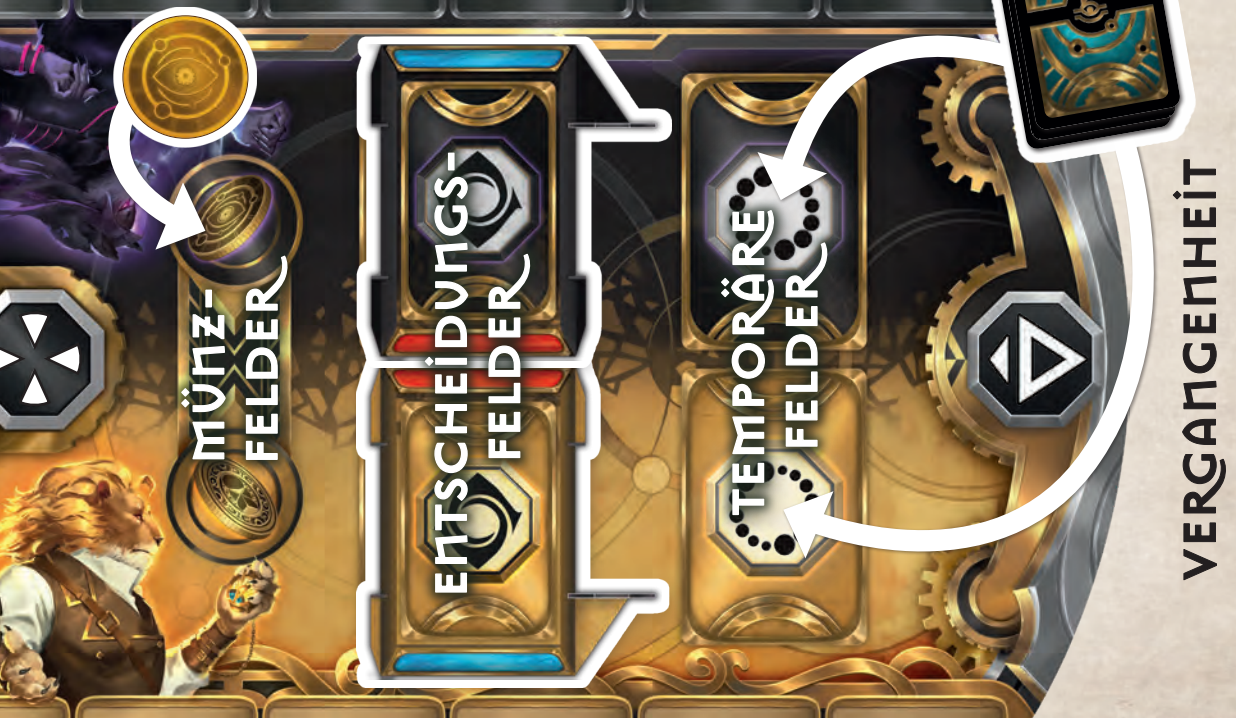


Mischt die 18 übrigen Charakter-Karten. Legt sie als **2 verdeckte Stapel** von je 9 Karten auf die beiden Temporären Felder .

- 5 Legt den **Übersichtsbogen** bereit.



EINFLUSSBEREICH



EINFLUSSBEREICH

DIE GRUNDLAGEN: ORTE UND FARBEN



Zeitreisen folgen einer einfachen Logik: ORT -> AKTION -> ORT. Suche einfach die Ortssymbole deiner Karte auf dem Spielbrett, kombiniere sie mit einer Aktion und schon sollte es klappen. Klar, gibt es noch ein paar Details zu beachten, aber das Prinzip ist wirklich so einfach.

Du hältst die Symbole für kompliziert? Würdest du ägyptische Hieroglyphen bevorzugen? Nein? Dachte ich mir.

ORTE

Die meisten Orte befinden sich auf dem Spielbrett und werden durch 5 verschiedene Symbole angezeigt (manche gibt es zweimal). Ein weiterer Ort sind eure Hände.

Die Symbole auf dem Spielbrett haben keine Farbe.

Auf den Karten kannst du die Ortssymbole an beiden Enden von Effektreihen finden:



SYMBOLFARBEN

Die **Symbole auf Karten** haben eine Farbe (**blau** oder **rot**) oder sie sind neutral (**schwarz**). Die Farbe zeigt an, wem ein Ort gehört bzw. wer eine Aktion ausführt: **Du (blau)** oder dein **Gegner (rot)**:

- Alle blauen Symbole verweisen auf **dich**. Deine Karten-Erhöhung erinnert dich daran:

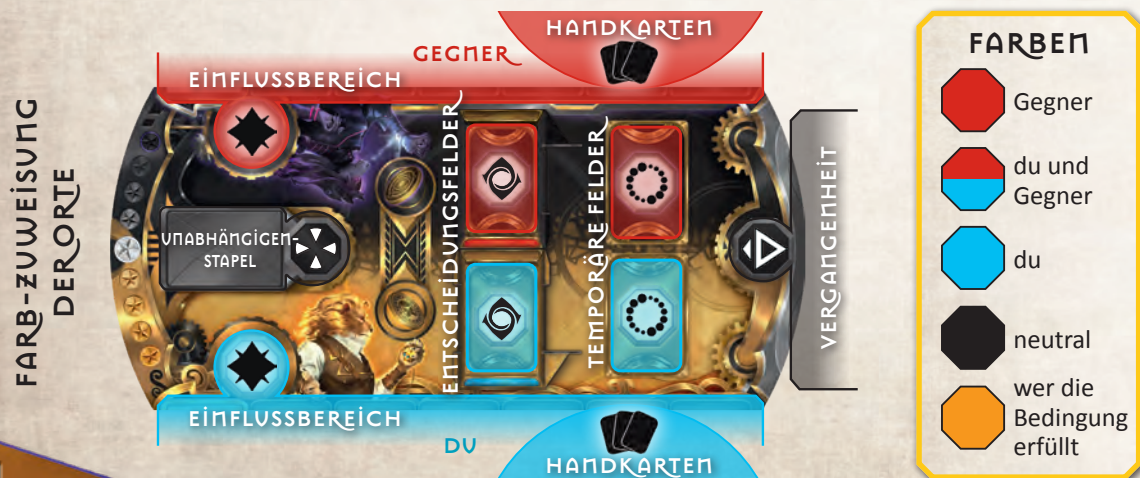


- Alle roten Symbole verweisen auf deinen **Gegner**. Die Karten-Erhöhung deines Gegners erinnert dich daran:



Das gilt umgekehrt genauso für die andere Zeitagentur! Dein Gegner sieht sich selbst als **blau** und seinen Gegner (dich) als **rot**.

Auch wenn die Symbole auf dem Spielbrett keine Farbe zeigen, haben sie auf den Karten und aus der Sicht jeder Zeitagentur eine bestimmte Farbe.





SPIELABLAUF

Jedes Zeitalter wird in zwei Phasen gespielt: Draft und Wettstreit.

PHASE I: DRAFT


Das Draften wird von beiden Zeitagenturen gleichzeitig ausgeführt.

Zieht beide 3 Karten vom Stapel auf eurem Temporären Feld  und verteilt sie, wie folgt:

- A** Wählt 1 Karte für euch selbst
→ legt sie verdeckt vor euch.
- B** Wählt 1 Karte für euren Gegner
→ legt sie verdeckt vor euren Gegner.
- C** Werft die dritte Karte ab
→ legt sie verdeckt auf den Unabhängigen-Stapel .

Ihr dürft euch während des Drafts keine verdeckten Karten ansehen!

Wiederholt dies, bis alle 18 Charaktere des Zeitalters zwischen euch, eurem Gegner und dem Unabhängigen-Stapel verteilt sind.

Danach nehmt ihr alle 6 Karten vor euch als eure Handkarten  auf. Jetzt geht es los!


Ah ... der Draft. Welch großartiges Werkzeug für einen glorreichen Sieg. Wissen ist Macht und nach dem Draft kennst du bereits die Hälfte der Karten deines Gegners. Leider gilt das auch für diese stinkenden Schattenwölfe der Black Watch.

Falls dies dein erstes Spiel ist, kümmere dich nicht groß darum die Karteneffekte schon während des Drafts zu verstehen. Du wirst sie beim Spielen kennenlernen. Nur eins vorweg: Hohe Karten haben hohe Einflusspunkte, aber niedrige Karten haben starke Effekte. Du benötigst beides.




PHASE 2: WETTSTREIT

Diese Phase besteht aus mehreren Runden. Jede Runde läuft gleich ab:

- 1 Zuerst wählt die Zeitagentur mit der Münze 1 ihrer Handkarten und spielt sie offen auf ihr Entscheidungsfeld .



Danach wählt die andere Zeitagentur 1 ihrer Handkarten und spielt sie offen auf ihr Entscheidungsfeld .

- 2 **Vergleicht die Einflusswerte** oben links auf den beiden gespielten Karten. **Bewegt die Münze** auf die Seite mit dem höheren Einflusswert. Falls beide Karten den gleichen Einflusswert haben, bleibt die Münze, wo sie ist.



Weißt du bereits, wie mächtig die Münze ist? Am Rundenanfang will sie keiner haben, weil man dann zuerst spielen muss. Aber sie nach dem Spielen der Karten zu bekommen ist überaus vorteilhaft.

Ob man sie dann nicht auch zu Beginn der nächsten Runde hat, fragst du? Du hast es erfasst: Das ist das Dilemma, mit dem wir uns jeden Tag herum-schlagen müssen.

Hier **GOLDENE REGELN**, an die sich alle Zeitagenturen halten müssen:

- Karteneffekte können Grundregeln ändern!
- Die Münze löst alle Gleichstände auf: Die Zeitagentur mit der Münze hat den höheren Wert.

3 Die Zeitagentur mit der Münze entscheidet jetzt, was mit den beiden gespielten Karten passiert:

- 1 Karte wird von ihrer Zeitagentur **aktiviert** ⚙️ und anschließend **in die Vergangenheit** ⏪ bewegt
- 1 Karte wird von ihrer Zeitagentur **eingesammelt**, d. h. **in ihren Einflussbereich** ⬠ bewegt

Wichtig: Immer zuerst Aktivieren!

1. AKTIVIEREN UND ➔ VERGANGENHEIT

Der Effekt der aktivierten Karte wird von ihrer Zeitagentur ausgeführt.



Danach wird die Karte vom Entscheidungsfeld ⚙️ in die Vergangenheit ⏪ bewegt (falls möglich).



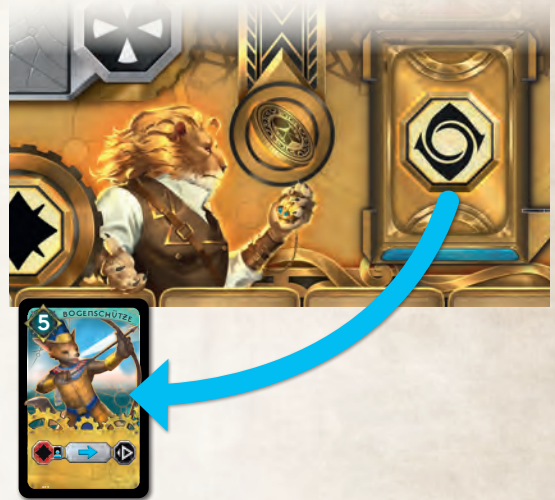
Die Kontrolle über ein Zeitalter zu erringen ist ein schnelles Hin und Her. Nur 6 Karten werden von jeder Zeitagentur gespielt – immer eine nach der anderen.

Zu Beginn jeder Runde müsst ihr die gleiche Anzahl an Handkarten haben. Falls nicht, ist etwas schief gelaufen.



2. EINSAMMELN

Die andere Karte wird von ihrer Zeitagentur eingesammelt. Sie bewegt sie von ihrem Entscheidungsfeld ⚙️ in ihren Einflussbereich ⬠ (falls möglich).



Wiederholt dies für alle Handkarten. Dann endet das Zeitalter.

ZEITALTER-ENDE UND WERTUNG

Ein Zeitalter endet, wenn beide Zeitagenturen keine Handkarten mehr haben und alle Aktionen vollständig ausgeführt sind. Beide Zeitagenturen zählen die Einflusswerte aller Karten in ihrem Einflussbereich zusammen.

Die Zeitagentur mit der **höheren Einflusssumme gewinnt** das Zeitalter. Bei einem Gleichstand gewinnt die Zeitagentur mit der Münze.

DAS AKTIVIEREN VON EFFEKTEN

KARTENEFFEKTE



Eine Effektreihe zeigt von links nach rechts, von welchem Ort ihr eine

bestimmte Karte nehmt, was ihr mit dieser Karte macht und wohin sie danach kommt.

Die genaue Bedeutung der **Symbole** findet ihr auf der nächsten Seite und auf dem **Übersichtsbogen**. Denkt daran, dass auch die **Farben** wichtig sind.





REGELN FÜRS AKTIVIEREN

- Wer eine Karte aktiviert, muss alle Standardeffekte vollständig ausführen (jede Zeile von links nach rechts). Falls das nicht möglich ist, ignoriere alle Effekte der Karte. Du kannst sie immer noch aktivieren, aber es passiert nichts.
- Immer wenn du eine weitere Karte durch einen -Effekt aktivierst, gilt:
 - Du bist für den Effekt **blau**, auch wenn die Karte an einem Ort des Gegners ist.
 - Dieselbe Karte kann nicht zweimal in derselben Runde aktiviert werden!
 - Diese weitere Karte wird nach dem Aktivieren nicht zur Vergangenheit bewegt!
 - Hat die weitere Karte das -Symbol, ignoriere ihren Effekt. Du kannst sie immer noch aktivieren, aber es passiert nichts.



Der Effekt der Töpferin ist also: Nimm eine Karte *deiner Wahl* von der *Vergangenheit* und *bewege* sie in *deinen Einflussbereich*.

DAS BEWEGEN VON KARTEN

- **EINSAMMELN** ist eine besondere Art der **Bewegung**, die unabhängig von einem Karteneffekt ausgeführt wird. Falls deine Karte noch auf deinem Entscheidungsfeld  ist (nachdem dein Gegner den Effekt seiner Karte **aktiviert** hat), bewegst du sie in deinen Einflussbereich .

REGELN FÜRS BEWEGEN/TAUSCHEN

- Bewegt eine Effektreihe mehrere Karten werden sie gleichzeitig bewegt.
- Immer wenn du eine Karte in deinen Einflussbereich bewegst, lege sie auf das erste freie Feld neben der SP-Leiste.
- Beim Tauschen von Karten, nimmt die neue den freigewordenen Platz ein.
- Wird eine Karte aus deinem Einflussbereich wegbewegt, rücke deine anderen Karten auf. (*Wichtig für die 1980er.*)
- Eine gedrehte Karte behält ihre Drehung, wenn sie in den anderen Einflussbereich oder die Vergangenheit bewegt wird.

Die Felder deines Einflussbereichs sind nicht begrenzt. Solltest du mehr Karten als Felder haben, lege sie einfach daneben.

SYMBOLLE

ORT	KARTEN-SPEZIFIKATION		AKTION
Unabhängigen-Stapel	einzelne Karte	4 Karten mit genau diesem Einflusswert	bewegen
Vergangenheit	zufällige Karte	Karte mit niedrigstem Einflusswert	tauschen
Entscheidungsfeld	gewählte Karte	Karte mit höchstem Einflusswert	Effekt aktivieren
Temporäres Feld	alle Karten	gedrehte Karte	Effekt nicht aktivieren
Einflussbereich	niedrigste Einflusssumme	kleinste Kartenanzahl	drehen
Handkarten	höchste Einflusssumme	größte Kartenanzahl	Münze nehmen
	alle gedrehten Karten	Basis-Einflusswert der direkt benachbarten Karte	

MEHR ÜBER KARTEN-SPEZIFIKATIONEN

Zufällig: Mische die Karten dieses Orts und ziehe dann eine Karte.

Gewählt: Sieh dir alle Karten dieses Orts an und wähle eine davon aus.

Einflusssumme: Die Summe der Einflusswerte aller offen liegenden Karten in einem Einflussbereich.

Anzahl an Karten: Die Anzahl aller Karten in einem Einflussbereich.

SPEZIALEFFEKTE

Spezial-Effektreihen stehen auf farbigen Platten. Die Farbe zeigt die Art des Effekts.

VERZÖGERT

Die Effektreihe auf der **schwarzen Platte** wird in der nächsten Runde aktiviert. Im Anschluss bewege die Karte zum .

Der **genaue Zeitpunkt** jedes Verzögerten Effektes steht in den Kartenübersichten auf Seite 14-16.

PRÜFUNG

Die Symbole auf der orangen Platte zeigen an, was eine Zeitagentur erfüllen muss, um als Orange zu gelten. Orange aktiviert dann die Effektreihe unter der Platte.

VARIABLER EINFLUSS

Die Symbole auf der pinken Platte gelten nur bei der Wertung und nur, falls die Karte gedreht ist. Sie erhöhen den Einflusswert der Karte.

Basis-Einflusswert → 7

← Titel

Spezial-effekt auf Platte

Standard-effekt

BEISPIELE MIT VIDEOS

Diese Beispiele zeigen dir, wie Standard- und Spezialeffekte funktionieren. Scanne den QR-Code des Beispiels, um ein kurzes Video mit mehr Details zu sehen.

BEISPIEL 1: STANDARD-EFFEKT

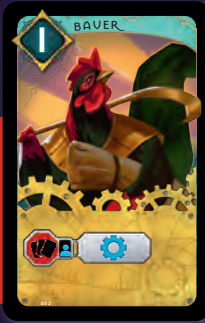
- Du hast zu Rundenbeginn die Münze und spielst den *Vorarbeiter* auf dein Entscheidungsfeld.



Karteneffekt:
Nimm eine Karte mit Einflusswert 4 vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in die Vergangenheit.

- Dann spielt dein Gegner den *Bauer* auf sein Entscheidungsfeld.

Karteneffekt:
Bestimme eine Karte deiner Wahl von der gegnerischen Hand und aktiviere ihren Effekt.



- Der *Vorarbeiter* hat den höheren Einflusswert. Die **Münze** bleibt bei dir: Du entscheidest, wer seine Karte aktiviert.
- Du triffst die Wahl, deinen *Vorarbeiter* zu aktivieren. Doch da der *Bauer* keinen Einflusswert von 4 hat, passiert nichts. Danach bewegst du den *Vorarbeiter* zur Vergangenheit.

Kluger Zug! Besser deinen Gegner mit Krümeln füttern, als ihm einen mächtigen Effekt von deiner Hand zu gönnen!

- Dein Gegner sammelt seinen *Bauer* ein.



BEISPIEL 1

BEISPIEL 2: VERZÖGERTER EFFEKT

Diesen Spezialeffekt gibt es in **allen Zeitaltern**. Zuerst bewegst du eine solche Karte auf dein Temporäres Feld. Erst in der nächsten Runde löst du den Effekt auf der schwarzen Platte aus.

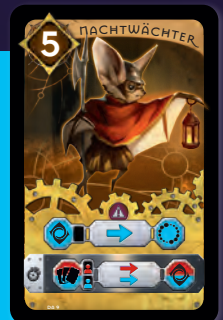
Manche Effekte zeigen dieses Symbol. Sie können nur genutzt werden, wenn du selbst die Karte gespielt hast.



- Du aktivierst deine gespielte Karte *Nachtwächter*:

Karteneffekt:

- **Diese Runde:** Bewege den *Nachtwächter* auf dein Temporäres Feld.
- **Nächste Runde:** Beide Zeitagenturen spielen gleichzeitig Karten auf ihre Entscheidungsfelder.



- Nachdem der Verzögerte Effekt des *Nachtwächters* ausgelöst wurde, bewegst du ihn in die Vergangenheit. Erst danach werden die neu gespielten Karten ausgeführt.



BEISPIEL 2

BEISPIEL 3: PRÜFUNGSEFFEKT

Diesen Spezialeffekt gibt es im **DUNKLEN MITTELALTER**. Auf der orangenen Platte steht eine Bedingung, die bestimmt, wer den Standardeffekt darunter aktiviert.

- Du aktivierst deine gespielte Karte *Pestdoktorin*.



Karteneffekt:

- **Prüfung:** Die Zeitagentur mit der höchsten Einflusssumme in ihrem Einflussbereich ist **orange**.
- **Orange** nimmt eine Karte ihrer Wahl von ihrer Hand und tauscht sie mit einer Karte ihrer Wahl aus der Vergangenheit.

- Die Einflusssumme der beiden Einflussbereiche muss verglichen werden.
- Nehmen wir an, dein Gegner hat die höhere Summe: Er muss eine Karte aus seiner Hand mit der Vergangenheit tauschen. Danach bewegst du die *Pestdoktorin* zur Vergangenheit.

Das Dunkle Zeitalter kann alle hart treffen! Unabhängig davon, wer eine Karte mit Prüfungseffekt aktiviert hat, wird ihr Standardeffekt (der gut oder schlecht sein kann) von der Zeitagentur ausgeführt, welche die Bedingung erfüllt.

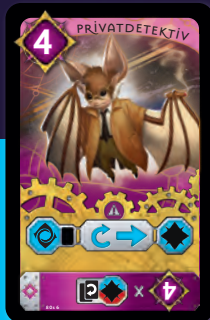


BEISPIEL 3

BEISPIEL 4: VARIABLER EINFLUSS

Diesen Spezialeffekt gibt es in den **1980ERN**. Drehst du Karten mit einem solchen Effekt, haben sie einen erhöhten Einflusswert bei der Wertung.

- Du aktivierst deine gespielte Karte *Privatdetektiv*:



Karteneffekt:

- Du drehst den *Privatdetektiv* um 180° und bewegst ihn in deinen Einflussbereich.
- **Variabler Einfluss bei der Wertung:** 4 multipliziert mit der Anzahl gedrehter Karten in deinem und dem gegnerischen Einflussbereich.

- Hinweis: Der Variable Einfluss auf der pinken Platte gilt erst bei der Wertung, bis dahin hat sie weiterhin ihren Basis-Einflusswert von 4.

- Nehmen wir an, der *Privatdetektiv* ist bei Spielende noch immer gedreht in deinem Einflussbereich und es gibt insgesamt 3 gedrehte Karten in beiden Einflussbereichen.

Der Variable Einfluss ist:
 $4 \times 3 = 12$ Einflusswert.



BEISPIEL 4

In den **1980ERN** werden hohe Summen gehandelt. Es ist recht einfach, eine Menge Einfluss zu erringen, aber da viele Effekte Karten an einen anderen Ort bewegen, ist es auch genauso leicht, alles wieder zu verlieren. Vorsicht bei gedrehten Karten: Sie behalten ihren erhöhten Einfluss, wenn der Gegner sie euch wegschnappt.

KAMPAGNE

Ihr spielt 3 Zeitalter nacheinander (beliebige Zeitalter in beliebiger Reihenfolge).

Nach jedem Zeitalter markiert ihr **Siegpunkte (SP)** mit dem **SP-Aufsteller** auf der **SP-Leiste**.



ÄNDERUNGEN: AUFBAU

1. Platziert den SP-Aufsteller auf dem mittleren Feld der SP-Leiste.
2. Nehmt die 2 Zeittouristen des aktuellen Zeitalters und legt je 1 verdeckt vor jede Zeitagentur als erste Handkarte.

ÄNDERUNGEN: SPIELABLAUF

VERDECKTE KARTEN

Am Ende des Karten-Draft solltet ihr 7 Handkarten haben. **Wählt 1 davon und legt sie verdeckt auf das hervorgehobene Feld** eures Einflussbereichs (direkt neben der SP-Leiste).

Spezifikationen:

- **Verdeckte Karten** zählen zur Anzahl der Karten.
- **Verdeckte Karten** haben keinen Einflusswert.

Aktionen an oder :

- Ihr dürft verdeckte Karten **NICHT ansehen oder ihren Effekt aktivieren**.
- Ihr **DÜRFT** verdeckte Karten **bewegen oder tauschen**. Sie bleiben dabei verdeckt!
- Wird eine verdeckte Karte zum oder bewegt, wird sie zu einer normalen Karte.
- **Auch hier gilt:** Eine *Effektreihe* muss immer vollständig ausgeführt werden. *Sonst passiert nichts*.

ZEITTOURISTEN

Diese Karte ist 1 SP wert.

Wichtig: Gedrehte Zeittouristen geben keinen Siegpunkt.

Zeittouristen – der Fluch meiner Existenz! Haben nie das Zeitreise-Handbuch gelesen und bringen alles durcheinander! Sicher, sie können nützlich sein, aber sie sind auch sehr gefährlich!



ÄNDERUNGEN: ZEITALTER-ENDE UND WERTUNG

Vor der Wertung: Deckt alle verdeckten Karten im auf.

Wertung:

SIEGPUNKTE

- Zeitalter-Sieg: 2 SP
- Je Zeittourist: 1 SP

- Hinweis: Zeittouristen im Einflussbereich geben Einfluss und Siegpunkte.
- Tragt die Siegpunkte auf der SP-Leiste ab, indem ihr den SP-Aufsteller **um die Differenz der Siegpunkte** in Richtung des Gewinners bewegt.
Wichtig: Der SP-Aufsteller kann sich nicht über die SP-Leiste hinausbewegen! Der SP-Aufsteller bleibt auf dem letzten Feld der Leiste stehen.

Nächstes Zeitalter: Der Gewinner des vorherigen Zeitalters beginnt mit der Münze.

ENDE DER KAMPAGNE

Nach 3 Zeitaltern gewinnt die Zeitagentur, auf deren Seite sich der SP-Aufsteller befindet. Bei einem Gleichstand gewinnt die Zeitagentur mit der Münze.

BEISPIEL: KAMPAGNENWERTUNG

Deckt nach dem Ende jedes Zeitalters alle verdeckten Karten in  auf.



ZEITALTER ①

Dein Gegner gewinnt das Zeitalter und hat 1 Zeittouristen: Das sind 3 SP. Du hast nur 1 SP für 1 Zeittouristen. Der SP-Aufsteller bewegt sich die Differenz von 2 zu deinem Gegner.

ZEITALTER ②

Wieder gewinnt dein Gegner. Er hat außerdem einen Zeittouristen. Du hast keinen. Die Differenz beträgt 3 SP. Nach 2 Feldern in Richtung deines Gegners erreicht der SP-Aufsteller das Ende der Leiste und bleibt stehen. Glück gehabt.

ZEITALTER ③

Du gewinnst das Zeitalter und beide Zeittouristen sind in deinem Einflussbereich. Die SP-Differenz beträgt also 4 SP zu deinen Gunsten. Der SP-Aufsteller bewegt sich 4 Felder zu dir und endet auf dem mittleren Feld der Leiste. Gleichstand! Da du die Münze hast, gewinnst du die Kampagne. Was für eine Aufholjagd!



IMPRESSUM

Autor: Alexander Schreiber
Spielentwicklung: Sabine Machaczek, Roland Goslar

Illustration: Sonderflex

Art Direction: Marina Fahrenbach

Layout & Grafik: Marina Fahrenbach
Sabine Machaczek

Redaktion: Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Dank an: Shannon Berry, Michael Kränzle, Andrea und Dennis Mohra, Dirk Nielsen, Tim Leuftink, Tim Nissel, Maria Monica Suarez Rincon, Johanna Sadkovich, alle Teilnehmer des Borgevents 2023 und allen unseren Freunden und Testspielern.



© 2023 Heidelberg Games GmbH. TIME DIVISION, the Heidelberg Games logo and Heidelberg Games are TMs of Heidelberg Games GmbH. Producer: Heidelberg Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY. Made in Czech Republic. Actual components may vary from those shown. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 11 OR YOUNGER. Retain this information for your records.

Selbst erfahrene Kundschafter wie ich haben manchmal Fragen.

*Schweren Herzens muss ich eingestehen, dass der **Übersichtsbogen** der Black Watch immer die erste Anlaufstelle bei Fragen ist.*

*Wer eine **detaillierte Erklärung** einer einzelnen Karte benötigt, findet sie auf den folgenden Seiten.*

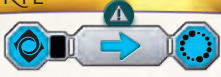
Bei weiteren Fragen wende dich bitte direkt an die Zeitagentur:

heidelbaer.de/
time-division-faq



ALTES ÄGYPTEN

0 HIRTE



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld und bewege sie auf dein Temporäres Feld.



Nächste Runde (nach Münzbewegung und vor Aktivierung einer Karte): Nimm die Karte vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in deinen Einflussbereich.

1 BAUER



Bestimme eine Karte deiner Wahl von der gegnerischen Hand und aktiviere ihren Effekt.

1 FISCHER



Nimm eine Karte deiner Wahl von deinem Einflussbereich und tausche sie mit einer Karte deiner Wahl aus dem gegnerischen Einflussbereich.

2 TOURISTEN-TIM



Nimm eine Karte deiner Wahl von der Vergangenheit, aktiviere ihren Effekt und bewege sie in deinen Einflussbereich.

2 TOURISTEN-TOM



Nimm eine Karte deiner Wahl vom Unabhängigen-Stapel, aktiviere ihren Effekt und bewege sie in deinen Einflussbereich.

3 TÖPFERIN



Nimm eine Karte deiner Wahl von der Vergangenheit und bewege sie in deinen Einflussbereich.

3 FAHRENDER HÄNDLER



Nimm eine Karte deiner Wahl von deiner Hand und tausche sie mit einer zufällige Karte aus der gegnerischen Hand.

4 STEINMETZIN



Bestimme eine Karte deiner Wahl vom Unabhängigen-Stapel und aktiviere ihren Effekt.

4 ZIMMERMANN



Nimm eine Karte deiner Wahl vom Unabhängigen-Stapel und bewege sie in deinen Einflussbereich.

5 WAGENLENKER



Nimm die Karte vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in die Vergangenheit.

5 BOGENSCHÜTZE



Nimm eine Karte deiner Wahl vom gegnerischen Einflussbereich und bewege sie in die Vergangenheit.

6 VORARBEITER



Nimm eine Karte mit Einflusswert 4 vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in die Vergangenheit.

6 SCHREIBER



Nimm eine Karte mit Einflusswert 4 vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in deinen Einflussbereich.

7 SCHIFFBAUER



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld und bewege sie auf dein Temporäres Feld.



Nächste Runde (beim Spielen der gegnerischen Karte): Dein Gegner nimmt eine zufällige Karte von seiner Hand und bewegt sie auf sein Entscheidungsfeld.

7 ARCHITEKTIN



Nimm eine Karte deiner Wahl von deiner Hand und tausche sie mit einer Karte deiner Wahl aus der Vergangenheit.

8 HORUS-PRÄESTER



Nimm eine Karte mit Einflusswert 5 vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in deinen Einflussbereich.

8 ANUBIS-PRÄESTER



Nimm eine Karte mit Einflusswert 7 vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in deinen Einflussbereich.

9 BASTET-PRÄESTERIN



Nimm die Karte mit Einflusswert 10 vom Unabhängigen-Stapel und bewege sie in deinen Einflussbereich.

9 WESIR



Nimm die Karte mit Einflusswert 10 vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in deinen Einflussbereich.

10 PHARAO

Kein Effekt.



Zur Erinnerung:

Andere Karten ignorieren diese Effekte.

- Nimmst du eine Karte deiner Wahl oder eine Karte mit einem bestimmten Einflusswert (z.B. **10**) vom Unabhängigen-Stapel oder der gegnerischen Hand, kannst du dir ALLE Karten an diesem Ort ansehen. Sogar wenn du weißt, dass die Karte nicht dort ist.
- Auch Karten, die keinen Effekt haben (wie z. B. der *Pharao*), kannst du aktivieren.
- Wenn ein Effekt eine andere Karte aktiviert, sie aber nicht bewegt, bleibt sie, wo sie ist. (Z. B. bleibt die Karte, die du durch den *Bauern* aktivierst, auf der Hand deines Gegners.)

DUNKLES MITTELALTER

0 BETTLER



Nimm die Karte vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in die Vergangenheit. Dann nimmst du eine Karte deiner Wahl von der Vergangenheit und bewegst sie in deinen Einflussbereich. *(Das kann auch dieselbe Karte sein.)*

1 GERBER



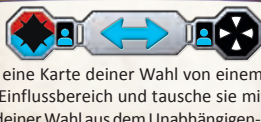
Wer die meisten Karten im Einflussbereich hat, ist orange: Orange nimmt die Karte mit dem höchsten Wert in ihrem Einflussbereich und bewegt sie in die Vergangenheit.

1 HENKER



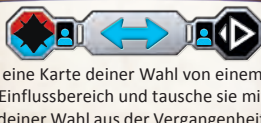
Wer die Karte mit dem höchsten Einflusswert im Einflussbereich hat, ist orange: Orange nimmt die Karte mit dem höchsten Wert in ihrem Einflussbereich und bewegt sie in die Vergangenheit.

2 TOURISTEN-TINA



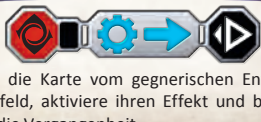
Nimm eine Karte deiner Wahl von einem beliebigen Einflussbereich und tausche sie mit einer Karte deiner Wahl aus dem Unabhängigen-Stapel.

2 TOURISTEN-TARA



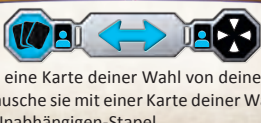
Nimm eine Karte deiner Wahl von einem beliebigen Einflussbereich und tausche sie mit einer Karte deiner Wahl aus der Vergangenheit.

3 SCHMIED



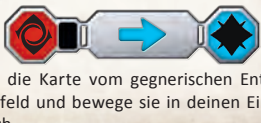
Nimm die Karte vom gegnerischen Entscheidungsfeld, aktiviere ihren Effekt und bewege sie in die Vergangenheit.

3 KLAPPE



Nimm eine Karte deiner Wahl von deiner Hand und tausche sie mit einer Karte deiner Wahl aus dem Unabhängigen-Stapel.

4 MINNESÄNGER



Nimm die Karte vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie in deinen Einflussbereich.

4 GELDVERLEIHER



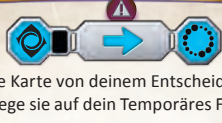
Wer den geringsten Gesamteinfluss im Einflussbereich hat, ist orange: Orange nimmt eine Karte ihrer Wahl von der Vergangenheit und bewegt sie in ihren Einflussbereich.

5 STEVEREINTREIBER

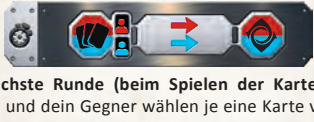


Wer den höchsten Gesamteinfluss im Einflussbereich hat, ist orange: Orange nimmt die Karte mit dem höchsten Wert in ihrem Einflussbereich und bewegt sie in die Vergangenheit.

5 NACHTWÄCHTER



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld und bewege sie auf dein Temporäres Feld.



Nächste Runde (beim Spielen der Karten): Du und dein Gegner wählen je eine Karte von eurer Hand und bewegen sie auf eure Entscheidungsfelder. *(Die beiden Karten dieser Runde werden gleichzeitig ausgespielt.)*

6 MÖNCH



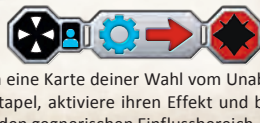
Dein Gegner bewegt die Karte von seinem Entscheidungsfeld auf seine Hand zurück. Dann nimmst du eine zufällige Karte vom Unabhängigen-Stapel und bewegst sie auf deine Hand. *(Diese Partie ist nun eine Runde länger.)*

6 HÄNDLER



Wer am wenigsten Karten im Einflussbereich hat, ist orange: Orange nimmt eine zufällige Karte vom Unabhängigen-Stapel und bewegt sie in ihren Einflussbereich.

7 ZUNFTMEISTER



Nimm eine Karte deiner Wahl vom Unabhängigen-Stapel, aktiviere ihren Effekt und bewege sie in den gegnerischen Einflussbereich.

7 PESTDOKTORIN



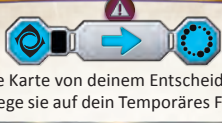
Wer den höchsten Gesamteinfluss im Einflussbereich hat, ist orange: Orange nimmt eine Karte ihrer Wahl von ihrer Hand und tauscht sie mit einer Karte ihrer Wahl aus der Vergangenheit.

8 GELEHRTE



Wer die Karte mit dem höchsten Einflusswert im Einflussbereich hat, ist orange: Orange bestimmt die höchste Karte in ihrem Einflussbereich und aktiviert ihren Effekt.

8 RITTERIN

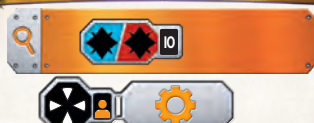


Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld und bewege sie auf dein Temporäres Feld.



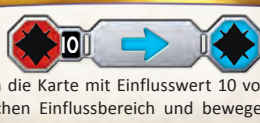
Nächste Runde (nach Münzbewegung und vor Aktivierung einer Karte): Du und dein Gegner nehmen die Karten auf euren Entscheidungsfeldern, aktiviert sie nicht und bewegt sie in die Vergangenheit.

9 BISCHOF



Wer die Karte mit Einflusswert 10 im Einflussbereich hat, ist orange: Orange bestimmt eine Karte ihrer Wahl vom Unabhängigen-Stapel und aktiviert ihren Effekt.

9 KURFÜRST



Nimm die Karte mit Einflusswert 10 vom gegnerischen Einflussbereich und bewege sie in deinen Einflussbereich.

10 KÖNIG

Kein Effekt.

1980ER

0 PRAKTIKANT



Nimm eine Karte deiner Wahl vom gegnerischen Einflussbereich, aktiviere ihren Effekt und bewege sie in deinen Einflussbereich.

1 STUDENTIN



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld, drehe sie und bewege sie in deinen Einflussbereich.



Variabler Einflusswert: 1 plus den Basiseinflusswert der höchsten Karte im gegnerischen Einflussbereich.

1 SERVICEKRAFT



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld, drehe sie und bewege sie in deinen Einflussbereich.



Variabler Einflusswert: 1 plus die Basiseinflusswerte der beiden Karten, die in deinem Einflussbereich neben dieser Karte liegen. (Gilt auch bei nur 1 Karte neben dieser.)

2 TOURISTEN-TONY



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld, drehe sie und bewege sie in deinen Einflussbereich.



Variabler Einflusswert: 2 multipliziert mit der Anzahl Karten in deinem Einflussbereich. (Gedreht ist diese Karte keinen SP wert!)

2 TOURISTEN-TERRY



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld, drehe sie und bewege sie in deinen Einflussbereich.



Variabler Einflusswert: 2 multipliziert mit der Anzahl Karten im gegnerischen Einflussbereich. (Gedreht ist diese Karte keinen SP wert!)

3 AUTOHÄNDLER



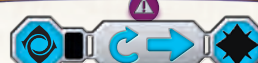
Nimm eine Karte deiner Wahl von der gegnerischen Hand und bewege sie in deinen Einflussbereich. Dann nimmt dein Gegner eine zufällige Karte vom Unabhängigen-Stapel und bewegt sie auf seine Hand.

3 VERTRETER



Nimm eine Karte deiner Wahl von der Vergangenheit, aktiviere sie und bewege sie in deinen Einflussbereich.

4 PRIVATDETEKTIV



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld, drehe sie und bewege sie in deinen Einflussbereich.



Variabler Einflusswert: 4 multipliziert mit der Anzahl gedrehter Karten in deinem und dem gegnerischen Einflussbereich. (Zähle nur die gedrehten Karten, nicht alle Karten mit variablem Einfluss!)

4 TAXIFAHNER



Nimm eine Karte deiner Wahl vom gegnerischen Einflussbereich und bewege sie in deinen Einflussbereich.

5 PROGRAMMIERER



Nimm eine Karte deiner Wahl vom gegnerischen Einflussbereich und bewege sie in die Vergangenheit.

5 AEROBIC-LEHRER



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld, drehe sie und bewege sie in deinen Einflussbereich.



Variabler Einflusswert: 5 plus die Anzahl der Karten in deinem Einflussbereich.

6 ZAHNARZT



Bestimme eine Karte deiner Wahl vom gegnerischen Einflussbereich und aktiviere ihren Effekt.

6 BÄNKERIN



Dein Gegner nimmt eine Karte seiner Wahl von deinem Einflussbereich und du tauschst sie mit einer Karte deiner Wahl aus seinem Einflussbereich.

7 POPSTAR



Nimm die Karte vom gegnerischen Entscheidungsfeld und bewege sie auf den Unabhängigen-Stapel.

7 PROFISPORTLERIN



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld und bewege sie auf dein Temporäres Feld.



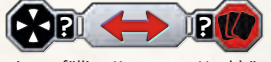
Nächste Runde (als Münzbewegung): Du bekommst die Münze.

8 JETPILOT



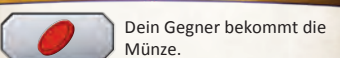
Nimm eine zufällige Karte vom Unabhängigen-Stapel und tausche sie mit einer Karte deiner Wahl aus dem gegnerischen Einflussbereich.

8 LOBBYIST



Nimm eine zufällige Karte vom Unabhängigen-Stapel und tausche sie mit einer Karte deiner Wahl aus deiner Hand. Dann nimmt dein Gegner eine zufällige Karte vom Unabhängigen-Stapel und tauscht sie gegen eine zufällige Karte aus seiner Hand.

9 ÖLBARONIN



Dein Gegner bekommt die Münze.

9 GOUVERNEUR



Nimm die Karte von deinem Entscheidungsfeld und bewege sie auf dein Temporäres Feld.



Nächste Runde (als Münzbewegung): Wer die Karte mit niedrigerem Einflusswert auf dem Entscheidungsfeld hat, erhält die Münze.

10 PRÄSIDENT

Kein Effekt.