

TIME 'N' SPACE

Ein Brettspiel in Echtzeit für 3-4 Weltraumhändler

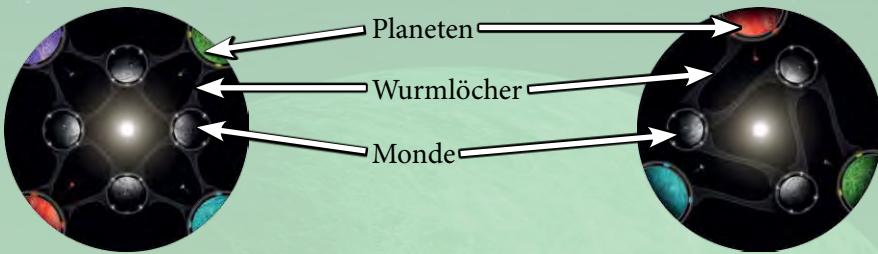
Hier, wo das Weltall endlos und die Zeit kostbar ist, stellt ihr euch den Herausforderungen des interplanetaren Güterhandels.

Vom eigenen Kontrollzentrum aus koordiniert jeder von euch die Produktion, Logistik und Nachfrage seines Planeten und muss innerhalb von genau 30 Minuten die Planeten der Mitspieler mit möglichst vielen Gütern beliefern.

Das Besondere daran ist: Ihr spielt alle gleichzeitig und steuert eure Aktionen mit Sanduhren. Da diese jeweils eine Minute laufen und jeder nur zwei besitzt, geht es zuweilen äußerst hektisch zu. Doch wer einen kühlen Kopf bewahrt und die Aktionen gut aufeinander abzustimmen weiß, der ist dem Sieg schon ganz, ganz nah.

Spielmaterial

1 doppelseitiger Spielplan (je 1 Seite für 4 bzw. 3 Spieler)



4 Kontrollzentren (je 1 in den 4 Spielerfarben)



8 Sanduhren (Laufzeit: 1 Minute)



4 Raumschiffe (je 1 in den 4 Spielerfarben)



48 Güterwürfel (je 12 in 4 Farben)



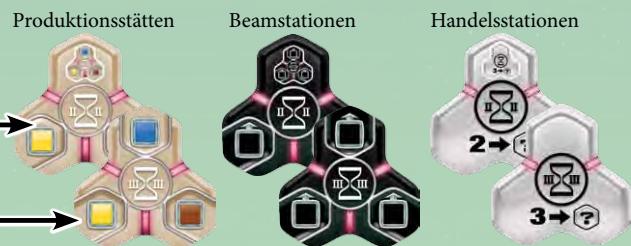
96 Auftragsmarker (je 24 in den 4 Güterfarben)



4 Bonus-Auftragsmarker



24 Gebäudeplättchen



Dein Ziel ist es, durch das Erfüllen von Aufträgen, mehr Punkte als deine Mitspieler zu machen. Aufträge (=Auftragsmarker) darfst du immer dann erfüllen, wenn du mit deinem Raumschiff auf dem Planeten eines Mitspielers landest und er in diesem Moment entsprechende Auftragsmarker anbietet. Jeder Auftrag benötigt zur Erfüllung eine bestimmte Anzahl von Güterwürfeln in einer bestimmten Farbe. Gibst du die passenden Güterwürfel aus deinen Beamstationen ab, erhältst du die erfüllten Auftragsmarker als Belohnung.

Es gibt **4 Arten** von Auftragsmarkern (von denen jeder Spieler mehrere mit seinem Spielersymbol besitzt):

Auftrag für technologische Güter (grau)



Auftrag für Luxusgüter (gelb)



Auftrag für medizinische Güter (blau)

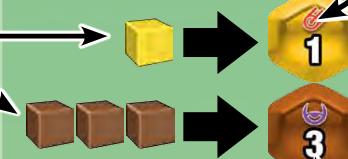


Auftrag für Rohstoffe (braun)



Spielziel

Das Spielersymbol zeigt an, von welchem Spieler der Auftragsmarker stammt.



Die Zahl zeigt nicht nur die benötigte Anzahl Güterwürfeln an, sondern auch den Wert des Auftragsmarkers bei der Schlusswertung.

Am Spielende erhältst du Punkte für die von dir eingesammelten Auftragsmarker. Jede der 4 Auftragsarten rechnest du bei der Schlusswertung separat ab, indem du die Werte der jeweiligen Art addierst und mit der Anzahl der **verschiedenen** Spielersymbole auf diesen Aufträgen multiplizierst. (Das heißt, von je mehr Spielern du Aufträge der gleichen Farbe einsammelst, desto besser!)

$$1 + 2 + 2 = 5 \times 2 \rightarrow 10 \text{ Punkte}$$

Allerdings gilt für jede der 4 Auftragsarten auch: Hast du am Spielende nicht alle **eigenen** Auftragsmarker **dieser Art** ins Spiel gebracht, ist es egal, wie viele Auftragsmarker der entsprechenden Art du von anderen Spielern eingesammelt hast. Für Aufträge dieser Art erhältst du gar **keine** Punkte!

TIME 'N' SPACE ist ein Spiel, dem ungewöhnliche Mechanismen zugrunde liegen. Wenn ihr zum ersten Mal spielt oder neue Spieler an das Spiel heranführen wollt, solltet ihr zunächst das EINSTIEGSSPIEL spielen. Nachdem ihr das EINSTIEGSSPIEL ein oder zwei Mal gespielt habt, könnt ihr zum NORMALEN SPIEL übergehen.

Um das EINSTIEGSSPIEL zu spielen, beginnt mit der „Vorbereitung für das EINSTIEGSSPIEL“. Lest danach nur die Teile der Regel, die **nicht von einem gelb-schwarzen Kasten** eingefasst sind. Ignoriert diese Kästen fürs Erste. Sie gelten nur für das NORMALE SPIEL.



Sobald ihr das NORMALE SPIEL angehen wollt, beginnt mit der „Vorbereitung für das NORMALE SPIEL“ auf Seite 3 und ignoriert die „Vorbereitung für das EINSTIEGSSPIEL“. Alle übrigen Regeln des EINSTIEGSSPIELS gelten auch für das NORMALE SPIEL. Sie werden aber durch die Regeln in den gelb-schwarzen Kästen ergänzt.

Vorbereitung für das EINSTIEGSSPIEL

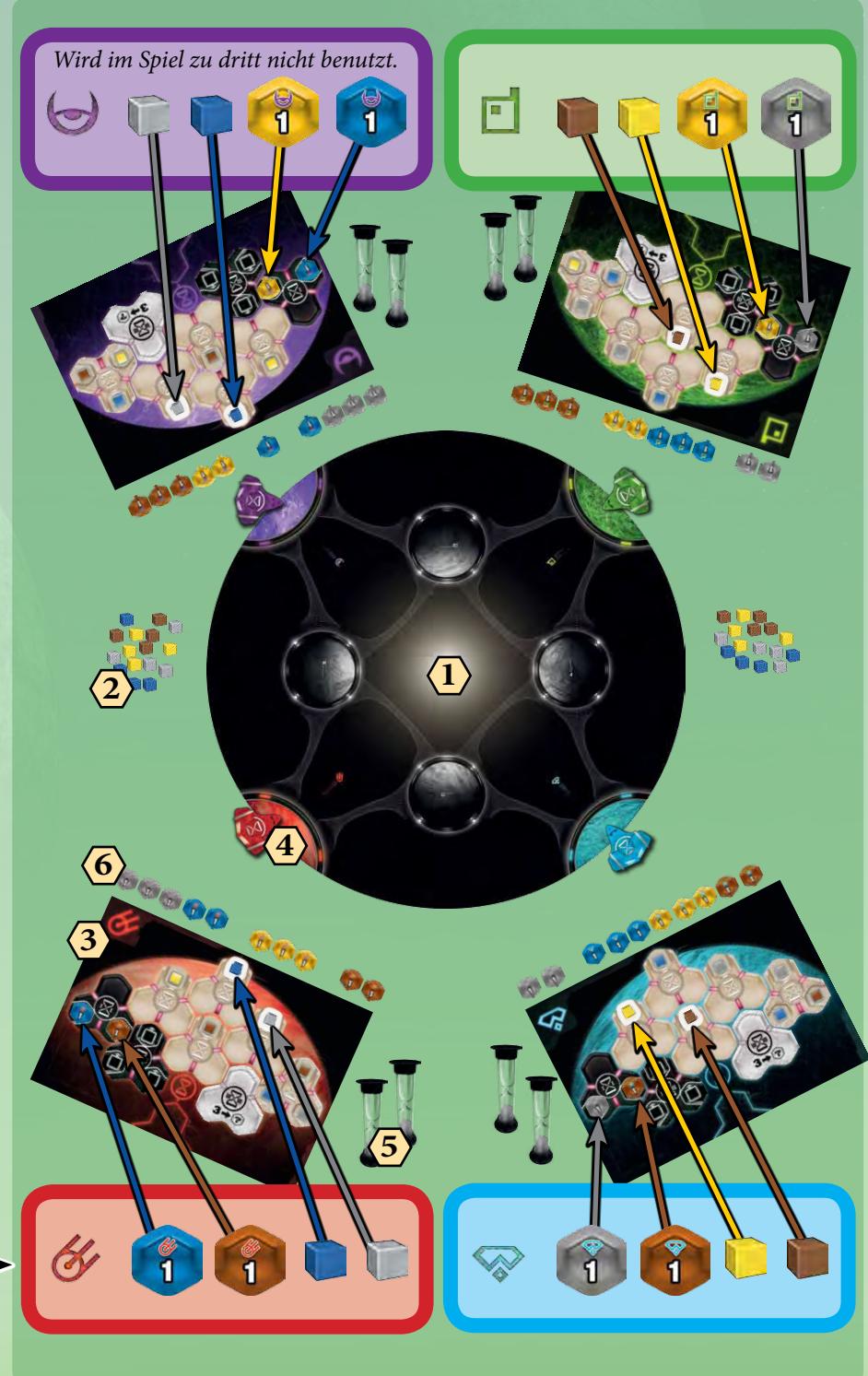
Löst vor der ersten Partie die Auftragsmarker, Gebäudeplättchen und Raumschiffe vorsichtig aus den Stanztableaus und baut die Raumschiffe zusammen (siehe Abbildung rechts).



- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Benutzt im Spiel zu dritt die Seite mit 3 Planeten und im Spiel zu viert die Seite mit 4 Planeten.
- 2 Legt die **Güterwürfel** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan so bereit, dass jeder Spieler leicht darauf zugreifen kann.
- 3 Jeder Spieler nimmt sich das **Kontrollzentrum** des Planeten, der ihm auf dem Spielplan am nächsten ist, und legt es vor sich ab. Die Zugehörigkeit zu einem Planeten ist durch die Farbe und ein entsprechendes Spielersymbol gekennzeichnet:

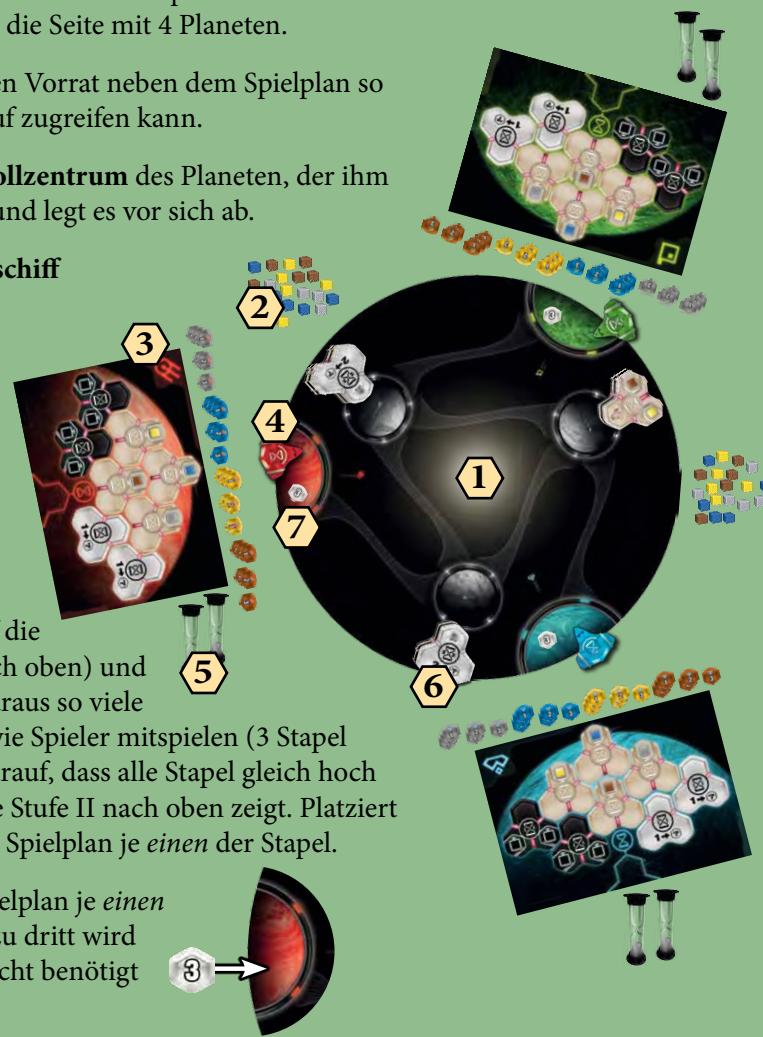
 -
 -
 -
 -

- 4 Jeder Spieler nimmt sich das **Raumschiff** seiner Farbe und stellt es auf seinen Planeten auf dem Spielplan.
- 5 Jeder Spieler nimmt sich 2 **Sanduhren** und stellt sie vor sich ab. Die Sanduhren dürfen erst umgedreht werden, wenn das Spiel beginnt.
- 6 Legt die **4 Bonus-Auftragsmarker** sowie alle **Auftragsmarker**, die entweder eine 2 oder 3 zeigen, in die Schachtel zurück. Sie werden nicht benötigt. Danach nimmt jeder Spieler die 12 1er-Auftragsmarker, die sein Spielersymbol zeigen, und legt sie **über** seinem Kontrollzentrum ab. (Im Spiel zu dritt werden sämtliche Spielmaterialien für Lila nicht benötigt.)
- 7 Nehmt die **24 Gebäudeplättchen**. Jeder Spieler erhält davon *ein* weißes Plättchen und *ein* schwarzes Plättchen, die er so dreht, dass die Stufe III nach oben zeigt. Dann deckt er damit die beiden untersten Gebäude auf seinem Kontrollzentrum ab. Außerdem erhält jeder Spieler noch *ein* zufälliges ockerfarbenes Gebäudeplättchen, mit dem er das weiße Gebäude auf der rechten Seite seines Kontrollzentrums abdeckt (ebenfalls mit Stufe III nach oben). Legt die übrigen Gebäudeplättchen zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.
- 8 Entsprechend seiner Spielerfarbe platziert jeder Spieler 2 seiner Auftragsmarker sowie 2 Güterwürfel aus dem Vorrat auf seinem Kontrollzentrum - und zwar genau so, wie im Aufbaubeispiel rechts vorgegeben.
- 9 Stellt den Zeitmesser auf **12 Minuten** ein. Geht die Regeln gemeinsam durch und stellt sicher, dass jeder Spieler sie weitestgehend verstanden hat. Sobald ihr bereit seid, startet den Zeitmesser. Das Spiel beginnt.



Vorbereitung für das NORMALE SPIEL

- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Benutzt im Spiel zu dritt die Seite mit 3 Planeten und im Spiel zu viert die Seite mit 4 Planeten.
- 2 Legt die **Güterwürfel** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan so bereit, dass jeder Spieler leicht darauf zugreifen kann.
- 3 Jeder Spieler nimmt sich das **Kontrollzentrum** des Planeten, der ihm auf dem Spielplan am nächsten ist, und legt es vor sich ab.
- 4 Jeder Spieler nimmt sich das **Raumschiff** seiner Farbe und stellt es auf seinen Planeten auf dem Spielplan.
- 5 Jeder Spieler nimmt sich **2 Sanduhren** und stellt sie vor sich ab. Die Sanduhren dürfen erst umgedreht werden, wenn das Spiel beginnt.
- 6 Dreht die **24 Gebäudeplättchen** auf die Vorderseite (mit der Stufe II  nach oben) und mischt sie dann gut durch. Bildet daraus so viele zufällig zusammengestellte Stapel, wie Spieler mitspielen (3 Stapel zu dritt, 4 Stapel zu viert). Achtet darauf, dass alle Stapel gleich hoch sind und dass bei allen Plättchen die Stufe II nach oben zeigt. Platziert schließlich an jedem Mond auf dem Spielplan je *einen* der Stapel.
- 7 Legt auf jeden Planeten auf dem Spielplan je *einen* **Bonus-Auftragsmarker**. (Im Spiel zu dritt wird der vierte Bonus-Auftragsmarker nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.)



- 8 Jeder Spieler nimmt sich die **24 Auftragsmarker**, die sein Spielersymbol zeigen, und legt sie über seinem Kontrollzentrum ab. (Im Spiel zu dritt werden sämtliche Spielmaterialien für Lila nicht benötigt.)



- 9 Danach wählt jeder verdeckt 2 seiner Auftragsmarker aus (z.B. indem er eine Hand als Sichtschutz nutzt) und nimmt sie in die Hand. Wenn ihr soweit seid, zeigt eure ausgesuchten Marker gleichzeitig. Dann legt jeder seine 2 ausgewählten Auftragsmarker auf 2 beliebige Auftragsfelder seines Kontrollzentrums.

Als **Auftragsfeld** gilt jede freie Produktions- und Beameinheit des Kontrollzentrums. (Zur Verdeutlichung ist jede Einheit mit einer silbernen Umrandung in Form der Auftragsmarker versehen).



- 10 Stellt den Zeitmesser auf **30 Minuten** ein. Sobald jeder Spieler bereit ist, startet den Zeitmesser. Das Spiel beginnt.

Spielablauf

Im Unterschied zu vielen anderen Spielen seid ihr bei *TIME 'N' SPACE* nicht nacheinander an der Reihe, um eure Züge auszuführen. Stattdessen spielt ihr alle gleichzeitig und führt eure Aktionen mit Hilfe von Sanduhren durch, die ihr auf den Zeitsymbolen () des Spielmaterials platziert.

Sobald der Zeitmesser gestartet wird (12 bzw. 30 Minuten), gilt daher für jeden einzelnen Spieler: Schnappe dir deine 2 Sanduhren, drehe sie herum, und stelle jede davon auf ein **Zeitsymbol** deines Kontrollzentrums oder Raumschiffs.



Sobald der Sand in einer deiner Sanduhren abgelaufen ist, darfst du diese von ihrem Zeitsymbol herunternehmen und **sofort** die jeweilige Aktion dieses Zeitsymbols ausführen. Danach darfst du die Sanduhr wieder herumdrehen und sie sofort auf dasselbe oder jedes andere mögliche Zeitsymbol stellen.

Allgemeine Regeln für das Platzieren und Verwenden der Sanduhren

- Du darfst Sanduhren nur auf freie Zeitsymbole deines **eigenen** Kontrollzentrums und Raumschiffs platzieren, nie auf denen der anderen Spieler.
- Auf jedem Zeitsymbol kann immer nur *eine* Sanduhr auf einmal stehen.
- Der Sand der Sanduhr muss immer **vollständig** durchgelaufen sein, bevor du sie von ihrem Zeitsymbol herunternehmen darfst, selbst wenn du die entsprechende Aktion gar nicht ausführen willst oder kannst.
- Die Aktion darfst du immer nur **in dem Moment** durchführen, in dem du die abgelaufene Sanduhr von ihrem Zeitsymbol herunternimmst. Wenn du das Ausführen der zugehörigen Aktion verzögern willst, darfst du die Sanduhr auch noch beliebig lange auf ihrem Zeitsymbol stehen lassen. Sobald du aber die Sanduhr herunternimmst, **musst** du die Aktion entweder sofort ausführen oder verfallen lassen.
- Du darfst abgelaufene Sanduhren auch einfach nur vor dir abstellen („parken“), wenn du sie gerade nicht verwenden kannst oder willst. Du darfst sie aber nie umdrehen, wenn du sie nicht auch **sofort** auf ein Zeitsymbol stellst.

Es gibt folgende Zeitsymbole, auf denen du Sanduhren platzieren kannst:

Auf dem Spielplan

1. Dein Raumschiff



Auf deinem Kontrollzentrum

2. Produktionsstätte (ocker)



3. Beamstation (schwarz)

4. Handelsstation (weiß)

5. Forschungsstation (Spielerfarbe)

Produktionsstätten, Beamstationen und Handelsstationen sind **Gebäude**. Die 8 auf deinem Kontrollzentrum aufgedruckten Gebäude gehören zur Stufe I (⊗) und sind nicht allzu effizient. Mithilfe der Forschungsstation kannst du jedoch Gebäude der Stufe I mit solchen der Stufe II (⊗) überbauen und diese wiederum zu Gebäuden der Stufe III (⊗) aufrüsten.

1. Dein Raumschiff

Wenn du eine Sanduhr auf dein Raumschiff stellst, fliegst du mit ihm durch ein Wurmloch zu einem angrenzenden Planeten oder Mond. Dazu platzierst du das Raumschiff mitten auf dem Wurmloch zwischen seinem Stand- und dem Zielort. (Die Spitze muss deutlich in Richtung des Zielortes zeigen.)

- Auf jedem Planeten, Mond und Wurmloch dürfen sich mehrere Raumschiffe zur gleichen Zeit befinden.

Sobald der Sand durchgelaufen ist, hat dein Raumschiff den Zielort erreicht.

Sobald du die Sanduhr herunternimmst, bewegst du also zunächst das Raumschiff vom Wurmloch auf den erreichten Planeten bzw. Mond und darfst dann sofort die Aktion des entsprechenden Zielortes ausführen.

Auf einem Mond:

Im EINSTIEGSSPIEL gibt es nichts zu tun auf einem Mond.

Im NORMALEN SPIEL **musst** du jetzt das oberste Plättchen vom Gebäudestapel **dieses** Mondes nehmen und:

- es entweder **unter** denselben Stapel schieben ODER
- es in die **Forschungsstation** deines Kontrollzentrums legen (mit der Stufe II nach oben).
 - Wenn bereits ein Gebäudeplättchen in deiner Forschungsstation liegt, darfst du Option b **nicht** wählen.
 - Eine der beiden Optionen musst du immer ausführen. Du darfst nur darauf verzichten, wenn auf diesem Mond nur noch *ein* oder kein Gebäudeplättchen mehr liegt.

Auf dem Planeten eines Mitspielers:

Wenn sich Auftragsmarker auf dem Kontrollzentrum des Mitspielers befinden, auf dessen Planeten du gelandet bist, darfst du jetzt so viele dieser Aufträge erfüllen wie du kannst und willst.



Hierzu ist auf jedem Auftragsmarker angegeben, wie viele Würfel des farblich passenden Gutes geliefert werden müssen, um diesen Auftrag zu erfüllen. (Im EINSTIEGSSPIEL gibt es nur Aufträge mit dem Wert 1.) Allerdings kannst du nur Güterwürfel liefern, die sich **in diesem Moment** in **Beamstationen** auf deinem eigenen Kontrollzentrum befinden. (Diese Güter werden sozusagen direkt auf den Planeten gebeamt, auf dem sich dein Raumschiff befindet.) Um die Lieferung durchzuführen, entfernst du die benötigten Güterwürfel von deinen Beamstationen und reichst sie dem anderen Spieler. Dieser entfernt wiederum die von dir erfüllten Auftragsmarker von seinem Kontrollzentrum und reicht sie dir.

Wichtig: Dein Mitspieler darf die Güterwürfel, die du ihm gegeben hast, **nicht** behalten, sondern muss sie sofort in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Die Auftragsmarker, die du von deinem Mitspieler erhalten hast, legst du **hingegen unterhalb** deines Kontrollzentrums ab.

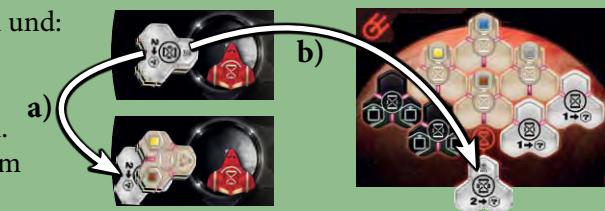
Weiteres:

- Alle Aufträge, die dein Mitspieler auf seinem Kontrollzentrum liegen hat, dürfen von dir erfüllt werden. Er darf dir keinen dieser Aufträge verwehren. Erfüllst du einen Auftrag, von dem dein Mitspieler mehrere identische anbietet, darf er aber entscheiden, welchen er dir davon gibt.

Beispiel: Rot startet von einem Mond und fliegt zum grünen Planeten durch das entsprechende Wurmloch. Wenn der Sand in der Sanduhr durchgelaufen ist, darf er sie herunternehmen. Sobald er das tut, bewegt er das Raumschiff auf den Planeten (und darf dort die entsprechende Aktion ausführen).



Wichtig: Wenn du deine Sanduhr auf dein Raumschiff stellst, darfst du es auch auf seinem **derzeitigen Standort** stehen lassen (anstatt es auf einem Wurmloch zu platzieren). Sobald der Sand durchgelaufen ist, darfst du dann am selben Standort eine erneute Aktion ausführen.



- Wenn sich 2 Spieler mit ihren Raumschiffen auf demselben Planeten befinden und ihre Sanduhren gleichzeitig herunternehmen, entscheidet der Besitzer des Planeten, welcher dieser Spieler ihn zuerst beliefern darf.

Hinweis: Es ist nicht notwendig, mit deinem Raumschiff auf deinen eigenen Planeten zurückzukehren (da es keine Aktion gibt, die du dort durchführen kannst).

Beispiel: Rot ist auf dem grünen Planeten gelandet und hat seine Sanduhr von seinem Raumschiff heruntergenommen. Als Aktion möchte er nun den grauen sowie einen der blauen Aufträge erfüllen, die auf Grüns Kontrollzentrum liegen. Rot nimmt also den grauen sowie den blauen Güterwürfel von seinen Beamstationen und reicht sie Grün. Dafür erhält er von Grün den grauen und einen der blauen Auftragsmarker.



Hinweis: Rot kann nicht den gelben Auftrag erfüllen, da sich sein gelber Güterwürfel nicht in einer Beamstation befindet.

Wenn du der **Erste** bist, der auf einem bisher noch gar nicht belieferten Planeten einen Auftrag erfüllt: Nimm dir zusätzlich den weißen **Bonus-Auftragsmarker**, der auf diesem Planeten liegt, und lege ihn **unterhalb** deines Kontrollzentrums ab.





2. Produktionsstätte

In Produktionsstätten stellst du Güter her, um damit die Aufträge der anderen Spieler erfüllen zu können.

Sobald du eine abgelaufene Sanduhr von einer Produktionsstätte herunternimmst, darfst du die folgende Aktion ausführen:

Lege auf jede **freie Produktionseinheit** (farbiges Kästchen) **dieser** Produktionsstätte je *einen* farblich passenden Güterwürfel aus dem allgemeinen Vorrat.

- Als frei gelten nur Produktionseinheiten, die weder durch einen Güterwürfel noch einen Auftragsmarker belegt sind.
- Du musst nicht alle freien Einheiten dieser Produktionsstätte belegen, falls du nicht möchtest.
- Einheiten, deren farblich passende Güterwürfel momentan nicht verfügbar sind, müssen leer bleiben.



3. Beamstation

In Beamstationen kannst du produzierte Güter einladen, um sie bei der Erfüllung von Aufträgen direkt liefern zu können.

Sobald du eine abgelaufene Sanduhr von einer Beamstation herunternimmst, darfst du die folgende Aktion ausführen: Lege auf jede **freie Beameinheit** (schwarzes Kästchen) **dieser** Beamstation je *einen* Güterwürfel von einer beliebigen Produktionseinheit.

- Als frei gelten nur Beameinheiten, die weder durch einen Güterwürfel noch einen Auftragsmarker belegt sind.
- Du musst nicht alle freien Einheiten dieser Beamstation belegen, falls du nicht möchtest.

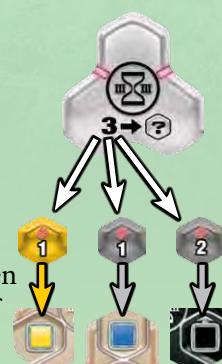


4. Handelsstation

Mithilfe von Handelsstationen kannst du deinen Mitspielern Aufträge bereitzustellen.

Sobald du eine abgelaufene Sanduhr von einer Handelsstation herunternimmst, darfst du die folgende Aktion ausführen:

Nimm von deinen Auftragsmarkern, die oberhalb deines Kontrollzentrums liegen, **maximal** so viele, wie die Zahl auf dieser Handelsstation angibt (Art und Wert der Auftragsmarker spielen hierbei keine Rolle). Lege dann jeden genommenen Marker auf ein **beliebiges freies Auftragsfeld** deines Kontrollzentrums.



Als **Auftragsfeld** gilt jede Produktions- und Beameinheit, die weder durch einen Güterwürfel noch einen Auftragsmarker belegt ist. (Zur Verdeutlichung ist jede Einheit mit einer silbernen Umrandung in Form der Auftragsmarker versehen).

- Handelsstationen selbst verfügen über keine Auftragsfelder.

Hinweis: Es ist wichtig, den anderen Spielern Aufträge bereitzustellen, um am Ende selbst punkten zu können. Allerdings blockieren Auftragsmarker Einheiten, die auch zum Produzieren und Beamen benötigt werden. Daher überlege dir gut, wie viele und welche Einheiten du blockierst. Es ist dir nicht erlaubt, einmal bereitgestellte Aufträge von ihren Auftragsfeldern zu entfernen, bevor sie von einem Mitspieler erfüllt wurden.



5. Forschungsstation

Mithilfe der Forschungsstation errichtest du das Gebäudeplättchen der **Stufe II**, dass du hier zuvor platziert hast (beim Besuch eines Mondes). Es ist nicht erlaubt, hier eine Sanduhr zu platzieren, wenn sich gar kein Gebäudeplättchen in der Forschungsstation befindet.



Sobald du eine abgelaufene Sanduhr von der Forschungsstation herunternimmst, darfst du die folgende Aktion ausführen: Nimm das Gebäudeplättchen der **Stufe II** aus der Forschungsstation und überdecke mit ihm ein beliebiges freies Gebäude der **Stufe I** deines Kontrollzentrums.

- Das neue Gebäude braucht von der Art her nicht dasselbe sein, wie das überbaute (du darfst also z.B. mit einer Handelsstation der Stufe II eine Beamstation der Stufe I überbauen).
- Du darfst nur Gebäude der Stufe I überbauen, die komplett frei sind (also deren Einheiten weder durch Güterwürfel noch Auftragsmarker belegt sind).
- Du darfst nie Gebäude der Stufe II oder III mit einem weiteren Gebäude überbauen.
- Gebäude der Stufe III werden nie mithilfe der Forschungsstation errichtet. Sie entstehen ausschließlich durch das Aufrüsten von Gebäuden der Stufe II (siehe unten „Gebäude der Stufe II aufrüsten“).
- Sobald du einmal ein Gebäude auf einem anderen platziert hast, darfst du es nicht wieder davon entfernen.
- Ein Gebäudeplättchen in deiner Forschungsstation musst du dort liegen lassen, bis du es mithilfe dieser Aktion errichtest. Du darfst es nicht einfach entfernen, um z.B. Platz für ein anderes zu schaffen.

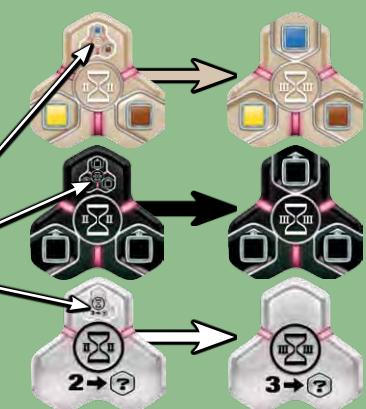
Hinweis: Da du Gebäude der Stufe I mit einem Gebäude einer anderen Art überbauen darfst, könnte es passieren, dass du irgendwann gar keine Gebäude einer bestimmten Art übrig hast. Versuche dies zu vermeiden.

Gebäude der Stufe II aufrüsten

Sobald du eine abgelaufene Sanduhr von einem Gebäude der Stufe II herunternimmst, das komplett frei ist (also deren Einheiten weder durch Güterwürfel noch Auftragsmarker belegt sind), darfst du es alternativ auf Stufe III aufrüsten.

Das heißt, **anstatt** die übliche Aktion auszuführen, drehst du das Gebäudeplättchen einfach auf die Rückseite.

Hinweis: Jedes dieser Symbole hat ausschließlich die Funktion, zu zeigen, wie das Gebäude der Stufe III auf der Rückseite des jeweiligen Plättchens aussieht.



Spielende und Schlusswertung

Sobald der Zeitmesser abläuft (nach 12 bzw. 30 Minuten), darf kein Spieler mehr Sanduhren auf Zeitsymbole stellen. Die Aktionen von Sanduhren, die zu diesem Zeitpunkt allerdings bereits auf Zeitsymbolen stehen, dürfen noch ausgeführt werden, nachdem die jeweilige Sanduhr abgelaufen ist.

Bei der Schlusswertung bestimmst du die Punkte für deine eingesammelten Auftragsmarker wie folgt:

1. Kontrolliere zunächst, ob du noch eigene Auftragsmarker **oberhalb** deines Kontrollzentrums liegen hast.
Für jede Auftragsart (grau, braun, gelb, blau), von der du noch mindestens einen Marker dort liegen hast, musst du sofort **alle** Auftragsmarker **derselben** Art von denen entfernen, die du **unterhalb** deines Kontrollzentrums gesammelt hast. Diese sind von der Wertung ausgeschlossen.
Wichtig: Auftragsmarker, die **auf** deinem Kontrollzentrum (auf Auftragsfeldern) liegen, befinden sich „im Spiel“ und haben keinen negativen Effekt!
2. Bilde für jede Auftragsart (Farbe), die du anschließend noch unterhalb deines Kontrollzentrums übrig hast, eine eigene Reihe.
3. Handle jede Reihe einzeln ab, indem du die Werte ihrer Auftragsmarker **ad-dierst** und das Ergebnis mit der Anzahl der **verschiedenen** Spielersymbole auf diesen Auftragsmarkern **multiplizierst**.

Solltest du **Bonus-Auftragsmarker** eingesammelt haben, lege sie zu einer Reihe dazu, bevor du diese Reihe wertest. Bonus-Auftragsmarker haben den Wert 3 und sind neutral. Sie besitzen kein Spielersymbol und gelten somit nicht als Multiplikator.

$$1 \quad 2 \quad 2 \quad 3 \quad 1 \quad 3 \quad \rightarrow 12 \times 2 = 24 \text{ Punkte}$$

Hinweis: Die Auftragsmarker deines eigenen Spielersymbols (die du auf und über deinem Kontrollzentrum übrig hast) bringen dir keine Punkte.

Der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer außerdem die größere Anzahl Auftragsmarker in die Wertung

Nachdem alle verbliebenen Sanduhren von ihrem Zeitsymbolen heruntergenommen und deren Aktionen ggf. ausgeführt wurden, endet das Spiel. Anschließend erfolgt die **Schlusswertung**.

Beispiel für Hellblaues Wertung:



 → nicht gewertet = **0 Punkte**

 → nicht gewertet = **0 Punkte**

 → 5×2 = **10 Punkte**

 → 2×1 = **2 Punkte**

12 Punkte

eingebracht hat (unabhängig von ihren Einzelwerten und einschließlich Bonus-Auftragsmarkern). Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

...und noch ein paar Ratschläge

- **Kommunikation** ist ein wichtiger Teil von TIME 'N' SPACE. Verwickle die anderen Spieler in Verhandlungen und sprich so viel wie möglich mit ihnen ab, damit du immer die Aufträge bei ihnen vorfindest, die du auch erfüllen kannst! Das gleiche gilt für deine eigenen Auftragsmarker: Um sie loszuwerden, musst du deinen Mitspielern immer wieder passende Aufträge bereitstellen.
- Es ist nicht immer einfach, die Aktionen deiner Sanduhren zu koordinieren. Manchmal ist es effektiver, eine abgelaufene Sanduhr einfach einen Moment stehen zu lassen, um auf die zweite Sanduhr zu warten und deren Aktion zuerst auszuführen.

- Am Anfang des Spiels, nachdem du deine 2 Sanduhren das erste Mal auf Zeitsymbole gestellt hast, bekommst du vielleicht den Eindruck, die erste Minute würde nie vergehen. Aber glaube uns, es wird noch schnell genug hektisch.
- Da alle gleichzeitig spielen, kann es mitunter etwas chaotisch zugehen: Sanduhren werden umgeschmissen, es wird durcheinander geredet, Güterwürfel werden vertauscht, etc. Solche Situationen gehören einfach zum Spiel dazu und erhöhen die Spannung und den Spaßfaktor umso mehr. Also habe vor allem Spaß und verschwenden nicht wertvolle Sekunden, indem du dich über jede Kleinigkeit aufregst.



Autor: Tobias Stapelfeldt | **Illustration:** Marc Margielsky | **Schachteldesign:** Hans-Georg Schneider | **Spielanleitung und Layout:** Alfred Viktor Schulz
Copyright: © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg | Alle Recht vorbehalten. | www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg | www.pegasus.de

Wir danken allen Testspielern, insbesondere Chrischi, Rebecca und Yvonne.

