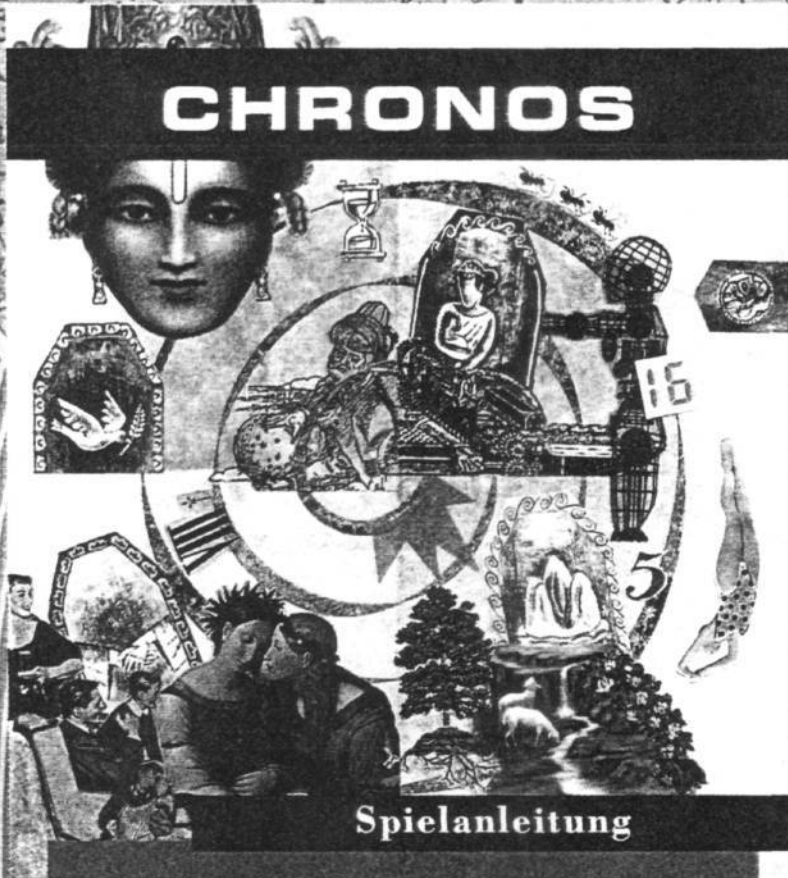


THINK.

CHRONOS



Spielanleitung

*Auf der Suche nach
dem Geheimnis der Zeit!*

Ravensburger

Autor: Wolfgang Kramer, unter Mitarbeit von Prof. Dr. Lothar J. Seiwert

Illustration: Olaf Hajek / Barbara Schorck

Design: Springer & Jacoby / Designbüro Fetscher

CHRONOS

Auf der Suche nach dem Geheimnis der Zeit

Das Spielmaterial:

Sie benötigen folgendes Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 6 Pilger (in 6 Farben)
- 30 Bewegungskarten (in 6 Farben mit den Werten 1-2, 1-3, 4, 5, 6; mit diesen Karten werden die Pilger bewegt)
- 36 Chronoskarten (sie helfen, Probleme zu lösen und Hindernisse zu überwinden)
- 24 Wegeteile (mit ihnen kann das Wegenetz von Chronos verändert werden)
- 65 Erfolgstaafeln (je 17 für die Lebensbereiche „Arbeit & Verantwortung“, „Gesundheit & Erholung“ und „Sinn & Werte“, 14 für den Lebensbereich „menschliches Miteinander & Kontakt“)
- 25 Bonuskärtchen
- 1 Sanduhr (sie zeigt auf der Zeitskala die verflossene Zeit an)



Worum geht es?

Eines Tages tauchen vor den Toren der Stadt CHRONOS bis zu sechs Pilger auf, die in den Orten der Stadt das Geheimnis der Zeit erforschen wollen. Sie haben 18 Tage Zeit um das Wesen der Zeit zu ergründen und zu lernen mit der Zeit umzugehen. Jeder dieser Pilger ist Meister seiner Handlungen, aber nur einer von ihnen kann „Meister der Zeit“ werden. Es wird derjenige sein, dem es am besten gelingt seine Zeit gleichmäßig und ausgewogen für die vier fundamentalen Lebensbereiche einzusetzen:

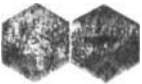
- *Arbeit & Verantwortung (Farbe Blau)*
- *Gesundheit & Erholung (Farbe Grün)*
- *Sinn & Werte (Farbe Orange)*
- *menschliches Miteinander & Kontakt (Farbe Gelb)*

Das Spielziel

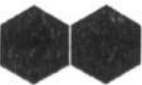
Suchen Sie in **Chronos** möglichst viele **Orte** auf und erwerben Sie die Erfolgsta-
feln der **Orte**. Es geht darum, mög-
lichst viele Erfolgsta-
feln mit hohen
Werten zu sammeln. **Achten** Sie auf
Ausgewogenheit und Balance zwischen
den vier **Lebensbereichen** und achten
Sie auf die **Zeit**: spätestens nach
18 Zügen sollten Sie den „**Tempel der
Zeit**“ erreichen (dies ist das Zielfeld
rechts unten). Wer bei **Spielende** die
meisten Erfolgspunkte aufweist,
gewinnt das Spiel und ist der „Meister
der Zeit“.

Der Spielplan

Der Spielplan besteht aus folgenden
Feldern:



Wege: Auf den hellen
Feldern können Sie
Ihren Pilger bewegen.



Hindernisse: Über die
dunklen Felder dürfen
Sie Ihren Pilger nicht
bewegen, es sei denn, Sie

besitzen eine **entsprechende** Chronos-
karte. Ihr Pilger darf nie auf dunklen
Feldern stehen.



Startfeld: Hier werden
die Pilger bei Spielbeginn
aufgestellt (Feld unten
links).



Orte: Die 13 Orte sind
ihrer Farbe entsprechend
einem Lebensbereich
zugeordnet. Dort erhalten
Sie die Erfolgsta-
feln. Unter diesen Orten
befindet sich auch das
Zielfeld (Tempel der Zeit). Die Orte
können Sie grundsätzlich nur über die
farblich markierten „Einlassfelder“
betreten und verlassen. Die Einlass-
felder sind besonders gekennzeichnet.
Bei den Orten „Arbeit & Verantwor-
tung“ ist es eine Säule, bei „Gesundheit
& Erholung“ ein Baum, bei „Sinn &
Werte“ zwei Zweige, bei „menschliches
Miteinander & Kontakt“ eine Hand.



Sonderfelder: Das sind
die Tempofelder (mit den
Flügeln) und die Chronos-
felder (mit der Sanduhr).



Zeitskala: Am rechten
Spielplanrand befindet
sich die Zeitskala. Sie
besteht aus 18 Feldern =
18 Zügen.

Die Spielvorbereitungen

Pilger: Jeder Spieler wählt sich eine
Figur und stellt sie auf das Startfeld.

Bewegungskarten: Jeder Spieler
erhält die 5 Bewegungskarten in
seiner Farbe.



Sanduhr: Sie wird auf das erste Feld der Zeitskala gestellt.

Bonuskärtchen: Sie werden neben den Spielplan gelegt. Die Anzahl hängt von der Anzahl der Spieler ab: Bei zwei Spielern 8 Kärtchen, bei drei Spielern 11 Kärtchen, bei vier Spielern 14 Kärtchen, bei fünf Spielern 17 Kärtchen und bei sechs Spielern 20 Kärtchen. Die restlichen Kärtchen kommen als Ersatz beiseite.



Bonuskärtchen	bei 2	bei 3	bei 4	bei 5	bei 6
Anzahl Kärtchen	8	11	14	17	20

Erfolgstafeln: Sie werden nach Farben und Anzahl der Punkte getrennt. Die Kärtchen mit einem Punkt werden nach Farben sortiert neben den Spielplan gelegt. Es müssen von jeder Farbe fünf Kärtchen sein. Von den Kärtchen mit fünf Punkten kommen immer so viele Kärtchen auf den entsprechenden Ort wie Spieler teilnehmen. Bei den Kärtchen mit zwei bis drei Punkten kommen bei zwei Spielern ein Kärtchen, bei drei bis vier Spielern zwei Kärtchen und bei fünf bis sechs Spielern drei Kärtchen auf einen Ort. Auf der Vorderseite der Kärtchen steht der Name des Ortes, auf den sie gelegt werden; die Rückseite zeigt die Erfolgspunkte. Die Kärtchen werden mit den Erfolgspunkten nach oben auf die Orte gelegt.



Erfolgstafeln	Kärtchen mit 5 Punkten	Kärtchen mit 2-3 Punkten
bei 2 Spielern	2	1
bei 3 Spielern	3	2
bei 4 Spielern	4	2
bei 5 Spielern	5	3
bei 6 Spielern	6	3

Wegeteile: Sie werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Jeder nimmt sich ein Wegeteil, sieht es an und legt es verdeckt vor sich ab.



Chronoskarten: Sie werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler nimmt sich eine Karle, liest sie und logt sie verdeckt vor sich ab.

Der Spielablauf

Der jüngste Pilger beginnt. Er spielt eine von seinen **Bewegungskarten** offen aus und zieht seine **Figur** so viele **Felder** vor, wie **auf der Karte angegeben** ist. Danach geht es **im Uhrzeigersinn** weiter.

Bewegungskartell:

- **Zeigt die Karte 4, 5 oder 6,** ziehen Sie Ihren **Pilger entsprechend** weil.
- Bei einer „1-3“ können Sie 1, 2 oder 3 **Felder** weit **ziehen**.
- Bei „1-2“ haben Sie **doppeltes Glück**. Sie können:
 - I oder 2 **Felder** weit ziehen **und** a) eine **Chronoskarte** oder b) ein **Wegeteil** zu sich **nehmen**.
- **Die ausgespielte Bewegungskarte** drehen Sie um, sie **bleibt vorerst** verdeckt vor Ihnen liegen. Wenn Sie alle Bewegungskarten **ausgespielt haben**, nehmen Sie **sämtliche** Karlen **wieder auf die Hand** und **spielen** sie erneut aus.



Das Ziehen der Pilger Vom Startfeld aus können Sie in jede **Richtung ziehen**. Ein **Wegefeld entspricht immer** einem **Bewegungspunkt**. Sie können nur auf Wegefeldern **gehen** und stehen **bleiben**. Sie können **beliebige Umwege** gehen, in einem Zug **aber** nicht zweimal das gleiche Feld **betreten**.



Sie können auch stehen bleiben und keine Karte ausspielen. **In diesem Fall** können Sie eine bereits **ausgespielte Bewegungskarte wieder** auf die Hand **nehmen**. Wenn Sie auf einem **Ortsfeld** stehen **bleiben**, erhalten Sie außerdem noch 1 **Erfolgstafel** mit 1 Punkt in der **Farbe** des Ortes (**solange** der Vorrat reicht). Orte **und Sonderfelder** müssen immer exakt erreicht **werden**. Ivs dürfen keine **Bewegungspunkte übrig** bleiben. Auf einem Ort können **beliebig** viele **Pilger** stehen, anfallen **anderen Feldern** darf nur ein Pilger stehen. **Fremde** Pilger können **übersprungen** werden.

Die Orte



Orte **können** nur über die Einlassfelder betreten und verlassen werden - **ausgenommen** Sie haben eine **entsprechende Chronoskarte**. Wer einen

Ort betritt, erhält die **Erfolgstafel** des Ortes und legt sie mit den **Punkten** nach oben vorsieh auf den Tisch. Von jedem Ort **dürfen** Sie nur eine Tafel besitzen. Dies können Sie kontrollieren, wenn Sie Ihre **Erfolgstafeln auf die** Rückseite drehen. Auf den Orten liegt — **abgesehen** von den beiden Orten mit den 5 **Punkten** - nur eine **begrenzte** Anzahl **an** Erfolgstafeln. Wenn Sie auf einen Ort ziehen, auf dem keine **Tafel** mehr liegt, erhalten Sie eine Tafel in der **Farbe** des Ortes mit 1 Punkt. Sie nehmen sich die Tafel vom Vorrat neben dem **Spielplan**. Von dieser 1-**Punkte-Tafel** dürfen Sie mehrere **besitzen**. Wenn es neben dem Spielplan keine **Kärtchen** mehr gibt, haben Sie Pech gehabt und gehen **leer** aus. Wer **auf einem** Ort stehen bleibt (der gesamte Zug verfällt), erhält ebenfalls eine Erfolgstafel mit 1 Punkt in der **Farbe** des Ortes.

Die Chronosfelder

Wenn Sie mit Ihrem Pilger auf einem Chronosfeld (Wegefeld mit Sanduhr) landen, erhalten Sie ein Wegeteil oder eine Chronoskarte. Wer eine „1-2“-Karte einsetzt und auf einem Chronosfeld landet, erhält 2 Wegeteile oder 2 Chronoskarten oder je 1 Wegeteil und 1 Chronoskarte.



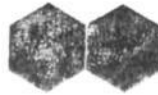
Die Tempofelder



Wer auf ein Tempofeld (Wegefeld mit Flügeln) zieht, ist besonders schnell und deshalb gleich noch einmal an der Reihe. Auf einem Tempofeld dürfen Sie nicht stehen bleiben.

Die Wegeteile und die Chronoskarten

Sie können zusätzlich in Ihrem Zug mehrere Wegeteile, aber nur eine Chronoskarte einsetzen. Die Wegeteile und die Chronoskarte können Sie vor und/oder nach dem Ziehen ausspielen.



Wegeteile

Wegeteile können Sie sofort einsetzen oder für spätere Züge aufbewahren. Wegeteile können nicht übereinander und nicht auf folgende Felder gelegt werden:

- Einlassfelder
 - Orte
 - Felder, auf denen ein Pilger steht.
- Wegeteile, die auf dem Spielplan liegen, können von allen Spielern benützt werden.

Chronoskarten

Chronoskarten können Sie nicht in dem Zug einsetzen, in dem Sie die Karte vom Stapel nehmen. Erst ab dem nächsten Zug oder noch später können Sie die Chronoskarte ausspielen, pro Zug aber immer nur eine Karte. In der Regel spielen Sie eine Chronoskarte

zusätzlich zu Ihrer Bewegungskarte aus. Sie können in Ihrem Zug aber auch nur eine Chronos- und keine Bewegungskarte ausspielen.

Die Sanduhr

Nach jeder Runde, d. h. immer vor dem Zug des Startspielers, wird die Sanduhr 1 Feld weiter gesetzt. Dies ist wichtig und darf nicht vergessen werden.

Das Zielfeld

Der „Tempel der Zeit“ (rechts unten in der Ecke) ist das Zielfeld. Wann Sie das Zielfeld aufsuchen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können das Zielfeld auf direktem Weg vom Startfeld aus aufsuchen oder erst dann, wenn Sie



mehrere Orte aufgesucht haben. Wer als Erster das Zielfeld betritt, erhält außer der Erfolgstafel 3 Bonuskärtchen. Alle Spieler, die danach ins Ziel kommen, erhalten natürlich auch eine Erfolgstafel aber nur 1 Bonuskärtchen. Wer das Zielfeld betritt, kann es nicht mehr verlassen. Er spielt aber weiterhin mit. Immer dann, wenn er an die Reihe kommt, erhält er 1 Bonuskärtchen und kann pro Zug eine Chronoskarte und Wegeteile ausspielen, sofern er noch welche besitzt. Die Spieler, die noch nicht im Ziel sind, spielen wie bisher weiter.

Das Spielende

Das Spiel kann auf drei Arten enden. Entweder

1. wenn alle Pilger im Ziel sind, oder
2. wenn alle Bonuskärtchen an die Pilger vergeben wurden, oder
3. wenn die Sanduhr das 18. Feld erreicht, wird nur noch diese Runde zu Ende gespielt. Sollten in dieser letzten Runde die Bonuskärtchen

ausgehen, bevor alle Spieler an der Reihe waren, erhalten die Spieler, für die kein **Bonuskärtchen** mehr **vorhanden** ist, ein **Bonuskärtchen** vom beiseite gelegten Ersatz.

Wer wird „Meister der Zeit“?

Alle Spieler addieren jetzt ihre Erfolgspunkte pro **Lebensbereich**. **Bonuskärtchen** dürfen beliebigen **Lebensbereichen** zugeordnet werden und zählen bei der Gesamtzahl mit. \gg ist **zweckmäßig**, die Bonuskärtchen immer den **Lebensbereichen** mit der niedrigsten Anzahl an **Erfolgspunkten** zuzuordnen.

Die beiden niedrigsten Punktzahlen pro **Lebensbereich** werden **addiert**, ebenso die beiden **höchsten**. Diese beiden Summen werden miteinander multipliziert. Die so ermittelte Zahl entspricht den Erfolgspunkten eines Spielers. Wer die meisten Erfolgspunkte besitzt, hat gewonnen und wird „Meister der Zeit“.

Beispiele für die Ermittlung der **Erfolgspunkte**:

1. Chris besitzt: 7 Arbeits-, 7 Gesundheits-, 3 Kontakt-, 2 Sinnpunkte und 2 Bonuskärtehen. **Er ordnet** alle **Bonuskärtchen** den» **Bereich** Sinn zu. **Er addiert** die beiden niedrigsten Punktzahlen $4+3 = 7$ (Sinn und Kontakt) und **die** beiden höchsten Punktzahlen $7+7 = 14$ (**Arbeit** und **Gesundheit**). **Die** beiden Summen **werden** multipliziert $7 \times 14 = 98$.

2. Bernd besitzt: 9 Arbeits-, 9 Gesundheits-, 0 Kontakt-, 2 Sinnpunkte und 1 Bonuskärtehen. **Er ordnet** sein Bonuskärtehen «ein **Bereich** Kontakt zu. **Er addiert** die **beiden** niedrigsten Punktzahlen $2+1 = 3$ (Sinn und Kontakt) und die beiden höchsten Punktzahlen $9+9 = 18$ (Arbeit und Gesundheit). Die beiden Summen werden multipliziert $3 \times 18 = 54$.

3. Anna besitzt: 5 Arbeits-, 5 **Gesundheits-**, 4 Kontakt-, 3 **Sinnpunkte** und 3 **Bonuskärtchen**. Sie ordnet 2 **Bonuskärtchen** dem Bereich Sinn und 1 **Bonuskärtchen** dem **Bereich** Kontakt zu. Damit kommt sie auf jeweils 5 Punkte pro **Lebensbereich**. Ihr Gesamtergebnis beträgt $10 \times 10 = 100$ Punkte.

Obwohl Anna in der Addition die wenigsten Punkte gesammelt hat (Anna hat $5+5+4+3+3 = 20$, Chris und Bernd je 21 Punkte), gewinnt sie, weil sie ihre Zeit am besten **ausbalanciert** hat. Sie erzielt **mit 100 Erfolgspunkten** das beste Ergebnis und gewinnt das Spiel.

Sonderfälle

Im Spiel können die beiden folgenden Situationen auftreten:

Eingesperrt

Ein Spieler kann eingesperrt werden. Er muss aber mindestens noch ein Feld gehen können. Wer so eingesperrt wird und kein Wegeteil oder eine geeignete Chronoskarte besitzt um sich zu befreien, muss seine Bewegungskarte „1-2“ ausspielen und hoffen, dass er **ein** geeignetes Teil oder eine entsprechende Karte erhält. Wer keine „1-2“ Karte mehr hat, setzt aus, um sie wieder auf die Hand nehmen und im **nächsten** Zug ausspielen zu können. Wer sich auf diese Weise nach zweimaligem Ausspielen der „1-2“ Karte nicht befreien konnte, darf im nächsten Zug **das** ihn **behindernde** Wegeteil entfernen, zum Vorrat zurücklegen und anschließend seinen Zug ausführen.

Tempofeld

Wer zuerst eine Bewegungskarte, dann eine Chronoskarte ausspielt und daraufhin auf einem Tempofeld landet, ist nochmals an der Reihe und kann

nochmals eine Bewegungs- und eine Chronoskarte ausspielen. Wer zuerst eine Chronoskarte ausspielt und auf einem Tempofeld landet, ist nochmals an der Reihe und kann eine Bewegungs- und eine Chronoskarte ausspielen. (Die Bewegungskarte seines ersten Zuges ist allerdings verfallen.) Wer auf ein Tempofeld zieht, muss es wieder verlassen. Auf einem Tempofeld darf man nicht stehen bleiben.

Die Solo-Variante

CHRONOS können Sie auch alleine spielen. Sie spielen nach den normalen Regeln. Auf jeden Ort kommt 1 Erfolgstablet. Es stehen Ihnen 18 Spielrunden zur Verfügung. Wichtig ist, dass Sie in jeder Runde die Sanduhr ein Feld weiterziehen. Wenn Sie ins Ziel kommen, erhalten Sie für die laufende und jede noch nicht begonnene Runde 1 Bonuskärtchen. Beispiel: Wenn Sie in der 14. Runde ins Ziel kommen, erhalten Sie 5 Bonuskärtchen (je eines für die 14., 15., 16., 17. und 18. Runde). Verbessern Sie bei jedem Spiel Ihr Ergebnis. Wenn Sie den Zufall ganz ausschalten wollen, dann spielen Sie mit freier Wahl der Wegeteile und der Chronoskarten, d.h. Sie dürfen sich aussuchen, welches Teil bzw. welche Karte Sie haben möchten. Ermitteln Sie Ihre Erfolgspunkte wie oben beschrieben und versuchen Sie, über 300 Punkte zu kommen.



Erläuterungen zu den Chronoskarten

1. Hindernisse überwinden



Ziehen Sie drei Felder vor, dabei können Sie auch Hindernissfelder überwinden. Sie müssen nach dieser Aktion wieder auf einem Wegefild stehen. Wenn „A“ im nebenstehenden Beispiel diese Chronoskarte ausspielt, landet er auf dem Einlassfeld des Zielfeldes.

Hindernisse überwinden

Sie können über Hindernisse ziehen, wenn Sie pro Hindernisfeld zwei Bewegungspunkte einsetzen. Sie müssen in diesem Beispiel diese Chronoskarte und dazu die Bewegungskarte mit der „5“ ausspielen um auf das Einlassfeld des Zielfeldes ziehen zu können.

2. Erfolgetafein

Nehmen Sie eine beliebige Erfolgstafel mit einem Erfolgspunkt vom Vorrat neben dem Spielplan. Sie können sich eine beliebige Erfolgstafel nehmen. Legen Sie sie vor sich zu den übrigen Kärtchen mit dieser Farbe.

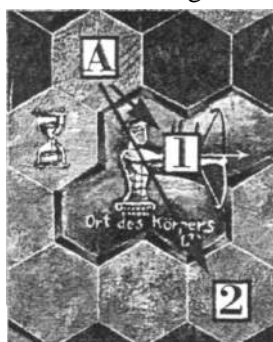
3. Bonuskärtchen

Nehmen Sie ein Bonuskärtchen vom Vorrat neben dem Spielplan zu sich. Legen Sie es vor sich auf den Tisch zu den Erfolgskärtchen.

4. Zwei Bewegungskarten ausspielen

Sie können in einem Zug zwei Bewegungskarten ausspielen und die Summe der Bewegungspunkte auf ein Mal ziehen. Dies entspricht einem Zug. Sie spielen z. B. die Bewegungskarten „4“ und „6“ aus und ziehen 10 Felder vorwärts. Nur das Feld, auf dem Sie zuletzt landen, ist von Bedeutung—wenn es sich um ein Sonderfeld oder um einen Ort handelt. Felder dazwischen haben keine Bedeutung.*

5. Ort beliebig betreten und/oder verlassen



Sie können einen Ort an beliebiger Stelle betreten und/oder verlassen. Es muss immer ein Wegefild sein. Sie können auch durch einen Ort hindurchgehen, wenn Sie auf die Erfolgstafel verzichten. Wenn Sie diese Karte ausspielen, müssen Sie

einen Ort nicht über das Einlassfeld betreten und/oder verlassen. Von „A“ kommend können Sie z. B. mit einer „1-2“ Karte entweder den Ort

betreten und dort bleiben - der Zug endet dann bei „1“ oder durch den Ort hindurchgehen — der Zug endet dann bei „2“ Der Ort selbst zählt einen Bewegungspunkt.

Wenn Sie auf dem Ort stehen und diese Chronoskarte ausspielen, können Sie den Ort an beliebiger Stelle verlassen. z. B. nach „A“ oder nach „2“. Sie müssen aber auf ein helles Feld ziehen. Diese Karte bietet Ihnen überraschende Möglichkeiten.

6. Schneller voran

Ziehen Sie 1-5 Felder vor (oder 1-4 oder 1-3 Felder). Wer eine solche Karte ausspielt und auf einem Tempofeld landet, ist nochmals an der Reihe und kann nochmals eine Bewegung- und eine Chronoskarte ausspielen. Wenn Sie zuerst eine solche Karte ausspielen und auf einem besonderen Feld landen (z. B. Ortsfeld, Chronosfeld), so ist dieses Feld voll gültig und Sie können anschließend Ihre Bewegungskarte ausspielen.*

7. Nochmals an der Reihe

Sie sind nochmals an der Reihe und können einen weiteren kompletten Zug ausführen. Bei diesem zweiten Zug können Sie auch wieder eine Bewegungskarte, Wegeteile und eine Chronoskarte einsetzen. Eine Chronoskarte, die Sie im ersten Zug erhalten, können Sie im zweiten Zug einsetzen.

8. Wegeteil versetzen

Nehmen Sie ein beliebiges Wegeteil vom Spielplan und versetzen Sie es an einen anderen Platz. Sie können nur ein Wegeteil versetzen, auf dem kein Pilger steht. Der neue Platz darf kein Ort und kein Einlassfeld sein. Auf dem neuen Platz darf kein Pilger stehen und kein anderes Wegeteil hegen.

9. Wegeteil entfernen

Nehmen Sie ein beliebiges Wegeteil vom Spielplan und legen Sie es zu Ihrem Vorrat. Sie können es ab der nächsten Runde wieder einsetzen. Sie können nur ein Wegeteil entfernen, auf dem kein Pilger steht.

10. Zwei Wegeteile

Nehmen Sie 2 Wegeteile vom allgemeinen Vorrat oder ein Wegeteil vom Spielplan zu sich. Sie können die Wegeteile sofort oder später einsetzen. Wenn es im Vorrat keine Wegeteile mehr gibt, müssen Sie ein Teil vom Spielplan nehmen.