Steam Time

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren

Wir schreiben das Jahr 1899. Schon länger ranken sich Mythen um Monumente aus vergangenen Zeiten wie Stonehenge oder die Pyramiden. Seit kurzem häufen sich dort seltsame Phänomene, die die Menschheit aufhorchen lassen: An diesen Orten spielt die Zeit verrückt! Außerdem werden immer wieder Kristalle mit neuen, einzigartigen Eigenschaften entdeckt. Mit ihnen lassen sich phantastische Maschinen nutzen, die das Wissen der Menschheit speichern und Gold erschaffen.

Und so schickt das neu geschaffene „Temporalinstitut zur Monumentexploration“ (kurz T.I.M.E.) mit Dampf betriebene und mit den neuesten Wunderapparaturen ausgestattete Luftschiffe aus. Sie sollen die Zeitphänomene bei den Monumenten untersuchen. Es liegt nun an euch, im Strom vergangener Zeiten nach verlorenem Wissen, alten Kulturen und verborgenen Schätzen zu suchen. Fliegt mit eurem Luftschiff los, sucht neue Kristallvorkommen und setzt eure Ressourcen sowie die Eigenschaften des Steams klug ein, um euren Konkurrenten stets eine Luftschiffslänge voraus zu sein.

Macht euch bereit – für eine spannende Zeitreise mit Steam Time!

KOSMOS

Inhalt

Hinweis: Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig Sovereign-Goldmünzen, Ansehensplättchen, Saboteure und Upgrades, sowie Startspielerkarte, Monument- und Luftschifftafeln aus den Tableaus. Löst dann die Vertiefungen aus den Monument- und Luftschifftafeln.

1 Startspielerkarte

36 Sovereign-Goldmünzen
ab jetzt kurz „Gold“ genannt
(20 x 1er, 16 x 5er)

Vorderseiten Rückseiten

4 Ansehensplättchen
(je 1 pro Spielerfarbe)

Vorderseiten Rückseiten

30 Upgrades
(je 6 pro Runde)

Rückseiten Vorderseiten

3 Spielplanteile

9 Monumenttafeln

4 Luftschifftafeln
(je 1 pro Spielerfarbe)

24 Begegnungen

Vorderseite Rückseite

30 Expeditionen
(je 6 pro Runde)

Vorderseiten Rückseiten

32 Aufträge

Vorderseiten Rückseite

12 Aufwandskarten
(je 6 x α und Ω)

Vorderseiten Rückseiten

1 Stoffbeutel

12 Reglerscheiben
(je 3 pro Spielerfarbe)

Mr. T.I.M.E.

12 Luftschiffe
(je 3 pro Spielerfarbe)

120 Kristalle

Inhalt Module

(werden für das Grundspiel nicht benötigt)

Modul „Sabotage“

4 Saboteure
(je 1 pro Spielerfarbe)

Modul „Spezialisten“

36 Spezialisten
(je 9 pro Spielerfarbe)

Vorderseiten Rückseiten

Startspieler

Startspieler:	
2. Spieler:	+
3. Spieler:	+
4. Spieler:	+ 2

Aufbau für 4 Spieler

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe:

1. **1 Luftschifftafel**, die er vor sich ablegt,
2. **3 Luftschiffe**, die er auf den **Hangar** seiner Luftschifftafel stellt,
3. **3 Reglerscheiben**; je 1 kommt auf
   - das **Startfeld der Ansehensleiste** des Spielplans,
   - das Feld mit dem Wert 1 auf der **Steam-Leiste**,
   - sowie auf das **Startfeld des Zeitportals**.
4. **8 Gold**, das er in seinen **Tresor** legt,

Der unpünktlichste Spieler wird **Startspieler** (im Beispiel links ist das Spieler Gelb).

5. Jeder Spieler erhält folgende **Kristalle**, die er in die **farblich passenden Generatoren** platziert. Das sind die Vertiefungen in den 6 Maschinen und Einrichtungen seiner Luftschifftafel:
   Startspieler: 5 Kristalle, je 1 in Schwarz, Pink, Grau, Grün, Blau
   Die anderen Spieler erhalten zusätzlich:
   2. Spieler: 1 orangen Kristall
   3. Spieler: 1 orangen Kristall und 1 Steam (und rückt die Reglerscheibe seiner Steam-Leiste vor)
   4. Spieler: 1 orangen Kristall, 1 Steam und 2 Gold

Setzregel 1: Die Kristalle werden immer in die **Generatoren der Maschinen bzw. Einrichtungen** eingesetzt, welche die **gleiche Farbe** haben.

Setzregel 2: Ein Kristall wird immer in das **am weitesten links liegende freie Feld** eingesetzt.

6. Legt alle verbliebenen Kristalle **außer den T.I.M.E.-Kristallen** in den **Stoffbeutel**.

***Prospektor:** T.I.M.E. hat das Monopol auf die wertvollen universell einsetzbaren T.I.M.E.-Kristalle. Sie können nicht in gewöhnlichen Lagerstätten gefunden werden.*

Bereitet nun den **Spielplan** vor und steckt die 3 Spielplanteile wie links abgebildet zusammen.

7. Die **30 T.I.M.E.-Kristalle** kommen in die **geheime Mine**.
8. Das restliche Gold kommt in die **Bank**.
9. Legt die **Ansehensplättchen** auf die entsprechenden Felder des Spielplans.
10. Stellt **Mr. T.I.M.E.** auf den **Zeitkompass**.
11. Mischt die **24 Begegnungen** verdeckt und legt sie mit der Rückseite nach oben auf das **Begegnungsfeld**. Das ist der Begegnungsstapel.
12. Mischt die **32 Aufträge** verdeckt und legt sie auf das **Auftragsfeld**. Das ist der Auftragsstapel.
13. Sortiert die **Expeditionen** nach den römischen Ziffern auf ihrer Rückseite. Mischt jeden Stapel verdeckt und legt die Stapel dann mit der römischen Ziffer nach oben auf das **Expeditionsfeld**. Zuunterst V, dann IV, III, II und obenauf I. Das ist der Expeditionsstapel.
14. Verfahrt genauso mit den **Upgrades** und legt den Stapel auf das **Upgradefeld**. Das ist der Upgradestapel.
15. Sortiert die **Aufwandskarten** nach ihren Rückseiten (α und Ω). Mischt die Stapel getrennt und verdeckt.
    Anschließend zieht ihr jeweils verdeckt zuerst **3 Aufwandskarten vom Ω-Stapel und dann 2 vom α-Stapel.** Legt die 2 α-Aufwandskarten auf die 3 Ω-Aufwandskarten. Legt diesen Stapel auf das **Aufwandsfeld**. Das ist der Aufwandsstapel. Deckt die oberste Aufwandskarte auf und legt sie auf den Aufwandsstapel. Nicht benötigte Aufwandskarten kommen aus dem Spiel.
16. Legt die **Startspielerkarte** neben dem Spielplan bereit.
17. Nehmt euch die zu eurer Spielerzahl passenden **Monumenttafeln**. Die Zahl in der linken oberen Ecke jeder Monumenttafel gibt an, für welche Spielerzahl sie geeignet ist. Legt die Monumenttafeln in beliebiger Reihenfolge am Spielplan an (siehe Abbildung links). Die Reihenfolge der Monumenttafeln untereinander ist beliebig. Die restlichen 3 Monumenttafeln kommen aus dem Spiel.

Auf jeder Monumenttafel sind verschiedene **Aktionsfelder** abgebildet (siehe Seite 7: **„2 Aktionsphase“**). Bereitet die Aktionsfelder der Monumenttafeln wie folgt vor:

18. Aktionsfelder **Lagerstätten:** Legt in jede Vertiefung **1 Kristall**, den ihr zufällig aus dem Stoffbeutel zieht.
19. Aktionsfelder **Auftrag**: Zieht vom Auftragsstapel **1 Auftrag** pro Aktionsfeld und legt ihn auf das **linke** benachbarte Auftragsfeld des Spielplans.
20. Aktionsfelder **Expedition**: Zieht vom Expeditionsstapel **eine Ier-Expedition** pro Aktionsfeld und legt sie rechts neben die Monumenttafel. Die nicht benötigten Ier-Expeditionen kommen aus dem Spiel.
21. Aktionsfelder **Upgrade**: Zieht vom Upgradestapel **ein Ier-Upgrade** pro Aktionsfeld und legt es auf das Aktionsfeld. Die nicht benötigten Ier-Upgrades kommen aus dem Spiel.

Auf den Aktionsfeldern 22 **Begegnung** und 23 **Gold** legt ihr nichts ab.

Spielziel

T.I.M.E. hat euch beauftragt, die Zeitphänomene bei den Monumenten zu untersuchen und möglichst viel Wissen über die Vergangenheit, aber auch Kristalle und Steam zurückzubringen. Je erfolgreicher ihr agiert, desto mehr steigt euer Ansehen bei T.I.M.E.!

Wer am Ende das höchste Ansehen genießt, gewinnt.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über 5 Runden. Eine Runde läuft wie folgt ab:

1. **Einkommensphase** (nicht in der ersten Runde!)
2. **Aktionsphase**
3. **Nachschubphase**

1 Einkommensphase

(**Achtung:** Nicht in der ersten Runde, weil noch kein Spieler ein Upgrade besitzt!)

Kommandant: Gut gemacht Leute! Durch dieses Upgrade arbeitet unser Luftschiff effizienter. Dafür lässt T.I.M.E. einiges springen!

Jedes Upgrade, das ein Spieler an seine Luftschifftafel angeschlossen hat, liefert euch **ab der nächsten Runde** ein Einkommen. Zuerst erhält der Startspieler für jedes Upgrade, das er besitzt, die darauf abgebildeten Ressourcen. Anschließend erhält der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ggf. Ressourcen aus seinen Upgrades etc.

- *Der Generator deiner Midas-Maschine arbeitet effizienter!*
  Nimm X Gold aus der Bank.

- *Dein Ansehen bei T.I.M.E. steigt!*
  Ziehe mit deiner Reglerscheibe X Felder auf der Ansehensleiste voran.

- *T.I.M.E. schickt dir 1 T.I.M.E.-Kristall!*
  Nimm ihn aus der geheimen Mine und setze ihn sofort in einen beliebigen Generator auf deiner Luftschifftafel. Beachte dabei die Setzregeln!
  Achtung: T.I.M.E.-Kristalle sind universell einsetzbar. Sie können für jede beliebige Farbe stehen.

Mögliche Kosten beim Einsetzen

Ingenieur: Sir, der Generator läuft bereits auf Hochtouren. Der Betrieb mit einem weiteren Kristall lässt die Wartungskosten explodieren.

Setzregel 3: Manche Generatoren voll auszulasten, kostet euch zusätzliches Gold. Willst du einen Kristall auf einem Feld platzieren, das mit -2 markiert ist, musst du **sofort 2 Gold an die Bank** zahlen. Das gilt auch, wenn du den Kristall durch Begegnung, Expedition, Startspielerkarte oder Upgrade erhältst. Kannst oder willst du das nicht und steht kein anderer, kostenfreier Platz zur Verfügung, darfst du einen Kristall weder nehmen noch einsetzen oder kaufen.

Setzregel 4: Wer einen T.I.M.E.-Kristall erhält, muss ihn sofort in einem beliebigen freien Generator auf seiner Luftschifftafel platzieren. Beachtet dabei auch die anderen Setzregeln.

Setzregel 5: T.I.M.E.-Kristalle werden immer rechts von den farbigen Kristallen platziert. Kommen neue farbige Kristalle hinzu, rutschen die T.I.M.E.-Kristalle weiter nach rechts.

Beispiel: *Leo hat bereits 2 orange Kristalle und 1 T.I.M.E.-Kristall im Generator seiner Rechenmaschine. Nun erhält er einen weiteren orangen Kristall hinzu. Dadurch rutscht der T.I.M.E.-Kristall ein Feld weiter nach rechts. Außerdem zahlt er 2 Gold wegen des -2-Felds.*

- *T.I.M.E. schickt dir 1 Kristall!*
  Nimm ihn aus dem Stoffbeutel und setze ihn in den farblich passenden Generator auf deiner Luftschifftafel ein. Beachte dabei die Setzregeln!
  Achtung: Ist im entsprechenden Generator kein Feld mehr frei, erhältst du keinen Kristall!

- *Dein Steam-Generator arbeitet effizienter!*
  Ziehe die Reglerscheibe deines Generators um 1 Feld voran.
  Achtung: Hast du bereits 10 Steam, arbeitet dein Steam-Generator am Limit und kann kein weiteres Steam aufnehmen.

- *Dein Ausguck meldet: Kristallfeld voraus!*
  Nimm dir kostenfrei 1 Kristall von einem beliebigen Aktionsfeld Lagerstätte und setze ihn in den farblich passenden Generator auf deiner Luftschifftafel ein. Beachte dabei die Setzregeln!
  Achtung: Für diesen Kristall wird auf der Monumenttafel **kein** Ersatz für die laufende Runde nachgezogen.

2 Aktionsphase

Navigator: Jetzt tauchen wir mit unserem Luftschiff in den Strom der Zeit ein. Je nachdem, welche Aktionen wir dann durchführen, liefern wir T.I.M.E. wichtige Informationen.

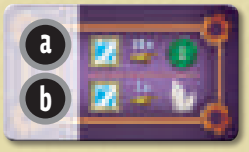
Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine der Möglichkeiten:

a) entweder die Startspielerkarte nehmen …
b) oder 1 Luftschiff einsetzen und Aktion ausführen.

a) Startspielerkarte nehmen

Kommandant: Captain an T.I.M.E.: Wir haben Steam für euch! Transfer läuft …

Diese Aktion ist nur **einmalig pro Runde** möglich! Nimmst du die Startspielerkarte, **darfst** du sofort eine der beiden abgebildeten Sonderaktionen ausführen. Danach ist sofort der nächste Spieler an der Reihe. Du setzt in diesem Zug also **kein Luftschiff** ein!
Achtung: Dadurch verlierst du **keine** Aktion. Haben die anderen Spieler all ihre Luftschiffe gesetzt, bist du noch einmal am Zug und darfst nun dein 3. Luftschiff einsetzen.



- **a** **Sonderaktion 1:** Wandle **1 Steam in 1 Ansehen** um (bis zu 10 x).
- **b** **Sonderaktion 2:** Gib **1 Steam** ab und nimm dafür **1 T.I.M.E.-Kristall**, den du sofort in einen beliebigen deiner Generatoren einsetzen musst. Beachte dabei die Setzregeln!

Achtung: In seinem 1. Zug darf der aktuelle Startspieler die Startspielerkarte **nicht** nehmen!
Achtung: Habt ihr alle Luftschiffe gesetzt, aber keiner hat die Startspielerkarte genommen, erhält der bisherige Startspieler die Startspielerkarte. Er bleibt auch in der nächsten Runde Startspieler und darf **vor** Rundenende noch eine der beiden Sonderaktionen ausführen.

b) 1 Luftschiff einsetzen und Aktion ausführen

Setze 1 eigenes Luftschiff von deinem Hangar auf ein beliebiges **freies Aktionsfeld** einer Monumenttafel. Danach **musst du** die entsprechende **Aktion** ausführen. Anschließend erhältst du eventuell einen **Bonus**. Kannst du die Aktion nicht ausführen (z. B. mangels Gold, freier Felder in deinen Generatoren oder passender Kristalle), darfst du diese Aktion nicht wählen!

Kommandant: Ihr wisst, Leute, T.I.M.E. belohnt den cleveren Ressourcen-Einsatz. Achtet mir also sorgfältig darauf, dass die Generatoren gut ausgelastet sind.

Jede Kristallfarbe gehört zu einem bestimmten Generator. Eine Ausnahme bilden die T.I.M.E.-Kristalle, die universell einsetzbar sind. Je **mehr** Kristalle die Generatoren einer Maschine oder einer Einrichtung antreiben, desto höher fällt der **Bonus** aus, wenn du die dazugehörige **Aktion** auf den Monumenttafeln ausführst.

Achtung: Nur der Spieler, der gerade am Zug ist, erhält einen Bonus! Du erhältst einen möglichen Bonus erst, **nachdem** du die Aktion vollständig ausgeführt hast. Schaue im Generator nach, der die **gleiche Rahmenfarbe** hat, wie das Aktionsfeld der ausgeführten Aktion. Sind dort 1 oder mehr Kristalle, erhältst du die jeweils darunter abgebildeten Boni!

Setzregel 6: Hast du bereits 1 Luftschiff eingesetzt und du bist erneut am Zug, musst du das nächste Luftschiff mindestens 1 Monumenttafel weiter oben einsetzen!

Beispiel: *Im 1. Zug setzt Finn (Rot) sein Luftschiff auf das Aktionsfeld Gold der zweiten Monumenttafel von unten. In seinem 2. Zug kann Finn sein Luftschiff auf jedes freie Aktionsfeld setzen. Die Aktionsfelder, auf denen Dani, Leo und Sabrina ihre Luftschiffe platziert haben, sind jedoch nicht mehr frei. Außerdem muss Finn den Zeitstrom beachten. Er darf sein 2. Luftschiff daher weder auf die Monumenttafel ganz unten, noch auf die zweite Monumenttafel von unten setzen.*

Aktionen

Es gibt 6 verschiedene Aktionsfelder. Aber nicht jedes Aktionsfeld ist auf jeder Monumenttafel verfügbar!

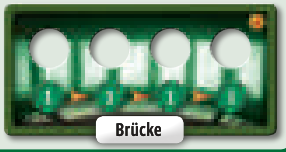
1 Auftrag

***Kommandant:** T.I.M.E. hat einen Auftrag für uns! Wenn wir T.I.M.E. am Ende unserer Mission die gewünschten Ressourcen abliefern, bringt uns das einiges an Ansehen. Eine gut geführte Brücke wirkt sich ebenfalls positiv auf unser Ansehen bei T.I.M.E. aus.*

Nimm einen der ausliegenden Aufträge und lege ihn verdeckt links neben deiner Luftschifftafel ab. Du darfst deine angenommenen Aufträge jederzeit ansehen.
Achtung: Bei manchen Aktionsfeldern Auftrag erhältst du zusätzlich **1 Steam** oder du darfst die **Reglerscheibe** deines Zeitportals **1 Feld** voran ziehen.

Aufträge werden **erst bei Spielende** aufgedeckt und überprüft. Ein Auftrag erhöht nur dann das Ansehen eines Spielers, wenn er die **Resourcen abliefert,** die in der **oberen** Kartenhälfte abgebildet sind. Um welchen Wert das Ansehen steigt, steht in der **unteren** Kartenhälfte. Manche Aufträge können auch **mehrfach** erfüllt werden (1x, 2x, 4x, 10x ...).

Bonus: Pro **grünem** Kristall im Generator deiner **Brücke** steigt dein Ansehen um **1**.



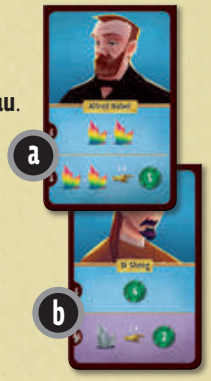
***Beispiel:** Die Karten bedeuten von links nach rechts:*
*1 Schritt auf dem Zeitportal zurück (maximal bis zum Startfeld), 1 Upgrade abgeben, 1 Expedition abgeben, 10 Gold + 3 beliebige Kristalle abgeben, 3 Kristalle **einer** beliebigen Farbe abgeben.*

2 Begegnung

Diplomat: Wir haben die Chance, in der Vergangenheit berühmte Entdecker, Wissenschaftler, Erfinder und Mäzene zu treffen! Mit Glück haben sie genau die Ressourcen, die wir benötigen. Zudem bringen uns Begegnungen wertvolle Informationen über Steam.

Decke so viele Begegnungen auf, wie abgebildet (2 oder 3). **Wähle 1** davon und führe sie aus.
Achtung: Bei manchen Aktionsfeldern Begegnung erhältst du zusätzlich **2 Ansehen** oder du darfst die Reglerscheibe deines Zeitportals **1 Feld** voran ziehen.

Es gibt **2 verschiedene Arten** von Begegnungen:



- **a** Beide möglichen Aktionen der Karte sind **blau**. Der **aktive Spieler** führt entweder die obere oder die untere Aktion aus.
- **b** Die untere Aktion ist **lila**. Zuerst führt der **aktive Spieler** die **blaue Aktion** aus. Anschließend darf **jeder Mitspieler** reihum im Uhrzeigersinn entscheiden, ob er die **lila Aktion** ausführen möchte.

Beachtet dabei die Setzregeln!

Bonus: Pro **blauem** Kristall im Generator deines **Maschinenraums** erhältst du **1 Steam.** Hast du bereits 10 Steam, erhältst du keinen Bonus.

Die obere Aktion gibt dem aktiven Spieler immer Ressourcen. Das gilt auch für die untere Aktion bei den Begegnungen mit Crassus, Rockefeller und ad-Din. Bei allen anderen Begegnungen muss bei der unteren Aktion etwas abgeliefert werden (links von der Hand), um eine Belohnung zu bekommen (rechts von der Hand).

***Beispiel:** Dani hat ihr Luftschiff auf das Aktionsfeld Begegnung gesetzt (siehe oben auf der Seite). Sie erhält sofort 2 Ansehen. Danach zieht sie 2 Begegnungen: Alfred Nobel und Bi Sheng. Sie wählt Alfred, führt die obere Aktion aus (2 gleiche Kristalle erhalten) und nimmt sich dafür z. B. 2 blaue Kristalle aus dem Beutel. Anschließend prüft sie, ob sie einen Bonus erhält. Dank der Aktion Begegnung hat Dani nun 2 blaue Kristalle im Generator ihres Maschinenraums und erhält daher einen Bonus von 2 Steam.*

3 Kristalle

Wissenschaftler: Mit den neuen Kristallen und dem daraus gewonnenen Wissen kann ich im Labor vielleicht selbst einen T.I.M.E.-Kristall herstellen. Dafür zahlen wir den Einheimischen doch gern ein bisschen Gold.

Kaufe **1 oder mehr Kristalle für je 2 Gold.**
Achtung: Bei manchen Aktionsfeldern Lagerstätte erhältst du zusätzlich 2 Ansehen.

Bonus: Pro **schwarzem** Kristall im Generator deines Labors erhältst du **1 T.I.M.E.-Kristall** aus der geheimen Mine, den du sofort einsetzen musst. Beachte dabei die Setzregeln! Ist die geheime Mine leer, erhältst du keinen Bonus.

4 Upgrade

Ingenieur: Je nach aktueller Zeitkonstellation kann ich mit den richtigen Kristallen unser Luftschiff verbessern. Zwar werden sie dabei verbraucht. Doch T.I.M.E. schickt uns für die gewonnenen Forschungsergebnisse regelmäßig Einkommen. Und nun entschuldigt mich. Es gibt ein paar ungeklärte, interessante Interferenzen zwischen den Upgrades und unserem Zeitportal.

Bezahle das Upgrade und schließe es rechts an deine Luftschifftafel an.
Achtung: Obwohl deine Luftschifftafel rechts nur 4 Plätze für Upgrades hat, kannst du beliebig viele Upgrades besitzen.
Die **Kosten** ermittelst du anhand des gewählten Upgrades und der aktuellen Aufwandskarte. Nimm die Kristalle aus den Generatoren deiner Luftschifftafel und lege sie zurück in den Beutel.

- **Wie viele Kristalle** ein Upgrade kostet, geben dir die Buchstaben **links** auf dem Upgrade an (A bis F).
- Die Aufwandskarte gibt an, **welche Kristallfarben** den Buchstaben entsprechen.

Erhalte anschließend sofort das abgebildete Einkommen des Upgrades (siehe Einkommensphase).

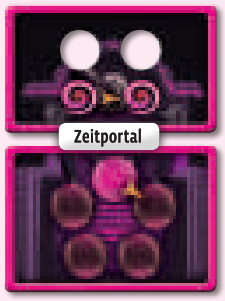
Steam

Prospektor: Wie das funktioniert? Keine Ahnung. Ich lege den blauen Kristall hier in diesen Behälter, und verschließe ihn gut. Dann drücke ich die beiden Knöpfe und stelle den Regler auf die gewünschte Farbe, z. B. Pink. Sobald ich am Hebel ziehe, zischt und dampft es. Ja, und dann ist der pinke Kristall auch schon fertig.

Hast du einen geforderten Kristall nicht oder du willst ihn nicht abgeben, so hast du **beim Bezahlen** eines **Upgrades** oder einer **Expedition** die Möglichkeit, pro **Steam**, den du ausgibst, **1 Kristall** in einen **beliebigen andersfarbigen Kristall** umzuwandeln. Schiebe dazu die Reglerscheibe deines Steam-Generators pro umgewandeltem Kristall um 1 Feld nach links.
Achtung: Hast du weder die geforderten Kristalle noch Steam, steht dir diese Möglichkeit nicht zur Verfügung und du darfst diese Aktion nicht ausführen.

Medium: Manche unterstellen ihm, er würde bei der Zeitmanipulation Magie anwenden. Weit gefehlt! Er stellt lediglich hochkomplexe Berechnungen und präzise Schätzungen an, die sich dem gewöhnlichen Verstand entziehen. A propos: Séance gefällig?

Bonus: Pro **pinkem** Kristall im Generator deines **Zeitportals** ziehst du die Reglerscheibe deines Zeitportals um 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter. Erreicht oder überschreitet die Reglerscheibe dabei das pinke Startfeld, **führst du sofort 1 Bonusaktion auf einer beliebigen Monumenttafel aus.** Beachte dabei die Setzregeln!



Dafür setzt du **kein** Luftschiff ein, sondern **Mr. T.I.M.E.**! Nimm ihn vom Zeitkompass und platziere ihn auf einem beliebigen Aktionsfeld. Mr. T.I.M.E. ermöglicht es dir sogar, ein Aktionsfeld zu wählen, das **entgegen des Zeitstroms** liegt und/oder durch ein anderes Luftschiff **besetzt** ist! Hast du die Bonusaktion ausgeführt, stellst du Mr. T.I.M.E. wieder zurück auf den Zeitkompass.
Achtung: Gibt es auf einem Aktionsfeld Lagerstätte keine Kristalle mehr, bzw. wurde die Expedition, das Upgrade oder der Auftrag eines Aktionsfelds bereits genommen, stehen dir diese Aktionsfelder auch mit Mr. T.I.M.E. **nicht** zur Verfügung!

Beispiel: Finn möchte das abgebildete Upgrade erwerben. Es kostet 3 Kristalle: A, B und C. Die Aufwandskarte gibt an, dass er dafür je 1 schwarzen, pinken und grauen Kristall abgeben muss. Den pinken Kristall will er jedoch behalten, damit sein Zeitportal zusätzlich aktiviert wird. Er gibt daher den schwarzen und grauen Kristall ab, sowie 1 Steam und einen beliebigen, z. B. grauen Kristall, um die Kosten zu bezahlen.

5 Gold

Bankier: Wir haben ein bislang unbekanntes Goldvorkommen entdeckt! Das sollten wir uns nicht entgehen lassen. Und je besser der Generator unser Midas-Maschine ausgelastet ist, desto mehr Gold bringt er uns zusätzlich.

Erhalte X Gold.
Achtung: Bei manchen Aktionsfeldern Gold erhältst du zusätzlich **1 Steam** und/oder du darfst die **Reglerscheibe** deines Zeitportals **1 Feld** voran ziehen.

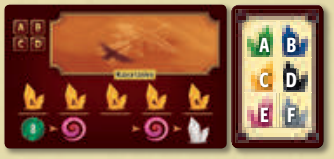
Bonus: Pro **grauem** Kristall im Generator deiner **Midas-Maschine** erhältst du **2 Gold** zusätzlich. Sollte die Bank leer sein, erhältst du keinen Bonus.

6 Expedition

Navigator: Je nach aktueller Zeitkonstellation können wir mit den richtigen Kristallen zu unterschiedlichen Orten aufbrechen. Dabei werden die Kristalle allerdings verbraucht.

Abenteurer: Dafür warten ungeahnte Schätze und wertvolles Wissen nur darauf, von uns entdeckt zu werden. Also worauf warten wir? Den Letzten beißen die Hunde!

Bezahle die Expedition und lege sie **offen** links neben deine Luftschifftafel. Auch hier entnimmst du die Anzahl der Kristalle den Buchstaben links oben auf der Expedition und die Kristallfarbe der Aufwandskarte.



Bonus: Nach dem Bezahlen erhältst du für die gemachten Entdeckungen **1 oder mehrere der abgebildete Belohnungen.** Pro **orangem** Kristall im Generator deiner **Rechenmaschine** konntest du 1 weitere Entdeckung speichern und erhältst 1 weitere Belohnung.

Beispiel: Die oben abgebildete Expedition kostet je 1 x Grün, Blau, Orange und Schwarz. Sabrina hat 4 orangene Kristalle. Sie gibt je 1 x Blau, Grün und Schwarz ab. Statt dem verlangten orangen Kristall gibt sie 1 beliebigen anderen Kristall und 1 Steam ab. Damit bleiben ihr 4 orange Kristalle und sie erhält die ersten vier Belohnungen: 8 Ansehen und 2 Felder auf dem Zeitportal. Hätte sie noch einen weiteren orangen Kristall, bekäme Sabrina noch 1 T.I.M.E.-Kristall.

Kristalle und T.I.M.E.-Kristalle abgeben

Abgaberegel 1: Gibst du während des Spiels Kristalle oder T.I.M.E.-Kristalle ab, musst du sie **immer von rechts beginnend** aus dem Generator deiner Luftschifftafel nehmen. Dadurch werden ggf. zuerst Felder frei, die zum erneuten Befüllen wieder 2 Gold kosten.

Abgaberegel 2: Musst bzw. kannst du während des Spiels Kristalle abgeben (durch Begegnungen, Expeditionen oder Upgrades) und in deinem entsprechenden Generator befinden sich **T.I.M.E.-Kristalle,** so **musst** du diese stets zuerst abgeben! Erst wenn in einem Generator keine T.I.M.E.-Kristalle mehr sind, darfst du farbige Kristalle abgeben.

Abgaberegel 3: Gibst du während des Spiels einen T.I.M.E.-Kristall ab, kommt er zurück auf die geheime Mine und **nicht** in den Beutel!

Will/kann kein Spieler mehr Luftschiffe setzen und wurde die Startspielerkarte genommen, endet die Aktionsphase.

3 Nachschubphase

Navigator: Es ist wieder soweit, der Zeitstrom ändert sich! T.I.M.E. gibt uns gerade neue Koordinaten durch. Mal sehen, was uns diesmal erwartet.

Trefft für die nächste Runde folgende Vorbereitungen:
- Nehmt eure Luftschiffe zurück auf euren Hangar.
- Versetzt die Monumenttafel von der obersten Position des Zeitstroms an die unterste Position.
- Legt alle auf Lagerstätten verbliebenen Kristalle in den Beutel.

Nehmt noch ausliegende Expeditionen, Upgrades und Aufträge aus dem Spiel.

Belegt nun die Monumenttafeln wieder wie folgt:
- Platziert neue Kristalle und Aufträge sowie die zur Runde passenden Expeditionen und Upgrades.
- Nehmt die bisher aktive Aufwandskarte aus dem Spiel und deckt die oberste Aufwandskarte vom Stapel auf.
- Zuletzt legt der neue Startspieler die Startspielerkarte wieder neben den Spielplan und beginnt mit seinem 1. Zug.

Spielende

T.I.M.E.: Wir sind nun am Ende der fünf Wochen dauernden Forschungsmission angelangt. Der Erfolg hing maßgeblich davon ab, dass Sie unser Wissen über die Monumente und das, was sie uns ermöglichen, auf möglichst vielfältige Weise mehrten. Freuen Sie sich also mit uns, denn nun ist es an der Zeit, den Tüchtigsten unter Ihnen zu küren.

Nach 5 Runden endet das Spiel. Jetzt zählt, wie viel Ansehen ihr bei T.I.M.E. errungen habt!
Falls ihr **Aufträge** von T.I.M.E. angenommen habt, wird nun geprüft, ob ihr sie auch erfüllen konntet. Beginnend mit dem Startspieler deckt ihr einzeln eure Aufträge auf **und gebt die jeweils geforderten Ressourcen ab.** Zieht dann euren Regler auf der Ansehensleiste so viele Felder vorwärts, wie auf dem Auftrag angegeben.
Achtung: Nicht erfüllte Aufträge geben natürlich **keine** Ansehenspunkte!

- Überquert ein Spieler dabei das Startfeld, nimmt er sich das Ansehensplättchen seiner Farbe und legt es mit der 60 nach oben neben seine Luftschifftafel. Überquert er das Feld ein 2. Mal, dreht er sein Ansehensplättchen auf 120.
- Die jetzt evtl. noch vorhandenen Ressourcen (Gold, Kristalle, Upgrades oder Expeditionen, Steam oder Schritte auf dem Zeitportal) sind nichts mehr wert!
- Der Spieler, der nun das höchste Ansehen genießt, gewinnt und ist der gefeierte Captain von Steam Time!
- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten noch in seiner Luftschifftafel verbliebenen Kristallen. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Module

Sabotage

Diplomat: Hier ist euer Einsatzort. Sorgt dafür, dass dort so schnell keiner aktiv wird. Und wenn doch, so soll es zumindest ein kleines Sümmchen kosten. Eines noch: Solltet ihr geschnappt werden, haben wir uns nie gesehen …

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

- Bei der **Spielvorbereitung** erhält jeder Spieler den **Saboteur** seiner Farbe, den er zu seinen Luftschiffen auf den Hangar legt.

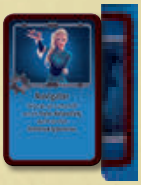
- **Am Ende jeder Nachschubphase** platziert zuerst der Startspieler seinen Saboteur auf ein **beliebiges Aktionsfeld** der ausliegenden Monumenttafeln. Danach platzieren die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Saboteure.
  Achtung: Es dürfen sich am Ende der Nachschubphase auch **mehrere Saboteure** auf einem Aktionsfeld befinden!
- Will ein Spieler sein Luftschiff in dieser Runde auf ein Aktionsfeld mit einem Saboteur setzen, muss er **pro Saboteur** auf diesem Aktionsfeld **1 T.I.M.E.-Kristall** zurück auf die geheime Mine legen! Dabei ist es egal, welche Farbe der Saboteur hat. Erst nach dieser „Bestechung" darf der Spieler die Aktion ausführen. Kann oder will der Spieler den Saboteur nicht bestechen, darf er sein Luftschiff auch nicht auf diesem Aktionsfeld platzieren.
- Zu **Beginn der nächsten Nachschubphase** erhalten die Spieler ihre Saboteure zusammen mit ihren Luftschiffen zurück. Jeder Spieler setzt seinen Saboteur also genau **viermal** im Spiel ein.

Spezialisten

T.I.M.E.: Wir stellen euch ein Team aus regionalen Spezialisten zur Seite. Sie werden euren gewohnten Arbeitsablauf vermutlich durcheinander bringen. Doch wenn ihr deren Fähigkeiten klug einsetzt, wird es euer Schaden nicht sein.

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

- Bei der **Spielvorbereitung** erhält jeder Spieler die **9 Spezialisten** seiner Farbe.
- **Vor Spielbeginn** sucht sich jeder Spieler **2 Spezialisten** aus und nimmt sie auf die Hand. Dann mischt jeder Spieler seine restlichen Spezialisten und legt sie als **verdeckten** Nachziehstapel neben seine Luftschifftafel.



- Die Spezialisten werden in der **Aktionsphase** genutzt. Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er **vor** dem Ausführen seiner Aktion (Startspielerkarte nehmen oder Luftschiff einsetzen) **1 oder 2 Spezialisten offen ausspielen.** Der 1. Spezialist wird links an das entsprechende Symbol seiner Luftschifftafel angelegt. Jeder weitere ausgespielte Spezialist wird auf bereits liegende Spezialisten gelegt. Sie bilden den Spezialistenstapel.
  Achtung: Es gilt nur die Sonderfähigkeit des **sichtbaren** Spezialisten.
  Achtung: Die Fähigkeit aller abgedeckten Spezialisten sind für den Rest des Spiels nicht mehr nutzbar! Spielt ein Spieler also 2 Spezialisten **gleichzeitig** aus (z. B. um im Anschluss andere, ggf. für ihn bessere Spezialisten nachzuziehen), muss er sich entscheiden, welcher oben liegt. **Nur dessen Fähigkeit gilt.**
- Am Ende seines Zuges ergänzt der Spieler seine Kartenhand wieder auf 2 Spezialisten.
  Achtung: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, können **keine** Spezialisten mehr nachgezogen werden!

Beispiel: *Sabrina spielt in ihrem 1. Zug den **Navigator.** Sie darf nun ihre Luftschiffe auf beliebige freie Aktionsfelder setzen, und kann dabei den Zeitstrom ignorieren! Am Ende ihres Zugs zieht sie 1 neuen Spezialisten vom Nachziehstapel.*
*Im 4. Zug spielt Sabrina das **Medium.** Damit kann sie die Fähigkeit des im 1. Zug gespielten Navigators für den Rest des Spiels nicht mehr einsetzen. Sie nimmt sich die noch vorhandene Startspielerkarte und nutzt deren Sonderaktion 1: Steam in Ansehen umwandeln. Dank der Fähigkeit ihres Mediums darf sie jedoch 1 Steam in 2 Ansehen umwandeln, statt wie sonst üblich nur 1:1. Am Ende ihres Zugs zieht sie dank der zweiten Fähigkeit des Mediums auf 3 Spezialisten nach.*
*In ihrem 5. Zug spielt Sabrina den **Abenteurer.** Damit sind die Fähigkeiten ihres Mediums verloren. Als Aktion wählt sie die Expedition. Nachdem sie die Kosten der Expedition beglichen hat, erhält sie nun die Belohnungen der Expedition. Sabrina hat 4 orange Kristalle. Dank ihres Abenteurers erhält sie aber 1 Belohnung mehr, also alle 5 Belohnungen! Anschließend zieht sie keinen Spezialisten nach, da sie noch 2 Handkarten hat.*
*Später spielt Sabrina gleichzeitig **Bankier** und **Wissenschaftler** aus. Den **Bankier** legt sie zuoberst. Damit sind die Fähigkeiten des Abenteurers und des eben gespielten Wissenschaftlers verloren. Am Ende ihres Zugs zieht sie 2 Spezialisten nach.*

Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-, Familien – und Erwachsenenspiele entwickelt, darunter auch viele Kosmos-Spiele.
Zur Zeit erhältlich sind unter anderem Asante, Da Luigi und Tschakka Lakka.
Mit **Steam Time** legt er nun ein spannendes Strategiespiel vor.

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Jacqui Davis
Gestaltung: Sensit Communication
Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY.
Art.-Nr.: 692476

© 2015 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5 – 7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 21 91-0
Fax: +49 711 21 91-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Steam Time Almanach

Die Begegnungen

- **Alfred Nobel** (1833-1896), schwedischer Chemiker und Erfinder des Dynamits. Stifter und Namensgeber des Nobelpreises.
- **Archimedes von Syrakus** (287-212 v. Chr.), griechischer Mathematiker, Physiker und Mechaniker. Gilt unter anderem als Erfinder von Brennspiegel, Flaschenzug und Bewässerungsanlage.
- **Bi Sheng** (gestorben um 1052), chinesischer Erfinder. Ersann lange vor Gutenberg den Druck mit beweglichen Lettern.
- **Marcus Licinius Crassus** (ca. 115-53 v. Chr.), römischer Staatsmann. Unterstützte das erste römische Triumvirat mit Caesar und Pompeius durch seinen immensen Reichtum.
- **Jakob Fugger** (1459-1525), schwäbischer Handelsherr. Bedeutendster Bankier seiner Zeit, der auch Hochadel und Königshäuser zu seinen Kunden zählte.
- **Galileo Galilei** (1564-1642), toskanischer Naturwissenschaftler, Mathematiker und Philosoph. Bewies, dass die Erde um die Sonne kreist.
- **Heron von Alexandria** (ca. 20-62), griechischer Mechaniker und Ingenieur. Entwarf den Heronsball, die erste bekannte Wärmekraftmaschine.
- **Christiaan Huygens** (1629-1695), niederländischer Physiker und Mathematiker. Begründer der Wellenlehre, unter anderem Erfinder der Pendeluhr.
- **Johannes Kepler** (1571-1630), deutscher Universalgelehrter und Theologe. Entdeckte unter anderem die Gesetze der Planetenbewegung.
- **Leif Erikson** (ca. 975-1020), norwegischer Seefahrer. Gilt als erster europäischer Entdecker Amerikas, geschildert in den Vinland-Sagas.
- **Gottfried Wilhelm Leibniz** (1646-1716), deutscher Universalgelehrter. Entdeckte die Differentialrechnung und erfand Rechenmaschinen.
- **Leonardo da Vinci** (1452-1519), italienisches Universalgenie. Schöpfer der Mona Lisa, Erfinder von Fallschirm, Hubschrauber, U-Boot etc.
- **Marco Polo** (1254-1324), venezianischer Kaufmann und Abenteurer. Veröffentlichte einen ausführlichen Bericht über seine Reisen in Asien.
- **Gebrüder Montgolfier** (Joseph 1740-1810, Jacques 1745-1799), französische Papierfabrikanten und Luftfahrtpioniere. Konstruierten und flogen den ersten Heißluftballon.
- **Isaac Newton** (1642-1727), englischer Universalgelehrter. Entwickelte die Bewegungsgesetze, die Lehre von der Gravitationskraft und die Infinitesimalrechnung.
- **Nostradamus** (1503-1566), französischer Arzt, Astrologe und Seher. Verfasste mit den „Centurien“ Prophezeiungen in Reimform.
- **Denis Papin** (1647- ca. 1712), französischer Physiker und Erfinder. Erfand eine atmosphärische Dampfmaschine und den Schnellkochtopf.
- **John D. Rockefeller** (1839-1937), US-Unternehmer und Öl-Magnat. Inflationsbereinigt der vermutlich reichste Mensch aller Zeiten, aber auch großer Philanthrop.
- **Taqi ad-Din** (1526-1585), osmanischer Universalgelehrter. Erfinder von Dampfturbine, Kolbenpumpe, mechanischen Uhren etc.
- **Nikola Tesla** (1856-1943), jugoslawischer Erfinder, Physiker und Elektroingenieur. Entdeckte den Wechselstrom und erfand unter anderem die drahtlose Fernsteuerung.
- **Richard Trevithick** (1771-1833), britischer Ingenieur. Konstruierte unter anderem einen Dampfwagen und die erste Dampflokomotive.
- **Cornelius Vanderbilt** (1794-1877), amerikanischer Schifffahrts- und Eisenbahnmagnat und reichster Mann seiner Zeit.
- **James Watt** (1736-1819), schottischer Erfinder und Industrie-Ingenieur. Verbesserte den Wirkungsgrad von Dampfmaschinen.
- **Yi Xing** (683-727), chinesischer Astronom, Mathematiker und Ingenieur. Schuf ein umfangreiches Kalenderwerk und entdeckte die Eigenbewegung der Fixsterne.

Die Expeditionen

- **Alhambra –** Im 13. und 14. Jahrhundert vom Emirat Granada in Spanien erbaute Residenz und Festung mit ausgedehnten Gartenanlagen.
- **Andersons Creek –** 1851 führte ein Goldfund an diesem Bach zum australischen Goldrausch, der Hunderttausende ins Land lockte.
- **Atlantis –** Mythisches Inselreich, das im 4. Jahrhundert v. Chr. erstmals von Platon erwähnt wird. Seine Existenz ist umstritten.
- **Bernsteinzimmer –** Um 1700 im Berliner Stadtschloss entstandener Raum mit vielen Bernsteinelementen. Derzeit verschollen.
- **Bibliothek von Alexandria –** Im frühen 3. Jahrhundert v. Chr. erbaute, bedeutendste Bibliothek der Antike. Lage und weiteres Schicksal unbekannt.
- **Big Ben –** 1859 in London erbaut, 2012 in Elizabeth Tower umbenannt. Sein Glockenschlag gilt als „Die Stimme Britanniens“.
- **Burg Himeji –** Ab 1346 erbaut, 1580 und 1601 umfangreich erweitert. Japanische Burganlage mit damals hoch entwickelten Wehranlagen.
- **Eiffelturm –** 1889 zur Pariser Weltausstellung erbaut. Rund 40 Jahre lang höchstes Gebäude der Welt.
- **Eldorado –** Kolumbianische Legende des 16. Jahrhunderts um ein sagenhaftes Goldland im Inneren Südamerikas.
- **Hafen von New York –** War 1807 Station der ersten Raddampfer-Linie zwischen New York und Albany. Seit 1886 Standort der Freiheitsstatue.
- **Hagia Sofia –** 537 eröffnetes, letztes großes Bauwerk der Spätantike. War erst byzantinische Kirche, später Moschee und heute Museum.
- **Höhle von Lascaux –** Vermutlich ab 17.000 v. Chr. entstanden dort einige der ältesten Höhlenmalereien der Menschheit. Eventuell deutlich älter.
- **Ishtar-Tor von Babylon –** Ab 605 v. Chr. errichtet. Wird von manchen als Teil der Mauern Babylons zu den antiken Weltwundern gezählt.
- **Jericho –** Um 9000 v. Chr. gegründet und damit eine der ältesten Städte der Menschheit.
- **Karthago –** Vermutlich um 814 v. Chr. von Phöniziern gegründet. Dank ihres Hafens reiche Großstadt und Konkurrentin Roms.
- **Königreich von Punt –** Seit dem 3. Jahrtausend v. Chr. wichtiger Handelspartner Ägyptens. Seine Lage wird am Horn von Afrika vermutet.
- **Kolosseum –** 80 n. Chr. in Rom fertiggestellt. Größtes Amphitheater der Welt, in dem unter anderem Gladiatorenkämpfe abgehalten wurden.
- **Kreml –** Überwiegend im 15. und 16. Jahrhundert in Moskau erbaute Zitadelle und spätere Zarenresidenz. Beherbergt auch zahlreiche Sakralbauten.
- **Nazca-Linien –** Im 8. bis 6. Jahrhundert v. Chr. entstanden. Die Geoglyphen in der peruanischen Pampa sind fast nur aus der Luft zu erkennen.
- **Palast von Xi'an –** 634 erbaute Palastanlage und 220 Jahre lang Hauptresidenz der chinesischen Tang-Dynastie.
- **Petra –** Ab dem 2. Jahrhundert v. Chr. im jordanischen Bergland errichtete und teils in den Fels gehauene Hauptstadt des Nabatäer-Reichs.
- **Samarqand –** Vermutlich im 2. Jahrtausend v. Chr. gegründete Oasenstadt. Wichtiger Handelsknoten an der Seidenstraße.
- **Shangri-La –** Auf östlichen Legenden basierendes, verborgenes Paradies irgendwo in Tibet.
- **Taj-Mahal –** 1648 im indischen Agra fertiggestelltes, aufwendig verziertes Mausoleum für die Hauptfrau des Großmoguls.
- **Teotihuacán –** Ab ca. 100 n. Chr. das wichtigste kulturelle Zentrum Mittelamerikas. Vermutlich schon deutlich früher besiedelt.
- **Terrakotta-Armee –** Tausende tönerne Soldaten, die das 210 v. Chr. fertiggestellte kaiserliche Mausoleum bewachen.
- **Theater von Philippopolis –** Erste Siedlungsspuren um 4000 v. Chr. auf damals thrakischem, heute bulgarischem Gebiet. Theater aus römischer Zeit.
- **Tortuga –** Die „Schildkröteninsel“ war im 17. Jahrhundert berühmter Piratenstützpunkt. Nördlich von Haiti gelegen.
- **Uruk –** Ab ca. 3500 v. Chr. am Euphrat gelegene mesopotamische Stadt. Damals vermutlich größte Metropole der Welt. Fundort der ersten Schrift.