

# Benutzerhandbuch - Zeitmaschine -



**STOPP!**

Verwendet dieses Buch erst, wenn ihr  
im Spiel dazu aufgefordert werdet!

## Steuerrad aufbauen

Mit dem Steuerrad legt ihr fest, zu welchem Zeitpunkt und an welchem Ort in der Geschichte ihr zurück-reisen wollt, um Ereignisse zu verändern.

### Und so baut ihr das Steuerrad auf:

1. Puzzelt die 24 Puzzleteile mit dem spiralförmigen Symbol © auf der Rückseite zu einem Ring zusammen.
2. Legt die Papierscheibe mit den Lösungsbuchstaben in das Zahnrad.
3. Steckt den gepuzzelten Ring auf das Zahnrad und setzt die Einstellscheibe mit Pfeil auf.
4. Platziert das fertige Steuerrad in der passenden Vertiefung im Zeitmaschinensockel.



So sieht das fertige Steuerrad aus:



**Wichtig!** Achtet darauf, dass ihr den gepuzzelten Ring für das Steuerrad so aufsteckt, dass sich die quadratischen Symbole oben und die kreisförmigen Symbole unten befinden.

Auf welche der Symbole die beiden Pfeile zeigen, ist im Moment noch nicht wichtig. Das wird erst relevant, wenn ihr das Steuerrad für eure Zeitsprünge benutzt.

Lest jetzt weiter auf Abenteuerkarte 2!



## Stufen der Zeitspirale aufbauen

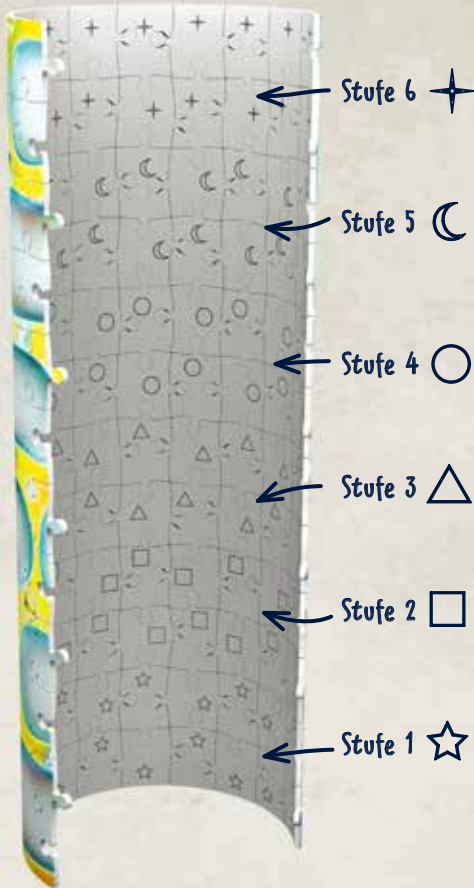
Die Zeitspirale ist das Herzstück eurer Zeitmaschine. Mit ihrer Hilfe könnt ihr einen Blick in die Vergangenheit werfen. Ihr seht, welche alternativen Ereignisse sich abgespielt haben könnten, und habt anschließend die Möglichkeit, das korrekte geschichtliche Ereignis wiederherstellen.

Die Zeitspirale besteht aus insgesamt 6 Stufen, die ihr Level für Level aufbaut.

Um die einzelnen Stufen zu bauen, benötigt ihr die jeweils 32 Puzzleteile mit dem passenden Symbol auf der Rückseite.

Für Stufe 1 verwendet ihr die Puzzleteile mit diesem Symbol: ☆

**Achtung!** Baut die weiteren Stufen erst, wenn ihr im Spiel dazu aufgefordert werdet.



Beispiel:

Auf jeder Stufe der Zeitspirale sind 4 alternative Ereignisse abgebildet. Puzzelt die 4 Motive und fügt sie so aneinander, dass die Farben im Hintergrund passgenau ineinander übergehen. Verbindet das Puzzle anschließend zu einem Ring.



# Steuerrad einstellen

Um zum gewünschten Zeitpunkt und Ort in der Vergangenheit zurückzureisen, müsst ihr das Steuerrad richtig einstellen.

Dafür benötigt ihr:

- ein kreisförmiges Zeitsprungsymbol
- ein quadratisches Lösungssymbol

**Tipp:** Im Spielverlauf kann das Steuerrad zur einfacheren Handhabung auch wieder aus dem Sockel genommen werden.

So stellt ihr das Steuerrad ein:

1. Dreht den gepuzzelten Ring eures Steuerrads, bis der Pfeil auf dem Zahnrad mit den Lösungsbuchstaben auf das kreisförmige Zeitsprungsymbol zeigt, das ihr erhalten habt.

Beispiel:



**Beispiel:**

**2. Dreht die Einstellscheibe oben, bis deren Pfeil auf das quadratische Lösungssymbol zeigt, das ihr ermittelt habt.**



**3. Betrachtet ihr das Steuerrad nun von oben, zeigt der Pfeil der Einstellscheibe auf einen Buchstaben. Merkt euch diesen Buchstaben, um einen Zeitring zu platzieren.**

**Beispiel:**



# Einen Zeiring platzieren

Um sehen zu können, welche Auswirkungen eure Veränderungen in der Vergangenheit haben, schiebt jetzt einen Zeiring auf die Zeitspirale.



## Erster Zeiring

Beginnt mit dem grünen Zeiring und setzt ihn auf die erste Stufe der Zeitspirale.

Dreht den Zeiring so, dass der Pfeil am Zeitmaschinensockel auf die Energielinie mit dem ermittelten Lösungsbuchstaben zeigt.

Beispiel:



## Wichtig!

Achtet darauf, dass die gepuzzelte Zeitspirale unter dem Zeiring/den Zeiringen auch weiterhin so auf dem Sockel sitzt, wie ihr sie ursprünglich platziert hattet (Pfeil an Pfeil). Sonst könnte es zu einem Fehler kommen.



Am oberen Rand des Zeitrings befindet sich eine rechteckige Aussparung. In dieser ist nun eine Ziffer zu lesen. Nehmt die Abenteuerkarte mit dieser Ziffer. Sie führt euch weiter durch eure Mission.

Beispiel:



### Achtung!

Sollte etwas schiefgelaufen sein und ever Eingreifen in die Geschichte negative Folgen für die Mission haben, bekommt ihr an dieser Stelle zusätzliche Informationen aus der Rechercheabteilung. Nutzt diese Informationen, um das Rätsel zu lösen und die korrekten Symbole zu ermitteln. Stellt das Steuerrad anschließend noch einmal neu ein.

Beispiel:

Zweiter bis sechster Zeitring  
Wie ihr sehen könnt, befinden sich auf allen Zeitrings Energielinien. Platziert den zweiten und alle weiteren Zeitrings jeweils so, dass die Energielinie des unteren Zeitrings mit einer Energielinie des oberen Zeitrings verbunden ist. Beim oberen Zeitring muss dies die Energielinie mit dem ermittelten Lösungsbuchstaben sein.

**Wichtig!** Die Position einmal richtig platzierter Zeitrings bleibt für den Rest der Mission unverändert.



So setzt ihr das Zeitschloss  
auf die Zeitspirale:

### Zeitschloss platzieren

Sobald ihr den normalen Lauf der  
Geschichte vollständig wiederhergestellt  
habt, könnt ihr ihn mit einem Zeitschloss  
besiegeln. So kann kein Schurke mehr in  
diesen Teil der Vergangenheit eingreifen.



239690-A

Glückwunsch, Time Guardians!  
Ihr habt eure Mission erfolgreich abgeschlossen!