

3D

ADVENTURE

TIME GUARDIAN — ADVENTURES —



Chaos auf dem
Mond

Halt!

Versammelt zuerst alle Spielerinnen und Spieler und lest diese Anleitung durch, bevor ihr euch ins Abenteuer stürzt.

Ravensburger

Worum es geht

Stellt euch vor: Ein durchgeknallter Super-Bösewicht hat beschlossen, den Lauf der Geschichte zu verändern! Er ist in die Vergangenheit gereist, um dort eine Katastrophe nach der anderen anzuzetteln. Warum er das tut? Weil er es kann! Und weil er dem Rest des Universums beweisen will, wie unglaublich clever, skrupellos und mächtig er ist. Die Rede ist von Dr. Maxwell Mayhem – ein Name, den ihr euch (leider!) merken solltet. Werdet ihr ihn aufhalten und seine Schandtaten rückgängig machen können? Time Guardians, das Schicksal der Menschheit liegt in euren Händen!

Alles, was ihr braucht, um diesen Irren zu stoppen, sind Grips, Mut, Teamgeist und natürlich: EINE ZEITMASCHINE. Nun ja, wie es

der Zufall will, haben wir gerade eine da. Ihr müsst sie nur noch in Gang setzen ...

Sobald ihr die Zeitmaschine zum Laufen gebracht habt, erwartet euch ein einzigartiges Spielerlebnis und ein atemberaubendes Abenteuer! Insgesamt 6 Level gilt es zu meistern, um die Mission zu bestehen. In jedem Level müsst ihr puzzeln und knifflige Rätsel lösen, damit ihr in die Vergangenheit reisen und den Lauf der Geschichte korrigieren könnt.

Klingt kompliziert? Keine Sorge, das Spiel wird euch Schritt für Schritt durch eure Mission führen!

Aufbau und Hinweise zum Spiel

- 1) Stellt die **Zeitmaschinenkonsole** (den großen Sockel) in die Mitte des Tisches. Auf diesem Sockel werdet ihr aus 3D-Puzzleteilen Stufe für Stufe die sogenannte **Zeitspirale** aufbauen.
- 2) Öffnet das Päckchen mit den **Abenteuerkarten** und legt sie verdeckt als Stapel ab.
 - a) Lest den Hinweis auf der obersten Karte und werft sie ab. Auf dem Nachziehstapel sollte nun die „1“ oben liegen. Dieser Stapel sollte nicht gemischt werden.
 - b) Während eurer Mission werdet ihr aufgefordert, bestimmte Abenteuerkarten zu ziehen. Lest sie laut für das ganze Team vor und legt sie dann aufgedeckt auf den Tisch.
 - c) Lasst diese Karten unbedingt so lange aufgedeckt liegen, bis ihr angewiesen werdet, sie abzuwerfen. Legt die abgeworfenen Karten auf einen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel. Lasst euch nicht irritieren, falls ihr Karten abwerfen sollt, die ihr noch gar nicht verwendet habt. Ihr benötigt diese Karten nicht mehr und könnt sie direkt vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel legen.
- 3) Trennt alle Papierteile aus dem beiliegenden **Stanzbogen** heraus.
- 4) Schließt die 6 langen Papierstreifen jeweils zu einem Ring (siehe Schaubild). Dies sind eure **Zeitringe**. Legt sie für später beiseite.
- 5) Nehmt den Puzzlebeutel und alle übrigen Bestandteile eurer Zeitmaschine aus der Schachtel. Auch sie kommen zu einem späteren Zeitpunkt zum Einsatz.
- 6) Haltet das **Benutzerhandbuch** griffbereit, aber schaut es euch jetzt noch nicht an! Ihr werdet dazu aufgefordert, sobald es für eure Mission notwendig ist.



Jetzt wird es ernst! Öffnet den Puzzlebeutel. Eine Spielerin oder ein Spieler liest nun die Einsatzbesprechung sowie die Infos über Dr. Maxwell Mayhem für alle laut vor.

Während des Zuhörens: a) Dreht alle Puzzleteile mit der Bildseite nach unten, sodass die Symbole oben liegen. b) Sortiert die Puzzleteile nach den 7 Symbolen auf der Rückseite.



Einsatzbesprechung

Willkommen, neue Rekrutinnen und Rekruten! Willkommen zurück, erfahrene Time Guardians! Ich bin der Direktor. Wie ihr wisst, ist es unsere Aufgabe, den Lauf der Geschichte vor böswilliger Manipulation zu bewahren. Denn eine solche kann dramatische Folgen für die Menschheit haben. Ach, was sage ich! Für das ganze Universum!

Diesmal ist Dr. Maxwell Mayhem ins Jahr 1969 zurückgereist und hat die Rakete der Apollo-11-Mission explodieren lassen, noch bevor sie überhaupt die Startrampe verlassen konnte. Diese Veränderung der Geschichte hatte zur Folge, dass die Vereinigten Staaten und weitere Länder die Weltraumforschung aufgaben. Ohne Weltraumforschung existieren in der heutigen Realität jedoch wichtige Technologien nicht mehr – wie zum Beispiel das Verfahren zur Herstellung von gefriergetrockneter Astronauteneiscreme, um nur mal ein, wie ich finde, überaus tragisches Beispiel zu nennen. Und das ist nicht der einzige Unterschied. Stellt euch nur mal eine Welt ohne Star Trek, Satelliten oder Smartphones vor! Ja, ihr habt richtig gehört: ohne Smartphones!

Und als wäre das noch nicht schlimm genug, hat Mayhem auch noch „SpaceY“ gegründet, den mittlerweile größten Raketenhersteller der Welt. So kam es auch, dass er letztes Jahr als erster Mensch einen Fuß auf den Mond gesetzt hat. Doch dieser Triumph reicht einem Irren wie Mayhem natürlich nicht. Also ließ er mit riesigen Bulldozern ein Abbild seines Gesichts in die Oberfläche des Mondes graben, damit die ganze Welt erfährt, wozu er imstande ist. Außerdem halten sich hartnäckig Gerüchte, Mayhems Handlanger seien nun auch auf der dunklen Seite des Mondes mit schwerem Gerät zugange. Wir können davon ausgehen, dass dies Teil seines teuflischen Plans ist, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Time Guardians! Tut, was getan werden muss, um Mayhems Grinsen vom Mond zu wischen und die Apollo-11-Rakete sicher auf ihren Weg zu bringen. Aber seid vorsichtig! Die Vergangenheit zu verändern, birgt Tücken und Gefahren! Jede Änderung, die ihr an der Geschichte vornehmt, kann unbeabsichtigte Nebeneffekte und damit noch weitreichendere Folgen für unsere Gegenwart und Zukunft haben!

Ich wünsche euch viel Glück, Time Guardians! Ihr werdet es brauchen.



Profil - Dr. Maxwell Mayhem

Mayhem war einst ein ranghoher Time Guardian, bevor er abtrünnig wurde und die ihm zugeteilte Zeitmaschine stahl. Er ist der Überzeugung, dass die Welt ihm für seine Dienstjahre etwas schuldet, weshalb er nun den Lauf der Geschichte manipuliert, um sein Verlangen nach Macht und Ruhm zu stillen.

Während seiner letzten Mission als Time Guardian hat Mayhem die Welt vor der kompletten Zerstörung bewahrt. Daher können wir auch nicht in der Zeit zurückreisen und ihm seine Zeitmaschine einfach wegnehmen, denn dann würden wir ... nun ja ... die Welt zerstören. Was leider bedeutet, dass Mayhem seine Zeitmaschine jetzt dazu benutzen kann, seiner Festnahme zu entgehen. Bis wir einen Weg gefunden haben, dieses leidige Katz-und-Maus-Spiel zu beenden, sollten wir zumindest versuchen, seine Eingriffe in den Lauf der Geschichte rückgängig zu machen.

Mayhems letzter Funkspruch an das Hauptquartier, bevor er seinen Dienst quittierte:

„Wisst ihr, wie oft ich die Welt gerettet habe? Nein, wisst ihr nicht! Und genau das ist der springende Punkt. Keiner weiß es! Aber das wird sich ändern. Und zwar heute.“ Ende der Durchsage.

Mayhems Agenten

Mayhems Agenten wurden in leuchtend orangefarbenen Schutzanzügen gesichtet. Haltet Ausschau nach ihnen!

Euer Abenteuer kann nun beginnen!
Nehmt Karte 1.

HINWEIS: Solltet ihr im Spiel einmal nicht weiterkommen, helfen euch die Karten, die auf der Rückseite dieser Anleitung aufgeführt sind.



Hilfen und Lösung

In dieser Übersicht sind alle Karten aufgelistet, mit deren Hilfe ihr in der Lage sein solltet, die Rätsel zu lösen, die Zeitmaschine einzustellen und die Geschichte zu korrigieren.

Karten, die ihr für das jeweilige Rätsel benötigt	Hinweiskarten	Lösung
Level 1  Karten 43, 45, 47, 56	Karten 52, 63	Karte 76
Level 2  Karten 66, 81, 96	Karten 57, 69	Karten 92 (84, 86)
Level 3  Karten 64, 65, 85	Karten 33, 41	Karte 54
Level 4  Karten 40, 72, 77, 86	Karten 60, 74	Karte 83
Level 5  Karten 40, 61, 62, 72, 86, 96	Karten 55, 79	Karte 68
Level 6  Karten 21, 43, 45, 47, 67	Karten 58, 71	Karte 99

ACHTUNG!

Solltet ihr direkt auf eine Lösungskarte zurückgreifen, denkt daran, trotzdem den entsprechenden Zeiring auf der Zeitspirale zu platzieren und ihn so zu drehen, dass die Zahl der Lösungskarte in der rechteckigen Aussparung auf dem Zeiring erscheint.

Weitere Infos zum Aufbau und Spielablauf von Time Guardian Adventures findet ihr unter:



Autoren: Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau, BlueMatterGames.com

Text und Lektorat: Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau, Britta Keil

Illustration: Paul Windle Design

Grafik und Design: Vera Bolze, Eugenie Reichmann, Michaela Rasch

Konzeptdesign: Martin Fischer

Produktdesign: fugafour, Simon Thanner, Ina Franz

Produktabbildungen: cct:Werbeagentur

Redaktion: Laila Klu

© 2022

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger