ANACHRONY

INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ

1 plansza główna

4 plansze graczy

Robotnicy

25x Naukowiec
25x Inżynier
15x Administrator
15x Geniusz

Zasoby (kostki/żetony)

15x Neutronium *(fioletowy)*
20x Złoto *(żółty)*
20x Uran *(zielony)*
25x Tytan *(szary)*

24 żetony
Rdzeni Zasilających

66 żetonów Punktów Zwycięstwa
(30x 5 PZ oraz 35x 1 PZ,
1x -3 PZ)

Water

20 kropli "1 Wody" *(jasnoniebieskie)*
10 kropli "5 Wody" *(ciemnoniebieskie)*

WAŻNE: W rzadkiej sytuacji, gdy wyczerpie się ogólna pula Wody lub danego typu Zasobu/Robotnika, uznaj, że są one niedostępne do momentu, w którym ogólna pula zostanie uzupełniona. Jeśli niedostępny Robotnik lub Zasób miałby zostać umieszczony w Puli Rekrutacji lub Puli Wydobycia, zamiast tego pozostaw to miejsce puste.

Elementy Graczy

4 Dwustronne Plansze Ścieżki

4x6 Znaczników Egzoszkieletów w kształcie Heksów

4 Dwustronne karty pomocy

4x2 Karty Liderów

4 Banery Graczy
z plastikowymi podstawkami

4x2 Znaczniki
(Podróż w Czasie, Morale)

4x8 Znaczników Ścieżki

4x9 Kafli Warpu
(3x Robotnicy, 4x Zasoby,
1x "2 Wody", 1x zasilony Egzoszkielet)

4x15 Kafli Budynków (Elektrowni, Fabryk, Podtrzymywania Życia, Laboratoriów)

11 Kart Puli Rekrutacji
11 Kart Puli Wydobycia

12 Dwustronnych Kafli Osi Czasu

1 Kafel Uderzenia

18 Kafli Superprojektów

2 Kości Badań

1 Kość Paradoksu

1 Dwustronny Kafel Akcji Ewakuacji

12 Kafli Anomalii

3x15 Kafli Przełomu

15 Kafli Upadającej Stolicy

9 Kafli Niedostępnych Heksów

8 Kart Warunków Końcowych

16 Kart Początkowych Zasobów

1 Notes Punktacji

16 Żetonów Paradoksu

ELEMENTY MODUŁU "DZIEŃ SĄDU"

1 Plansza "Dzień Sądu"

10 Eksperymentów 1 Poziomu
10 Eksperymentów 2 Poziomu

1 Karta Warunku Końcowego

2 Kości Trajektorii

1 Żeton "Ocalenie Ziemi"
1 Żeton "Przypieczętowanie Losu"

ELEMENTY CHRONOBOTA

1 Plansza Chronobota

1 Baner Chronobota

6 Znaczników Egzoszkieletów w kształcie Heksów

8 Kafli Warpu Chronobota

6 Żetonów Chronobota

1 Kość Chronobota

DOTYCHCZASOWE DZIEJE ŚWIATA

Świat się zmienił. W dwudziestym szóstym wieku Nowa Ziemia powoli podnosi się po Dniu Oczyszczenia: dniu, w którym eksplozja nieznanego pochodzenia o katastrofalnym zasięgu wstrząsnęła całą planetą. Większość ludności została zgładzona, a znaczna część powierzchni Ziemi przestała nadawać się do zamieszkania. Nikt nie wiedział co tak naprawdę spowodowało apokalipsę – jedyne co mogli zrobić ocaleni, to szukać schronienia i poczekać aż opadnie pył.

Resztki ludzkości rozdzieliły się na cztery kompletnie różne ideologie zwane Ścieżkami: wyznającą pokój Ścieżkę Harmonii, żyjącą w jednej z niewielu ocalałych kolebek natury, pełnej flory i fauny; surową Ścieżkę Dominacji, przemierzającą oceany w olbrzymim statku-metropolii; przebiegłą Ścieżkę Postępu, patrzącą z góry na Ziemię ze swojego latającego miasta; oraz pobożną Ścieżkę Zbawienia, mieszkającą w rozległych podziemnych korytarzach i komnatach. Między Wyznawcami Ścieżek panuje kruchy pokój, lecz żyją prawie w zupełnym odosobnieniu. Ich jedynym punktem spotkań jest Stolica, ostatnie niezależne miasto na Ziemi, prowadzone przez globalny organ zarządzający: Radę Światową.

Wiele lat później odkrywcy znaleźli bogate źródło nieznanej substancji w Strefie Zero Dnia Oczyszczenia. Wytrzymałe i lekkie Neutronium, jak nazwali je odkrywcy, okazało się niezastąpione jako materiał budowlany. Dla upamiętnienia trzechsetnej rocznicy dnia apokalipsy, Rada Światowa rozpoczęła budowę pięciu Monumentów zrobionych w całości z Neutronium i reprezentujących cztery Ścieżki oraz Stolicę Świata. Gdy rozpoczęły się obchody rocznicy, delegacje czterech Ścieżek stały się świadkami najbardziej przełomowego zdarzenia od czasu Oczyszczenia.

Szczeliny w Czasie z przyszłości otworzyły się na Monumentach, odkrywając prawdziwą moc tajemniczego Neutronium: dzięki dopływowi energii jest ono w stanie otwierać tunele czasoprzestrzenne. Połączenie z przyszłością zapewniło ludzkości niespotykany wcześniej rozwój i dobrobyt, ale także doprowadziło do ponurych wniosków: Oczyszczenie było rezultatem pierwszej Szczeliny w Czasie. Niszczycielska energia uderzenia asteroidy z przyszłości została przesłana w czasie wstecz przez ogromne ilości Neutronium znajdujące się w asteroidzie. Uderzenie nieubłaganie się zbliża i zagraża nie tylko przeszłości, ale i przyszłości.

Dzięki dostępowi do zasobów z teraźniejszości i przyszłości każda ze Ścieżek zrobi wszystko, by przygotować się na Uderzenie – i dominować nad przyszłością ludzkości jako jedyna prawdziwa Ścieżka.

Poznaj więcej szczegółów o historii świata Anachrony i o Ścieżkach na stronie anachronyboardgame.com!

PRZYGOTOWANIE OGÓLNE

1. Umieść **Planszę Główną** na środku stołu. Grając na 2 lub 3 graczy użyj strony, na której są tylko dwa Heksy na miejsca Badań, Rekrutacji i Konstruowania.
2. Umieść obie **Kości Badań** na wyznaczonych miejscach na Planszy Głównej.
3. Umieść **Kafel Akcji Ewakuacji** na wyznaczonym miejscu na Planszy Głównej, stroną A (nienaruszoną) do góry.
4. Potasuj **11 Kart Puli Rekrutacji oraz 11 Kart Puli Wydobycia** i połóż tak przygotowane talie zakryte obok Planszy Głównej.
5. Rozdziel **Budynki** na cztery stosy zgodnie z typem (Elektrownie, Fabryki, Podtrzymywanie Życia i Laboratoria) i potasuj każdy stos z osobna. Będą to stosy podstawowe. Połóż je odkryte obok Planszy Głównej. Wierzchni Budynek z każdego stosu będzie dostępny do Konstruowania podczas rozgrywki.
6. Umieść **Anomalie** w odkrytym stosie. Umieść **Kość Paradoksu** oraz **Żetony Paradoksu** obok Anomalii.
7. Umieść wszystkie **Zasoby** w prawej górnej części Planszy, a **Wodę** w lewej górnej części Planszy. Umieść wszystkich **Robotników, Rdzenie Zasilające i Przełomy** obok Planszy Głównej, po stronie przeciwnej do strony z budynkami. Dla ułatwienia Robotników można rozdzielić według typu, a Przełomy według kształtu. Umieść żetony **Punktów Zwycięstwa** w łatwo dostępnym miejscu.
8. Ułóż **Kafle Osi Czasu** w linii prostej, od lewej do prawej, poniżej Planszy Głównej. To będzie Oś Czasu. Umieść Kafel Uderzenia między czwartym a piątym Kaflem Osi Czasu.
9. Potasuj wszystkie **Superprojekty** i losowo umieść po jednym nad każdym z siedmiu Kafli Osi Czasu. Pierwszy (najbardziej z lewej) Superprojekt powinien być odkryty, reszta zakryta. Nie umieszczaj Superprojektu nad Kaflem Uderzenia. Odłóż pozostałe Superprojekty do pudełka.
10. Umieść po jednym **Znaczniku Ścieżki** każdego z graczy poniżej Kafla Osi Czasu znajdującego się najbardziej z lewej. To będą ich Znaczniki Skupienia.
11. Odłóż Kartę Warunku Końcowego "Najwięcej Ukończonych Eksperymentów" do pudełka (jest używana tylko w module "Dzień Sądu"), następnie wylosuj **5 Kart Warunków Końcowych** i umieść je odkryte nad Planszą Główną.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

12. Każdy z graczy wybiera Ścieżkę, którą chce grać i otrzymuje odpowiadającą jej **Planszę Gracza**. Gracze mogą wybrać czy chcą używać strony A czy B – wszyscy gracze muszą używać tej samej strony. Rozdaj graczom elementy w kolorze odpowiadającym ich Ścieżce (**6 Egzoszkieletów, 9 Kafli Warpu, 10 Znaczników Ścieżki oraz Znaczniki Morale i Podróży w Czasie**).
13. Umieść przed każdym graczem **Planszę Ścieżki** odpowiadającą wybranej przez tego gracza Ścieżce, losową stroną do góry. Każda ze stron ma wydrukowane inne warunki Ewakuacji, która jest nagradzana, gdy gracz używa akcji Ewakuacji.
14. Rozdaj graczom ich **początkowe dobra: Zasoby, Wodę, Rdzenie Zasilające** oraz inne elementy wskazane na wybranych przez nich Planszach Ścieżek. Ścieżka Postępu otrzymuje losowy początkowy Przełom. Umieść początkowych Robotników w Kolumnie "Aktywny" (chyba, że wskazano inaczej) i umieść Znaczniki Morale i Podróży w Czasie na wyznaczonych pozycjach.
15. Każdy z graczy musi wybrać jedną z dwóch **Kart Liderów** dostępnych dla swojej Ścieżki. Umieść wybranego Lidera w wyznaczonym miejscu na Planszy Ścieżki.
16. Umieść przed każdym z graczy odpowiadający im **Baner Gracza** (w plastikowej podstawce). Gracz, który ostatnio doświadczył "déjá vu" zostaje Pierwszym Graczem: umieść jego Baner w wyznaczonym miejscu obok pól akcji Rady Światowej. Zaczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze otrzymują odpowiednio 0/1/1/2 Wody.

OPIS ROZGRYWKI

W Anachrony jesteś Liderem jednej ze Ścieżek ideologicznych Nowej Ziemi: Harmonii, Dominacji, Postępu lub Zbawienia.

Twoim głównym celem jest przygotowanie się na nadchodzące uderzenie asteroidy, zabezpieczenie przyszłości dla swoich ludzi i przezwyciężenie pozostałych trzech Ścieżek, by stać się dominującą ideologią, która ukształtuje przyszłość ludzkości.

Rozgrywka toczy się przez maksymalnie siedem rund zwanych Erami, które reprezentują kilka lat. Po czwartej Erze następuje uderzenie asteroidy, które zmienia to, jak rozgywane są pozostałe Ery i rozpoczyna odliczanie do końca gry.

Rozgrywka Anchrony składa się z trzech głównych mechanik: zasilania i używania Egzoszkieletów, wykonywania

Akcji Robotnikami oraz używania Podróży w Czasie. W tej sekcji przedstawiamy skrócony opis tych mechanik – opis szczegółowy znajduje się w kolejnych rozdziałach.

Egzoszkielety: Na początku każdej Ery, każdy z graczy może zdecydować się zasilić maksymalnie 6 Egzoszkieletów. To potencjalnie wymaga Rdzeni Zasilających. Liczba Egzoszkieletów wyznacza ile Akcji z Planszy Głównej możesz wykonać (Egzoszkielety chronią Robotników poza granicami stolicy Twej Ścieżki).

Wykonywanie Akcji Robotnikami: Faza Akcji jest najważniejszym momentem każdej Ery. Gracze na zmianę wykonują Akcje Robotnikami. Robotnik może być użyty sam (na Twojej Planszy Gracza) lub w Egzoszkielecie (na Planszy Głównej). Robotnicy użyci do wykonania Akcji w Fazie Akcji zwykle stają się zmęczeni na koniec Ery.

Kafel Warpu

Elektrownia

Paradoks

Anomalia

Kafel Osi Czasu

Podróż w Czasie: Dzięki Szczelinom w Czasie ludzkość może używać Podróży w Czasie, by przyspieszyć swój rozwój: na początku każdej Ery, w Fazie Warpu, gracze mogą poprosić o zasoby i siłę roboczą ze swojej przyszłości – symbolizują to Kafle Warpu kładzione na Osi Czasu. Jednakże później zasoby te muszą zostać odesłane z powrotem do przeszłości, by zamknąć pętlę – dzieje się tak dzięki Elektrowniom, które zasilają Szczeliny w Czasie i pozwalają Skupić się na przeszłych Erach. Im później zasoby wracają do przeszłości, tym większa szansa, że spowodują Paradoks w czasie, a ostatecznie Anomalie.

Rozgrywka kończy się podliczaniem Punktów Zwycięstwa po upadku Stolicy Świata spowodowanym uderzeniem asteroidy. Punkty Zwycięstwa można zdobyć na kilka sposobów, takich jak konstruowanie Budynków i Superprojektów, dokonywanie Przełomów w nauce, używanie Podróży w Czasie, osiąganie wysokiego Morale i ewakuowanie upadającej Stolicy Świata.

JEDNA ERA ROZGRYWKI

Era składa się z faz rozgrywanych w poniższej kolejności:

1. **Faza Przygotowania** – Odkryj Superprojekt nad kolejnym Kaflem Osi Czasu, przesuń stosy Budowli, uzupełnij pulę Robotników i Zasobów dostępnych dla tej Ery.
2. **Faza Paradoksu** – Gracze, którzy nadmiernie obciążyli Oś Czasu przez Warpowanie, muszą rzucać Kością Paradoksu. Faza ta jest pomijana w pierwszej Erze.
3. **Faza Zasilania** – Gracze mogą zasilić swoje Egzoszkielety, co pozwoli ich Robotnikom rozgrywać Akcje na Planszy Głównej.
4. **Faza Warpu** – Gracze mogą umieścić Kafle Warpu na aktualnym Kaflu Osi Czasu, by przysłać zasoby z przyszłości do teraźniejszości.
5. **Faza Akcji** – Gracze na zmianę wykonują Akcje na Planszach Graczy oraz Planszy Głównej, do momentu, w którym wszyscy spasują.
6. **Faza Porządkowania** – Zabierz Robotników i Egzoszkielety z pól Akcji, sprawdź czy nastąpiło Uderzenie lub koniec rozgrywki, przesuń Znaczniki Skupienia do kolejnej Ery.

1 FAZA PRZYGOTOWANIA

Odkryj Superprojekt: Odkryj Superprojekt znajdujący się nad kolejnym Kaflem Osi Czasu (Kaflem na prawo od aktualnego).

Przykład:

Przesuń dostępne Budynki: Z każdego stosu podstawowego weź wierzchni Budynek i umieść ten Budynek odkryty obok, tworząc stos dodatkowy (po jeden stos dodatkowy na każdy typ Budynku). Jeśli w stosie dodatkowym są już Budynki, połóż przesuwany Budynek na wierzchu stosu dodatkowego, zasłaniając poprzedni Budynek.

Przykład:

Wierzchnie Budynki z każdego stosu podstawowego i dodatkowego są dostępne do Konstruowania w Fazie Akcji.

Przykład:
Ustal dostępnych Robotników

Ustal dostępnych Robotników: Usuń pozostałych Robotników z Puli Rekrutacji. Weź wierzchnią kartę z Talii Puli Rekrutacji i umieść pokazanych na niej czterech Robotników na odpowiadających im polach w Puli Rekrutacji obok Akcji Rekrutacji. Robotników tego samego typu ułóż w stos.

Ustal dostępne Zasoby: Usuń pozostałe Zasoby z Puli Wydobycia. Weź wierzchnią kartę z Talii Puli Wydobycia i umieść pokazane na niej 5 Zasobów na polach Puli Wydobycia po lewej stronie Akcji Wydobycia. Na koniec umieść po jednym Uranie, Złocie i Tytanie na odpowiadających im polach obok Heksów Wydobycia.

WAŻNE: Po Uderzeniu zignoruj górny Zasób na wylosowanej karcie i zamiast niego na górnym polu zawsze umieszczaj Neutronium.

Przykład:
Ustal dostępne Zasoby

2 FAZA PARADOKSU

UWAGA: Faza Paradoksu jest rozgrywana dopiero od drugiej Ery. Na potrzeby czytania tej instrukcji oraz uczenia innych jak grać, sugerujemy pominięcie tej fazy za pierwszym razem, do momentu, w którym będziecie zaznajomieni z mechaniką Warpowania (Faza 4) oraz Podróży w Czasie.

Rzut Kością Paradoksu

Rozpoczynając od lewej, rozpatrz każdy Kafel Osi Czasu, na którym znajduje się co najmniej jeden Kafel Warpu. Gracz(e) z największą liczbą Kafli Warpu na danym Kaflu Osi Czasu muszą wykonać jeden rzut Kością Paradoksu i otrzymać wskazaną liczbę Żetonów Paradoksu (0, 1 lub 2). Jeśli więcej niż jeden gracz ma największą liczbę Kafli Warpu, wszyscy muszą rzucać kością.

Anomalie

Anomalie są dziwnymi i niebezpiecznymi błędami w teksturze czasu, które zakrywają pola Budynków, ale nie liczą się jako Budynki. Na koniec gry każda nieusunięta przez gracza Anomalia jest warta -3 Punkty Zwycięstwa.

Gracz, który otrzymuje (w dowolny sposób) trzeci Żeton Paradoksu, natychmiast zostaje dotknięty skutkami Anomalii. Następnie gracz:

Przykład:
Faza Paradoksu

- Musi przestać rzucać Kością Paradoksu (jeśli pozostały mu jakieś rzuty).
- Musi zwrócić wszystkie Żetony Paradoksu do ogólnej puli (nawet jeśli w tym momencie ma więcej niż 3 Żetony).
- Może zabrać jeden ze swoich Kafli Warpu z dowolnego Kafla Osi Czasu z powrotem do swojej puli (ale dopiero po tym jak wszyscy gracze wykonali wszystkie rzuty Kością Paradoksu).
- Musi wziąć Kafel Anomalii ze stosu i umieścić go na pierwszym od lewej wolnym polu na Budynek na swojej Planszy Gracza (jeśli jest kilka takich pól, gracz wybiera, na którym polu położy Kafel Anomalii).

Na koniec gry każda nieusunięta przez gracza Anomalia jest warta -3 Punkty Zwycięstwa.

UWAGA: Jeśli gracze wolą przewidywalną rozgrywkę, mogą ustalić, że zamiast rzucać Kością Paradoksu, będą brać 1 Żeton Paradosku za każdym razem, gdy mieliby rzucać Kością Paradoksu.

Przykład:

UWAGA: Jeśli nie ma wolnych pól na Budynki, gracz musi umieścić Anomalię na wierzchu dowolnego ze swoich Budynków. Dopóki znajduje się na nim Anomalia, Budynek ten jest niedostępny.

UWAGA: Niektóre umiejętności w grze mogą zwiększyć limit Żetonów Paradoksu powyżej trzech.

3 FAZA ZASILANIA

W tej fazie gracze mogą Zasilić swoje Egzoszkielety, co pozwoli ich Robotnikom przetrwać w trudnych warunkach Nowej Ziemi i dotrzeć na Planszę Główną, by wykonać Akcje.

Zaczynają od Pierwszego Gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy:

1. **Umieszcza maksymalnie 6 Egzoszkieletów** na Heksach na swojej Planszy Gracza (po 1 Egzoszkielecie na Heks), płacąc **po 1 Rdzeniu Zasilającym** za każdy z trzech dolnych Heksów.
2. Następnie otrzymuje **1 Wody za każdy Heks, na którym nie umieścił Egzoszkieletu**.

Przykład:

UWAGA: Żeby przyspieszyć rozgrywkę, gracze mogą ustalić, że wszyscy gracze będą Zasilać swoje Egzoszkielety jednocześnie, a nie w kolejności.

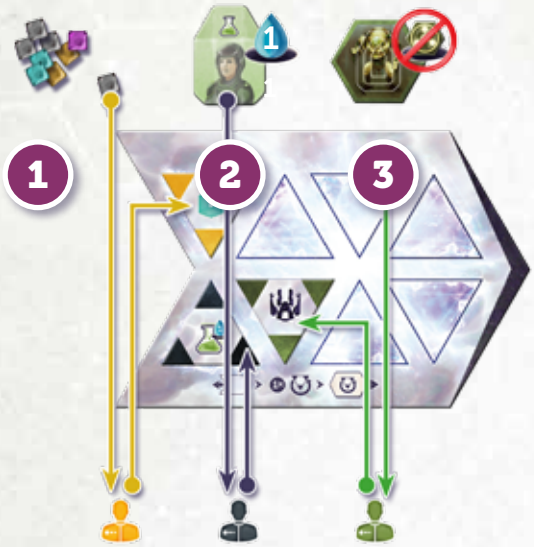
UWAGA: Po Uderzeniu (patrz: "Uderzenie", str. 18) dwa górne Heksy będą zasłonięte i niedostępne. Nie będzie można umieszczać na nich Egzoszkieletów. Nie będą też produkować Wody.

4 FAZA WARPU

Podróż w Czasie stała się możliwa dzięki Neutronium przyniesionemu na Ziemię przez pierwotny kataklizm. Tak więc w każdej Erze gracze mogą zdecydować się na otrzymanie czegoś z przyszłości. Wystarczy jedynie decyzja, a potrzebne dobra pojawią się natychmiast. Ale nie ma nic za darmo – kilka Er później gracze będą musieli wypełnić swoje własne roszczenia z przeszłości i odesłać dobra. W innym wypadku ryzykują zachwianiem ciągłości czasoprzestrzeni.

Każdy gracz chowa w dłoni **od 0 do 2 Kafli Warpu** (schowaj też resztę Kafli dla zachowania pełnej tajemnicy). Wszyscy gracze na raz odkrywają wybrane Kafle i umieszczają je na aktualnym Kaflu Osi Czasu (kolejność Kafli Warpu jest bez znaczenia). W kolejności, każdy z graczy otrzymuje dobra wskazane na Kaflu/Kaflach Warpu. Każdy Kafel Warpu można później odzyskać (patrz: "Elektrownie: Podróż w Czasie i Skupienie", str. 16) i wykorzystać ponownie.

Przykład:



1. Zwarpowane dobra brane są z puli ogólnej.
2. Zwarpowanie Robotnika wymaga zapłacenia 1 Wody (podróż przez Szczeliny w Czasie jest niesamowicie męcząca dla ludzi), w innym wypadku nie można wybrać tego Kafla Warpu. Można jednak zapłacić Wodą, która jest warpowana razem z Robotnikiem. Zwarpowani Robotnicy umieszczani są w Kolumnie "Aktywny".
3. Zwarpowane Egzoszkielety umieszczane są na Heksach na Planszy Gracza, nawet na Niedostępnym Heksie.

5 FAZA AKCJI

Jest to główna faza rozgrywki. Gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od Pierwszego Gracza. W swojej turze gracz może wykonać dowolną ilość **Darmowych Akcji, następnie** może wykonać jedną z poniższych czynności:

1. **Umieścić jednego Robotnika** na pustym Polu Robotnika na swojej Planszy Gracza (zwykle na Budynku, Superprojekcie lub Anomalii) i wykonać przypisaną Akcję.
2. **Umieścić jednego Robotnika w Egzoszkielecie** na Heksie lub Heksie-Puli na Planszy Głównej i wykonać przypisaną Akcję.
3. **Spasować** i nie umieszczać więcej Robotników w tej Erze.

Gdy wszyscy gracze spasują, należy przejść do Fazy Porządkowania.

Przykład:

WAŻNE: Darmowe Akcje
Każda Darmowa Akcja może być wykonana raz na Erę, w dowolnej turze danego gracza. Po użyciu Darmowej Akcji zasłoń ją Znacznikiem Ścieżki, by pamiętać, że w tej Erze dana Darmowa Akcja została już wykonana. Wykonanie Darmowej Akcji nie kończy tury gracza – może on także umieścić Robotnika (lub spasować) w tej samej turze. Jeśli graczowi skończą się Znaczniki Ścieżki, nie może wykonywać więcej Darmowych Akcji w tej Erze.

Darmowe Akcje zazwyczaj pojawiają się na Budynkach i Superprojektach, ale Zmuszanie Robotników oraz niektóre umiejętności Liderów także są Darmowymi Akcjami.

Przykład:

6 FAZA PORZĄDKOWANIA

A) ZABIERZ ROBOTNIKÓW

Zabierz wszystkich Robotników z Egzoszkieletów na Planszy Głównej oraz wszystkich Robotników z Pól Robotników na Planszach Graczy. Jeśli Akcja była oznaczona jako Motywująca, umieść Robotnika w **Kolumnie "Aktywny"** jego właściciela (na prawo od pola Akcji Dostawy); w innym wypadku umieść go w **Kolumnie "Wyczerpany"** (na lewo od pola Akcji Dostawy).

Kolumna "Wyczerpany" *Kolumna "Aktywny"*

Zabierz wszystkie puste Egzoszkielety z Planszy Głównej i umieść je w pulach graczy (**NIE** na Heksach na Planszach Graczy – Egzoszkielety muszą zostać ponownie zasilone). Jeśli na Heksach na Planszach Graczy zostały jakieś Egzoszkielety, także zwróć je do puli graczy.

WAŻNE: Po Uderzeniu, jeśli Egzoszkielet jest zabierany z Heksa Upadającej Stolicy, odwróć Heks Upadającej Stolicy na stronę Niedostępny Heks.

Na koniec, każdy z graczy zabiera wszystkie Znaczniki Ścieżki ze swoich Darmowych Akcji, tak by mógł ich użyć ponownie w następnej Erze.

B) SPRAWDŹ CZY NASTĄPIŁO UDERZENIE

Jeśli po aktualnym Kaflu Osi Czasu znajduje się Kafel Uderzenia, następuje Uderzenie. Przejdź do zasad dotyczących Uderzenia (str. 18), by je rozpatrzyć, następnie kontynuujcie rozgrywkę.

UWAGA: W podstawowej rozgrywce Uderzenie zawsze następuje po czwartej Erze.

C) SPRAWDŹ CZY NASTĄPIŁ KONIEC ROZGRYWKI

Jeśli dowolne z poniższych warunków są spełnione, rozgrywka natychmiast się kończy. Przejdź do zasad "Zakończenie Rozgrywki" (str. 19) oraz do punktacji końcowej (oraz pomiń punkt D).

- Infrastruktura Stolicy upadła: Wszystkie Akcje Upadającej Stolicy odwrócone są na stronę Niedostępny Heks.
- Jest 7 Era.

D) KOLEJNA ERA

Przesuń Znacznik Skupienia każdego gracza na prawo, zgodnie z Osią Czasu (więcej szczegółów w sekcji "Elektrownie: Podróż w Czasie i Skupienie", str. 16). Każda Era rozpoczyna się z danym Kaflem Osi Czasu w Skupieniu każdego z graczy. Kontynuuj rozgrywkę w kolejnej Erze. Pierwszym Graczem jest gracz, który jako ostatni wykonał odpowiednią Akcję Rady Światowej.

AKCJE

ROBOTNICY I POLA AKCJI

W Anachrony występują cztery typy Robotników: Inżynierowie, Naukowcy, Administratorzy i Geniusze. Robotnicy są umieszczani na polach Akcji, by wykonać Akcje na Planszy Głównej (w Egzoszkieletach) lub na Planszach Graczy. Robotnicy jednego typu radzą sobie z niektórymi Akcjami lepiej niż Robotnicy innych typów, za to do innych Akcji nie mogą być wysłani w ogóle.

Geniusz

LICZY SIĘ JAKO

Naukowiec / *Inżynier* / *Administrator*

PODCZAS WYKONYWANIA AKCJI

Geniusz jest specjalnym typem Robotnika i może zastąpić dowolny inny typ Robotnika.

WAŻNE: Geniusz NIE MOŻE być użyty zamiast innego Robotnika do zapłacenia kosztu w Robotniku nie-Geniuszu lub do odzyskania Kafli Warpu przez Podróż w Czasie.

Robotnik gracza jest uznawany za Aktywnego, gdy znajduje się w Kolumnie "Aktywny" na Planszy Gracza (tzn. nie jest zajęty na planszy i nie znajduje się w Kolumnie "Wyczerpany"). Tylko Aktywni Robotnicy mogą wykonywać Akcje, być odesłani w przeszłość lub odzyskać Kafel Warpu przez Podróż w Czasie. Aktywni oraz Wyczerpani Robotnicy mogą być użyci do opłacenia kosztu w Robotniku (zwykle na Superprojektach).

W Anachrony istnieją trzy różne typy pól Akcji:

1. **Heks:** Na Planszy Głównej pola Akcji są w kształcie Heksów, gdyż Robotnicy muszą być na nich umieszczeni w zasilonych Egzoszkieletach. W momencie umieszczenia Robotnika na Heksie, Heks ten staje się niedostępny dla innych przez resztę Ery. Heksy przypisane do jednej Akcji nie muszą być zajmowane w kolejności.

Przykład:

2. **Heks-Pula:** Heks-Pula działa podobnie do normalnego Heksa, z tą różnicą, że jest zawsze dostępny i można na nim umieścić dowolną liczbę Robotników (w Egzoszkieletach).

Przykład:

3. **Pola Robotników:** Znajdują się na Planszach Graczy (m.in. na Budynkach, Superprojektach i Anomaliach) i mogą być użyte raz na Erę. Robotnicy nie potrzebują tutaj Egzoszkieletów.

Przykład: Pola Robotników

Niektóre pola Akcji mają dodatkowe cechy:

- Mają ograniczenia dla Robotników – tylko wskazany na nich Robotnik (lub Geniusz) może być tam umieszczony.
- Zapewniają dodatkowy zysk, jeśli umieszczono na nich wskazany typ Robotnika (lub Geniusza).
- Mają wskazany koszt (w Wodzie lub Zasobach) – wskazane dobra muszą być wydane, by móc umieścić na nich Robotnika.
- "Motywują" Robotników – Robotnicy na tych polach są umieszczani w Kolumnie "Aktywny" podczas fazy Zabierania Robotników.

Ograniczenia dla Robotników i szczegółowe zasady każdej z Akcji zostały opisane w dalszej części instrukcji.

AKCJE NA PLANSZY GŁÓWNEJ

Akcje Stolicy: Konstruowanie, Rekrutacja i Badania są Akcjami Stolicy. Po Uderzeniu pola Akcji Stolicy są zasłaniane Kaflami Upadającej Stolicy, które udostępniają ulepszone Akcje związane z danymi polami. Ograniczenia i premie dla Robotników wciąż obowiązują (patrz: "Uderzenie", str. 18). Tylko Akcje Stolicy mogą być skopiowane przez Akcję Rady Światowej.

Akcje Stolicy mają po 3 dostępne Heksy:

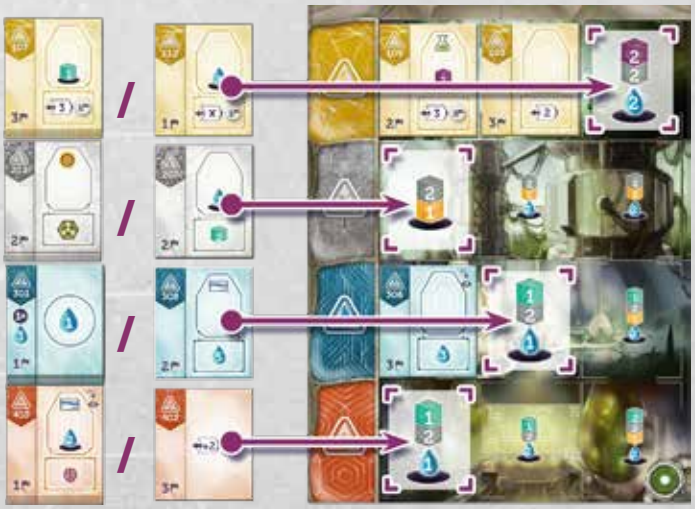
1. Górny Heks – bez modyfikatora.
2. Środkowy Heks – zapłać 1 Wody.
3. Dolny Heks – zapłać 2 Wody (tylko w grze 4-osobowej).

KONSTRUOWANIE

Standardowa Akcja: Wybierz jedną z dwóch poniższych opcji:

1. Wybierz wierzchni **Budynek** z dowolnego z 8 stosów (podstawowych lub dodatkowych), następnie umieść Budynek na pierwszym z lewej wolnym polu, w rzędzie odpowiadającym typowi Budynku na swojej Planszy Gracza, **płacąc koszt wskazany na wybranym polu**.
   - Jeśli nie ma już wolnych pól na ten typ Budynku, nie możesz budować nowych Budynków tego typu.
   - Jeśli wybrany Budynek pochodził ze stosu podstawowego, Budynek pod nim staje się natychmiast dostępny do Konstruowania.
   - Jeśli wybrany Budynek pochodził ze stosu dodatkowego i jeśli pod nim znajdował się Budynek, to on także staje się natychmiast dostępny do Konstruowania.

Przykład:



2. Zbuduj **Superprojekt**, na którym jesteś Skupiony (tzn. Znajdujący się nad Kaflem Osi Czasu, pod którym znajduje się Twój znacznik Skupienia). Zwykle jest to aktualna Era, ale Skupienie może się zmieniać przez Podróż w Czasie. Umieść Superprojekt na dwóch pierwszych z lewej i przylegających do siebie wolnych pól na swojej Planszy Gracza (możesz wybrać rząd, jeśli jest kilka takich pól). **Zignoruj koszt wskazany na polach, zamiast tego płacąc koszt (włączając w to Przełomy) wskazany na Superprojekcie**. Jeśli należy zapłacić Robotnikiem, może on pochodzić z Kolumny "Aktywny" lub "Wyczerpany".

Przykład:

Zasady dotyczące Robotników

- Nie może być wykonane przez Administratora.
- Jeśli jest wykonane przez Inżyniera, odejmij 1 Tytan od całkowitego kosztu wykonania Akcji.

REKRUTACJA

Standardowa Akcja: Wybierz Robotnika z Puli Rekrutacji i dodaj go do Kolumny "Aktywny" na swojej Planszy Gracza. Otrzymujesz także premię przypisaną do danego typu Robotnika:

- Naukowiec: 2 Wody.
- Inżynier: 1 Rdzeń Zasilający.
- Administrator: 1 Punkt Zwycięstwa.
- Geniusz: Jedna premia wybrana z powyższych trzech.

Zasady dotyczące Robotników

- Nie może być wykonana przez Naukowca.
- Jeśli jest wykonana przez Inżyniera, nie możesz wybrać Geniusza (jedynie Naukowca, Inżyniera lub Administratora).

BADANIA

Standardowa Akcja: Ustaw jedną Kość Badań (kształt lub ikona) na wybranej przez siebie ściance i rzuć drugą Kością Badań. Weź Kafel Przełomu zgodny z kształtem i ikoną wskazanymi na Kościach. "?" na Kości Ikony wskazuje dowolną, wybraną przez Ciebie ikonę. Nie możesz ustawić Kości na ściance z "?".

Kość Kształtu

Kość Ikony | *Podróż w Czasie* | *Wojna* | *Genetyka* | *Technologia* | *Społeczeństwo*

Przykład:

UWAGA: W rzadkiej sytuacji, gdy rzut Kością wskaże niedostępny Przełom, rzuć raz jeszcze dowolną Kością.

Zasady dotyczące Robotników

- Mogą być wykonane tylko przez Naukowca.

RADA ŚWIATOWA

Możesz **wybrać Akcję Stolicy** (Konstruowanie, Rekrutację, Badania), **na której nie ma już wolnych pól** i wykonać związaną z nią Akcję Standardową.

Ograniczenia i premie dla Robotników związane z kopiowaną Akcją Stolicy wciąż obowiązują Robotnika umieszczanego na Radzie Światowej, ale cechy związane z polem (np.: koszt w Wodzie lub premie z Kafli Upadającej Stolicy) już nie.

Przykład:

UWAGA: By zostać Pierwszym Graczem, możesz umieścić Robotnika na lewym polu Rady Światowej, nawet jeśli na Akcjach Stolicy są jeszcze wolne pola. W tej sytuacji zostajesz Pierwszym Graczem, ale nie wykonujesz żadnej Akcji.

Zasady dotyczące Robotników

- Ograniczenia i/lub premie dla Robotników związane z tą Akcją są takie same jak te związane z kopiowaną Akcją.

Rada Światowa ma 2 dostępne Heksy:

1. Lewy Heks – zapłać 2 Wody i zostań Pierwszym Graczem (ustaw swój Baner Gracza na miejscu obok pola Akcji).
2. Prawy Heks – zapłać 1 Wody.

Przykład:

WAŻNE: Po Uderzeniu, standardowe Akcje Stolicy mogą być dalej kopiowane przez Radę Światową. Od tego momentu Akcje Stolicy mogą być kopiowane nawet jeśli znajduje się na nich Egzoszkielet lub Kafel Niedostępnego Heksa.

WYDOBYCIE ZASOBÓW

Weź 1 wybrany przez siebie Zasób z Puli Wydobycia.

Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonane przez Inżyniera, to staje się Zmotywowany.

Wydobycie Zasobów ma 3 dostępne Heksy:

1. Górny Heks – oprócz Zasobu branego z Puli Wydobycia, weź także Uran.
2. Środkowy Heks – oprócz Zasobu branego z Puli Wydobycia, weź także Złoto.
3. Dolny Heks – oprócz Zasobu branego z Puli Wydobycia, weź także Tytan.

Przykład:

OCZYSZCZANIE WODY

Weź 3 Wody z ogólnej puli.

Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonane przez Naukowca, weź 1 dodatkową Wodę.

Oczyszczanie Wody posiada pole Heks-Pula, na którym można umieścić dowolną liczbę Robotników.

HANDEL Z NOMADAMI

Możesz wybrać jedno z poniższych:

- Wymień 3 Wody na 1 Rdzeń Zasilający; lub vice versa.
- Wymień 1 Rdzeń Zasilający na 1 Neutronium; lub vice versa.
- Wymień 1 Neutronium na 2 Tytanu lub 2 Uranu lub 2 Złota; lub vice versa.
- Wymień 2 Tytanu lub 2 Uranu lub 2 Złota na 3 Wody; lub vice versa.

Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonany przez Administratora, możesz wybrać dwie z powyższych opcji (nawet dwa razy to samo).

Handel z Nomadami posiada pole Heks-Pula, na którym można umieścić dowolną liczbę Robotników.

EWAKUACJA

To pole Akcji będzie dostępne dopiero po Uderzeniu. Akcja ta może być wykonana przez każdego gracza tylko raz w ciągu rozgrywki i **tylko jeśli spełni warunki wskazane na swojej Planszy Ścieżki**.

Umieść jeden ze swoich Znaczników Ścieżki na najwyższym numerowanym polu na Kaflu Ewakuacji i zyskaj Punkty Zwycięstwa wskazane pod warunkami Ewakuacji na swojej Planszy Ścieżki. Jeśli umieściłeś Znacznik Ścieżki na polu -3 PZ, zyskujesz 3 PZ mniej za swoją Ewakuację (minimalnie 0).

Plansza Ścieżki wskazuje także stosunek Punktów Zwycięstwa do konkretnych dóbr. Zyskujesz dodatkowe PZ w oparciu o ilość wskazanych dóbr w momencie wykonywania Akcji Ewakuacji. Po uzyskaniu PZ nie tracisz tych dóbr.

Zasady dotyczące Robotników

- Akcja Ewakuacji może być wykonana przez dowolnego Robotnika.

Ewakuacja posiada pole Heks-Pula, na którym można umieścić dowolną liczbę Robotników, ale każdy z graczy może wykonać tę Akcję tylko raz w ciągu rozgrywki.

AKCJE NA PLANSZY GRACZA

Wszystkie pola na Planszach Graczy to Pola Robotników albo Darmowe Akcje – nie potrzeba Egzoszkieletu do ich wykonania.

DOSTAWA

Akcja Dostawy znajduje się na wszystkich Planszach Graczy, między Kolumną "Aktywny" i "Wyczerpany". Zapłać Wodę w ilości wskazanej przez symbol Wody znajdujący się poniżej Twojej aktualnej pozycji na Torze Morale **(1)**, następnie **przesuń wszystkich swoich Robotników z Kolumny "Wyczerpany" do Kolumny "Aktywny" (2)** (możesz ich użyć w kolejnych turach Akcji w aktualnej Erze). Na koniec **przesuń się o jedno pole w prawo na Torze Morale (3)**. Jeśli znajdujesz się już na ostatnim polu Toru Morale, zyskujesz liczbę PZ wskazaną po prawej stronie Toru Morale, zamiast dalej przesuwać się w prawo.

Przykład:

Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonane przez Administratora, to staje się Zmotywowany.

ZMUSZANIE ROBOTNIKÓW

Akcja Zmuszanie Robotników znajduje się na wszystkich Planszach Graczy, między Kolumną "Aktywny" i "Wyczerpany". **Zmuszanie Robotników to Darmowa Akcja** i nie wymaga Robotnika. Umieść jeden ze swoich Znaczników Ścieżki na polu **(1)**, następnie **przesuń wszystkich Robotników z Kolumny "Wyczerpany" do Kolumny "Aktywny" (2)** (możesz ich użyć w kolejnych turach Akcji w aktualnej Erze). Na koniec **przesuń się o jedno pole w lewo na Torze Morale (3)**. Jeśli znajdujesz się już na pierwszym polu Toru Morale, tracisz wybranego Robotnika, zamiast dalej przesuwać się w lewo.

Przykład:

ELEKTROWNIE: PODRÓŻ W CZASIE I SKUPIENIE

Elektrownie umożliwiają manipulowanie czasem przez zasilanie Szczelin w Czasie. Gracze mogą je aktywować, by **przesunąć Skupienie na wcześniejszy Kafel Osi Czasu**. Każda Elektrownia ma swoją moc i złożoność, co jest wyrażone w grze jako jej **zasięg**. Gdy aktywujesz swoją Elektrownię, możesz wykonać następujące kroki, w podanej kolejności:

1. Przesuń swój **Znacznik Skupienia** na dowolny **przeszły** Kafel Osi Czasu (na lewo), ale nie dalej niż pozwala na to zasięg Elektrowni (licząc od Kafla Osi Czasu aktualnej Ery). Twój Znacznik Skupienia może także pozostać na tym samym przeszłym Kaflu Osi Czasu, na którym znajdował się wcześniej, jeśli pozwala na to zasięg używanej Elektrowni.
2. **Opcjonalnie, możesz także wysłać dobra do przeszłości przez Szczelinę w Czasie**. Wybierz **jeden** ze swoich Kafli Warpu znajdujący się na Kaflu Osi Czasu, pod który przesunąłeś Znacznik Skupienia i wydaj Zasób/Wodę/Robotnika/Egzoszkielet wskazane na tym Kaflu Warpu. Następnie **usuń ten Kafel Warpu** z Kafla Osi Czasu w Skupieniu i zwróć go do swojej puli.

Przykład:
1. Przesuń Skupienie
2. Zapłać i usuń Kafel Warpu
3. Przesuń się na Torze Podróży w Czasie

UWAGA: Akcja ta symoblizuje wysyłanie dóbr w przeszłość. Dobra, które musisz teraz wydać, to te same dobra, które w przeszłości otrzymałeś z Kafla Warpu "za darmo".

WAŻNE: Wydawani Robotnicy muszą pochodzić z Kolumny "Aktywny", a wydawane Egzoszkielety muszą być zasilone (pochodzić z Heksów na Planszy Gracza).

3. Jeśli wykonałeś **krok 1 ORAZ krok 2, przesuń swój Znacznik Podróży w Czasie o jedno pole w prawo na Planszy Gracza**. Każde pole na Torze Podróży w Czasie będzie warte PZ na koniec gry i symbolizuje postęp jaki dana Ścieżka dokonała w technologii Podróży w Czasie.

WAŻNE: Jeśli Kafel Warpu jest usunięty w inny sposób (przez umiejętność Budynku lub gdy umieszczasz Anomalię), nie przesuwaj Znacznika Podróży w Czasie.

UWAGA: Superprojekty z poprzednich Er mogą być Konstruowane, jeśli znajdują się w Twoim Skupieniu (patrz: Akcje na Planszy Głównej - Konstruowanie).

ANOMALIE

Czasami pole na Budynek może zostać zasłonięte Anomalią (patrz: "Faza Paradoksu"). Gracz może wykonać Akcję, umieszczając Robotnika na Anomalii i wydając 2 Tytanu/Uranu/Złota + 2 Wody LUB 1 Neutronium + 2 Wody, by usunąć ją. Natychmiast usuń Anomalię oraz Robotnika i umieść ich w ogólnej puli, na swoich wyznaczonych miejscach. Na Planszy Gracza mogą pojawić się luki po usunięciu Anomalii – na tych polach mogą być później Konstruowane nowe Budynki, a nawet Superprojekty.

Zasady dotyczące Robotników

- Robotnik umieszczony na Anomalii usuwa ją i jest natychmiast zwracany do puli ogólnej.

INNE BUDYNKI I SUPERPROJEKTY

Gdy Budynek lub Superprojekt zostaje umieszczony na Planszy Gracza, staje się dostępny do użytku przez swojego właściciela. Umiejętności i korzyści zapewniane przez Budynki dzielą się na 4 kategorie:

1. **Akcje Robotników** zachowują się tak samo jak inne Pola Robotników na Planszy Gracza. Niektóre pola Akcji mogą mieć ograniczenia lub premie dla Robotników, lub koszt, który należy ponieść. Niektóre mogą Motywować Robotników.
2. **Darmowe Akcje** mogą być wykonane raz na Erę, w dowolnej turze danego gracza podczas Fazy Akcji. Po użyciu zasłoń je Znacznikami Ścieżki, by oznaczyć, że zostały wykonane w tej Erze.
3. **Pasywne umiejętności** zapewniają korzyści przez całą rozgrywkę i/lub wpływają na punktację końcową.
4. **Jednorazowe umiejętności** są wykonywane tylko raz, natychmiast po Skonstruowaniu Budynku lub Superprojektu.

Szczegółowy opis Budynków i Superprojektów znajduje się w Załączniku.

UDERZENIE

Na koniec czwartej Ery asteroida Uderza w odległy rejon Ziemi, inicjując kataklizm, który ostatecznie zniszczy Stolicę. Gracze mają od tego momentu tylko kilka tur, by zrobić co trzeba, ewakuować miasto i zabezpieczyć swój wpływ na przyszłość ludzkości.

EWAKUACJA

Odwróć Kafel Akcji Ewakuacji na stronę "B" (uszkodzoną), odsłaniając Akcję Ewakuacji. W grze na 2/3/4 osoby umieść żeton "-3 PZ" odpowiednio na drugim/trzecim/czwartym polu od góry.

KAFLE UPADAJĄCEJ STOLICY

Po Uderzeniu budowle Stolicy zaczynają niszczeć. Z tego powodu liczba Akcji Stolicy (Konstruowanie, Rekrutacja, Badania), które gracze mogą wykonać, będzie mocno ograniczona.

Rozdziel Kafle Upadającej Stolicy na 3 stosy zgodnie z Akcją. Wybierz losowo po 2/2/3 Heksy (dla 2/3/4 graczy) z każdego stosu i umieść je na odpowiednich Heksach Akcji Stolicy, stroną dostępną do góry.

Kafle Upadającej Stolicy udostępniają Akcje "ostatniej szansy" – silniejsze wersje Akcji Stolicy (ograniczenia dla Robotników wciąż obowiązują). Poza standardową Akcją gracze otrzymują też premię wynikającą z danego Kafla. Szczegółowy opis tych premii znajduje się w Załączniku.

W kroku Zabierania Robotników w Fazie Porządkowania, odwróć Kafel Upadającej Stolicy na stronę niedostępną, jeśli z tego Kafla został zabrany Egzoszkielet.

PRZYPOMNIENIE: Gdy ostatni Kafel Upadającej Stolicy zostanie odwrócony w ten sposób, rozgrywka kończy się wraz z końcem aktualnej Ery.

WAŻNE: Pola Rady Światowej wciąż mogą być używane do kopiowania standardowych Akcji Stolicy (zignoruj premie z Kafli Upadającej Stolicy), jeśli nie ma już wolnych Heksów danej Akcji Stolicy.

KAFLE NIEDOSTĘPNYCH HEKSÓW

Stolice Ścieżek są do pewnego stopnia przygotowane na Uderzenie, ale pewnych zniszczeń nie są w stanie uniknąć. Używając Kafli Niedostępnych Heksów, zasłoń dwa z trzech Heksów na Egzoszkielety w górnym rzędzie na każdej Planszy Gracza. Nie można już umieszczać na tych polach zasilonych Egzoszkieletów. Nie produkują też Wody.

NEUTRONIUM

Uderzenie sprawia, że na Ziemi pojawia się więcej Neutronium. W Erach po Uderzeniu, zignoruj górny Zasób z wylosowanej Karty Puli Wydobycia i zamiast niego na górym polu umieść Neutronium.

Przykład:

KOŃCZENIE ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się wraz z końcem Ery, w której ostatnie pole Akcji Stolicy stanie się niedostępne lub gdy ostatnia (7) Era dobiegnie końca.

ROZPLĄTANIE KONTINUUM

Gracze muszą naprawić problemy na Osi Czasu, do których się przyczynili. Muszą usunąć z Osi Czasu wszystkie pozostające na niej Kafle Warpu. Wydawani Robotnicy wciąż muszą pochodzić z Kolumny "Aktywny", a Egzoszkielety muszą być zasilone. Usunięte teraz Kafle Warpu nie liczą się do Podróży w Czasie: gracze nie używają do tego usunięcia Elektrowni, więc nie zdobywają PZ, ani nie przesuwają znacznika Podróży w Czasie.
Na koniec rozgrywki każdy Kafel Warpu, którego gracz nie jest w stanie usunąć, jest warty -2 PZ.

PODLICZANIE WARUNKÓW KOŃCOWYCH

Spójrz na 5 Kart Warunków Końcowych nad Planszą Główną. Każdy gracz otrzymuje 3 PZ za każdy warunek, który udało mu się spełnić. W wypadku remisu, wszyscy remisujący gracze otrzymują po 3 PZ.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Przy pomocy notesu podlicz punkty za Budynki, Anomalie, Superprojekty, Podróż w Czasie, Morale, Żetony PZ, kary z Osi Czasu i Warunki Końcowe. Pojedynczy Przełom jest warty 1 PZ. Każdy zestaw trzech Przełomów o różnych kształtach (tzn. Koło, Trójkąt, Kwadrat; ikony NIE muszą być identyczne) jest warty dodatkowe 2 PZ.

Przykład:

Stolica Ścieżki, która zdobędzie najwięcej Punktów Zwycięstwa, staje się nową siedzibą Rady Światowej i tym samym wygrywa rozgrywkę. Remisy rozstrzyga największa ilość Wody, a następnie największa ilość Zasobów. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem, a Rada będzie regularnie zmieniać swoją siedzibę.

CZĘSTO POMIJANE ZASADY

- Geniusze mogą być używani zamiast innych Robotników, gdy są wystawiani na pola Akcji, ale NIE MOGĄ być wydawani zamiast innych Robotników lub wysyłani w przeszłość by usunąć Kafel Warpu z Robotnikiem.
- Podczas opłacania kosztu Akcji w Robotniku (zwykle podczas Konstruowania Budynku lub Superprojektu), Robotnik może być wydany z Kolumny "Aktywny" lub "Wyczerpany", ale zajęci Robotnicy (tzn. znajdujący się w tym momencie na polach Akcji) NIE MOGĄ być wydani.
- Gdy Robotnik jest wysyłany w przeszłość, by usunąć Kafel Warpu podczas przesuwania Skupienia, musi pochodzić z Kolumny "Aktywny" (w przeszłości podczas Warpowania otrzymałeś go też jako Aktywnego).
- Jedyną sytuacją, w której można usunąć Kafel Warpu z przeszłego Kafla Osi Czasu wysyłając do przeszłości dobra, jest moment przesuwania Skupienia na ten Kafel Osi Czasu. Przesuwasz się na Torze Podróży w Czasie tylko wtedy, gdy usuwasz Kafel Warpu wydając odpowiednie dobra.
- Kafle Warpu na aktualnym Kaflu Osi Czasu nie mogą być usunięte przez Elektrownie i Skupienie, ale mogą być usunięte przez umiejętności niektórych Budynków, Anomalii i Superprojektów.

MODUŁ "DZIEŃ SĄDU"

Dzięki modułowi "Dzień Sądu" gracze mogą naprawdę wziąć los ludzkości w swoje ręce. Dzięki przeprowadzaniu Eksperymentów mogą aktywnie wpłynąć na wydarzenia poprzedzające Uderzenie, a być może nawet całkowicie go uniknąć. Jednakże nie wszystkie Ścieżki chcą uratować Ziemię przed drugim kataklizmem – dla niektórych jest on sposobem na pokonanie przeciwników raz na zawsze...

EKSPERYMENTY I TOR DNIA SĄDU

Karty Eksperymentów znacząco rozszerzają podstawową rozgrywkę. Symbolizują to jak każda ze Ścieżek próbuje wpłynąć na czas i na nadchodzące Uderzenie. Każda Karta Eksperymentu składa się z warunku, kosztu i nagrody PZ. Gdy są w Skupieniu, mogą być zdobyte przez nową Akcję Eksperymentowania na Planszy Głównej. Każdy Eksperyment zapewnia PZ graczowi, który go zdobył, a także szansę na przesunięcie Znacznika na Torze Dnia Sądu zgodnie z planem danej Ścieżki – albo żeby Ocalić Ziemię, albo żeby Przypieczętować Los naszej planety. W zależności od tego co się dzieje na Torze Dnia Sądu, Ścieżki mogą zdobyć dodatkowe PZ za Eksperymenty, a nawet zmienić moment nadejścia Uderzenia.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

1. Umieść **Kafel Uderzenia** między piątym a szóstym Kaflem Osi Czasu (zamiast między czwartym a piątym).
2. Po ułożeniu Osi Czasu, umieść losową odkrytą **Kartę Eksperymentu 1 Poziomu** pod pierwszym Kaflem Osi Czasu oraz po losowej zakrytej Karcie Eksperymentu 1 Poziomu pod pozostałymi Kaflami Osi Czasu. Odłóż pozostałe Eksperymenty 1 Poziomu do pudełka nie patrząc na nie. Na początku rozgrywki pierwszy Kafel Osi Czasu powinien mieć odkryty Superprojekt nad sobą i odkryty Eksperyment 1 Poziomu pod sobą, pozostałe Superprojekty i Eksperymenty 1 Poziomu powinny być zakryte.
3. Umieść **Planszę Dnia Sądu** obok Planszy Głównej. Traktuj ją jako część Planszy Głównej. Umieść Kości Trajektorii na wyznaczonych miejscach na Planszy, a Znaczniki "Ocalenie Ziemi" i "Przypieczętowanie Losu" na ich polach początkowych na Torze Dnia Sądu.
4. Potasuj **Karty Eksperymentów 2 Poziomu** i umieść tak przygotowaną talię zakrytą obok Planszy Dnia Sądu.
5. Przed wylosowaniem 5 Kart Warunków Końcowych, wtasuj do talii kartę "Najwięcej Ukończonych Eksperymentów".

PLANSZA DNIA SĄDU

Karty Warunków Końcowych

Kości Trajektorii

Znacznik "Przypieczętowanie Losu"

Znacznik "Ocalenie Ziemi"

Przykład::

Karty Eksperymentów 1 Poziomu

Karty Eksperymentów 2 Poziomu

1 FAZA PRZYGOTOWANIA – ZMIANY

Po odkryciu Superprojektu, który znajduje się nad kolejnym Kaflem Osi Czasu, odkryj także Eksperyment 1 Poziomu pod Kaflem Osi Czasu. Następnie umieść po jednej odkrytej Karcie Eksperymentu 2 Poziomu pod każdym Kaflem Osi Czasu, pod którym nie ma żadnej Karty Eksperymentu.

Przykład:

NOWA AKCJA – EKSPERYMENTOWANIE

Moduł "Dzień Sądu" wprowadza do rozgrywki nową Akcję na Planszy Głównej: Eksperymentowanie.

Gdy wykonujesz Akcję Eksperymentowania, możesz zdobyć Kartę Eksperymentu jeśli:

- **znajduje się ona w Twoim Skupieniu**;
- **spełniasz warunek Karty Eksperymentu**;
- **zapłacisz koszt Karty Eksperymentu**.

Nagroda

Warunek Karty *Koszt Karty*

Kiedy uda Ci się zdobyć Kartę Eksperymentu:

1. **Zabierz ją** spod Kafla Osi Czasu i umieść obok swojej Planszy Gracza jako przypomnienie.
2. **Otrzymaj Żetony PZ** wskazane na Karcie Eksperymentu (2 lub 3) i ewentualne dodatkowe PZ w zależności od Twojej pozycji na Torze Dnia Sądu.
3. Jeśli grasz Ścieżką Harmonii lub Ścieżką Dominacji, **możesz przesunąć Znacznik "Ocalenie Ziemi" o jedno pole w górę** na Torze Dnia Sądu.

Jeśli grasz Ścieżką Zbawienia lub Ścieżką Postępu, **możesz przesunąć Znacznik "Przypieczętowanie Losu" o jedno pole w dół** na Torze Dnia Sądu. **Zasady dotyczące Robotników**

- Akcja Eksperymentowania może być wykonana przez dowolnego Robotnika.

Eksperymentowanie posiada pole Heks-Pula, na którym można umieścić dowolną liczbę Robotników.

TOR DNIA SĄDU

Gdy graczowi uda się zdobyć Eksperyment, może przesunąć znacznik "Ocalenie Ziemi" o jedno pole w górę, lub przesunąć Znacznik "Przypieczętowanie Losu" o jedno pole w dół, w zależności od Ścieżki, którą gra. Po tym przesunięciu, **jeśli obok pola jest wskazana liczba PZ dla Ścieżki, która wykonała przesunięcie na to pole** (spójrz na symbole Ścieżek w rogach Toru), gracz kierujący tą Ścieżką, oprócz PZ z Eksperymentu, zdobywa także wskazane PZ z tego pola. **Tylko gracz, który przesunął znacznik zyskuje PZ z Toru**. Ścieżki Harmonii i Zbawienia zyskują dużą liczbę PZ za ostatnie dwa pola w obu kierunkach; Ścieżki Dominacji i Postępu zyskują małą liczbę PZ za początkowe pola.

Przykład 1: Przesunięcie wykonane przez Ścieżkę Dominacji

Przykład 2: Przesunięcie wykonane przez Ścieżkę Harmonii

WAŻNE: Gracze nie mogą wykonywać więcej przesunięć na Torze Dnia Sądu jeśli:

- nastąpiło Uderzenie, lub
- Znacznik "Ocalenie Ziemi" lub Znacznik "Przypieczętowanie Losu" jest na ostatnim polu (odpowiednio górnym lub dolnym) na Torze Dnia Sądu.

Nawet jeśli któryś z powyższych warunków został spełniony, wciąż można zdobywać Eksperymenty w celu otrzymania PZ wskazanych na Karcie Eksperymentu.

6 FAZA PORZĄDKOWANIA – ZMIANY

B) SPRAWDŹ CZY NASTĄPIŁO UDERZENIE

Przed rozpatrzeniem ewentualnego Uderzenia, r**zuć obiema Kośćmi Trajektorii**, następnie zsumuj wszystkie symbole (-) oraz (+)

- na Kościach Trajektorii;
- obok pól Toru Dnia Sądu przy których aktualnie znajdują się Znaczniki "Ocalenie Ziemi" i "Przypieczętowanie Losu".

W zależności od sumy, mogą nastąpić trzy sytuacje:

1. **Jeśli jest więcej symboli (+) niż (-),** przesuń Kafel Uderzenia o jedno pole na prawo na Osi Czasu (jeśli to możliwe) – Uderzenie nastąpi o jedną Erę później.
2. **Jeśli jest więcej symboli (-) niż (+),** przesuń Kafel Uderzenia o jedno pole w lewo na Osi Czasu – Uderzenie nastąpi o jedną Erę wcześniej. Nie przesuwaj Kafla Uderzenia jeśli miałbyś przesunąć go na lewo od aktualnego Kafla Osi Czasu (tzn. "przed" aktualną Erę).
3. **Jeśli jest tyle samo symboli (-) oraz (+),** nie przesuwaj Kafla Uderzenia.

Przykład:
Przesuń Kafel Uderzenia o jedno pole na prawo.

WAŻNE: Jeśli Znacznik "Przypieczętowanie Losu" znajduje się na najniższym polu Toru Dnia Sądu podczas kroku "Sprawdź czy nastąpiło Uderzenie", nie rzucaj Kośćmi Trajektorii. Zamiast tego weź Kafel Uderzenia (nie ma znaczenia jego aktualna pozycja), umieść go od razu na prawo od aktualnego Kafla Osi Czasu i natychmiast rozpatrz Uderzenie.

WAŻNE: Jeśli Znacznik "Ocalenie Ziemi" znajduje się na najwyższym polu Toru Dnia Sądu, Uderzenie w ogóle nie następuje, a rozgrywka się kończy – przejdź do Punktacji Końcowej. **W rozgrywkach, podczas których Ziemia zostaje ocalona, Uderzenie nigdy nie jest rozpatrywane, więc Akcja Ewakuacji będzie niedostępna – w takiej sytuacji bądź przygotowany na zmianę swojej strategii!**

ZASADA OPCJONALNA – PLANOWANE EKSPERYMENTY

Poniższe opcjonalne zasady są przeznaczone dla graczy, którzy znają moduł "Dzień Sądu" i wolą wcześniej zaplanować swoje Akcje Eksperymentowania.

- Umieść talię Eksperymentów 2 Poziomu odkrytą obok Planszy Dnia Sądu. Wierzchnia Karta Eksperymentu 2 Poziomu będzie zawsze widoczna dla wszystkich graczy.
- Gdy gracz zdobędzie Kartę Eksperymentu, natychmiast zastąp ją wierzchnią Kartą Eksperymentu 2 Poziomu. Rób tak do momentu wyczerpania talii.
- W Fazie Przygotowania nie umieszczaj żadnych Kart Eksperymentów 2 Poziomu pod Osią Czasu.

TRYB 1-OSOBOWY: CHRONOBOT

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Chronobot jest wariantem solo Anachrony i można w niego grać tylko przy użyciu podstawowej gry.

Przygotuj rozgrywkę dla 2 graczy – Chronobot będzie jednym z nich. Zachodzą następujące zmiany w przygotowaniu:

1. Chronobot otrzymuje 6 swoich Egzoszkieletów i 8 Kafli Warpu. Nie otrzymuje początkowych dóbr (ani Robotników).
2. Odłóż wszystkie Karty Warunków Końcowych do pudełka.
3. Umieść Planszę Chronobota obok Planszy Głównej i umieść 6 Znaczników Chronobota na wyznaczonych dla nich polach.
4. Chronobot jest Pierwszym Graczem w pierwszej Erze. Umieść jego Baner na polu Pierwszego Gracza.
5. Gracz może wybrać czy chce używać strony "A" lub "B" swojej Planszy Graczy.

2 FAZA PARADOKSU

Chronobot rzuca Kośćmi Paradoksu ostatni. Jeśli Chronobot otrzymuje Anomalię, usuń dowolny Kafel Warpu z Kafla Osi Czasu, na którym Chronobot ma najwięcej Kafli Warpu (z "najwcześniejszego" Kafla Osi Czasu jeśli jest kilka takich Kafli). Jeśli miałby otrzymać Anomalię, gdy ma już 3 Anomalie, nie otrzymuje jej ani nie usuwa Kafla Warpu.

3 FAZA ZASILANIA

W Erach przed Uderzeniem Chronobot zawsze zasila 6 Egzoszkieletów. W Erach po Uderzeniu zasila 4 Egzoszkielety. Chronobot nie zyskuje ani nie wydaje Rdzeni Zasilających. Znaczniki zasilonych Egzoszkieletów powinny być ułożone w stos na Heksie w prawym górnym rogu Planszy Chronobota.

4 FAZA WARPU

Warpowanie następuje w kolejności graczy. Gracz wybiera od 0 do 2 Kafli Warpu tak jak w normalnej rozgrywce. Gracz rzuca za Chronobota Kością Paradoksu i umieszcza losowe Kafle Warpu w liczbie wyrzuconej na Kości. Chronobot nie zyskuje żadnych dóbr ze swoich Kafli Warpu.

5 FAZA AKCJI

W turze Chronobota rzuć Kością Chronobota. **Wykonaj Akcję wskazaną przez Żeton z wyrzuconą cyfrą, następnie przesuń ten Żeton na kolejne pole**. Jeśli na tym samym polu znajdują się trzy Żetony, przesuń ten z największą cyfrą na kolejne pole. Jeśli Chronobot nie robi nic, wciąż przesuń Żeton i zamiast tego weź 2 Wody oraz 1 PZ.

Ogólne zasady dotyczące Akcji Chronobota:

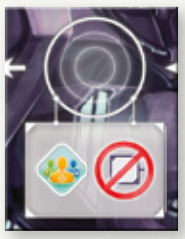
- Chronobot **nie używa Robotników** do wykonywania Akcji na Planszy Głównej. Używa pustych Egzoszkieletów.
- **Nigdy nie płaci za Akcje** i ignoruje wszystkie symbole wydrukowane na polach Akcji oraz Kaflach Upadającej Stolicy. Zawsze wybiera najwyższe dostępne pole na Akcjach Stolicy.
- Jeśli nie ma wolnych pól na Akcji Stolicy, którą wyrzucił na Kości Chronobot, **zamiast tego wykonuje Akcję Rady Światowej**, zawsze wybierając pole Pierwszego Gracza (jeśli to możliwe).
- **Jeśli nie może wykonać danej Akcji, zamiast tego otrzymuje 2 Wody oraz 1 PZ.**

Konstruowanie

Każda z Akcji Konstruowania Chronobota dotyczy konkretnego typu Budynku (lub Superprojektu). Używając Akcji Konstruowania, Chronobot zawsze wybiera Budynek o większej wartości PZ. Jeśli oba Budynki mają tą samą wartość, wybiera Budynek ze stosu dodatkowego. Jeśli posiada już 3 Budynki z wylosowanego typu, nie bierze kolejnego (wciąż umieszcza Egzoszkielet, by zablokować pole Akcji Konstruowania oraz otrzymuje 2 Wody oraz 1 PZ tak jak zwykle).

Podczas Konstruowania Superprojektu, Chronobot wybiera ten o największej wartości PZ (jeśli jest kilka takich Superprojektów, wybiera najstarszy). Jeśli Konstruowanie Superprojektu zostało wyrzucone przed Uderzeniem, nie Konstruuje Superprojektu – zamiast tego otrzymuje 1 PZ i nie umieszcza Egzoszkieletu. Jeśli zostało wyrzucone Konstruowanie Superprojektu, a Chronobot posiada już 2 Superprojekty, nie robi nic (wciąż umieszcza Egzoszkielet, by zablokować pole Akcji Konstruowania oraz otrzymuje 2 Wody oraz 1 PZ tak jak zwykle).

Rekrutacja



Podczas wykonywania Akcji Rekrutacji, Chronobot bierze typ Robotnika, którego jeszcze nie ma, zgodnie z poniższą kolejnością. Nie otrzymuje premii z Rekrutacji. Jeśli dany typ Robotnika jest niedostępny, bierze dostępny typ, zgodnie z poniższą kolejnością.

Geniusz **Administrator** **Inżynier** **Naukowiec**

Gdy ma co najmniej po jednym z każdego typu Robotnika, odrzuca po jednym z każdego typu i zyskuje 5 PZ.

Przykład 1:

Przykład 2:

Badania

Podczas wykonywania Akcji Badań, rzuć Kością Kształtu i weź dowolny Przełom o danym kształcie.

Wydobycie Zasobów

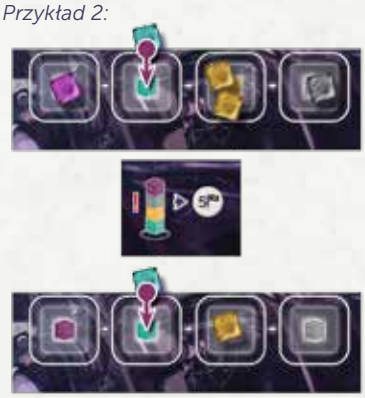
Podczas wykonywania Akcji Wydobycia, Chronobot zawsze bierze Zasób, którego jeszcze nie ma, zgodnie z poniższą kolejnością. Jeśli dany typ Zasobu jest niedostępny, bierze dostępny typ, zgodnie z poniższą kolejnością.

Neutronium **Uran** **Złoto** **Tytan**

Gdy ma co najmniej po jednym z każdego typu Zasobu, odrzuca po jednym z każdego typu i zyskuje 5 PZ.

Przykład 1:

Przykład 2:



Podróż w Czasie

Za każdym razem, gdy Chronobot wyrzuci Podróż w Czasie, usuń dowolny Kafel Warpu z Kafla Osi Czasu, na którym Chronobot ma najwięcej Kafli Warpu (z "najwcześniejszego" Kafla Osi Czasu jeśli jest kilka takich Kafli) i przesuń Chronobota o jedno pole na Torze Podróży w Czasie. Chronobot nie umieszcza Egzoszkieletów jeśli wyrzuci Podróż w Czasie.

Dostawa/Rekrutacja

Jeśli Chronobot wyrzuci Dostawę/Rekrutację, płaci Wodę w ilości wskazanej przez jego pozycję na Torze Morale, następnie przesuwa się na Torze Morale. Jeśli nie ma wystarczającej ilości Wody, zamiast tego wykonuje Akcję Rekrutacji.

Usunięcie Anomalii

Jeśli Chronobot wyrzuci Usunięcie Anomalii, nie umieszcza Egzoszkieletu i odrzuca 1 Zasób (w kolejności: Tytan > Złoto > Uran > Neutronium) oraz 1 Wody, następnie usuwa jedną Anomalię. Jeśli nie ma żadnych Anomalii lub wystarczająco dużo Wody i/lub Zasobów, zamiast tego bierze 2 Wody oraz 1 PZ.

Ewakuacja

Chronobot nigdy nie wykonuje Akcji Ewakuacji.

Koniec Fazy

Gdy Chronobotowi skończą się Egzoszkielety, wykonuje Akcję Podróży w Czasie (jeśli to możliwe), następnie pasuje. Jeśli gracz spasuje jako pierwszy, Faza Akcji kończy się natychmiast, nawet jeśli Chronobotowi zostały Egzoszkielety.

6 FAZA PORZĄDKOWANIA

Zabierz Egzoszkielety Chronobota tak jak Egzoszkielety gracza. Po Uderzeniu odwracaj Kafle Upadającej Stolicy tak jak w podstawowej rozgrywce.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Na koniec rozgrywki nie podlicza się Kart Warunków Końcowych. Chronobot nie traci PZ za swoje Kafle Warpu, które pozostały na Osi Czasu. Na koniec rozgrywki zyskuje 1 PZ za każdy Przełom oraz dodatkowe 2 PZ za każdy zestaw Przełomów.

UWAGA: Opcjonalne Poziomy Trudności

Początkujący: Graj używając standardowych zasad Chronobota, ale gdy Chronobot nic nie robi, zyskuje jedynie 2 Wody (zamiast 2 Wody oraz 1 PZ).

Normalny: Graj używając standardowych zasad Chronobota.

Ekspert: Graj używając standardowych zasad Chronobota, ale nie używaj umiejętności swojego Lidera.

ZASADY OPCJONALNE

WARIANT – ALTERNATYWNA OŚ CZASU

Alternatywna Oś Czasu stawia przed graczami nowe wyzwania strategiczne podczas Fazy Warpu.

Po ułożeniu Osi Czasu, odwróć każdy Kafel Osi Czasu na stronę alternatywną (w kolorze szkarłatu). Niektóre pola na Kafle Warpu na tej stronie posiadają premie lub kary.

Grając z Alternatywną Osią Czasu, **gracze muszą odkrywać i umieszczać Kafle Warpu w kolejności rozgrywki** (tzn. zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Pierwszego Gracza). W swojej kolejce gracz musi odkryć i umieścić Kafel (Kafle) Warpu **na pierwszym pustym polu (polach) w kolejności wskazanej przez strzałki**. Jeśli gracz umieszcza dwa Kafle Warpu na raz, może zdecydować w jakiej kolejności chce je umieścić. Jeśli Kafel Warpu zostaje umieszczony na polu z premią lub karą, **gracz natychmiast rozpatruje wskazaną premię lub karę**.

Na Alternatywnych Kaflach Osi Czasu występują następujące premie:

Inspirująca Wiadomość: Zyskaj 1 Morale

Wspaniała Przyszłość: Zyskaj 1 Punkt Zwycięstwa

Równoległa Oś Czasu: Zyskaj dodatkową sztukę danego dobra z Kafla Warpu, który został tu umieszczony

Stabilna Szczelina w Czasie: Usuń 1 Paradoks

Na Alternatywnych Kaflach Osi Czasu występują następujące kary:

Ponura Wiadomość: Strać 1 Morale

Upadająca Szczelina w Czasie: Zyskaj 1 Paradoks

UWAGA: Jeśli gracz podczas Podróży w Czasie usuwa Kafel Warpu z pola Równoległa Oś Czasu, musi wydać tylko jedną sztukę danego dobra (mimo to, że otrzymał dwie sztuki podczas umieszczania Kafla Warpu).

WARIANT – LOSOWANIE POCZĄTKOWYCH DÓBR

Losowanie Początkowych Dóbr urozmaica rozpoczęcie rozgrywki dla każdej ze Ścieżek.

Podczas Przygotowania, zamiast rozdawać graczom początkowe dobra wskazane na ich Planszach Ścieżek, rozdaj im:

- 2 Naukowców (Aktywnych)
- 1 Inżyniera (Aktywnego)
- 2 Rdzenie Zasilające
- 2 Wody

Dodatkowo każdy z graczy otrzymuje wskazaną poniżej liczbę Kart Początkowych Zasobów:

- po 8 kart na gracza w 2-osobowej rozgrywce
- po 5 kart na gracza w 3-osobowej rozgrywce
- po 4 karty na gracza w 4-osobowej rozgrywce

Następnie każdy gracz wybiera jedną kartę ze swojej ręki, kładzie ją zakrytą przed sobą, a pozostałe karty przekazuje graczowi po swojej prawej. **Kontynuujcie wybieranie i przekazywanie kart do momentu, w którym każdy z graczy będzie miał 4 wybrane karty**. Odłóżcie pozostałe karty (8 w 2-osobowej rozgrywce i 3 w 3-osobowej rozgrywce) do pudełka. Gracze otrzymują dobra wskazane na kartach, które wybrali.

Na koniec, każdy gracz sumuje liczby znajdujące się u dołu kart, które wybrał. **Gracz z najmniejszą sumą zostaje Pierwszym Graczem** w pierwszej Erze. Jeśli jest remis, gracz posiadający kartę z najmniejszą liczbą zostaje Pierwszym Graczem.

WARIANT – LOSOWANIE WARUNKÓW KOŃCOWYCH

Dzięki Losowaniu Warunków Końcowych gracze mają większą kontrolę nad tym za co zyskają PZ na koniec rozgrywki.

Nie losuj 5 Kart Warunków Końcowych z talii, zamiast tego:

- Rozdaj każdemu graczowi po 4 Karty w rozgrywce 2-osobowej, następnie gracze jednocześnie wybierają po dwie Karty i odkrywają je.
- Rozdaj każdemu graczowi po 2 Karty w grze 3 i 4-osobowej, następnie gracze jednocześnie wybierają po jednej Karcie i odkrywają je.

Na koniec, **losowo wybierz jedną (dwie w grze 3-osobowej) z niewybranych przez graczy Kart** i dodaj ją do Kart wybranych przez graczy. Gracze mają teraz 5 Kart Warunków Końcowych na stole.

ZAŁĄCZNIK

SZCZEGÓŁOWY OPIS BUDYNKÓW

Na koniec rozgrywki każdy Budynek jest wart Punkty Zwycięstwa wskazane w lewym dolnym rogu Kafla Budynku.

Skróty:

W - Woda

U - Uran

Z - Złoto

T - Tytan

N - Neutronium

PZ - Punkty Zwycięstwa

K.O.C. - Kafel Osi Czasu

x - Dowolna ilość

Elektrownie:

101: Dowolny Robotnik: Przesuń Skupienie na K.O.C. poprzedniej Ery.

102-103: Dowolny Robotnik: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 2 Ery od aktualnej Ery.

104: Naukowiec: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 2 Ery od aktualnej Ery.

105-106: Dowolny Robotnik: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 3 Ery od aktualnej Ery.

107: Dowolny Robotnik, wydaj 1 U: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 3 Ery od aktualnej Ery. Zyskaj 1 PZ.

108: Naukowiec (pozostaje Zmotywowany): Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 2 Ery od aktualnej Ery.

109: Naukowiec, wydaj 1 N: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 3 Ery od aktualnej Ery. Zyskaj 2 PZ.

110: Dowolny Robotnik, wydaj 1 W: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 4 Ery od aktualnej Ery.

111: Dowolny Robotnik: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. 3 Ery od aktualnej Ery. Gdy Skonstruujesz ten Budynek, możesz natychmiast usunąć Kafel Warpu z K.O.C. i zwrócić go do swojej puli (nie zyskujesz PZ).

112: Dowolny Robotnik, wydaj x W: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. x Er od aktualnej Ery. Zyskaj 1 PZ.

113: Dowolny Robotnik, wydaj x T/U/Z: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. x Er od aktualnej Ery. Zyskaj x PZ.

114: Naukowiec, wydaj 1 W: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. 3 Ery od aktualnej Ery, następnie zrób to jeszcze raz.

115: Dowolny Robotnik, wydaj 1 Z: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. 3 Ery od aktualnej Ery. Zyskaj 1 PZ.

Fabryki:

201: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 2 T.

202: Dowolny Robotnik, wydaj 1 W: Zyskaj 3 T.

203: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 W: Zyskaj 1 T/U/Z.

204: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 1 Z.

205: Dowolny Robotnik, wydaj 1 W: Zyskaj 2 Z.

206: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 1 U.

207: Dowolny Robotnik, wydaj 1 W: Zyskaj 2 U.

208: Dowolny Robotnik, wydaj 1 Z + 1 W: Zyskaj 1 N + 1 PZ.

209: Dowolny Robotnik, wydaj 1 U + 1 W: Zyskaj 1 N + 1 PZ.

210: Inżynier, wydaj 3 W: Zyskaj 3 T/U/Z lub 1 N.

211: Inżynier (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 T: Zyskaj 1 Rdzeń Zasilający.

212: Inżynier: Zyskaj 1 Rdzeń Zasilający.

213: Inżynier, wydaj 2 T/U/Z: Zyskaj 2 Rdzenie Zasilające.

214: Inżynier, wydaj 3 W: Zyskaj 2 Rdzenie Zasilające.

215: Darmowa Akcja: Wymień 1 W na 1 T/U/Z.

Podtrzymywanie Życia:

301-302: Darmowa Akcja: Zyskaj 1 W. Gdy Skonstruujesz ten Budynek, natychmiast zyskujesz 3 W.

303-304: Darmowa Akcja: Zyskaj 2 W.

305-306: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 3 W.

307-308: Administrator: Zyskaj 5 W.

309: Dowolny Robotnik, wydaj 1 N: Zyskaj 8 W.

310: Dowolny Robotnik (umiera po zabraniu): Zyskaj 7 W.

311-312: Pasywna: Akcja Dostawy kosztuje połowę W (zaokrąglone w górę).

313: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 U: Zyskaj 6 W + 1 PZ.

314: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 Z: Zyskaj 6 W + 1 PZ.

315: Gdy Skonstruujesz ten Budynek, natychmiast zyskujesz 8 W.

Laboratoria:

401: Pasywna: Zasięg Twoich Elektrowni jest zwiększony o 1.

402: Pasywna: Zasięg Twoich Elektrowni jest zwiększony o 2.

403: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 Rdzeń Zasilający: Zyskaj 1 zasilony Egzoszkielet.

404: Naukowiec: Zwróć 1 Paradoks ze swojej Planszy Gracza do ogólnej puli.

405: Pasywna: Potrzebujesz 4 Paradoksów, by dostać Anomalię.

406: Pasywna: Każda Twoja Anomalia jest warta 2 PZ (co zmniejsza karę PZ za koniec rozgrywki).

407: Naukowiec: Zwróć 1 ze swoich Kafli Warpu z K.O.C. do swojej puli (nie zyskujesz PZ).

408: Dowolny Robotnik (Administrator pozostaje Zmotywowany): Przesuń wszystkich swoich Robotników z Kolumny "Wyczerpany" do Kolumny "Aktywny".

409: Administrator (pozostaje Zmotywowany), wydaj 2 W: Zyskaj Naukowca lub Inżyniera (Aktywnych).

410: Administrator (pozostaje Zmotywowany), wydaj 2 W: Zyskaj Geniusza (Aktywnego).

411: Pasywna: Podczas wykonywania Akcji Badań, możesz zapłacić 1 W, by ułożyć drugą Kość na wybranej ściance, zamiast rzucać nią.

412: Dowolny Robotnik, wydaj 1 T/U/Z: Zyskaj 2 PZ.

413: Dowolny Robotnik: Zyskaj 1 W + 1 PZ.

414: Darmowa Akcja: Zyskaj 2 PZ + Paradoks.

415: Naukowiec (umiera po zabraniu): Zyskaj 2 W + 2 PZ.

SZCZEGÓŁOWY OPIS SUPERPROJEKTÓW

Każdy Kafel Superprojektu posiada po prawej stronie koszt wyrażony w **dobrach oraz Przełomie**. Koszt w Robotniku może być zapłacony Wyczerpanym lub Aktywnym Robotnikiem.

Na koniec rozgrywki każdy Superprojekt jest wart Punkty Zwycięstwa wskazane w lewym górnym rogu Kafla.

Pole Antygrawitacyjne (Anti-Gravity Field): Pasywna: Obniż całkowity koszt każdej wykonywanej przez Ciebie Akcji Konstruowania o 1 T, U lub Z (Ty wybierasz).

Archiwum Er (Archive of the Eras): Pasywna: Każde pole na Torze Podróży w Czasie jest warte +1 PZ na koniec rozgrywki.

Komora Klonująca (Cloning Vat): Dowolny Robotnik: Zyskaj 1 Robotnika tego samego typu i umieść go w Kolumnie "Wyczerpany".

Stabilizator Kontinuum (Continuum Stabilizer): Natychmiast po Skonstruowaniu: Zwróć do swojej puli maks. 3 ze swoich Kafli Warpu z maks. 3 K.O.C. Nie przesuwaj się na Torze Podróży w Czasie.

Konwerter Ciemnej Materii (Dark Matter Converter): Darmowa Akcja, strać 1 Robotnika: Zyskaj 1 Geniusza, 1 Neutronium lub 1 Rdzeń Zasilający.

Egzołazik (Exocrawler): Darmowa Akcja: Możesz umieścić jednego ze swoich Robotników w zasilonym Egzoszkielecie na Heksie lub Heksie-Puli na Planszy Głównej i wykonać przypisaną Akcję.

UWAGA: Dzięki Egzołazikowi możesz wykonać 2 Akcje w tej samej turze, z czego jedna będzie Akcją na Planszy Głównej.

Wielki Zbiornik (Grand Reservoir): Pasywna: Całkowity koszt wykonywanych przez Ciebie Akcji jest zmniejszony o 1 W w każdej turze.

Centrum Badań Nad Neutronium (Neutronium Research Center): Natychmiast po Skonstruowaniu: Możesz wykonać dwie standardowe Akcje Badań.

Terraformer Odludzia (Outback Conditioner): Dowolny Robotnik, wydaj 2 W: Możesz wykonać standardową Akcję Rekrutacji, Badań lub Konstruowania.

UWAGA: Ograniczenia i premie dla Robotników z odpowiednich Akcji wciąż obowiązują. Przykładowo: wciąż płacisz o 1 T mniej, gdy wykonujesz Konstruowanie Inżynierem oraz nie możesz wykonać Badań Administratorem.

Zderzacz Cząsteczek (Particle Collider): Darmowa Akcja: Wymień 2 T, U lub Z na 1 N lub wymień 1 N na 2 T, U lub Z.

Kameleon Kwantowy (Quantum Chameleon): Geniusz: Wybierz i wykonaj Akcję Robotnika z Superprojektu lub Budynku Skonstruowanego przez dowolnego gracza. Koszt tej Akcji musi zostać zapłacony, a zasady zabierania Robotników z danej Akcji dotyczą także Twojego Robotnika.

Kapsuły Ratunkowe (Rescue Pods): Pasywna: Twój podstawowy Warunek Ewakuacji jest uważany za spełniony, bez znaczenia na dotychczasowy postęp w jego spełnieniu.

UWAGA: Po Skonstruowaniu Kapsuł Ratunkowych możesz wykonać Akcję Ewakuacji. Gdy to zrobisz, otrzymujesz PZ za podstawowy Warunek Ewakuacji tak, jakbyś go spełnił.

Syntetyczne Endorfiny (Synthetic Endorphins): Pasywna: Na koniec rozgrywki nie dostajesz ujemnych PZ za niską pozycję na Torze Morale. Nie tracisz Robotników, gdy wykonujesz Akcję Zmuszania Robotników, jeśli znajdujesz się na pierwszym polu Toru Morale.

Wiertło Tektoniczne (Tectonic Drill): Pasywna: Gdy wykonujesz Akcję Wydobycia Zasobów, możesz wziąć dodatkowy T, U lub Z z ogólnej puli.

Turystyka w Czasie (Temporal Tourism): Darmowa Akcja: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. 3 Ery od aktualnej Ery.

Ostateczny Plan (The Ultimate Plan): Pasywna: Każdy Skonstruowany przez Ciebie Superprojekt (w tym Ostateczny Plan) jest warty +3 PZ na koniec rozgrywki.

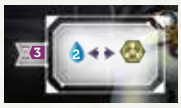
Rdzenie z Uranu (Uranium Cores): Darmowa Akcja: Zyskaj zasilony Egzoszkielet.

Społeczeństwo Opiekuńcze (Welfare Society): Administrator, wydaj 1 W: Przesuń się o jedno pole w prawo na Torze Morale.

UMIEJĘTNOŚCI LIDERÓW

Ojciec Haulani: *Inspirująca Charyzma (Darmowa Akcja)*: Możesz umieścić jednego ze swoich Aktywnych Robotników na polu Robotnika na swojej Planszy Gracza i wykonać przypisaną Akcję.

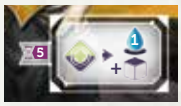
Matka Zaida: *Zbawienna Łaska:* Podczas kroku Zabierania Robotników, możesz zapłacić 2 W, by Rekrutować wybranego Robotnika pozostałego w Puli Rekrutacji. Nie dostajesz premii przypisanej do danego typu Robotnika.



Kapitan Wolfe: *Hydrordzenie:* Podczas Fazy Zasilania, możesz wymienić 1 Rdzeń Zasilający na 2 Wody albo wymienić 2 Wody na 1 Rdzeń Zasilający. Możesz to zrobić dowolną ilość razy.

Poszukiwaczka Skarbów Samira: *Poszukiwanie Skarbów:* Podczas Fazy Porządkowania, możesz wziąć 1 Zasób pozostały w Puli Wydobycia, następnie możesz zapłacić 2 Wody, by wziąć kolejny.

Patron Valerian: *SI Egzoszkieletów (Darmowa Akcja):* Gdy umieszczasz zasilony Egzoszkielet w tej turze Akcji, nie musisz umieszczać w nim Robotnika. Podczas wykonywania Akcji, traktuj Egzoszkielet tak, jakby był w nim umieszczony Naukowiec.



Kronikarka Cornella: *Skupione Badania:* Podczas wykonywania Akcji Badań, możesz zapłacić 1 Wody, by ułożyć drugą Kość na wybranej ściance, zamiast rzucać nią.

Pasterz Caratacus: *Ingerowanie w Czas (Darmowa Akcja):* Wybierz jedno: zyskaj 2 Wody oraz Paradoks LUB zapłać 2 Wody i zwróć Paradoks ze swojej Planszy Gracza do ogólnej puli.

Wielka Spacerująca Po Słońcu Amena: *Wzmocnione Egzoszkielety:* Podczas rozpatrywania Uderzenia nie zakrywaj Kaflami Niedostępnych Heksów żadnych Heksów na Egzoszkielety.

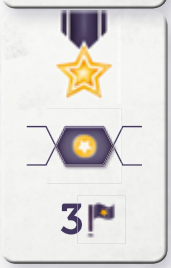
KARTY WARUNKÓW KOŃCOWYCH

Gracz/e mający na koniec rozgrywki **największą liczbę Robotników** otrzymuje/ją 3 PZ.

Gracz/e mający na koniec rozgrywki **najwięcej Wody** otrzymuje/ją 3 PZ.

Gracz/e mający na koniec rozgrywki **najwięcej Przełomów** otrzymuje/ją 3 PZ.

Gracz/e mający na koniec rozgrywki **najwięcej zajętych pól na Budynki** otrzymuje/ją 3 PZ.



Gracz/e mający na koniec rozgrywki **najwięcej Morale (tzn. Znacznik Morale jest na polu najbardziej na prawo)** otrzymuje/ją 3 PZ.

Gracz/e mający na koniec rozgrywki **najwyższą sumę zasięgów Podróży w Czasie** otrzymuje/ją 3 PZ.

UWAGA: Laboratoria #401 i #402 oraz Superprojekt Turystyka w Czasie także wliczają się do powyższej sumy. Elektrownie z zasięgiem X należy liczyć tak, jakby miały zasięg 1.

Gracz/e mający na koniec rozgrywki **najwięcej Superprojektów** otrzymuje/ją 3 PZ.

Gracz/e będący na koniec rozgrywki **najdalej na Torze Podróży w Czasie** otrzymuje/ją 3 PZ.

Gracz/e mający na koniec rozgrywki **najwięcej Eksperymentów** otrzymuje/ją 3 PZ. Ta karta jest używana tylko w rozgrywkach z modułem "Dzień Sądu".

KAFLE UPADAJĄCEJ STOLICY

Oprócz wykonania standardowej Akcji, **dodatkowo otrzymujesz** premię z Kafla Upadającej Stolicy.

Konstruowanie

Zmniejsz całkowity koszt tej Akcji Konstruowania o 1 T, U lub Z (Ty wybierasz).

Zmniejsz całkowity koszt tej Akcji Konstruowania o 1 N.

Jeśli dzięki tej Akcji Konstruujesz Budynek (NIE Superprojekt) na pierwszym/drugim/trzecim polu na Budynek w odpowiednim rzędzie, otrzymujesz 1/2/3 PZ.

Jeśli dzięki tej Akcji Konstruujesz Superprojekt (NIE Budynek), otrzymujesz dodatkowe 2 PZ.

Możesz wykonać dodatkową Akcję Konstruowania.

Rekrutacja

Otrzymujesz premię przypisaną do Rekrutowanego typu Robotnika dwa razy. Jeśli Rekrutujesz Geniusza, możesz wybrać dwie różne premie.

Oprócz Rekrutowanego Robotnika, otrzymujesz także zasilony Egzoszkielet.

Oprócz Rekrutowanego Robotnika, otrzymujesz także 1 Morale.

Po Rekrutowaniu Robotnika przesuń wszystkich swoich Robotników z Kolumny "Aktywny" do Kolumny "Wyczerpany".

Możesz wykonać dodatkową Akcję Rekrutacji.

Badania

Dzięki tej Akcji Badań możesz ułożyć drugą Kość na wybranej ściance.

Oprócz wykonania Akcji Badań, otrzymujesz także 2 PZ.

Po wykonaniu tej Akcji Badań możesz wykonać dodatkowo Akcję Konstruowania. Dzięki tej Akcji możesz Skonstruować tylko Superprojekt. Jeśli wykonywał ją Geniusz, na potrzeby Akcji Konstruowania traktuj go jako Inżyniera.

Oprócz wykonania Akcji Badań, możesz także zwrócić maks. 2 Paradoksy ze swojej Planszy Gracza do ogólnej puli.

Możesz wykonać dodatkową Akcję Badań.

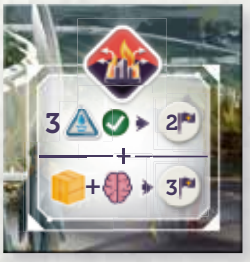
WARUNKI EWAKUACJI

Każda Ścieżka ma dwa różne Warunki Ewakuacji. Każdy Warunek Ewakuacji składa się z dwóch części:

- **Podstawowy warunek** wskazuje jakich dóbr potrzebuje gracz, by móc wykonać Akcję Ewakuacji, oraz ile PZ jest warta sama Ewakuacja (nie licząc dodatkowej nagrody).
- **Dodatkowa nagroda** wskazuje stosunek konkretnych dóbr do ilości PZ. Oprócz PZ z podstawowego warunku, gracz zyskuje także dodatkowe PZ w oparciu o ilość wskazanych dóbr w momencie wykonywania Akcji Ewakuacji.

ŚCIEŻKA HARMONII

Opieka i Dostatek



Podstawowy warunek: Posiadaj 3 Budynki Podtrzymywania Życia, aby się Ewakuować (2 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo po 3 PZ za każdy zestaw Geniusz + Złoto, który posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Geniusze także się liczą.

Odrodzenie Natury

Podstawowy warunek: Posiadaj przynajmniej 6 zajętych pól na Budynki, by się Ewakuować (2 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo po 3 PZ za każdy zestaw Budynek + Administrator, który posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Administratorzy także się liczą.

ŚCIEŻKA DOMINACJI

Rewolucja Przemysłowa

Podstawowy warunek: Posiadaj 3 Fabryki, by się Ewakuować (5 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo po 2 PZ za każdy zestaw Inżynier + Tytan, który posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Inżynierowie także się liczą.

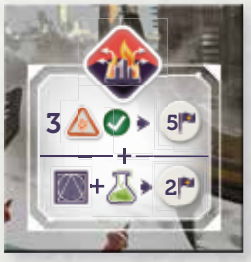
Siła w Jedności

Podstawowy warunek: Posiadaj maksymalną ilość Morale, by się Ewakuować (3 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo po 1 PZ za każdego Robotnika, którego posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Robotnicy także się liczą.

ŚCIEŻKA POSTĘPU

Przewaga Technologiczna



Podstawowy warunek: Posiadaj 3 Laboratoria, by się Ewakuować (5 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo po 2 PZ za każdy zestaw Naukowiec + Przełom, który posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Naukowcy także się liczą.

Szczyt Ludzkiego Rozwoju

Podstawowy warunek: Posiadaj przynajmniej 8 Wody, by się Ewakuować (3 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo po 4 PZ za każdy Superprojekt, który posiadasz podczas Ewakuacji.

ŚCIEŻKA ZBAWIENIA

Niesamowita Moc

Podstawowy warunek: Posiadaj 3 Elektrownie, by się Ewakuować (3 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo po 3 PZ za każde Neutronium, które posiadasz podczas Ewakuacji.

Władcy Czasu

Podstawowy warunek: Posiadaj przynajmniej 2 Anomalie, by się Ewakuować (6 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo po 2 PZ za każdy zestaw Kafel Warpu + Uran, który posiadasz podczas Ewakuacji. Liczą się tylko Kafle Warpu w Twojej puli, a nie na Osi Czasu.

KARTY EKSPERYMENTÓW

Karty Eksperymentów występują tylko w rozgrywkach z modułem "Dzień Sądu". Są warte PZ i mogą być zdobyte przez wykonanie Akcji Eksperymentowania, gdy są w Skupieniu. Aby zdobyć Eksperyment, należy spełnić wskazany na nim warunek i ponieść wskazany na nim koszt.

EKSPERYMENTY 1 POZIOMU
(każdy Eksperyment 1 Poziomu jest wart 2 PZ):

Badania Nad SI (AI Research)

Warunek: Posiadaj Przełom z ikoną Technologii.

Koszt: Wydaj 1 T/U/Z.

Badania Nad Zaburzeniami Czasu
(Examine Temporal Distortion)

Warunek: Posiadaj Przełom z ikoną Podróży w Czasie.

Koszt: Wydaj 1 T/U/Z.

Ulepszenie Instalacji Wodnej (Hydro Plant Upgrades)

Warunek: Posiadaj Elektrownię i Podtrzymywanie Życia.

Koszt: Wydaj 2 W.

System Rakiet Międzygwiezdnych
(Interstellar Missile System)

Warunek: Posiadaj Przełom z ikoną Wojny.

Koszt: Wydaj 1 T/U/Z.

Ulepszenie Podtrzymywania Życia
(Life Support Improvements)

Warunek: Posiadaj Przełom z ikoną Społeczeństwa.

Koszt: Wydaj 1 T/U/Z.

Mechanika Kwantowa (Quantum Mechanics)

Warunek: Posiadaj Laboratorium i Fabrykę.

Koszt: Wydaj 2 W.

Odporny Genotyp (Resistant Genotype)

Warunek: Posiadaj Przełom z ikoną Genetyki.

Koszt: Wydaj 1 T/U/Z.

Odwrotna Konwersja Gazu Wodnego
(Reverse Water-Gas Shift)

Warunek: Posiadaj Laboratorium i Podtrzymywanie Życia.

Koszt: Wydaj 2 W.

Osobliwość Technologiczna (Technological Singularity)

Warunek: Posiadaj Elektrownię i Fabrykę.

Koszt: Wydaj 2 W.

Doktryna Ochrony Osi Czasu
(Timeline Protection Doctrine)

Warunek: Posiadaj przynajmniej 6 nieużywanych Kafli Warpu.

Koszt: Zyskaj Paradoks.

EKSPERYMENTY 2 POZIOMU
(każdy Eksperyment 2 Poziomu jest wart 3 PZ):

Badanie Obcych (Alien Studies)

Warunek: Posiadaj przynajmniej 3 Przełomy (dowolne).

Koszt: Wydaj 1 Przełom (dowolny).

Ulepszone Szczeliny w Czasie (Augmented Time Rifts)

Warunek: Posiadaj przynajmniej 8 PZ na Torze Podróży w Czasie (tzn. co najmniej 4 udane Podróże w Czasie).

Koszt: Wydaj 1 U oraz 2 W.

Działania Oszczędnościowe (Austerity Measures)

Warunek: Posiadaj nieujemne Morale.

Koszt: Strać 1 Morale.

System Kastowy (Caste System)

Warunek: Posiadaj przynajmniej 1 Naukowca, 1 Inżyniera, 1 Administratora i 1 Geniusza. Kolejni Geniusz nie mogą zastąpić pozostałych typów Robotników.

Koszt: Strać 1 Robotnika (dowolnego), wydaj 2 W.

Protokół Zarządzania Kolonią
(Colony Coordination Protocol)

Warunek: Posiadaj przynajmniej 5 Budynków.

Koszt: Strać Administratora (może być Wyczerpany).

Szczęśliwy Wypadek (Fortunate Accident)

Warunek: Posiadaj Superprojekt.

Koszt: Strać 1 Geniusza (może być Wyczerpany).

Świadomość Zbiorowa (Hive Mind)

Warunek: Posiadaj przynajmniej 8 Robotników.

Koszt: Wydaj 1 G oraz 1 W.

System Irygacyjny (Irrigation Systems)

Warunek: Posiadaj przynajmniej 10 W.

Koszt: Wydaj 4 W.

Mapowanie Odludzia (Outback Mapping)

Warunek: Posiadaj przynajmniej 3 zasilone Egzoszkielety (na swojej Planszy Gracza).

Koszt: Wydaj 1 Rdzeń Zasilający.

Kieszonkowy Wszechświat (Pocket Universe)

Warunek: Posiadaj Anomalię.

Koszt: Zyskaj 2 Paradoksy.

ASYMETRYCZNE PLANSZE GRACZY – STRONA "B"

Strona "A" na wszystkich Planszach Graczy jest identyczna. Strona "B" jest inna dla każdej Ścieżki, aby lepiej odzwierciedlić ich mocne i słabe strony. Przed przygotowaniem graczy, gracze mogą uzgodnić czy wszyscy będą używać strony "A" czy strony "B".

Poniżej znajduje się lista różnic między stronami "B" Plansz Graczy, a stroną "A".

ŚCIEŻKA HARMONII

Heksy na Egzoszkielety: Na dwóch z trzech dolnych pól, by zasilić Egzoszkielet możesz zapłacić 3 Wody zamiast Rdzenia Zasilającego. Na koniec Fazy Zasilania otrzymujesz po 2 Wody za każdy pusty Heks. Po Uderzeniu dolne środkowe pole także staje się niedostępne.

Morale i Dostawa: Zaczynasz o 1 pole niżej na Torze Morale. Twoje Morale zaczyna się na -4 PZ, a kończy na 8 PZ. Gdy wykonujesz Akcję Dostawy i masz maksimum Morale, otrzymujesz 3 PZ (zamiast 2 PZ).

Koszt Budynków: Pierwsze pole na Fabrykę i Podtrzymywanie Życia kosztuje po 1 W więcej.

Inne: Za każdym razem, gdy otrzymujesz Anomalię, możesz zdecydować, czy chcesz w zamian stracić jeden ze swoich Budynków. Odłóż go na dół odpowiedniego stosu podstawowego.

ŚCIEŻKA DOMINACJI

Heksy na Egzoszkielety: Na koniec Fazy Zasilania nie otrzymujesz Wody za puste Heksy.

Morale i Dostawa: Dostawa jest Darmową Akcją i kosztuje odpowiednio 4/4/4/4/5/5/5 Wody. Trzy pierwsze pola na Torze Morale są warte odpowiednio -3/-2/-1 PZ.

Koszt Budynków: Drugie pole na Elektrownię kosztuje o 1 Z mniej. Trzecie pole na Fabrykę kosztuje o 1 Z mniej. Drugie pole na Podtrzymywanie Życia kosztuje 1 U mniej.

Inne: Ostatnie trzy pola na Torze Podróży w Czasie są warte po 12 PZ. Możesz Konstruować Superprojekty na dowolnych dwóch przylegających do siebie wolnych polach na Budynki na swojej Planszy Gracza.

ŚCIEŻKA POSTĘPU

Heksy na Egzoszkielety: Na trzech dolnych polach, by zasilić Egzoszkielet możesz zapłacić 1 T/U/Z zamiast Rdzenia Zasilającego.

Morale i Dostawa: Ostatnie trzy pola na Torze Morale są warte 3/5/7 PZ, ale Akcja Dostawy na tych polach kosztuje odpowiednio 7/8/8 W. Administrator wykonujący Akcję Dostawy nie pozostaje Zmotywowany.

Koszt Budynków: Pierwsze pole na Elektrownię kosztuje o 1 Z więcej. Pierwsze pole na Podtrzymywanie Życia kosztuje o 1 U więcej.

Inne: Gdy używasz Naukowców do wykonania Akcji Robotnika na swoich Elektrowniach, Fabrykach i Laboratoriach, to pozostają oni Zmotywowani. Potrzebujesz jednego Paradoksu więcej, aby otrzymać Anomalię. Trzy pierwsze pola na Torze Podróży w Czasie są warte odpowiednio 1/2/4 PZ.

ŚCIEŻKA ZBAWIENIA

Heksy na Egzoszkielety: By zasilić Egzoszkielet na dwóch lewych polach, musisz zapłacić 1 T/U/Z. By zasilić Egzoszkielet na dwóch prawych polach, musisz zapłacić 1 Rdzeń Zasilający. Zasilanie Egzoszkieletów na dwóch środkowych polach jest darmowe.

Morale i Dostawa: Zaczynasz o 1 pole dalej na Torze Morale. Twój Tor Morale zaczyna się na -8 PZ, a kończy na 4 PZ.

Koszt Budynków: Drugie pole na Elektrownię kosztuje o 1 Z mniej. Trzecie pole na Laboratorium kosztuje 1 N, 2 T oraz 2 W.

Inne: Ostatnie cztery pola na Torze Podróży w Czasie są warte odpowiednio 12/14/16/20 PZ. Możesz umieścić Anomalię na dowolnym pustym polu na Budynek na swojej Planszy Gracza.

AUTORZY

PROJEKT GRY

Dávid Turczi

oraz

Viktor Peter (Projekt i Produkcja Gry)

i

Richard Amann (Produkcja Gry i Kierownictwo Kreatywne)

PROJEKT GRAFICZNY

Villő Farkas (Kierownictwo Artystyczne, Projekt Graficzny)

Lacza Fejes (Ilustracje na planszy,
Koncepcja Egzoszkieletów, Ilustracje na kartach)

János Kiss (Ilustracje na kartach)

Márton Gyula Kiss (Ilustracje na kartach)

László Szabados (Ilustracje na kartach)

Péter Meszlényi (Koncepcja Liderów)

Laslo Forgach (Grafik 3D)

Inngraphic (Koncepcja Stolic Ścieżek)

INSTRUKCJA

Autorzy

Viktor Péter

Dávid Turczi

Korekta

Villő Farkas

Juci Szakacs

Proofreading

Lutz Pietschker

Lars Frauenrath

Fabien Allois

Jesús Sánchez López

... oraz niezliczona liczba wspierających

Tłumaczenie

Paweł Smoczyk

Korekta: Agnieszka Anioła

TESTERZY

Róbert Ámann, Anton Bendarjevskiy, Jesus Bracamonte, Péter Csaba, Péter Csuka, Benedek Farkas, Róbert Fazakas, Tom Francis, Géza Gálos, András Gyürefi, Balázs Hámori, Mark Harris, Csaba Hegedűs, Ádám Jóna, Gábor Zoltán Kiss, Anna Kokavecz, Balázs Lenhardt, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Frigyes Schőberl, Daniel Somerville, Péter Somogyi, Zalán Szőgyi, Sándor Tabajdi, Dániel Tóth-Szegő, Miklós Tuska, Dániel Illés Vágó, Kriszta Vészi, Tamás Vida, Mihály Vincze, Róbert Zöldi-Kovács

... oraz wiele osób w Zjednoczonym Królestwie i na Węgrzech.

Prawie **100 członków naszej grupy Beta Testów PnP** na Slack. Specjalne podziękowania: Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum oraz Steven Scotherns.

Wszyscy z **Board Game Café** i **Anduril's Flame Club**, oraz pionierzy, którzy testowali grę na Tabletopii i przekazali nam niesamowite opinie.

PODZIĘKOWANIA OD PROJEKTANTA GRY

David chciałby zadedykować grę **Wai-yee** za pokazanie mu ścieżki do harmonii.

Specjalne podziękowania: **Katy i James Faulkner** – grali w kolejne, coraz lepsze wersje tej gry przez prawie trzy lata – gdy zaczynali, praktycznie nie dało się w to grać, ale mimo to nie poddali się.

Podziękowania: **Mihály Vincze** – za zainspirowanie mnie do zostania projektantem gier planszowych i za burzę mózgów na temat potencjalnej gry o podróży w czasie; **Kate Nimmerfroh** – za pomaganie nawet wtedy, gdy nie musiała tego robić.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

4469 wspaniałych wspierających na Kickstarterze – za zabezpieczenie przyszłości Anachrony,

Richard Ham z Rahdo Runs Through, **Ryan LaFlamme** z Cardboard Republic, **Tony Mastrangeli** z Board Game Quest i **Péter Csuka** z Dice & Sorcery – za wspaniałe recenzje,

Benoit Guillet – za zebranie ponad 100 Francuskich wspierających,

Rebecca and Sven Stratmann – za zebranie ponad 100 Niemieckich wspierających,

Herbert Szekely – za bycie naszym ambasadorem w USA,

Péter Csaba – za stworzenie cyfrowego świata Anachrony,

Viktor Csete – za wysokiej jakości prototypy i projekt ramek na kafle i żetony,

Alex Li – za zaprojektowanie Superprojektu Ostateczny Plan,

Scott Dillon – za zaprojektowanie Karty Przygody Twórca Czasu (z dodatku Egzosuit Commander)

DZIĘKUJEMY!

WIĘCEJ ZE ŚWIATA ANACHRONY!

Odwiedź **mindclashgames.com** i przenieś swoją rozgrywkę na wyższy poziom dzięki dodatkowi Egzosuit Commander. Dodatek ten zawiera 30 dużych, bardzo szczegółowych figurek Egzoszkieletów oraz zupełnie nowe moduły rozszerzające rozgrywkę Anachrony.

Copyright, 2017, Mindclash Games i ich partnerzy. Anachrony, logo Anachrony, Mindclash Games, logo Mindclash Games są znakami towarowymi GMH Games. 2017. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom.

Niniejszy produkt nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesiąca życia, gdyż zawiera małe elementy. Faktyczne elementy mogą różnić się od przedstwionych.

Niniejszy produkt nie jest zabawką. Nie jest przeznaczony dla osób w wieku 15 lat lub młodszych.

Mindclash Games mieści się przy 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA , 92620. Kontakt mailowy: info@mindclashgames.com.

WYJAŚNIENIE IKON

Robotnicy

- Naukowiec
- Administrator
- Inżynier
- Geniusz
- Robotnik (dowolny)
- Aktywny Robotnik
- Wyczerpany Robotnik
- Strać Robotnika
- Robotnik pozostaje Zmotywowany podczas zabierania
- Robotnik umiera podczas zabierania

Zasoby

- Tytan
- Złoto
- Uran
- Neutronium
- Tytan, Złoto lub Uran
- Woda
- Rdzeń Zasilający

Budynki

- Elektrownia
- Fabryka
- Podtrzymywanie Życia
- Laboratorium
- Dowolny Budynek
- Superprojekt

Akcje

- Wydobycie Zasobów
- Konstruowanie
- Rekrutacja
- Badania
- Oczyszczanie Wody
- Handel z Nomadami
- Eksperymentowanie
- Rada Światowa
- Dostawa/Zmuszanie Robotników
- Ewakuacja

- Paradoks
- Anomalia
- Przełom
- Punkt Zwycięstwa
- Ułóż Kość
- Rzuć Kością
- Uderzenie (wskazuje efekty po Uderzeniu)
- Przesuń Znacznik Podróży w Czasie
- Zyskaj Morale
- Strać Morale
- 1× Jednorazowy efekt
- Pierwszy Gracz
- ! Uwaga
- ? Dowolna/y/e

- Wydaj/Strać
- Egzoszkielet
- Usuń Kafel Warpu (podczas przesuwania Skupienia)
- Usuń Kafel Warpu (bez przesuwania Skupienia)
- Przesuń Skupienie
- Numer Fazy Rozgrywki
- Warunek Końcowy
- Chronobot
- Moduł "Dzień Sądu"
- Premia za Rekrutację
- Niedostępny Heks
- Pola na Budynki
- Gracz (w czterech kolorach)
- Wszyscy gracze
- Warunek
- Niedostępna/e/y
- Wymiana
- Tylko Egzoszkielet

MINDCLASH GAMES

www.mindclashgames.com