



FAB - Fragen an Bob

Zeitreisen sind eine komplexe Angelegenheit, daher bleiben Fragen diesbezüglich nicht aus. Wer könnte diese besser beantworten als Chefausbilder Bob!? Daher gibt es zu T.I.M.E. Stories keine FAQ, sondern die FAB – Fragen an Bob.

Hinweis zum Aufbau dieser FAB:

Fragen allgemeiner Art zum Spielablauf und zum Material werden tendenziell anfangs beantwortet, Fragen speziellerer Natur oder die in Zusammenhang mit einzelnen Szenarien stehen eher weiter unten. Wenn eine spezielle Frage in direktem Zusammenhang zu einer allgemeinen Frage steht, folgt die spezielle Frage direkt im Anschluss an die allgemeine Frage.

Allgemeine Fragen sind mit „(A)“ gekennzeichnet, Fragen zu einzelnen Szenarien sind mit dem Kürzel des jeweiligen Szenarios gekennzeichnet:

- NH (Nervenheilanstalt)
- MF (Der Marcy-Fall)

Einige allgemeine Fragen stellen sich erst nach einem bestimmten Szenario und sollten auch erst dann gelesen werden. Diese sind folgendermaßen gekennzeichnet: „(A – nach NH)“ – allgemeine Frage, deren Antwort erst nach dem Szenario Nervenheilanstalt gelesen werden sollte, da sie Spoiler enthalten könnte. Andere sind erst später relevant, diese sind z. B. so gekennzeichnet „(A – insb. MF und spätere)“ und können auch schon vorher gelesen werden, da sie keine Spoiler enthalten, aber für vorangegangene Szenarien nicht oder nur bedingt von Bedeutung sind.

Wichtig:

Die letzte Frage an Bob bezieht sich auf einen Fehler in den ersten Exemplaren von T.I.M.E. Stories auf Karte 110 des Szenarios Nervenheilanstalt. Dieser Fehler ist mittlerweile behoben und es sind nur sehr wenige Exemplare mit diesem Fehler in Umlauf gekommen. Solltest du dein Exemplar auf oder nach der Spielmesse Spiel 2015 erworben haben, ist mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit die richtige Karte enthalten. Lies die Frage und die zugehörige Antwort am besten erst, wenn du zu Karte 110 kommst und doch feststellst, dass es nicht weitergeht. Die Antwort wird es dir ermöglichen, das Spiel direkt fortzusetzen.

Und nun übergeben wir das Wort an euch und an Bob!





FAB - Fragen an Bob



A

„Bob, kannst du uns nochmal erklären, wie das genau mit den ZE ist? Was kostet ZE und was nicht?“

„Leute, denkt doch nicht immer so kompliziert. Manchmal sind einfache Dinge einfach wirklich nur ... einfach. Also:

Es kostet euch ZE, wenn ihr von einem Ort zu einem anderen Ort geht. Und zwar egal wie, außer ihr erhaltet explizit die Anweisung, dass der Ortswechsel keine ZE kostet. Faktisch kostet es also immer ZE, wenn ihr den Gruppenmarker versetzt. Wie viele ZE es kostet, bestimmt der Würfel des Zeit-Captains.

Dann erreicht ihr den Ort und legt dessen zugehörige Ortskarten aus. Der Zeit-Captain liest die Karte A vor und dann betretet ihr den Ort. Ihr stellt also eure Figuren zu den Karten und schaut euch die Karte an, bei der ihr steht. Dort erhaltet ihr Informationen und evtl. auch Objekte oder anderes. Das alles kostet euch noch keine ZE! Hat jeder seine Karte angeschaut, entscheidet ihr gemeinsam, ob ihr hier etwas tun könnt, wollt oder müsst. Wenn keiner von euch etwas tun will oder muss und ihr auch keine weiteren Karten dieses Ortes anschauen könnt oder wollt, könnt ihr den Ort sofort wieder verlassen und zum nächsten gehen. In diesem Fall hättet ihr an diesem Ort gar keine ZE ausgegeben.

Das Anschauen der Karten kostet also nichts. Aber wenn auch nur einer von euch etwas tun will oder muss bzw. wenn ihr weitere Karten an diesem Ort anschauen wollt, gebt ihr 1 ZE aus. Während dieser ZE hat jeder von euch 1 Aktion. Eine Aktion ist, eine Probe durchzuführen, sich von einer Karte zu einer anderen zu bewegen (und die Karte anzuschauen) oder nichts zu tun. Letzteres ist selten sinnvoll, aber es gibt Situationen, in denen ein Agent einfach nichts tun kann und deswegen abwartet, bis die anderen fertig sind. Hat jeder seine Aktion durchgeführt, stellt sich wieder die Frage, ob ihr eine weitere ZE ausgibt, um erneut zu agieren oder ob ihr den Ort verlasst.

Warum ist das so? Ihr kommt am Ort an (der Weg hat euch die Zeit gekostet) und verschafft euch einen schnellen Eindruck. Das kostet keine nennenswerte Zeit. Erst wenn ihr länger mit einer Person interagiert oder euch mit irgendetwas in dem Raum intensiver auseinandersetzen wollt oder müsst, kostet das wirklich Zeit.“





FAB - Fragen an Bob



NH

„Bob, soweit so gut, aber wie ist das mit Eugene in der Nervenheilanstalt?“

„Leute, Eugene ist „lahm“ – oder denkt es zumindest. Wenn er sich ohne Hilfe bewegt, vergeht mehr Zeit. D. h. ihr alle verliert diese Zeit, denn er verlangsamt die Gruppe. Deswegen ist das ZE-Symbol auf seiner Karte schwarz. Und nein, ihr könnt nicht zwei Aktionen durchführen, während Eugene irgendwohin humpelt. Wäre das Symbol blau, wäre dem vielleicht so, wäre aber auch kompliziert handzuhaben. Lasst ihn einfach nicht allein oder wählt einen anderen Wirt, wenn Eugene euch zu langsam ist.“

Es ist also wieder ganz einfach:

Betretet ihr einen Ort und Eugene stellt sich alleine zu einer Karte, dann kostet das bereits 1 ZE, obwohl das ansonsten kostenlos geschehen würde.

Entscheidet sich das Team (mit Eugene) danach, 1 ZE auszugeben, um zu agieren (die Alternative wäre, den Ort zu wechseln) macht jeder Agent eine Probe oder bewegt sich zu einem anderen Feld. Bewegt sich Eugene hierbei alleine, kostet dies das Team 1 ZE zusätzlich.“



A

„Bob, das mit den extra 2 ZE beim Verlassen eines roten Ortes kann zu komischen Situationen führen ...“

„Leute, ihr könnt es mit der Logik auch übertreiben. Um's kurz zu machen. Ja, richtig beobachtet. Haltet euch an das, was ihr in der Ausbildung gelernt habt. Versetzt ihr den Gruppenmarker von einem roten Ort, zahlt ihr 2 ZE mehr. Sonst nicht. Alles ist relativ. Sogar Logik ...“





FAB - Fragen an Bob

„Bob, wir haben weder die obige Frage noch die Antwort verstanden.“

„Und das ist auch gut so. Fragen, die sich nicht stellen, stellen sich nicht.“



A

„Bob, wenn unsere ZE auf 0 fallen, werden wir also SOFORT zurückgeholt?“

„Leute, Zeit ist relativ, das wisst ihr doch. Und „sogar“ ist schon ohne die ganze Zeitreise-Problematik ein verdammt relativer Begriff.“

Also, wenn ihr von Ort zu Ort geht und noch 3 ZE habt, euer Weg aber 3 ZE kostet, dann erreicht ihr den Ort natürlich nicht mehr.

Aber wenn ihr an einem Ort seid, noch 1 ZE habt und entscheidet, diese auszugeben, um dort zu agieren, dann findet eure Aktion natürlich während dieser ZE statt, auch wenn ihr den Zeitmarker bereits vor dem Ausführen der Aktion auf 0 bewegt habt. Ihr seht, es ist relativ. Denkt logisch, dann macht ihr das automatisch richtig.“



A

„Bob, für was sind denn die Plättchen unter dem Schachteinsatz? Darüber haben wir in der Grundausbildung nichts gehört.“



„Leute, ihr sollt doch die Finger von Sachen lassen, von denen ihr nichts versteht. Hat jemand gesagt, dass ihr unter den Einsatz schauen sollt? Das sind hochempfindliche Geräte, die aus gutem Grund nicht in der Ausbildung erwähnt werden oder dort für den späteren Gebrauch deponiert worden sind. Absolviert eure erste Mission, dann reden wir darüber, ok?“



FAB - Fragen an Bob



A - nach NH

„Bob, jetzt haben wir die erste Mission geschafft. Können wir nochmal über die Plättchen reden? Wir wissen jetzt, dass es Notbaken sind, aber wie nutzen wir sie?“

„Leute, wie man die Notbaken nutzt, habe ich euch doch höchstpersönlich nach Abschluss eurer Mission in der Nervenheilanstalt erklärt: Einmal nutzen, danach weg. Wie eine Signalkarte. Abfeuern. Hilfe bekommen. Signalkarte weg. Also wirklich weg und in späteren Missionen nicht mehr nutzbar. Nein, ich kann euch nicht sagen, was wir machen, wenn das Arsenal später irgendwann aufgebraucht ist. Aber das kläre ich rechtzeitig mit dem Konsortium.“

Die Funktion der Symbole auf den Baken, die dreimal vorhanden sind, wird auf Seite 17 des Ausbildungshandbuchs erklärt. Die drei Symbole der drei, die es nur einmal gibt, sind dort nicht erklärt. Ganz schön geheimnisvoll. Ich weiß auch nicht, was die machen, ich kann ja auch nicht alles wissen. Habt ihr echt die Erlaubnis bekommen, diese zu nehmen? Da hat wohl jemand einen Fehler gemacht, die gehören sicher nicht in die Hände von Anfängern, da ihr Status als „experimentell“ eingestuft ist. Nun, da wir alle nicht wissen, was sie tun, wäre meine Empfehlung: Nehmt nur die, deren Funktion ihr versteht.

Ansonsten ist der Einsatz von Notbaken ganz einfach: Seid ihr der Meinung, die Bake jetzt zu brauchen, setzt ihr sie in der passenden Situation ein und nutzt ihren Effekt. Die Bake vernichtet sich dadurch selbst. (Sollte sie das nicht tun, müsst ihr sie manuell deaktivieren und vernichten. Ihr dürft sie in keinem Fall mehrfach einsetzen, selbst wenn sie noch funktional erscheint, das würde ein Paradoxon mit ungeahnten Folgen verursachen!)“



A

„Bob, wann geben wir ein Statusplättchen ab?“



„Hmmm ... während eines Durchlaufs eigentlich nur, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Und natürlich am Ende eines Durchlaufs, außer ihr dürft ein solches Plättchen explizit behalten. Macht euch nicht zu viele Gedanken, normalerweise stellt ein Statusplättchen eine Berechtigung dar, etwas anderes tun zu dürfen, eine bestimmte Karte zu betreten usw. Im Normalfall braucht ihr es also für genau eine Sache. Behaltet es dennoch, wenn ihr es nicht explizit abgeben müsst, denn man weiß ja nie ...“





FAB - Fragen an Bob



A

„Ok, Bob, aber was ist mit dem „Aufdecken“ auf Seite 14 gemeint? Da sollen wir das Plättchen nicht nehmen, sondern direkt auf die Karte ziehen?“

„Leute, das ist dann ein Folgeeffekt einer vorangegangenen Aktion. Faktisch ersetzt die neue Karte die bisherige. Ihr erhaltet da kein Plättchen, weil das auf jeden Fall einen „Einmalzugang“ zu dieser Karte darstellt.“



A

„Bob, ein Wirt ist gestorben, aber jetzt werden wir aufgefordert, mit allen Wirten eine Karte zu betreten. Dürfen wir das?“

„Leute, Leute, was sind denn das für Fragen. „Alle“ sind natürlich „alle, die anwesend sind“. Oder, um es anders zu sagen, wenn ihr eine solche Karte betreten wollt, darf kein Agent auf einer anderen Karte sein.“





FAB - Fragen an Bob



A – insb. MF und spätere

Bob, darf ein Wirt mehr als eine Waffe nutzen?

„Echt jetzt? Kommen wir noch mal auf die Sache mit der Logik zurück ...

Ein Wirt darf so viele Waffen tragen, wie er will. Aber in jeder Aktion (also normalerweise Kampfprobe) kann er nur 1 davon nutzen. Sollte das einmal anders sein, wird es euch in der Einsatzbesprechung mitgeteilt. Und natürlich können bestimmte Wirte auch besondere Fähigkeiten haben, die das ändern.“



NH

„Bob, wir hängen in unserer ersten Mission fest. Diese Frau auf Karte 110 fragt uns etwas, aber wir verstehen die Frage nicht? (Das Textfeld unter der Frage ist leer!)“

„Oops, Leute. Das ist in der Tat ein gravierendes Problem im Raum-Zeit-Kontinuum, das mittlerweile eigentlich behoben ist. Leider konnten wir aber nicht alle betroffenen Zeitlinien korrigieren, so dass noch einige wenige Zeitlinien existieren, in denen dieses Problem auftritt. Aber das Konsortium hat auch für diese Zeitlinien eine schnelle Adhoc-Lösung bereit. Aktiviert ein Gerät, das euch Zugang zum Internet gewährt. Geht auf www.asmodee.com und sucht dort nach T.I.M.E. Stories. Im Download-Bereich findet ihr die korrekte Karte. Setzt die Mission mit den dort enthaltenen Informationen fort. (Die korrekte Karte könnt ihr euch natürlich zuschicken lassen, aber lasst euch von diesem Problem nicht aufhalten, euch in die Nervenheilanstalt zu begeben.)“

