

Lost in Time: Basisspel voor 2 tot 4 tijdreizigers vanaf 10 jaar

Het jaar 2031.

Na voorwerpen, honden en apen wordt tijdreizen voor het eerst uitgetest op mensen. Jij bent één van hen! Alles is goed gegaan en jij bent zonder kleerscheuren ergens in het verleden beland, maar terug geraken is niet zo simpel. Er blijken fouten te zijn met je tijdmachine...deze werkt niet zoals het zou moeten. Typisch, toch? Geraak jij terug tot het jaar 2031? Of eindig je je carrière verloren in de tijd?

1. Doel van het spel

De spelers moeten stapsgewijs hun eigen tijdlijn opbouwen. Zodra een speler zijn 8ste kaart heeft neergelegd is het spel ten einde. De spelronde wordt wel nog uitgespeeld. De speler die het dichtst bij – of op – 2031 geraakt als de 8ste kaart is neergelegd is de winnaar. De speler die echter verder dan 2031 gereisd is, heeft het spel verloren.

2. De speelkaarten

Voor de basisversie worden de 12 voorwerpkaarten **NIET** gebruikt. Er zijn 76 kaarten:

52 x Gebeurteniskaarten onderverdeeld in:

- 8 x Oudheid (met gele vortex)
- 8 x Middeleeuwen (met rode vortex)
- 10 x Renaissance (met paarse vortex)
- 11 x Nieuwe Tijd (met oranje vortex)
- 15 x Moderne Tijd (met blauwe vortex)

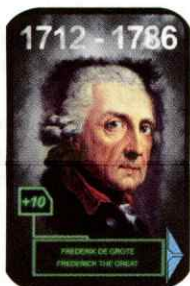
11 x VIP-kaarten (grijze vortex en groene tekst)

12 x Rampkaarten (grijze vortex en rode tekst)

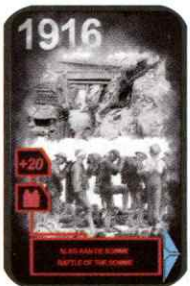
1 x Chronoskaart (een rode pijl en een blauwe pijl)



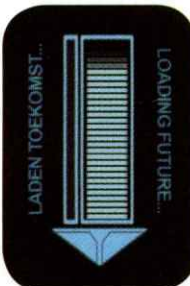
Gebeurteniskaart



VIP-kaart



Rampkaart



Chronoskaart

3. Startopstelling

De geschiedkundige onder de spelers wordt de deler. Hij krijgt de Chronoskaart en legt deze voor zich met de blauwe pijl naar boven.

De deler schudt de kaarten grondig en deelt vervolgens aan ieder speler 5 kaarten uit. De overige kaarten worden in het midden van de tafel gelegd – dit is de trekstapel. Vervolgens is de spelers links van de deler aan de beurt om de eerste spelronde te beginnen.

4. Spelverloop

De speler die aan de beurt is, mag één van de volgende acties uitvoeren:

Passen

OF

Een VIP-kaart of Rampkaart uitspelen op een tegenspeler naar keuze

OF

Maximaal twee kaarten uit de hand afleggen op de aflegstapel

Nadat een speler één van de bovenstaande acties heeft uitgevoerd is hij **VERPLICHT** om één kaart uit zijn hand open voor zich neer te leggen op zijn tijdlijn. Nu gaat hij tijdreizen.

Dan is de volgende speler aan de beurt om één actie uit te voeren en vervolgens een reis te maken in de tijd. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest is de spelronde voorbij.

De speler links van de deler krijgt nu de Chronoskaart en is de nieuwe deler voor de volgende spelronde.

Na het bepalen van de speelrichting door de Chronoskaart op zijn juiste zijde te draaien (zie punt 6: De speelrichting), deelt hij vervolgens aan iedere speler kaarten uit totdat hun hand is bijgevuld tot 5 kaarten.

5. Tijdreizen

De laatste en verplichte actie van iedere speler tijdens zijn spelbeurt is het neerleggen van één van zijn kaarten op zijn tijdlijn. De richting van het tijdreizen is altijd afhankelijk van de zichtbare pijl op de Chronoskaart.

LET WEL! Een speler mag **NOOIT** tussen twee kaarten in op zijn tijdlijn reizen. Hij moet altijd een kaart neerleggen aan de buitenkant van zijn tijdlijn.



6. De speelrichting: Toekomst of Verleden?

De richting waarin iedereen tijdens een spelronde zijn tijdlijn moet uitbouwen, wordt bepaald door de laatst afgelegde kaart op de aflegstapel van de vorige spelronde.

Staat hierop een blauwe pijl, dan geeft dit aan dat men in de huidige spelronde naar de **toekomst** moet reizen – er moet dus een **jongere kaart** neergelegd worden aan de rechterkant van de tijdlijn.

Staat hierop een rode pijl, dan geeft dit aan dat men in de huidige spelronde naar het **verleden** moeten reizen – er moet dus een **oudere kaart** neergelegd worden aan de linkerkant van de tijdlijn.



Rode pijl
= naar het verleden



Blauwe pijl
= naar de toekomst

Het is de deler die iedere spelronde:

1. de Chronoskaart met de juiste zijde (blauwe pijl of rode pijl) naar boven legt en daarbij de juiste speelrichting aankondigt voor de komende spelronde en dit voor het uitdelen van de kaarten...
2. erop toeziet dat iedereen in de juiste speelrichting reist aan het einde van zijn spelbeurt...
3. als laatste zijn acties mag uitvoeren en zo dus de speelrichting voor de volgende spelronde kan bepalen...

7. VIP-kaarten en Rampkaarten

Dit zijn speciale kaarten die de spelers twee mogelijkheden bieden als ze deze in handen krijgen:

Uitspelen

VIP-kaart → blindelings één kaart uit de hand van een tegenspeler trekken!

Rampkaart → een tegenspeler naar keuze moet zijn beurt overslaan!

Op de eigen tijdlijn plaatsen

VIP-kaart → levert + 10 extra jaren op aan het einde van het spel.

Rampkaart → levert + 20 extra jaren op aan het einde van het spel. (zie punt 9: Einde spel)

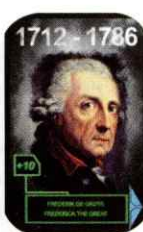


Uitgespeelde VIP en Rampkaarten komen niet op een tijdlijn terecht maar worden op een aparte stapel gelegd aan de kant van de speeloppervlakte.

8. Niet kunnen tijdreizen

Als een speler niet bij machte is om een kaart neer te leggen op zijn tijdlijn omdat hij geen kaarten heeft die overeenstemmen met de aangegeven speelrichting, dan riskeert hij een kaart op zijn tijdlijn te verliezen!

Afhankelijk van de speelrichting wordt de buitenste kaart op zijn tijdlijn 90° gedraaid. Kan hij de volgende ronde weer niet tijdreizen, dan zal hij die kaart op zijn tijdlijn verliezen!



De speler kan niet naar de toekomst reizen!

Zijn jongste kaart - 1989 - wordt dus 90° gedraaid.

Als hij bij de volgende spelronde ook niet kan reizen - ongeacht de speelrichting - dan wordt de kaart van zijn tijdlijn verwijderd...

LET WEL! Een speler mag in zijn spelbeurt geen kaarten afleggen om zo vrijwillig het reizen in de tijd in dezelfde spelronde te verhinderen, dat is valsspelen!

9. Einde spel en bepalen van de winnaar

De laatste spelronde wordt gespeeld zodra iemand een 8ste kaart heeft neergelegd op zijn tijdlijn.

De winnaar van **Lost in Time** is de speler die zijn tijdlijn zo heeft kunnen uitbouwen dat hij het dichtst bij – of op – het jaar 2031 terechtgekomen is.

Om dit te kunnen bepalen, wordt de jongste kaart op de tijdlijn geraadpleegd. Bij het jaartal op deze kaart wordt de waarde van VIP kaarten en rampkaarten op de tijdlijn opgeteld om tot een eindjaartal te komen.



Deze speler eindigt het spel in het jaar 2009!

Zijn laatste en jongste kaart op zijn tijdlijn is 1989.

Omdat hij ook nog een rampkaart op zijn tijdlijn heeft - Uitbarsting van de Vesuvius in 79 - worden er 20 jaar aan zijn totaal toegevoegd.



Deze speler eindigt het spel in het jaar 2041!

Zijn laatste en jongste kaart op zijn tijdlijn is 2001.

Omdat deze ook nog een rampkaart is, worden er 20 jaar aan zijn totaal toegevoegd. Maar hij heeft nog een 2de rampkaart op zijn tijdlijn: Slag aan de Somme in 1916! Hierdoor komen er nog eens 20 jaar bij zijn totaal. Hij is voorbij 2031 gesprongen en heeft het spel dus verloren!

Indien meerdere spelers in dezelfde tijd eindigen, dan is het de speler met de langste tijdlijn die wint.

Is er dan nog geen winnaar, dan worden het aantal verzamelde 'betaalchips' op de tijdlijnen vergeleken.

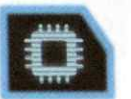
De speler met de meeste chips heeft dan **Lost in Time** gewonnen!

Als de trekstapel tijdens het spelen uitgeput raakt, worden de kaarten van de aflegstapel samen met de uitgespeelde VIP en Rampkaarten grondig geschud en terug op tafel gelegd als nieuwe trekstapel!

De 'betaalchip' variant

Als de spelers meer onderlinge uitdaging willen, kunnen ze ervoor kiezen om de 'betaalchip' variant' te spelen.

Ieder verzamelde chip op de tijdlijn is in deze variant nog eens 3 jaar waard aan het einde van het spel.



Onbetaalbaar is de dankbaarheid die ik verschuldigd ben aan mijn vrouw Evie en mijn zonen Matisse en Milan voor hun steun en begrip voor het feit dat ik de laatste maanden te vaak in gedachten met het concept bezig was. Ook nog aan Pierre en Marleen voor hun vertrouwen in mijn gekke ideeën: wie probeert in vier maanden tijd ook een spel uit de grond te stampen??? Verder wil ik ook Erik Scheele vermelden voor zijn bereidwillige bijstand als ik op grafisch vlak in de 'nesten' zat en Bastiaan voor zijn vriendelijke advies. Uiteraard mag ik mijn goede vrienden Jeroen, Bart, Bob, Johan en Luc niet vergeten die in mij blijven geloven, no matter what!

Speciale vermeldingen voor de volgende illustraties:

Belisarius van de artiest **Christos Giannopoulos**

Copernicus en Cholera van **Wellcome Images**

PC van **Ruben de Rijcke**

Berlijnse Muur van de fotografe **Sue Ream**

Aanslag van 11 september van fotograaf **Robert Fish**

Een bijzondere dankwoord ben ik verschuldigd aan de eigenaar van *Franse Troepen bij de Berezina* van de schilder **Jan Hoynek Van Papendrecht** alsook aan **Christie's** en **Het Rijksmuseum Amsterdam**.

Alle overige illustraties in het spel zijn rechtevrij en zijn afkomstig van Wikimedia Commons of verkregen via **Look and Learn**.

Lost in Time: the Time bandits

Voor 2 tot 4 tijdreizigers vanaf 12 jaar

Het jaar 2038. Er is al heel wat-vooruitgang geboekt op het gebied van tijdreizen. Het terug geraken vooral gaat al heel wat gemakkelijker. Dubieuze organisaties profiteren van de ontdekking reizen door de tijd. Ze sturen handlangers illegaal naar het verleden om historische voorwerpen te verzamelen die ze dan in de toekomst aan woekerprijzen verkopen. Of ze daarmee de geschiedenis veranderen en de toekomst beïnvloeden interesseert hen niet - alleen winst telt. Om paal en perk aan deze praktijken te stellen, heeft de regering in het geheim agenten opgeleid en naar het verleden gestuurd. Hun taak: de dieven opzoeken en hen vervolgens arresteren. Ben jij één van hen?

1. Doel van het spel

In deze semicoöperatieve variant worden de spelers ingedeeld in dieven en agenten.

De dieven moeten elk vier 'betaalchips' verzamelen tegen de tijd dat de 8ste kaart is neergelegd op een tijdlijn.

De agenten moeten de dieven arresteren of uitschakelen voordat de 8ste kaart neergelegd is op een tijdlijn.



Ook hier weer wordt de spelronde na het neerleggen van de 8ste kaart nog uitgespeeld. In welk jaartal dat de spelers eindigen heeft in deze variant geen belang.

Om deze variant te spelen, wordt het aan-geraden om ook een vijftal stukken kleingeld op tafel te leggen die dienst moeten doen als extra 'chips' tijdens het spel.

Voorwerpkart

2. De speelkaarten

Voor 'the Time bandits' variant worden de 12 voorwerpkarten van het spel wel gebruikt. Leg deze voorlopig apart van de andere kaarten.

3. Startopstelling

De spelers beslissen onderling wie de dief en wie de agent zal spelen. De dieven en agenten nemen bij voorkeur plaats tegenover elkaar zodat de agent en dief elkaar om de beurt afwisselen. Bij een spel met drie spelers is het aangeraden om twee agenten te hebben en één dief.

De geschiedkundige onder de spelers wordt de 'opzichter' in de eerste spelronde. Hij krijgt de Chronoskaart en legt deze voor zich neer met de blauwe pijl naar boven.

De opzichter deelt aan iedere speler twee voorwerpkarten uit. De overgebleven voorwerpkarten worden bij de andere kaarten gevoegd en het geheel wordt grondig geschud.

De opzichter deelt vervolgens aan iedere speler 18 kaarten uit die gedekt worden neergelegd. Deze stapel stelt de batterij voor waarmee men door de tijd kan reizen.

De overige kaarten worden in het midden van de tafel gelegd. Dit is de 'pot'. Alle spelers nemen 5 kaarten van hun stapel in de hand. Vervolgens is de spelers links van de opzichter aan de beurt om de eerste spelronde te beginnen.

4. Spelverloop

De speler die aan de beurt is, mag iedere spelronde één van de volgende acties uitvoeren:

Een Rampkaart uitspelen op een tegenspeler mits de juiste speelrichting, maar **niet in de eerste spelronde** OF

Een onbepert aantal kaarten uit de hand afleggen op de aflegstapel maar let op de stand van je batterij! OF

Een beurt overslaan om 10 kaarten van de pot te nemen en - als je een dief bent - een 'betaalchip' te vergaren **bij aanvang van de volgende spelronde**.

Als de speler als actie niet heeft gekozen om een beurt over te slaan, is hij **VERPLICHT** om één kaart uit zijn hand open voor zich neer te leggen op zijn tijdlijn. Nu gaat hij tijdreizen.

Dan is de volgende speler aan de beurt om één actie uit te voeren en vervolgens op zijn beurt te reizen in de tijd. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest is de spelronde voorbij.

De speler links van de opzichter krijgt nu de Chronoskaart en is nu de nieuwe 'opzichter' voor de volgende spelronde. Als opzichter heeft hij dezelfde verantwoordelijkheden als de 'deler' in de basisversie met uitzondering dat hij nu geen kaarten moet uitdelen.

De spelers vullen aan het begin van iedere spelronde zelf hun hand aan door kaarten van hun eigen stapel te nemen totdat ze 5 kaarten in de hand hebben. Hierna begint weer een nieuwe spelronde.

5. Tijdreizen

Het reizen door de tijd gebeurt op dezelfde manier als in de basisversie.

VERGEET NIET! Spelers mogen **NOOIT** tussen twee kaarten in op hun tijdlijn reizen. Ze moeten altijd een kaart neerleggen aan de buitenkant van hun tijdlijn.

6. De speelrichting: Toekomst of Verleden?

De richting waarin de spelers iedere spelronde hun tijdlijn moeten uitbouwen, wordt bepaald door de laatst afgelegde kaart op de aflegstapel van de vorige spelronde - net zoals in de basisversie. De zichtbare zijde van de Chronoskaart moet de spelers eraan herinneren welk richting ze die spelronde moeten uitgaan.

7. VIP-kaarten en Rampkaarten

De VIP-kaarten en Rampkaarten zijn in 'theTime bandits' variant nog méér van belang dan in het basisspel. Aangezien het reizen naar 2031 niet meer van toepassing is, vervallen de +10 en +20 jaar bonussen.

VIP-kaarten

Het gebruik van een VIP-kaart op een tijdlijn geeft de eigenaar en zijn teamgenoot invloed over een bepaalde periode in de geschiedenis, afhankelijk van de VIP-kaart op hun tijdlijn. Het geeft de speler de mogelijkheid om zonder zorgen door deze periode te reizen.

Als een speler wacht om 'betaalchips' te verzamelen of om zijn batterij terug op te laden, dan kan hij dit het beste doen in de periode van invloed van een VIP-kaart op zijn eigen tijdlijn of die van zijn bondgenoot.

Een VIP-kaart kan de speler ook beschermen tegen uitgespeelde rampkaarten die in zijn periode van invloed vallen.



HET ROMEINSE KEIZERRIJK
- 44 ... 376

Deze speler heeft **Imperator Augustus** op zijn tijdlijn liggen. Keizer Augustus heeft invloed van -44 tot 376. De eigenaar van deze VIP-kaart en zijn bondgenoot zijn veilig tussen deze jaartallen. Hun tegenspelers moeten zich echter wel zorgen maken...

De tegenspelers die echter in deze periode eindigen, zullen dan niet alleen verplicht zijn om 5 kaarten uit hun voorraad af te staan aan de eigenaar van de VIP-kaart, maar zullen in die gebeurteniskaart OOK een beurt moeten wachten.

Spelers kunnen het bijgevoegde referentieblad raadplegen om te weten te komen welke VIP-kaarten invloed hebben over welke kaarten.

Rampkaarten

Rampkaarten kunnen in deze variant ook op het uiteinde van de tijdlijn van een tegenspeler worden gelegd, **op voorwaarde dat deze kan worden neergelegd in overeenstemming met de speelrichting van die spelronde**.

De speler op wie de rampkaart wordt uitgespeeld dient in zijn spelbeurt het benodigde voorwerp op de kaart in zijn bezit te hebben - heeft hij dat niet en heeft zijn collega ook niet de overeenstemmende VIP-kaart op zijn tijdlijn - dan dient hij 5 kaarten uit zijn voorraad aan de 'pot' af te staan.



De speelrichting in deze spelronde is achteruit, naar het verleden. De speler krijgt van een tegenspeler een rampkaart - **Uitbarsting van de Vesuvius 79** - op zijn tijdlijn uitgespeeld. Hijzelf noch zijn teamgenoot heeft **Imperator Augustus** op zijn tijdlijn. Om deze rampkaart te overleven heeft de speler dus een gasmasker nodig...

Heeft de tegenspeler WEL het juiste voorwerp in zijn bezit, dan mag hij in zijn beurt per uitzondering voor of na de rampkaart reizen in de tijd. Voorwaarde is wel dat hij zijn itemkaart open voor zich neer legt.

Spelers kunnen ook altijd een rampkaart op hun eigen tijdlijn spelen op voorwaarde dat de speler de juiste voorwerpkart in zijn bezit heeft, zoals aangegeven op de rampkaart. Voorwaarde is ook hier weer dat hij deze open voor zich neerlegt.

'Lost in Time: the Time bandits' is een semicoöperatief spel - een VIP-kaart op de tijdlijn van je bondgenoot is ook meteen een VIP-kaart voor jezelf met dezelfde voordelen.

8. Niet kunnen tijdreizen

Spelers die niet kunnen tijdreizen lopen, net zoals in de basisversie, het gevaar om een kaart op hun tijdlijn te verliezen. Afhankelijk van de speelrichting van de spelronde waarin ze niet kunnen tijdreizen, wordt de buitenste kaart op hun tijdlijn 90° gedraaid. Kunnen ze de volgende ronde weer niet tijdreizen, dan zullen ze die kaart op hun tijdlijn verliezen!

LET WEL! Een speler mag in zijn spelbeurt geen kaarten afleggen om zo vrijwillig het reizen in de tijd in dezelfde spelronde te verhinderen, dat is valsspelen!

9. Je batterij terug opladen

Door in zijn spelbeurt als actie een beurt over te slaan, heeft de speler - zowel de dief als agent - de mogelijkheid om zijn stapel kaarten weer bij te vullen. Hij trekt hiervoor 10 kaarten van de

pot en voegt deze toe aan de onderkant van zijn stapel. Een speler mag zoveel beurten overslaan als hij dat zelf wil om de kaarten van de pot te nemen, maar OP is OP. Een pot kan alleen worden bijgevuld als gevolg van een uitgespeelde Rampkaart of met behulp van de kaarten van een medespeler die uitgeschakeld is.

10. Hoe de dieven arresteren?

Als een dief een spelbeurt moet overslaan omdat hij geen kaart kan neerleggen op zijn tijdlijn of als hij gevangen is door een VIP-kaart of als hij vrijwillig een beurt overslaat om aan een 'betaalchip' te geraken, dan hebben de agenten de mogelijkheid hem te arresteren **ALS** de agenten in hun spelbeurt maximaal 50 jaar van de dief verwijderd kunnen heen reizen.



De speelrichting in deze spelronde is vooruit, naar de toekomst. De dief heeft een tekort aan batterij en komt ook een 'betaalchip' tekort. Hij besluit in zijn spelbeurt vrijwillig te wachten. Zijn jongste kaart is 1969.

De agent heeft de gebeurteniskaart 1989 **Val van Berlijnse Muur** in zijn hand. In zijn spelbeurt kondigt de agent aan dat hij de dief kan vangen. Hij toont daarbij zijn 1989 kaart aan de dief, die minder dan 50 jaar van 1969 verwijderd ligt - 20 jaar om precies te zijn. De dief wordt gearresteerd en is dus uitgeschakeld. Als er nog een dief in het spel is, neemt de agent de 1969 kaart van de tijdlijn van de dief, voegt deze aan zijn eigen tijdlijn toe en wordt er verdergespeeld. Is er geen dief meer in het spel aanwezig, dan hebben de agenten het spel gewonnen!

LET WEL! Een speler mag **NOOIT** vrijwillig een beurt overslaan als een kaart op zijn tijdlijn 90% gedraaid staat!

11. Hoe je tegenstander uitschakelen?

Zowel de agenten als de dieven zijn uitgeschakeld vanaf het moment dat zij aan het begin van een spelronde hun hand niet meer kunnen bijvullen tot minimum 4 kaarten. Omdat hun batterij leeg is, zijn ze niet meer in staat om te kunnen tijdreizen en zijn ze dus letterlijk en figuurlijk **Lost in Time**.

Het kan de agenten en dieven eveneens overkomen dat ze meerdere malen niet hebben kunnen tijdreizen waardoor ze geen enkele kaart meer op hun tijdlijn hebben liggen. Hun tijdmachine is ontploft waardoor de spelers ergens tussen de Tijd en Ruimte zullen zweven tot ze omkomen van de honger...

'Betaalchips' vergaren kan alleen door een beurt over te slaan op een gebeurteniskaart die nog geen chip-icoontje heeft!

12. Einde van het spel en de winnaar(s)

De laatste spelronde wordt gespeeld zodra iemand een 8ste kaart heeft neergelegd op zijn tijdlijn.

De agenten winnen als ze beide dieven hebben kunnen arresteren of uitschakelen.

De dieven winnen als ze erin geslaagd zijn om minstens 4 'chips' te verzamelen.

Zijn de overwinningsvoorwaarden van beide partijen niet behaald, dan winnen de dieven als ze erin geslaagd zijn om tot de 8ste kaart de agenten te ontlopen met minstens één 'chip'.

Hebben je vrienden genoeg gereisd in de tijd, maar jij nog niet???

Lost in Time: Solo variant

Tijdreizen is nog nooit zo rustig verlopen!

Lees en download de spelregels op:

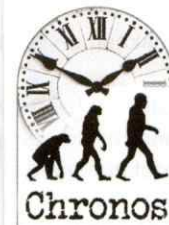
FACEBOOK

<https://www.facebook.com/losttimegame/>

Boardgamegeek

<https://boardgamegeek.com/boardgame/227316/lost-time>

De spelconcepten 'Lost in Time' zijn door Jason St. Just gedeponeerd bij Sabam onder 1201-00001-12126-4802 en 1601-00001-91049-1568.



Uitgever en distributeur:

Chronos

3990 Peer, BE

Jason.st.just@skynet.be

Spelconcept: Jason St. Just

Artwork: Erik Scheele &

Jason St. Just