

Kurzanleitung für TimeWars

Ein SciFi/Fantasy-Brettspiel voller Abenteuer und strategischer Entscheidungen!

1. Spielvorbereitung

- **Brettspiel aufbauen:** Platziere die **Karte** in der Mitte des Tisches. Stelle das zusätzliche Spielfeld "**SpaceStation**" bereit.
 - **Spielmaterial griffbereit legen:** Lege alle Marker, Würfel, Karten und die Währung **Q** für alle Spieler gut erreichbar aus.
 - **Spacemarines wählen:**
 - Jeder Spieler wählt **3 Spacemarines** aus den 4 möglichen Optionen aus.
 - Platziere die gewählten Figuren auf das **Spielfeld "SpaceStation"**.
 -
-

2. Aufbau

- **Auftrag auswählen:**
 - Wählt gemeinsam einen Auftrag aus dem Missionsbuch.
 - Der Auftrag legt die Missionsziele, Gegneranzahl und -position fest.
 -
 - **Ausrüstung kaufen:**
 - Jeder Spieler erhält zu Beginn eine bestimmte Menge der Währung **Q** (abhängig vom Auftrag).
 - Nutzt **Q**, um passende Ausrüstung für eure Spacemarines zu kaufen.
 -
 - **Gegner und Ziele platzieren:**
 - Basierend auf dem Auftrag werden die Gegner auf der Karte verteilt.
 - Das **Missionsziel** wird gemäß der Vorgaben auf der Karte markiert.
 -
-

3. Start

- **Spielrunden:**
- Das Spiel läuft rundenbasiert im Uhrzeigersinn ab.
- Der jüngste Spieler beginnt die erste Runde.
-
- **Zwei Aktionen pro Runde:** Jeder Spieler kann in seiner Runde **zwei Aktionen** durchführen:
- **1x Bewegen:** Versetze eine Figur bis zur maximalen Bewegungsreichweite.
- **1x Aktion:** Wähle eine Aktion wie **Angreifen**, **Handeln** (Ausrüstung tauschen), oder **Verteidigen**.
- Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.
-

Time Wars: Das Fantasy-Brettspiel

Einleitung

In **Time Wars** übernehmen die Spieler die Rolle von Spacemarines, die durch ein mysteriöses Portal in die Vergangenheit reisen. Ihr Ziel: die dunklen Zauberer und bedrohlichen Monster einer mittelalterlichen Fantasy-Welt zu besiegen, bevor sie ein Ritual beenden um einen übermächtigen Drachen zu erwecken. Die Schlacht in der Zukunft kann in diesem Fall nicht mehr gewonnen werden. Kämpft gemeinsam, nutzt eure futuristische Technologie und stellt euch magischen Herausforderungen, um die Zukunft zu retten!

Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- Spacemarine-Spielfiguren
- Zauberer- und Monsterfiguren
- Aktionskarten (Waffen/Ausrüstung, Zaubersprüche, Ereignisse)
- Missionskarten
- Monster-Marker (Schwarz, Bronze und Gold)
- Ereignis-Marker (Kristall, Q, Falle, Ereignis)
- 4 rote Würfel und 4 weiße Würfel
- 1 Würfelscheibe zur Ermittlung des Drops
- 1 Lebenspunkte Zähler für drei Marines
- 1 Zähler für Q und Zeitressourcen

Ziel des Spiels

Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um alle Monster und Zauberer zu besiegen und die notwendigen Missionsziele zu erreichen, bevor ihnen die Zeitressourcen ausgehen. Jedes Missionsziel enthält besondere Aufgaben, wie das Schließen von Portalen, das Besiegen von Bossen oder das Entschärfen magischer Fallen.

Spielvorbereitung

1. **Das Spielbrett** (Fantasy Welt) in die Mitte des Tisches legen. Daneben das SpaceStation-Spielbrett legen.
2. Jeder Spieler wählt eine **Spacemarine-Spielfigur** und platziert sie auf dem Startbereich im Zentrum des SpaceStation-Spielbretts.
3. Danach wird eine **Missionskarte** gewählt. Diese gibt das Missionsziel vor, bestimmt die Platzierung der Gegner auf dem Spielfeld, legt die Anzahl der Gegner in Abhängigkeit von der Spieleranzahl fest und gibt an, wie viel **Q** (Spielwährung) man gemeinsam erhält. Ebenfalls wird Lage und Anzahl der Ereignis-Marker angegeben.
4. Für die **Zauberer- und Monsterfiguren** werden Marker auf den jeweilig passenden Bereichen des Spielbretts verteilt. Vorhandene farbliche Markierungen auf den Markern geben an, in welchem Umfeld der Marker zum Einsatz kommt (blau=Gewässer/Küste, grün=Wald, grau=Gebirge, gelb=Wüste).
5. Ebenso werden die **Ereignis-Marker** an den passenden Stellen auf dem Spielplan verteilt.
6. Die **Aktionskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
7. Jeder Spieler erhält **3 Aktionskarten** zu Beginn.
8. Die Spieler können mit den vorhandenen Q **Ausrüstung** auf der SpaceStation **kaufen**.
9. Die **Zeitressourcen-Marker** werden auf die Zeitleiste gelegt, um den Zeitvorrat der Spacemarines anzuzeigen. (Nur bei schnellem Spiel)

Spielablauf

Das Spiel verläuft rundenbasiert, wobei jeder Spieler nacheinander am Zug ist. Eine Runde besteht aus folgenden Phasen:

1. Bewegungsphase

Der Spieler kann seine Spacemarine um bis zu ****3 Felder**** auf dem Spielbrett bewegen. Die Bewegungsrichtung kann frei gewählt werden, jedoch dürfen magische Barrieren oder Monsterfelder nur betreten werden, wenn sie in der Kampfphase erfolgreich besiegt werden.

2. Aktionsphase

Der Spieler kann eine der folgenden Aktionen ausführen:

- ****Angriff auf ein Monster****: Der Spieler kann ein benachbartes Monster angreifen. Hierfür wird der Würfel geworfen. Bei einer ****4 oder höher**** ist der Angriff erfolgreich, und das Monster wird besiegt. Der Spieler kann auch ****Aktionskarten**** (z.B. Waffen) verwenden, um den Angriff zu verstärken.
- ****Magische Falle entschärfen****: Einige Felder sind mit magischen Fallen versehen. Um diese zu entschärfen, muss der Spieler eine ****Aktionskarte des Typs "Technologie"**** spielen und den Würfel werfen. Bei einer ****3 oder höher**** wird die Falle entschärft.
- ****Missionsziel erfüllen****: Wenn sich ein Spieler auf einem Feld befindet, das zu einem aktiven Missionsziel gehört, kann er versuchen, das Ziel zu erfüllen, indem er die erforderlichen Ressourcen oder Karten einsetzt.

3. Ereignisphase

Am Ende des Zuges zieht der Spieler eine ****Ereigniskarte****. Diese Karten können positive oder negative Auswirkungen haben – wie z.B. das Erscheinen neuer Monster, das Aktivieren von Portalen oder das Erhalten zusätzlicher Zeitressourcen.

Zeitressourcen und Portale

- ****Zeitressourcen****: Das Team hat begrenzte Zeitressourcen, dargestellt durch die Marker. Am Ende jeder Runde wird ein Marker entfernt. Sollten die Zeitressourcen aufgebraucht sein, bevor alle Missionsziele erfüllt sind, verlieren die Spieler das Spiel.
- ****Portale****: Die Spacemarines können ****Portalschüsse-Marker**** verwenden, um schnell über das Spielfeld zu reisen. Das kostet jedoch eine Zeitressource.

Sieg und Niederlage

- Die Spieler ****gewinnen****, wenn alle ****Missionsziele erfüllt**** sind und alle Zauberer sowie Monster besiegt wurden, bevor die Zeit abläuft.
- Die Spieler ****verlieren****, wenn ihnen die ****Zeitressourcen**** ausgehen oder alle Spacemarines kampfunfähig werden.