ANACHRONY

SZABÁLYKÖNYV

JÁTÉKELEMEK LISTÁJA

1db Fő játéktábla

4x1 db Játékos tábla

Munkások

25db Tudós
25db Mérnök
15db Adminisztrátor
15db Zseni

Nyersanyagok (kockák/jelzők)

15db Neutrónium *(lila)*
20db Arany *(sárga)*
20db Urán *(zöld)*
25db Titán *(szürke)*

24 db Energiacella jelző

66db Győzelmi Pont jelző
(30 db „5 Győzelmi Pont" jelző,
35 db „1 Győzelmi Pont jelző",
1 db „-3 Győzelmi Pont" jelző)

Víz

20 db „1 Víz" csepp *(világoskék)*
10 db „5 Víz" csepp *(sötétkék)*

FONTOS: A Víz, Nyersanyag és Munkás készletet kifogyhatatlannak tekintjük. Ha az általános készletből esetleg elfogyna a Víz vagy egy adott típusú Nyersanyag/Munkás, használjunk helyettesítőket.

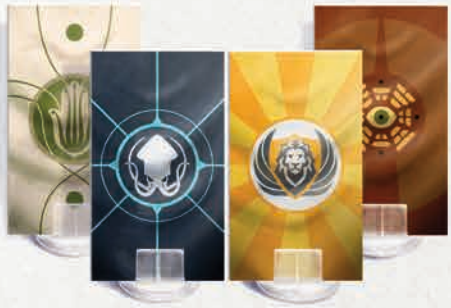
A játékosok elemei

4x1 db Kétoldalú Evakuálás tábla

4x6 hexa
Exo-páncél jelző

4x1 db Kétoldalú útmutató kártya

4x2 db Vezető kártya



4x1 db Játékos zászló műanyag talpban

4x2 DB Időutazás és Morál Jelző
(+ 2x2 db tartalék)

4x8 db Nép jelző

4x9 db Behívás lapka
(3 db Munkás, 4 db Nyersanyag,
1 db „2 egység Víz", 1 db aktivált Exo-páncél)
(+1 db tartalék)

4x15 db Épület lapka
(Erőművek, Gyárak, Létfenntartó épületek, Laborok)

11db Toborozható állomány kártya

11db Bányászható nyersanyag kártya

12db Kétoldalú Idővonal lapka *(+3 db tartalék)*

1db Becsapódás lapka

18db Szuperprojekt lapka

2 db Kutatás dobókocka

1 db Paradoxon dobókocka

1 db Kétoldalú Evakuálási Akció lapka

12db Anomália lapka

3x15 db Találmány lapka

15 db Összeomló Főváros lapka

9 db „Elérhetetlen Hexa” lapka

8db Pontozási Bónusz kártya
(+1 tartalék)

16 db Kezdő Eszköz kártya

1 db Pontozólapokat tartalmazó tömb

16db Paradoxon jelző

A “VÉGÍTÉLET” MODUL JÁTÉKELEMEI

1db Végítélet tábla

10db 1-es szintű Kísérlet

10db 2-es szintű Kísérlet

1db Pontozási Bónusz kártya

2db Irány dobókocka

1db „a Föld megmentése” jelző
(+1 db tartalék)

1 db „a Föld sorsának megpecsételése” jelző
(+1 db tartalék)

CHRONOBOT JÁTÉKELEMEK

1db Chronobot játéktábla

1db Chronobot zászló

6x hexa
Exo-páncél jelző

8db Chronobot Behívás lapka

6db Chronobot jelző

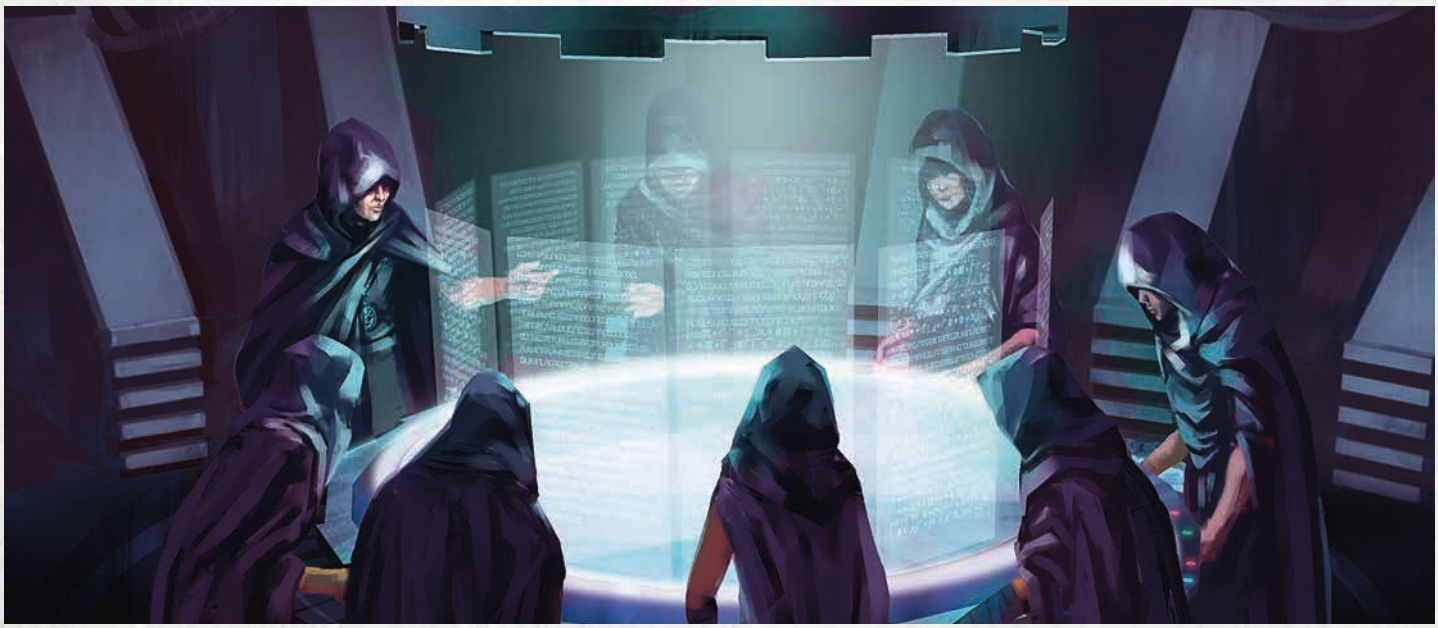
1db Chronobot dobókocka

AZ ELŐZMÉNYEK

Megváltozott a világ. A 26. században járunk, és az Új Föld lassan kezd felépülni a Megtisztulás Napján – a napon, amikor egy titokzatos, végzetes robbanás megrengette az egész bolygót – bekövetkezett pusztításból. A népesség nagy része elpusztult, a bolygó felszíne pedig szinte teljesen lakhatatlanná vált. Senki nem tudta, mi okozta ezt a katasztrófát – a túlélők csak egyet tehettek: menedéket kerestek addig, amíg elült a káosz.

Az emberiség megmaradt része négy, egymástól merőben eltérő ideológiai csoportba rendeződött, amelyeket Népeknek neveztek. A Harmónia békés népe a természet néhány fennmaradt bölcsőjében él, ahol virul a növény- és az állatvilág; az Uralom kemény népe hatalmas hajóján, az úszó nagyvároson járja az óceánokat; a Fejlődés ravasz népe az égen lebegő városából néz le a Földre; a Megváltás ájtatos népe pedig hatalmas föld alatti folyosókon és termekben lakozik. A négy Nép törékeny békében, de egymástól szinte teljesen elzártan él. Egyetlen találkozóhelyük a Főváros, a Föld utolsó független városa, amelyet egy globális irányító szerv, a Világtanács kormányoz.

Sok évvel később felfedezők egy ismeretlen anyagot rejtő, gazdag telérre bukkantak a Megtisztulás Napjának epicentrumánál. A tartós és könnyű anyag, amelyet Neutróniumnak neveztek el, kitűnő építőanyagnak bizonyult. A végzetes nap 300. évfordulójára való megemlékezésként a Világtanács elrendelte öt, teljes egészében Neutróniumból készült, a négy Népet és a Világfővárost jelképező emlékmű felépítését. Az ünnepség kezdetekor a négy Nép küldöttsége tanúja lehetett a Megtisztulás óta az emberiség



történetének legjelentősebb eseményének.

Az emlékműveken a jövőbe vezető Időkapuk nyíltak meg, és felfedték a Neutrónium valódi képességét: energia hatására féregjáratokat tud nyitni az időben. Ez a jövővel létrehozott kapcsolat korábban példátlan fejlődéssel és gazdagsággal áldotta meg az emberiséget, ugyanakkor szörnyű felismeréshez vezetett: a Megtisztulást az elsőként megnyílt Időkapu okozta. Egy jövőbeli aszteroidabecsapódás pusztító energiáját küldte vissza az időben az aszterodia anyagában található jelentős mennyiségű Neutrónium. Ez a becsapódás pedig vészesen közeleg, és nem csak a múltat, hanem a jövőt is elpusztíthatja.

A jövő és a jelen eszközeivel felfegyverkezve mindegyik Nép megtesz minden tőle telhetőt, hogy felkészüljön a közelgő becsapódásra – és az egy igaz Népként uralja az Emberiség jövőjét.

Az Anachrony történetéről és a négy Népről az anachronyboardgame.com oldalon tudhatsz meg többet.

ELŐKÉSZÜLETEK – A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

1. Tegyük a **Fő játéktáblát** az asztal közepére. Két vagy három játékos esetén azt az oldalát használjuk, amelyen csak két-két Kutatásra, Toborzásra és Építkezésre használható hexa mező található.
2. Állítsuk a két **Kutatás dobókockát** a Fő játéktáblán kijelölt helyre.
3. Helyezzük az **Evakuálási Akció lapkát** A (sértetlen) oldalával felfelé fordítva a Fő játéktábla megfelelő mezőjére.
4. Keverjük meg a **11 Toborozható állomány kártyát és a 11 Bányászható nyersanyag kártyát,** majd a két paklit képpel lefelé fordítva tegyük a Fő játéktábla mellé.
5. Válogassuk az **épületeket** típus szerint (Erőmű, Gyár, Létfenntartó és Labor) négy pakliba, majd külön-külön keverjük meg őket. Ezek lesznek az elsődleges paklik. Helyezzük őket képpel felfelé a Fő játéktábla mellé. A játék során az elsődleges paklik tetején található épületeket lehet majd megépíteni.
6. Tegyük az **Anomáliákat** egy pakliba, képpel felfelé fordítva. A **Paradoxon dobókockát** és a **Paradoxon jelzőket** tegyük az Anomáliák mellé.
7. Helyezzük a tábla jobb felső sarkába az összes **Nyersanyagot**, a bal felsőbe pedig az összes **Vizet**. Tegyük az összes **Munkást, Energiacellát és Találmányt** a Fő játéktábla mellé, az épületekkel átellenes részre. A könnyebb hozzáférés érdekében szétválogathatjuk a Munkásokat típusuk, a Találmányokat pedig formájuk szerint. A **Győzelmi Pont jelzőket** tegyük a közelbe.
8. Rendezzük az **Idővonal lapkákat** a Fő játéktábla alá egyenes vonalba, balról jobbra haladva. Ez lesz az Idővonal. A Becsapódás lapkát tegyük a negyedik és az ötödik Idővonal lapka közé.
9. Keverjük meg a **Szuperprojekteket**, majd véletlenszerűen tegyünk belőlük egyet-egyet minden Idővonal lapka fölé. Az első (balról az első) Szuperprojektet képpel felfelé, a többit képpel lefelé fordítva helyezzük el. A Becsapódás lapka fölé ne kerüljön Szuperprojekt. A megmaradt Szuperprojekteket tegyük vissza a játék dobozába.
10. Helyezzünk mindegyik játékos **Nép jelzői** közül egyet a bal szélső Idővonal lapka alá. Ezek lesznek a játékosok **Fókuszjelzői**.
11. A „Legtöbb elvégzett kísérlet" Pontozási Bónusz kártyát tegyük vissza a játék dobozába (erre ugyanis csak a Végítélet modulban van szükség), majd véletlenszerűen válasszunk **5 Pontozási Bónusz kártyát**, és tegyük azokat képpel felfelé fordítva a Fő játéktábla fölé.

ELŐKÉSZÜLETEK – JÁTÉKOSOK

12. Minden játékos választ egy Népet, amellyel játszani fog, majd megkapja az ahhoz tartozó **Játékos táblát**. A játékosok eldönthetik, az A vagy a B oldalt használják-e, de mindenkinek ugyanazt az oldalt kell használnia. Mindegyik játékos megkapja a Népe színéhez tartozó játékelemeket (**6 db Exo-páncélt, 9 db Behívás lapkát, 8 Nép jelzőt, valamint a Morál és az Időutazás jelzőt**).

13. Tegyük a játékosok elé az általuk választott Néphez tartozó **Evakuálás táblát** egy véletlenszerűen kiválasztott oldalával felfelé fordítva. Minden oldalon más Evakuálási feltétel szerepel, amelynek teljesítéséért az Evakuálási Akció végrehajtásakor pontok járnak.

14. A játékosok megkapják a **kezdő Nyersanyagaikat, Vizüket és Energiacelláikat**, valamint minden más, az általuk választott Evakuálási táblán jelölt elemet. A Fejlődés Népe megkapja a véletlenszerűen kiválasztott kezdő Találmányát. A kezdő Munkásokat (ha nincs ettől eltérő utasítás) állítsuk az Aktív oszlopba, a Morál és az Időutazás jelzőt pedig helyezzük a megjelölt kiindulási pozíciójukba.

15. Minden játékosnak választania kell a Népük esetében elérhető két **Vezető kártya** közül. A kiválasztott Vezetőt tegyük az Evakuálás tábla kijelölt helyére.

16. Mindegyik játékosnak adjuk oda a hozzá tartozó **Játékos zászlót** (a műanyag talpba állítva). A játékosok állítsák a zászlójukat maguk elé. Az lesz az Első Játékos, akinek a legutóbb volt déjà vuje – az ő Zászlóját tegyük a Világtanács Akciómezők mellett kijelölt helyre. Utolsó lépésként pedig az Első Játékossal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva adjunk a játékosoknak 0/1/1/2 Vizet.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az Anachrony világában Te vagy az Új Föld egyik ideológiai Népének Vezetője. A négy Nép a Harmónia, az Uralom, a Fejlődés és a Megváltás.

A végső célod felkészülni a közelgő aszteroidabecsapódásra, biztosítani a néped jövőjét és felülkerekedni a másik három Népen, hogy végül a tiéd válhasson az emberiség jövőjét formáló, uralkodó ideológiává.

A játék legfeljebb 7 fordulóból, más néven Korszakból áll, melyek mindegyike több évet ölel fel. A negyedik Korszak végén becsapódik az aszteroida, ez pedig megváltoztatja a hátralévő Korszakok alakulását, és elindítja a játék végéig tartó visszaszámlálást.

Az Anachrony három fő koncepcióra – az Exo-páncélok aktiválására és használatára, az Akciók Munkások segítségével

történő végrehajtására, valamint az Időutazás használatára – épül. Ebben a szakaszban röviden áttekintjük ezeket a fogalmakat – a játékmenet részletei a következő fejezetekben találhatók.

Exo-páncélok: Az egyes Korszakok elején minden játékos legfeljebb 6 Exo-páncélt aktiválhat. Ezért bizonyos esetekben Energiacellákkal kell fizetniük. Az Exo-páncélok a Munkásokat védik, amikor azok kimerészkednek a Nép Fővárosának biztonságából – ezek száma határozza meg, hány Akció hajtható végre a Fő játéktáblán.

Akciók végrehajtása a Munkásokkal: Az Akciókörök fázis képezi mindegyik Korszak lényegét: ekkor a játékosok felváltva hajtanak végre Akciókat a Munkásaikkal. A Munkásokat használhatjuk önállóan (a Játékos táblán) és Exo-páncélokban is (a Fő játéktáblán). Azok a Munkások, amelyeket az Akciókörök fázisban Akciók végrehajtására használtunk, a Korszak végére általában elfáradnak.

Behívás lapka

Erőmű

Paradoxon

Anomália

Idővonal lapka

Időutazás: Az Időkapuknak köszönhetően az emberiség felgyorsíthatja fejlődését az Időutazás segítségével. Minden Korszak elején – a Behívási fázisban – nyersanyagot és munkaerőt kérhetnek a jövőjükből – ezt az Idővonalon elhelyezett Behívás lapkákkal jelzik. Később azonban a kör bezárásához vissza kell küldeniük ezeket az eszközöket a múltba – ezt az Erőmű épületek segítségével tehetik meg, amelyek aktiválják az Időkaput, és megnyitják annak Fókuszát egy múltbeli Korszakra. Minél később térnek vissza az eszközök a múltba, annál nagyobb eséllyel okozhatnak ideiglenes Paradoxonokat, majd végül Anomáliákat.

A játék a Világfőváros – az aszteroida becsapódása miatt bekövetkezett – összeomlása után, a Győzelmi Pontok összeszámolásával ér véget. A Győzelmi Pontok megszerzésének több módja is van, a legfontosabbak ezek közül a következők: Épületek és Szuperprojektek felépítése, Találmányok létrehozása, az Időutazás használata, magas Morál elérése és az összeomló Világfőváros evakuálása.

EGY FORDULÓ – EGY KORSZAK

Minden Korszak az alábbi fázisokból áll (ebben a sorrendben):

1. **Előkészületi fázis** – Fordítsuk fel a következő Idővonal lapka feletti Szuperprojektet, frissítsük az Épületek paklit, és töltsük fel a Nyersanyagok és a Munkások az adott Korszakban elérhető készletét.
2. **Paradoxon fázis** – Azoknak a játékosoknak, akik a Behívással túlterhelték az Idővonalat, dobniuk kell a Paradoxon kockával. Az első Korszakban ez a fázis kimarad.
3. **Aktiválási fázis** – A játékosok aktiválhatják az Exo-páncélokat, amelyek segítségével a Munkásaik Akciókat hajthatnak végre a Fő játéktáblán.
4. **Behívási fázis** – A játékosok Behívás lapkákat tehetnek az aktuális Idővonal lapkára, s így eszközöket hozhatnak vissza a jövőből a jelenbe.
5. **Akciókörök fázis** – A játékosok felváltva hajtanak végre Akciókat a Játékos táblájukon és a Fő játéktáblán, egészen addig, amíg mindenki passzol.
6. **Kör vége fázis** – Gyűjtsük be a Munkásokat és az Exo-páncélokat az Akciómezőkről, ellenőrizzük, nem következik-e be a Becsapódás és nem ér-e véget a játék, majd állítsuk a játékosok Fókuszjelzőjét a következő Korszakra.

1 ELŐKÉSZÜLETI FÁZIS

A Szuperprojekt felfedése: Fordítsuk a következő (vagyis a jelenlegi lapkától jobbra található) Idővonal lapka feletti Szuperprojektet képpel felfelé.

Példa:

Az elérhető épületek frissítése: Tegyük az elsődleges paklik tetején található épületeket az adott pakli mellé, képpel felfelé fordítva. Így minden épülettípus esetében létrejön egy másodlagos pakli. Ha már vannak épületek a másodlagos pakliban, tegyük az éppen leemelt lapokat azok tetejére, lefedve a korábban a pakli tetején lévő lapot.

Példa:

Az Akciókörök fázisban az elsődleges és másodlagos paklik tetején található épületeket lehet felépíteni.

Példa:
Az elérhető Munkások meghatározása

Példa:
Az elérhető Nyersanyagok meghatározása

Bányászható nyersanyag

Az elérhető Munkások meghatározása: Távolítsunk el minden megmaradt Munkást a Toborozható állományból. Vegyük fel a Toborozható állomány pakli legfelső lapját, majd a kártyán ábrázolt négy Munkást helyezzük a Toborzás akció mellett található Toborozható állomány mezők közül a megfelelőre. Az azonos típusú Munkásokat tegyük egymás tetejére.

Az elérhető Nyersanyagok meghatározása: Távolítsunk el minden megmaradt Nyersanyagot a Bányászható nyersanyag mezőkről. Vegyük fel a Bányászható Nyersanyag pakli legfelső lapját, majd a kártyán ábrázolt öt Nyersanyagot helyezzük a Bányászat Akciótól balra található Bányászható Nyersanyag mezőkre. Végezetül mindegyik Bányászat hexa mező mellé tegyünk egy Uránt, egy Aranyat és egy Titánt a megfelelő mezőre.

FONTOS: A Becsapódás után a kihúzott kártyán szereplő legfelső Nyersanyagot hagyjuk figyelmen kívül, helyette mindig egy Neutróniumot helyezzünk a legfelső mezőre.

2 PARADOXON FÁZIS

MEGJEGYZÉS: A Paradoxon fázis csak a második Korszaktól kezdve kerül sorra. A játékszabályok első olvasásakor és tanításakor érdemes átugrani ezt a fázist addig, amíg meg nem ismerkedünk a Behívás (4. fázis) és az Időutazás fogalmával.

Paradoxon dobások

Balról kezdve vegyünk sorba minden olyan Idővonal lapkát, amelyen legalább egy Behívás lapka található. Minden Idővonal lapka esetén az a játékos dob egyet a Paradoxon dobókockával, akinek a legtöbb Behívás lapkája van rajta. A játékos ezután a dobott számmal megegyező mennyiségű (0, 1 vagy 2 db) Paradoxon jelzőt kap. Döntetlen esetén, tehát ha több játékosnak is ugyanannyi Behívás lapkája van egy Idővonal lapkán, minden érintett játékosnak dobnia kell a kockával.

Anomáliák

Az anomáliák furcsa, veszélyes hibák az idő szövetében, amelyek befedik az építési mezőket, de nem számítanak épületnek. Minden, a játék végén fennálló Anomália -3 Győzelmi Pontot jelent.

Példa:
Paradoxon fázis

Ellenőrzési sorrend

Az a játékos, aki (bármilyen módon) megkapja a harmadik Paradoxon jelzőjét, azonnal egy Anomália hatása alá kerül. Amikor ez bekövetkezik, a játékos:

- nem dobhat több Paradoxont (ha maradt még dobása).
- visszateszi Paradoxon jelzőit a készletbe (akkor is, ha ekkor több mint három jelzője van).
- az Idővonal lapkákon elhelyezett Behívás lapkái közül visszatehet egyet a személyes készletébe (de csak azután, hogy minden játékos Paradoxondobása megtörtént).
- felvesz egy Anomália lapkát a paklikból, és azt Játékos tábláján a balról az első szabad építési mezőre teszi (ha az adott oszlopban több szabad mező is van, a játékos választhat, melyik sorba teszi).

A játék végén minden, a Játékos táblán maradt Anomália lapka -3 Győzelmi Pontot jelent.

MEGJEGYZÉS: Ha a játékosok jobban szeretik a kiszámíthatóságot, megállapodhatnak abban is, hogy egyáltalán nem használják a Paradoxon dobókockát; ebben az esetben minden alkalommal, amikor dobniuk kellene, automatikusan kapnak 1 Paradoxont.

Példa:

MEGJEGYZÉS: Ha nincsen szabad építési mező, a játékosnak valamelyik épülete tetejére kell tennie az Anomáliát. Ehhez az épülethez addig nem férhet hozzá, amíg az azt befedő Anomáliát el nem távolítja.

MEGJEGYZÉS: Bizonyos, a játékban elérhető képességek három fölé emelhetik a Paradoxonok lehetséges számát.

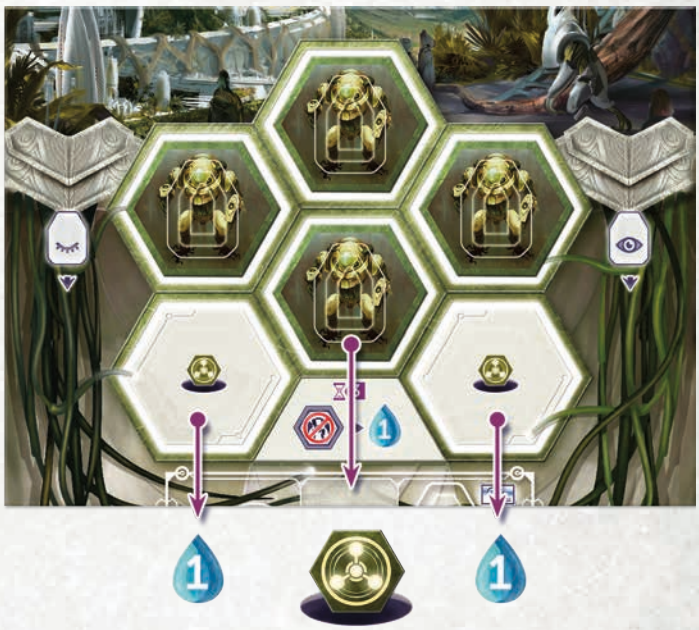
3 AKTIVÁLÁSI FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok aktiválhatják Népük Exo-páncéljait, amelyek segítségével Munkásaik túlélhetik az Új Föld mostoha körülményeit, mialatt a Fő játéktáblán Akciókat hajtanak végre.

Az Első Játékossal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos:

1. **feltesz legfeljebb 6 Exo-páncélt a Játékos táblája** hexa mezőire (egy-egy Exo-páncélt minden mezőre). Az alsó három mező valamelyikére helyezett páncélokért **1-1 Energiacellával** kell fizetniük.
2. **1 Vizet kap minden üresen maradt hexa mezőért.**

Példa:



MEGJEGYZÉS: A játék felgyorsítása érdekében a játékosok megegyezhetnek abban, hogy egyszerre aktiválják az Exo-páncéljaikat, nem pedig egymás után.

MEGJEGYZÉS: A Becsapódás után (ld. „Becsapódás" fejezet a 18. oldalon) a három felső hexa mező közül kettőt be kell fedni, amelyeket így már nem lehet használni. Ezután nem tehetünk ide Exo-páncélokat, és ezek a mezők Vizet sem fognak termelni.

4 BEHÍVÁSI FÁZIS

Az eredeti katasztrófa által a Földre juttatott Neutróniumnak köszönhetően lehetővé vált az Időutazás. Így a játékosok minden Korszakban dönthetnek úgy, hogy kérnek valamit a jövőből. Ehhez nem kell semmi mást tenniük, csak meghozni a döntést – a kért javak azonnal megjelennek. Ez azonban nincs ingyen – néhány Korszakkal később a játékosokon a sor, hogy teljesítsék múltbeli énjük igényét, és visszaküldjék a javakat, különben fennáll a veszélye, hogy megbontják a tér-idő kontinuumot.

Minden játékos elrejt a kezében **0, 1 vagy 2 Behívás lapkát** (a titkosság biztosítása érdekében rejtsük el a többi Behívás lapkát is). Mindenki egyszerre fedje fel a lapkákat, és helyezze őket a jelenlegi Idővonal lapkára (a sorrend nem számít). A játékosok sorrendjének megfelelően minden Játékos azonnal megkap minden, az általa választott Behívás lapká(ko)n szereplő eszközt. Az Idővonalra helyezett lapkákat később begyűjthetjük (ld. „Erőmű épületek: Időutazás és Fókusz" a 16. oldalon) és újra felhasználhatjuk.

Példa:

1. A behívott eszközöket a közös készletből vegyük el.
2. Minden Munkás behívásának 1 Víz az ára (az Időkapun való átkelés ugyanis komolyan megviseli őket), enélkül nem választhatjuk az adott Behívás lapkát. Lehetséges ugyanakkor a Munkással egyszerre behívott Vízzel is fizetni. A behívott Munkások a játékos Aktív oszlopába kerülnek.
3. A behívott Exo-páncélokat a Játékos tábla hexa mezőibe kell tenni, még ha adott esetben Elérhetetlen Exo-páncél Mező lapkákra kell is állítani őket.

5 AKCIÓKÖRÖK

Ez a játék legfontosabb fázisa. A játék egymást követő körökben, az óramutató járásával megegyező irányban halad, az Első Játékossal kezdve. A saját körükben a játékosok több **Extra Akciót** is végrehajthatnak, majd a következők egyikét tehetik:

1. **Elhelyezhetnek egy Munkást** egy, a játékos saját Játékos tábláján található üres Munkás mezőn (jellemzően épületeken, Szuperprojekteken vagy Anomáliákon), majd végrehajthatják annak Akcióját.
2. **Elhelyezhetnek egy Exo-páncélos Munkást** a Fő játéktábla valamelyik hexa mezőjén vagy hexa gyűjtőmezőjén, majd végrehajthatják annak Akcióját.
3. **Passzolhatnak** – ekkor a Korszak során már nem tehetnek le több Munkást.

Példa:

Ha minden játékos passzolt, a Kör vége fázis következik.

FONTOS: Extra Akciók
A játékosok az Extra Akciókat minden Korszakban egyszer hajthatják végre, bármelyik körük során. Az Extra Akció mezőt használat után fedjük le egy Nép jelzővel, emlékeztetőül, hogy már végrehajtottuk azt. Az Extra Akció végrehajtásával még nem ér véget a játékos köre – ugyanabban a körben egy Munkást is elhelyezhet valahol. Ha a játékos Nép jelzői elfogynak, az adott Korszakban már nem hajthat végre több Extra Akciót.

Példa:

Az Extra Akciók jellemzően épületeken és Szuperprojekteken jelennek meg, de a Kényszermunka és bizonyos Vezetői Képességek is Extra Akciók.

6 KÖR VÉGE FÁZIS

A) A MUNKÁSOK BEGYŰJTÉSE

Gyűjtsünk be minden Munkást a Fő játéktáblán található minden Exo-páncélból és a Játékos táblák minden Munkás mezőjéről. A Motivált jelzésű Akciók esetén helyezzük a Munkást a tulajdonosa **Aktív oszlopába** (Az Ellátás Akciómezőtől jobbra); egyéb esetben tegyük a **Fáradt oszlopba** (Az Ellátás Akciómezőtől balra).

Fáradt oszlop *Aktív oszlop*

Gyűjtsünk be minden üres Exo-páncélt a Fő játéktábláról, és tegyük őket a megfelelő játékos személyes készletébe (NE a Játékos táblán található hexa mezőkre – az Exo-páncélokat előbb újra aktiválni kell).

FONTOS: A Becsapódás után, ha begyűjtünk egy Összeomló Főváros hexa mezőn elhelyezett Exo-páncélt, fordítsuk a mezőt az Elérhetetlen Hexa oldalára.

Végezetül minden játékos gyűjtse be az összes Nép jelzőjét a Extra Akció mezőkről, hogy a következő Korszakban újra használhassa azokat.

B) A BECSAPÓDÁS ELÉRKEZÉSÉNEK ELLENŐRZÉSE

Ha a jelenlegi Idővonal lapkát a Becsapódás lapka követi, bekövetkezik a Becsapódás. Ekkor lépjünk előre a Becsapódás szabályaihoz (18. oldal), majd folytassuk tovább innen.

MEGJEGYZÉS: Az alapjátékban a Becsapódás mindig a negyedik Korszak után következik be.

C) A JÁTÉK BEFEJEZŐDÉSÉNEK ELLENŐRZÉSE

Ha az alábbi feltételek közül bármelyik teljesül, a játék azonnal véget ér. A végső pontozás elvégzéshez lépjünk előre a 19. oldalra a „Játék befejezése" szabályokhoz (és hagyjuk ki a D lépést).

- A Főváros infrastruktúrája összeomlott: Mindegyik Összeomló Főváros Akciót átfordítottuk az Elérhetetlen Hexa oldalára.
- Befejeződött a hetedik Korszak.

D) A KÖVETKEZŐ KORSZAK

Ha ekkor vannak még nem használt Exo-páncélok a Játékos táblák hexa mezőin, azokat tegyük vissza a személyes készletbe. Léptessük mindegyik játékos Fókuszjelzőjét a következő Korszakhoz tartozó Idővonal lapkára (a további részleteket a 16. oldalon található „Erőmű épületek: Időutazás és Fókusz" fejezet írja le). Egy Korszak kezdetekor mindig az adott Idővonal lapkának kell mindegyik játékos Fókuszában állnia. Lépjünk tovább a következő Korszakra. Az Első Játékos ezután is az lesz, aki a legutóbb hajtotta végre a megfelelő Világtanács Akciót.

AKCIÓK

MUNKÁSOK ÉS AKCIÓMEZŐK

Az Anachronyban négy különböző Munkást használhatunk: Mérnököket, Tudósokat, Adminisztrátorokat and Zseniket. A Munkásokat az Akciómezőkön elhelyezve Akciókat hajthatunk velük végre a Fő játéktáblán (az Exo-páncélok segítségével) vagy a saját Játékos táblánkon. Bizonyos típusú Munkások kiemelkedően jók adott akciók végrehajtásában, míg másokat képtelenek elvégezni.

Zseni
HASZNÁLHATÓ
Tudósként *Mérnökként* *Adminisztrátorként*
AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA SORÁN

A Zsenik pedig különleges Munkások, akiket a táblákon elhelyezve bármilyen Munkásként felhasználhatunk.

FONTOS: Nem fizethetünk Zsenikkel más Munkások helyett, és nem küldhetjük őket vissza az időben Munkásokat Behívó lapkákat begyűjteni.

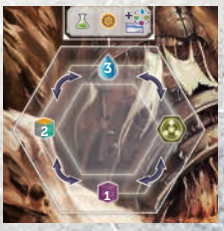
Egy játékos Munkásai akkor minősülnek aktívnak, ha a Játékos tábla Aktív oszlopában vannak (ha a táblákon helyezzük el őket, „elfoglaltak" lesznek, ha pedig elfáradtak, a Fáradt oszlopba kerülnek). Akciókat csak Aktív Munkásokkal hajthatunk végre, és csak őket küldhetjük vissza Időutazással a Behívás lapkák begyűjtésére. A (jellemzően Szuperprojektekért) fizetendő Munkásokat viszont mind az aktív, mind a fáradt Munkásokkal megfizethetjük.

A játékban három különböző Akciómező található:

Példa:

1. **Hexa mezők**: A Fő játéktáblán az Akciómezők hexa formájúak, mivel ezeken csak aktivált Exo-páncélban helyezhetjük el a Munkásokat. Ha Munkást helyezünk el a Fő játéktábla egyik hexa mezőjén, az adott mező a Korszak hátralévő részében nem lesz elérhetető. Az ugyanazon Akcióhoz tartozó különböző hexa mezőket bármilyen sorrendben elfoglalhatjuk.

Példa:



2. **Hexa gyűjtőmezők:** A hexa gyűjtőmezők a hexa mezőkhöz hasonlóan működnek, de mindig rendelkezésre állnak, és bármennyi Munkást elhelyezhetünk rajtuk (Exo-páncélban).

3. **Munkás mezők:** A Játékos táblákon (beleértve az épületeket, a Szuperprojekteket és az Anomáliákat is) a Munkás mezőket Korszakonként csak egyszer használhatjuk. A Munkásoknak nincs szükségük Exo-páncélokra ahhoz, hogy ezekre a mezőkre lépjenek.

Példa: Munkás mezők

Némelyik Akciómező további tulajdonságokkal is rendelkezik:

- Néhányon Munkásokra vonatkozó korlátozás érvényes – ezeken csak a rajtuk ábrázolt típusú Munkások (vagy Zsenik) helyezhetők el.
- Van, amelyik további előnyöket biztosít, ha a meghatározott típusú Munkás (vagy Zseni) kerül rá.
- Néhányhoz (Víz vagy Nyersanyag) költség társulhat – ezeket az eszközöket kell megfizetni azért, hogy Munkásokat helyezhessünk az adott mezőre.
- Néhány pedig „Motivált" állapotban tartja a Munkásokat – az ilyen mezőkön elhelyezett Munkások a Munkások begyűjtése fázisban az Aktív oszlopba kerülnek.

A különböző Akciók részletes szabályait és Munkásokra vonatkozó korlátozásait a következő fejezet írja le.

AKCIÓK A FŐ JÁTÉKTÁBLÁN

Főváros Akciók: Az Építkezés, a Toborzás és a Kutatás mind Főváros Akció. A Becsapódás után a Főváros Akciókat le kell fedni az Összeomló Főváros lapkákkal, amely jobb helyhez kötött tulajdonságokkal rendelkeznek, míg a Munkásokkal kapcsolatos korlátozásokat és előnyöket továbbra is fenntartják (a részleteket ld. a „Becsapódás" fejezetben, a 18. oldalon). A Világtanács Akcióval (ld. később) csak a Főváros Akciókat másolhatjuk le.

A Főváros Akciók mindegyikéhez három elérhető hexa mező tartozik:

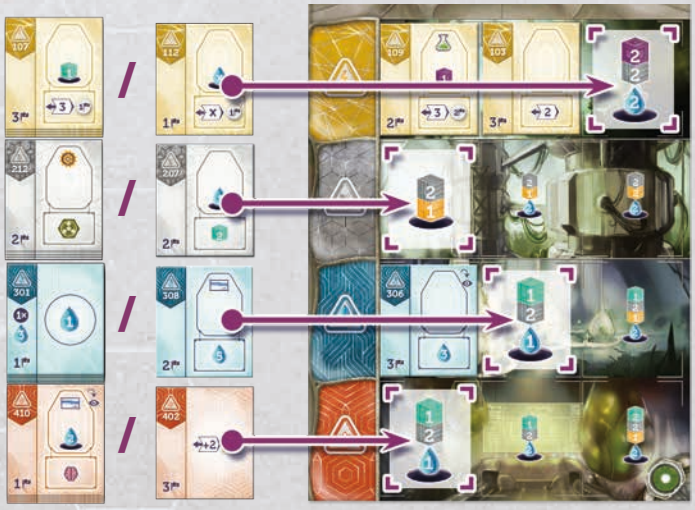
1. A felső mezők esetében nincs kikötés
2. A középső mezőkön 1 Vizet kell megfizetni
3. Az alsó mezőkön 2 Vizet kell megfizetni (ezek a mezők csak 4 játékos esetén használhatók).

ÉPÍTKEZÉS

Normál akció: Válasszunk az alábbi két opció közül:

1. Vegyünk fel a 8 épület pakli (minden épülettípus elsődleges és másodlagos paklija) bármelyikének tetejéről egy képpel felfelé fordított **épületet**, majd helyezzük azt a Játékos táblánk megfelelő sorába, balról az első üres mezőre, **és fizessük meg a mezőn megjelölt költségeket**.
   - Ha nincsen az adott épülettípushoz tartozó üres mezőnk, akkor abból a típusból már nem építhetünk többet.
   - Ha az épületet az elsődleges paklából választottuk ki, az alatta lévő épület azonnal megépíthető lesz.
   - Ha a másodlagos paklából választottunk, és a lap alatt található másik épület, az (ismét) azonnal megépíthető lesz.

Példa:



2. Építsük fel a Fókuszban lévő (vagyis a Fókuszjelzővel jelölt Idővonal lapka feletti) **Szuperprojektet**. Alapértelmezés szerint ez a jelenlegi Korszak Idővonal lapkáját jelenti, de a Fókuszt az Időutazással átállíthatjuk. Helyezzük a Szuperprojektet a Játékos tábla balról az első, egymással vízszintesen határos két mezőjére (ha több ilyen mezőpár is van, a játékos választhat, melyik sorba teszi azt). **Hagyjuk figyelmen kívül a mezőn szereplő költségeket, ehelyett a Szuperprojekten megjelölt költségeket fizessük meg** (beleértve a Találmányokat is). Ha egy Szuperprojekt megépítési költségében Munkás is szerepel, a Munkást az Aktív és a Fáradt oszlopból vehetjük el.

Példa:

Munkásokra vonatkozó feltételek

- Nem aktiválhatjuk Adminisztrátorral.
- Ha Mérnökkel aktiváljuk, az Akció teljes költségéből levonhatunk 1 Titánt.

TOBORZÁS

Normál akció: Válasszunk egy Munkást a Toborozható állományból, majd tegyük a Játékos táblánkon található Aktív oszlopba. A választott Munkás típusától függően bónuszt is kaphatunk:

- Tudós: 2 Víz
- Mérnök: 1 Energiacella
- Adminisztrátor: 1 Győzelmi Pont
- Zseni: A fenti három bónusz közül bármelyik

Munkásokra vonatkozó feltételek

- Nem aktiválhatjuk Tudóssal.
- Ha Mérnökkel aktiváljuk, nem választhatunk Zsenit (csak Tudóst, Mérnököt vagy Adminisztrátort).

KUTATÁS

Normál akció: A Kutatás dobókockák egyikét (a Forma vagy az Ikon kockát) fordítsuk az általunk választott oldalára, a másikkal pedig dobjunk egyet. Vegyük fel a kockák által megadott formájú és ikonnal megjelölt **Találmány lapkát**. A „?” ikon esetén bármelyik ikont választhatjuk. **A kockát nem fordíthatjuk a „?” ikont ábrázoló oldalára.**

Példa:

MEGJEGYZÉS: Ha a kidobott Találmány esetleg nem áll rendelkezése, az egyik, általunk választott dobókockával dobjunk újra.

Munkásokra vonatkozó feltételek

- Csak Tudóssal aktiválható.

VILÁGTANÁCS

A Világtanács akcióval kiválaszthatunk egy olyan **Főváros Akciót** (Építkezés, Toborzás vagy Kutatás), **amelynek már nincs több elérhető mezője,** és végrehajthatjuk az ahhoz tartozó normál Akciót.

A lemásolt Főváros Akció Munkásokra vonatkozó korlátozásai és előnyei érvényesek a Világtanácson elhelyezett Munkásra, de a helyhez kötött tulajdonságok (pl. a hexa mezőkön jelzett, megfizetendő Víz költségek és a Összeomló Főváros lapka bónuszai) nem.

Példa:

MEGJEGYZÉS: Ha egy játékos szeretne Első Játékossá válni, abban az esetben is elhelyezhet egy Munkást a bal oldali Világtanács mezőn, ha minden Főváros Akcióhoz tartozik elérhető Munkás mező. Ekkor az adott játékos válik az Első Játékossá, de ezen kívül nem hajthat végre semmilyen Akciót.

Munkásokra vonatkozó feltételek

- Ezen akció ugyanazokkal a Munkásokra vonatkozó korlátozásokkal és/vagy bónuszokkal rendelkezik, mint a lemásolt Főváros Akció.

A Világtanácshoz két hexa mező tartozik:

Példa:

1. Bal oldali mező — a játékosnak 2 Vizet kell megfizetnie, és ő lesz az Első Játékos (ebben az esetben cseréljük le a korábbi Első Játékos zászlóját az Akciómező mellett található mezőn).
2. A jobb oldali mező esetében 1 Vizet kell megfizetni.

FONTOS: A Becsapódás után változatlanul lemásolhatjuk a normál Főváros Akciókat a Világtanács akció segítségével. Viszont ekkor már abban az esetben is lemásolhatjuk őket, ha minden mezőjüket Exo-páncélok foglalják el, vagy Elérhetetlen Hexa lapkák fedik le.

NYERSANYAGBÁNYÁSZAT

Vegyünk el 1 szabadon választott Nyersanyagot a Bányászható nyersanyagok közül.

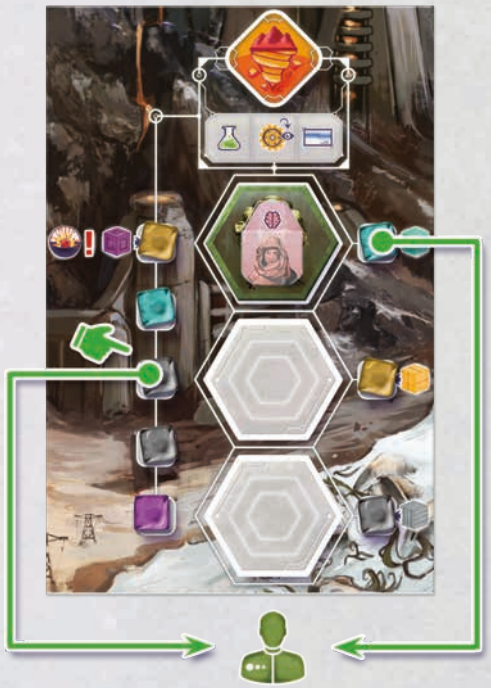
Munkásokra vonatkozó feltételek

- Ha Mérnökkel aktiváljuk, az Motivált marad.

A Nyersanyagbányászathoz három elérhető hexa mező tartozik:

1. A felső mező esetében a Bányászható nyersanyagok közül elvett Nyersanyagon kívül vegyünk el egy Uránt is.
2. A középső mező esetében a Bányászható nyersanyagok közül elvett Nyersanyagon kívül vegyünk el egy Aranyat is.
3. Az alsó mező esetében a Bányászható nyersanyagok közül elvett Nyersanyagon kívül vegyünk el egy Titánt is.

Példa:



VÍZTISZTÍTÁS

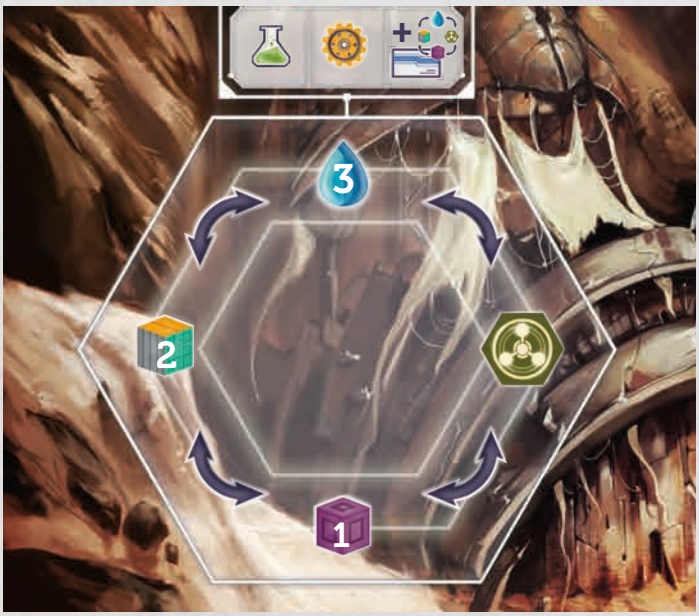
Vegyünk el 3 vizet a készletből.

Munkásokra vonatkozó feltételek

- Ha Tudóssal aktiváljuk, még 1 Vizet elvehetünk.

A Víztisztításhoz hexa gyűjtőmező tartozik, amelyen bármennyi Munkást elhelyezhetünk.

KERESKEDÉS NOMÁDOKKAL



Választhatunk az alábbi lehetőségek közül:

- 3 Vizet váltunk be 1 Energiacellára vagy fordítva
- 1 Energiacellát váltunk be 1 Neutróniumra vagy fordítva.
- 1 Neutróniumot váltunk be 2 másik Nyersanyagra (a Titán, az Urán és az Arany bármilyen kombinációjában) vagy fordítva.
- 2 Nyersanyagot (a Titán, az Urán és az Arany bármely kombinációjában) váltunk be 3 Vízre, vagy fordítva.

Munkásokra vonatkozó feltételek

- Ha Adminisztrátorral aktiváljuk, kétszer (egymás után) választhatunk a fenti lehetőségek közül.

A Kereskedés Nomádokkal akcióhoz két elérhető hexa gyűjtőmező tartozik, ahol bármennyi Munkást elhelyezhetünk.

EVAKUÁLÁS

Ez az Akciómező csak a Becsapódás után használható. Minden játékos a játék során egyszer, kizárólag **az Evakuálás táblán megjelölt feltétel teljesítése esetén használhatja**.

Helyezzük az összes Nép jelzőnket a lapka szabad számozott mezői közül a legfelsőre. Ekkor megkapjuk az Evakuálás táblán, az Evakuálási feltételnél meghatározott Győzelmi Pontokat. Ha a Nép jelzőnket a -3 Győzelmi Pont jelzővel megjelölt mezőre helyezzük, hárommal kevesebb (de legrosszabb esetben nulla) Győzelmi Pontot kapunk az Evakuálásért. **Az Evakuálás Akció végrehajtásáért maximum 30 Győzelmi Pont kapható.**

Az Evakuálás tábla meghatároz bizonyos eszközöket, és megadja az értük járó Győzelmi Pontok arányát. Így további Győzelmi Pontokat kaphatunk attól függően, mennyi eszköz van a birtokunkban, amikor végrehajtjuk az Evakuálási Akciót. A pontozás után ezeket az eszközöket megtarthatjuk.

Munkásokra vonatkozó feltételek

- Az Evakuálás Akciót bármelyik Munkással végrehajthatjuk.

Az Evakuáláshoz hexa gyűjtőmező tartozik, ahol bármennyi Munkást elhelyezhetünk, azonban egy játék során mindegyik játékos csak egyszer hajthatja végre ezt az Akciót.

AKCIÓK A JÁTÉKOS TÁBLÁN

A Játékos táblán minden mező Munkás mező vagy Extra Akció – ezek aktiválásához nincs szükség Exo-páncélokra.

ELLÁTÁS

Az Ellátás Akció minden Játékos táblán az Aktív és a Fáradt oszlop között található. Fizessük meg a Mo csúszkán éppen elfoglalt pozíciónk alatti Víz szimbólum mellett látható számnak megfelelő mennyiségű Vizet **(1)**, majd **helyezzük át az összes Munkásunkat a Fáradt oszlopból az Aktív oszlopba (2).** (A Munkások így készen állnak arra, hogy az adott Korszak későbbi Akcióköreiben felhasználjuk őket.) Végezetül, **lépjünk egyet előre (jobbra) a Morál csúszkán (3)**. Ha már a legmagasabb Morálon állunk, feljebblépés helyett a Morál csúszka jobb szélén megadott mennyiségű GYP-t kapunk.

Példa:

Munkásokra vonatkozó feltételek

- Ha Adminisztrátorral aktiváljuk, az Motivált marad.

KÉNYSZERMUNKA

A Kényszermunka Akció minden Játékos táblán az Aktív és a Fáradt oszlop között található. **A Kényszermunka Extra Akció,** végrehajtásához nincs szükség Munkásokra. Tegyük az egyik Nép jelzőnket a mezőre **(1)**, majd **helyezzük át az összes Munkásunkat a Fáradt oszlopból az Aktív oszlopba (2)** (így az adott Korszak későbbi Akcióköreiben használhatjuk őket). Végezetül **lépjünk egyet vissza (balra) a Morál csúszkán (3)**. Ha már a legalacsonyabb Morálon állunk, visszalépés helyett elveszítünk egy szabadon választott Munkást.

Példa:

ERŐMŰ ÉPÜLETEK: IDŐUTAZÁS ÉS FÓKUSZ

Az Erőmű Épületekkel aktiválhatjuk az Időkapukat, s így manipulálhatjuk az időt. A játékosok az Időkapuk aktiválásakor **áttehetik az Időkapu Fókuszát egy korábbi Idővonal lapkára**. Minden Erőmű egy adott erősségi és nehézségi besorolással rendelkezik, ezt a játékban a **hatótáv**fejezi ki. Amikor aktiváljuk az Erőművet, az alábbi lépéseket hajthatjuk végre, a megadott sorrendben:

1. Áthelyezzük a **Fókuszjelzőnket** bármelyik **múltbeli** Idővonal lapkára, de az Idővonalon balra megtett lépések száma nem lehet nagyobb, mint az Erőmű hatótávolsága (a jelenlegi Korszak Idővonal lapkájától számítva; a hatótávok nem adódnak össze). A Fókuszjelzőt addig az adott a múltbeli Idővonal lapkán hagyhatjuk, ameddig az a használt Erőmű hatótávolságán belül van. Erőmű használata után a Fókuszjelzőnk soha nem kerülhet az aktuális Korszak Idővonal lapkájára.

2. Az Időkapu **segítségével visszaküldhetünk egy eszközt a múltba**. Ehhez válasszunk **egyet** a saját, az Idővonal Fókuszjelzővel jelölt lapkáján elhelyezett Behívás lapkáink közül, és fizessük meg a Behívás lapkán található Nyersanyagot/Vizet/Munkást/Exo-páncélt. Ezután **távolítsuk el a megfizetett eszközhöz tartozó Behívás lapkát a Fókuszban álló Idővonal lapkáról**, majd tegyük azt vissza a személyes készletünkbe.

Példa:
1. A Fókusz beállítása
2. Fizetés és a Behívás lapka eltávolítása
3. Előrelépés az Időutazás csúszkán

MEGJEGYZÉS: Ez az eszközök múltba való visszaküldését jelképezi – a javak, amelyeket visszaküldünk, tulajdonképpen ugyanazok, amelyeket látszólag „ingyen" kaptunk a múltban.

FONTOS: A megfizetendő Munkásokat az Aktív oszlopból kell elvennünk. Emellett egy aktivált Exo-páncélt is vissza kell küldenünk (a Játékos tábla valamelyik hexa mezőjéről).

3. Ha az **1. és a 2. lépést is** végrehajtottuk, **léptessük az Időutazás jelzőnket egy mezővel jobbra a Játékos táblán.** Minden, az Időutazás csúszkán megtett lépés Győzelmi Pontokat ér a játék végén – ez fejezi ki, mekkora fejlődést értek el az adott Nép az Időutazás technológiájának használatában.

FONTOS: Ha bármely más módon (egy épület begyűjtő képességének használatával, vagy egy Anomália elhelyezésével) távolítunk el egy Behívás lapkát, az Időutazás jelzővel nem léphetünk.

MEGJEGYZÉS: Az Építkezés Akció használatával mindaddig felépíthetjük a korábbi Korszakok Szuperprojektjeit, amíg azok Fókuszban vannak (ld. Építkezés Akció).

ANOMÁLIÁK

Esetenként előfordulhat, hogy az építési mezőket **Anomáliák** fedik be (ld. „Paradoxon fázis"). Ekkor a játékosok elhelyezhetnek egy Munkást az egyik Anomálián, majd két Titán/Urán/Arany és 2 Víz, vagy 1 Neutrónium és 2 Víz ellenében felszámolhatják azt. Ekkor azonnal távolítsuk el az Anomáliát és a Munkást, és tegyük azokat vissza a megfelelő általános készletbe. Az Anomáliák eltávolítása következtében előfordulhat, hogy hézagok jelennek meg a Játékos táblán – itt később épületeket vagy akár Szuperprojekteket is építhetünk.

Munkásokra vonatkozó feltételek

- Az Anomálián elhelyezett (és ezáltal azt eltávolító) Munkás azonnal visszakerül az általános készletbe.

EGYÉB ÉPÜLETEK ÉS SZUPERPROJEKTEK

Ha egy játékos elhelyez egy épületet vagy egy Szuperprojektet a Játékos tábláján, azt onnantól kezdve azonnal használhatja. Az általuk nyújtott képességek és előnyök négy kategóriába csoportosíthatók:

1. **A Munkás Akciók** úgy működnek, mint bármelyik másik Munkás mező a Játékos táblán. Néhány Akciómező esetében Munkásokra vonatkozó korlátozás vagy előny lehet érvényben, vagy végrehajtásuk költségekkel járhat. Némelyik pedig Motivált állapotban tartja a Munkást.
2. **Az Extra Akciókat** Korszakonként egyszer hajthatjuk végre, az Akciókörök fázisban, bármelyik körünk során, egészen addig a körig (és azt a kört is beleértve), amíg passzolunk. Használat után az Extra Akciókat fedjük le egy Nép jelzővel, emlékeztetőül, hogy azokat már végrehajtottuk.
3. **A passzív képességek** olyan előnyöket biztosítanak, amelyek a játék során végig érvényben maradnak, és/vagy hatással vannak a végső pontozásra.
4. **Az egyszeri képességeket** egyszer vehetjük igénybe, amikor az adott épületet vagy Szuperprojektet felépítjük.

Az egyes épületek és Szuperprojektek részletei a Függelékben találhatók.

BECSAPÓDÁS

A negyedik Korszak végén az aszteroida becsapódik a Föld egy kietlen részén, és olyan katasztrófát indít el, amely végül elpusztítja a Fővárost. A játékosoknak csak néhány kör áll rendelkezésükre, hogy megtegyék a szükséges lépéseket, és megkíséreljék a város részeinek evakuálását, ezzel tovább erősítve az emberiség jövőjét meghatározó befolyásukat.

EVAKUÁLÁS

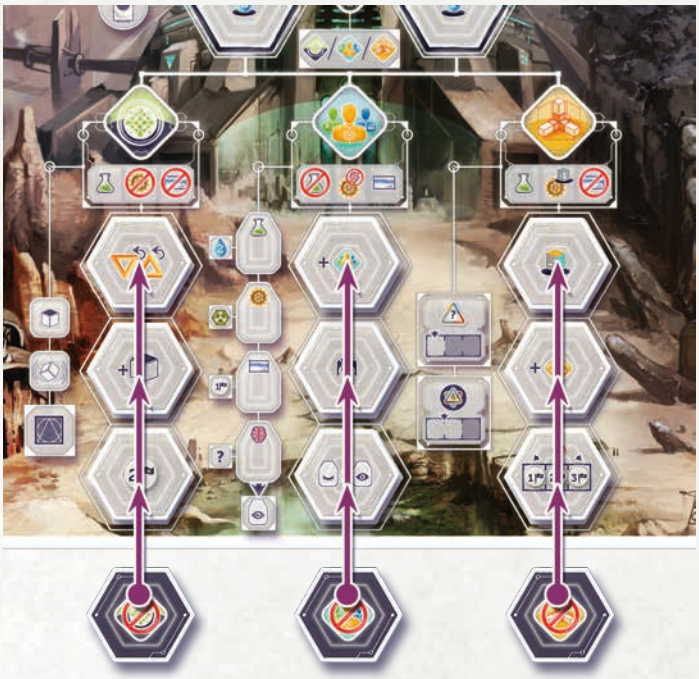
Fordítsuk az Evakuálás Akció lapkát a „B" (sérült) oldalára, ezáltal felfedve az Evakuálás Akciót. Két/három/négy játékos esetén helyezzük a „-3 Győzelmi Pont" jelzőt a fentről a második/harmadik/negyedik mezőre.

ÖSSZEOMLÓ FŐVÁROS LAPKÁK

A Becsapódás után a Főváros infrastruktúrája elkezd összeomlani. Emiatt a játékosok a játék hátrelévő részében már csak szigorúan korlátozott számú Főváros Akciót (Építkezés, Toborzás, Kutatás) hajthatnak végre.

Válogassuk szét az Összeomló Főváros lapkákat három pakliba a rajtuk szereplő Akció típusa szerint. Mindegyik pakliból válasszunk véletlenszerűen 2/2/3 hexa lapkát (két/három/négy játékos esetén), majd helyezzük azokat a Főváros Akciók hexa mezőire, elérhető oldalukkal felfelé fordítva.

Az Összeomló Főváros lapkáknak köszönhetően a játékosok a Főváros Akciók egy, a „végső kétségbeesésben" erőteljesebbé váló verzióját hajthatják végre (a Munkásokra vonatkozó korlátozások azonban továbbra is érvényben maradnak). A játékos a normál Főváros Akció végrehajtásán felül a lapkán jelzett bónuszt is megkapja. A bónuszok részletes listája a Függelékben található.



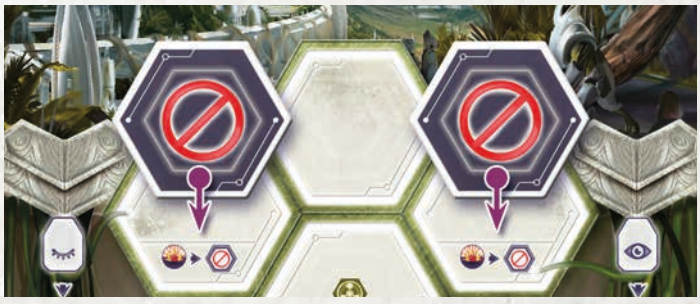
A Kör vége fázisban, a Munkások begyűjtése lépés során minden olyan Összeomló Főváros lapkát, amelyről Exo-páncélt gyűjtünk be, fordítsunk az elérhetetlen oldalára.

EMLÉKEZTETŐ: Ha az utolsó Összeomló Főváros lapkát is megfordítottuk, a játék az adott Korszakban véget ér.

FONTOS: A Világtanács mezőket ezután is használhatjuk normál Főváros Akciók végrehajtására (figyelmen kívül hagyva az Összeomló Főváros lapkán megjelölt bónuszokat), ha az adott Főváros Akcióhoz tartozó hexa mezők közül egyik sem szabad már.

ELÉRHETETLEN HEXA LAPKÁK

Bár a Népek fővárosai többé-kevésbé felkészültek a Becsapódásra, bizonyos mértékű kár így is elkerülhetetlen. **A felső sor három Exo-páncél hexa mezőjéből kettőt fedjünk le** egy-egy Elérhetetlen Hexa lapkával minden Játékos táblán. Ezek a lapkák ezután már nem fognak Vizet termelni, és a játékosok az Exo-páncéljaikat sem aktiválhatják azokon.



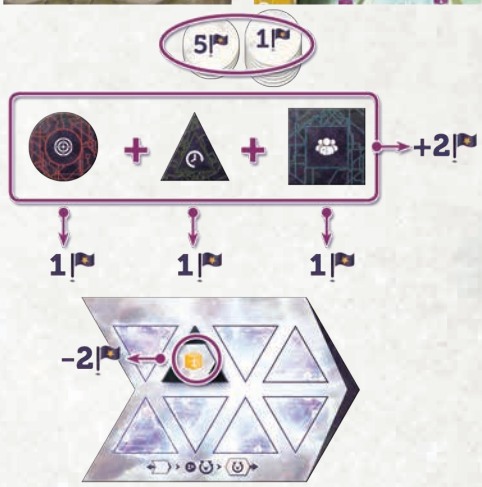
NEUTRÓNIUM

A Becsapódás miatt a Földön található Neutrónium mennyisége tovább nő. Ezért a Becsapódás utáni Korszakokban hagyjuk figyelmen kívül a kihúzott Bányászható nyersanyag kártyákon található legfelső Nyersanyagot, és helyette egy Neutróniumot tegyünk a legfelső mezőre.

Példa:

Példa:

ÖSSZEÁLLÍTÁS



A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

A játék vagy annak a Korszaknak a végén fejeződik be, amikor az utolsó Főváros Akció mező is elérhetetlenné válik, vagy az utolsó (hetedik) Korszak végén.

A KONTINUUM KISIMÍTÁSA

A játékosoknak ekkor kell helyrehozniuk az Idővonallal kapcsolatos problémáikat. Minden esedékes Behívás lapkának eleget kell tenniük ahhoz, hogy eltávolíthassák azokat az Idővonalról. A Munkásokat ekkor is csak az Aktív oszlopból, egy Exo-páncél aktiválásával küldhetjük vissza. A lapkák eltávolítása nem számít Időutazásnak: a játékosok nem használnak hozzá Erőműveket, nem szereznek pontokat, és az Időutazás jelzőt sem léptethetik előre.
Minden olyan Behívás lapka, amelyet a játékosok nem tudnak eltávolítani az Idővonalról, -2 Győzelmi Pontot ér.

PONTOZÁSI BÓNUSZOK ÉRTÉKELÉSE

Nézzük meg a Fő játéktábla feletti 5 Pontozási bónusz kártyát. Minden játékos 3 Győzelmi Pontot kap minden teljesített feltételért. Döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja a teljes pontszámot.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Számoljuk össze az épületekért, Anomáliákért, Szuperprojektekért, Időutazásért, a Morálért, a Győzelmi Pont jelzőkért, az Idővonal büntetésekért és a Pontozási Bónuszokért járó pontokat a játék részeként biztosított pontozó lapok segítségével. Önmagában minden Találmány 1 GYP-t ér. Ezen felül három olyan Találmány, amelyek közül mindegyik más formájú (Kör, Háromszög vagy Négyzet alakú; az ikonoknak NEM kell egyezniük) együtt további 2 GYP-t ér.

Amelyik Nép Fővárosa a legtöbb Győzelmi Ponttal rendelkezik, az lesz az új Világtanács székhelye, így az nyeri meg a játékot is.

Döntetlen esetén a játékosok birtokában lévő Víz, azon felül pedig a birtokolt Nyersanyagok mennyisége határozza meg, ki lesz a győztes. Ha ezután is döntetlen áll fent, a játékosok osztoznak a győzelmen – a Tanács felváltva ülésezik majd a Fővárosokban.

GYAKRAN FIGYELMEN KÍVÜL HAGYOTT SZABÁLYOK

- A Zseniket bármilyen típusú Munkásként használhatjuk, amikor Akciómezőkre helyezzük őket, de NEM fizethetünk velük más típusú Munkások helyett, és nem küldhetjük vissza őket az időben, hogy Munkás Behívás lapkákat távolítsanak el.
- Az Akciókért (jellemzően Szuperprojektek építésekor) megfizetendő Munkásokat az Aktív vagy a Fáradt oszlopból vehetjük el, az elfoglalt Munkásokat (vagyis azokat, amelyek éppen valamelyik Akciómezőn találhatók), nem használhatjuk fel erre.
- Ha a Fókusz átállításakor visszaküldünk egy Munkást, hogy begyűjtsön egy Behívás lapkát, csak az Aktív oszlopból választhatunk (hiszen a Munkás a múltban is Aktív volt, amikor behívtuk).
- Csak akkor távolíthatunk el egy adott Behívás lapkát egy múltbeli Idővonal lapkáról azzal, hogy a megfelelő eszközöket visszaküldjük az időben, amikor a Fókuszt az adott lapkára állítjuk. Az Időutazás csúszkán csak akkor léphetünk előre, ha egy adott Behívás lapkát a megfelelő eszköz megfizetésével gyűjtünk be.
- A jelenlegi Idővonal lapkán elhelyezett Behívás lapkákat nem távolíthatjuk el az Erőművek és a Fókusz segítségével, de bizonyos épületek, Anomáliák és Szuperprojektek begyűjtő képességével igen.
- A **Becsapódás lapka nem számít bele az Idővonalba /a Korszakokba**, és az Erőművek használata során nem kell azt figyelembe venni.

A VÉGÍTÉLET MODUL

A Végítélet modullal a játékosok igazán a kezükbe vehetik az emberiség sorsát. A különböző Kísérletek végrehajtásával a játékosok aktívan befolyásolhatják a Becsapódáshoz vezető események sorát, így végül akár teljesen minimalizálhatják annak hatását. Ám nem minden Nép osztja azt a nézetet, hogy a Földet meg kell menteni a második katasztrófától – néhányan ugyanis inkább a riválisNépek végleges legyőzésének lehetőségét látják ebben az eseményben.

KÍSÉRLETEK ÉS A VÉGÍTÉLET CSÚSZKA

A Kísérlet kártyák az alapjáték fontos kiegészítői, melyek a Népek a Becsapódás idejének és hatásának befolyásolásáért tett erőfeszítéseit jelképezik. Minden Kísérlet kártyán található egy feltétel, egy megfizetendő költség és egy Győzelmi Pontokat jelentő jutalom. Ezeket a Fő játéktábla új, Kísérlet Akciójának használatával vehetjük fel, amíg azok Fókuszban vannak. Minden Kísérlet Győzelmi Pontokat jelent az azt felhúzó játékos számára, valamint lehetőséget ad arra, hogy előrelépjen a Végítélet csúszkán, Népe érdekeinek megfelelően – vagy a Föld megmentésének irányába (a Becsapódás által okozott károk enyhítésével), vagy a bolygó sorsának megpecsételése felé. A Végítélet csúszkán megtett lépésektől függően a Népek további Győzelmi Pontokat szerezhetnek a végrehajtott Kísérletekkel, és a Becsapódás idejét is megváltoztathatják.

ELTÉRÉSEK A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA SORÁN

1. A **Becsapódás lapkát** az ötödik és a hatodik Idővonal lapka közé tegyük (a negyedik és az ötödik helyett).
2. Miután felállítottuk az Idővonalat, tegyünk egy véletlenszerűen kiválasztott, képpel felfelé fordított **1-es szintű Kísérlet kártyát** az első Idővonal lapka alá, valamint egy képpel lefelé fordított 1-es szintű Kísérlet kártyát minden más Idővonal lapka alá. A megmaradt 1-es szintű Kísérlet kártyákat tegyük vissza a játék dobozába, anélkül, hogy megnéznénk őket. A játék kezdetekor az első Idővonal lapka felett egy képpel felfelé fordított Szuperprojektnek, alatta pedig egy képpel felfelé fordított Kísérletnek kell lennie, minden más Szuperprojektnek és Kísérletnek pedig képpel lefelé fordítva kell lennie.
3. Helyezzük a **Végítélet játéktáblát** a Fő játéktábla mellé. Ezt kezeljük a Fő játéktábla részeként. Állítsuk az Irány dobókockát a játéktáblán kijelölt helyre, a Föld megmentése és a Föld sorsának megpecsételése jelzőt pedig a Végítélet csúszka adott kezdőpozícióira.
4. Keverjük meg a **2-es szintű Kísérlet kártyákat**, majd a paklit képpel lefelé fordítva helyezzük a Végítélet játéktábla mellé.
5. Az öt Pontozási bónusz kártya véletlenszerű kiválasztása előtt tegyük a „Legtöbb elvégzett kísérlet” kártyát a pakliba.

VÉGÍTÉLET JÁTÉKTÁBLA

Pontozási Bónusz kártya

Példa:

1 ELŐKÉSZÜLETI FÁZIS — ELTÉRÉSEK

A következő Korszak Idővonal lapkája feletti Szuperprojekt megfordítása előtt fordítsuk fel az alatta található, képpel lefelé fordított 1-es szintű Kísérlet kártyát is. Ezután tegyünk egy képpel felfelé fordított 2-es szintű Kísérlet kártyát a pakli tetejéről minden olyan Idővonal lapka alá, amely alatt nincs Kísérlet kártya.

Példa:

ÚJ AKCIÓ — KÍSÉRLET

A Végítélet modul bevezet egy új, a Fő játéktáblán végrehajtható Akciót: a Kísérletet.

Ha végrehajtunk egy Kísérlet Akciót, felvehetünk egy Kísérlet kártyát, feltéve, hogy:

- az **a Fókuszunkban** van;
- teljesítjük a **Kísérlet kártya feltételeit;** és
- megfizetjük **a Kísérlet kártya költségeit.**

Jutalom

A kártya feltétele *A kártya költsége*

Ha felvettünk egy Kísérlet kártyát:

1. **Távolítsuk azt el** az Idővonal lapka alól, és helyezzük a Játékos táblánk mellé emlékeztetőként.
2. Ha a Harmónia Népével vagy az Uralom Népével játszunk, **egy lépéssel feljebb léphetünk a „Föld megmentése" jelzőnkkel** a Végítélet csúszkán.
3. Ha a Megváltás vagy a Fejlődés Népével játszunk, **egy lépéssel lejjebb léphetünk a „Föld sorsának megpecsételése" jelzőnkkel** a Végítélet csúszkán.
4. **Ekkor megkapjuk a Kísérlet kártyán megjelölt számú (2 vagy 3) Győzelmi Pont jelzőt**, és adott esetben, a jelzőnk Végítélet csúszkán elfoglalt új helyzetétől függően további Győzelmi Pontokat is szerezhetünk (ld. lent).

Munkásokra vonatkozó feltételek

- A Kísérlet Akciót bármelyik Munkással végrehajthatjuk.

Az Kísérlethez hexa gyűjtőmező tartozik, ahol bármennyi Munkást elhelyezhetünk.

A VÉGÍTÉLET CSÚSZKA

Ha egy játékos végrehajt egy Kísérletet, Népétől függően egy mezővel feljebb léptetheti a „Föld megmentése" jelzőt, vagy egy lépéssel lejjebb csúsztathatja a „Föld sorsának megpecsételése" jelzőt. Ezután **ha a következő mezőre lépő Néphez tartozó mezőn szerepel Győzelmi Pont érték** (ld. a Nép szimbólumokat a négy sarokban), a játékos a Kísérletért járó Győzelmi Pontok mellett a mezőn megadott számú Győzelmi Pontot is megkapja. **A Végítélet csúszkán megtett lépésekért csak a jelzőt léptető játékos kaphat Győzelmi Pontokat.** A Harmónia és a Megváltás népe több Győzelmi Pontot kap az utolsó két lépésért (mindkét irányba), az Uralom és a Fejlődés Népe pedig kevesebb Győzelmi Pontot kap a kezdő lépésekért.

1. példa: Az Uralom játékos lépései *2. példa: A Harmónia játékos lépései*

FONTOS: A játékosok nem tehetnek meg több lépést a Végítélet csúszkán, ha:

- megtörtént a Becsapódás, vagy
- akár a „Föld megmentése", akár a „Föld sorsának megpecsételése" jelző elérte a Végítélet csúszka egyik szélső (legfelső vagy legalsó) mezőjét.

A Kísérleteket a fentiek feltételek valamelyikének megvalósulása után is végrehajthatjuk, s azokkal Győzelmi Pontokat szerezhetünk.

6 KÖR VÉGE FÁZIS — ELTÉRÉSEK

B) A BECSAPÓDÁS ELÉRKEZÉSÉNEK ELLENŐRZÉSE

Azesetlegesbecsapódásbekövetkezéseelőtt**dobjunkegyetakét Irány kockával**, majd számoljuk meg, összesen hány (-) és (+) szimbólum található

- az Irány kockával dobott oldalon;
- valamint a Végítélet csúszka azon mezői mellett, ahol a „Föld megmentése" és a „Föld sorsának megpecsételése" jelzők épp állnak.

A kapott eredmény függvényében három különböző eset következhet be:

1. **Ha a (+) szimbólumok összege több, mint a (-) szimbólumoké**, léptessük a Becsapódás lapkát egy mezővel jobbra az Idővonalon (ha lehetséges) – a Becsapódás így egy Korszakkal később következik be.
2. **Ha több a (-) szimbólum, mint a (+),** léptessük a Becsapódás lapkát az Idővonalon egy lépéssel balra – a Becsapódás így egy Korszakkal korábban következik be. Ha ezzel a Becsapódás lapkát a jelenlegi Korszak lapkája mögé kellene tenni, ne mozdítsuk el azt.
3. **Ha a (-) és (+) szimbólumok száma egyenlő**, ne mozdítsuk el a Becsapódás lapkát.

Példa:
A Becsapódás lapka jobbra léptetése 1 mezővel.

FONTOS: Ha a „Föld sorsának megpecsételése" jelző a Becsapódás elérkezésének ellenőrzésekor a Végítélet csúszka legalsó mezőjén áll, ne dobjunk az Irány kockákkal, hanem tegyük a Becsapódás lapkát a jelenlegi Idővonal lapka mögé (függetlenül annak helyétől). A Becsapódás azonnal megtörténik.

FONTOS: Ha a „Föld megmentése" jelző a Végítélet csúszka legfelső mezőjén áll, az azt jelenti, hogy sikerült teljes mértékben lecsökkenteni a Becsapódás által a jelenben okozott kárt, így a játéknak vége – lépjünk tovább a „Játék befejezése" részhez (ld. 19. oldal). **Azokban a játékokban, ahol sikerül megmenteni a Földet, a Becsapódás – s így az Evakuálás – soha nem következik be. Próbáljuk meg ennek megfelelően módosítani a stratégiánkat.**

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK – ELŐRE MEGTERVEZETT KÍSÉRLETEK

Ezeket az opcionális szabályokat azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik már ismerik a Végítélet modult, és szívesebben tervezik meg előre a Kísérlet Akcióikat.

- A 2-es szintű Kísérlet paklit ne képpel lefelé, hanem képpel felfelé fordítva helyezzük a Végítélet játéktábla mellé. A legfelső 2-es szintű Kísérlet kártyát a játék során végig mindenki láthatja.
- Amikor egy játékos felvesz egy Kísérlet kártyát, azt azonnal pótoljuk a pakli tetején lévő 2-es szintű Kísérlet kártyájával, egészen addig, amíg a Kísérlet pakli el nem fogy.
- Az Előkészületi fázis során ne helyezzünk 2-es szintű Kísérlet kártyákat az Idővonal alá.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD: A CHRONOBOT

ELTÉRÉSEK A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA SORÁN

A Chronobot az Anachrony egyszemélyes játékváltozata, amelyet kizárólag az alapjátékkal játszhatunk.

Állítsunk fel egy kétszemélyes játékot, amelyben a Chronobot lesz az egyik játékos. A játék összeállításakor az alábbi módosításokat kell figyelembe venni:

1. A Chronobot megkapja a 6 Exo-páncélját és a 8 Behívás lapkáját. Nem kap kezdő eszközöket (sem Munkásokat).
2. A Pontozási bónusz kártyákat hagyjuk a játék dobozában.
3. Helyezzük a Chronobot játéktáblát a Fő játéktábla mellé, majd tegyük a 6 Chronobot jelzőt a 6 kijelölt helyre.
4. Az első Korszakban a Chronobot lesz az Első Játékos. Tegyük a Zászlóját az Első Játékos mezőre. A játékos kap még 1 Vizet (mivel ő második játékos, és így alapesetben jár neki).
5. A játékos választhat, a Játékos tábla „A" vagy „B" oldalát akarja-e használni.

2 PARADOXON FÁZIS

A Chronobot dob utoljára a Paradoxon dobókockával. Ha a Chronobot kap egy Anomáliát, távolítsunk el minden Behívás lapkát arról az Idővonal lapkáról, ahol a Chronobot a legtöbb Behívás lapkát helyezte el (azonos mennyiségek esetén válasszuk a legrégebbi Idővonal lapkát). Ha Anomáliát kapna, de már hárommal rendelkezik abból, akkor nem kap többet. Ilyenkor azonban Behívás lapkákat sem távolíthat el.

3 AKTIVÁLÁSI FÁZIS

A Becsapódás előtti Korszakokban a Chronobot mindig 6 Exo-páncélt aktivál, a Becsapódás utáni Korszakokban pedig négyet. A Chronobot nem kap Energiacellákat, és fizetni sem fizet azokkal. Az aktivált Exo-páncél jelzőket a jobb felső hexa mezőn egy halomba állítja.

4 BEHÍVÁSI FÁZIS

A Behívás a játékosok sorendjében történik. A játékos a már megszokott módon 0, 1 vagy 2 Behívás lapkát választ ki. A Chronobot Behívását a játékos dobja ki a Paradoxon dobókockával. Helyezzünk el a Paradoxon kockával kidobott számmal megegyező mennyiségű, véletlenszerűen kiválasztott Behívás lapkát a Chronobot nevében. A Chronobot nem kap semmit a Behívás lapkáiért.

5 AKCIÓKÖRÖK FÁZIS

A Chronobot körében dobjunk a Chronobot kockával. **Hajtsuk végre az adott számmal ellátott jelző alatt vagy felett található Akciót, majd léptessük a jelzőt a következő mezőre.** Ha három jelző szerepel ugyanazon a mezőn, a legmagasabb számmal jelöltet léptessük előre. Ha a Chronobot nem hajt végre Akciót, a jelzőt akkor is léptessük előre. A Chronobot ekkor 2 Vizet és 1 Győzelmi Pontot kap.

A Chronobot Akcióira vonatkozó általános szabályok:

- A Fő játéktáblán a Chronobot **nem használ Munkásokat** Akciók végrehajtásához, csak üres Exo-páncélokat.
- **Nem fizet az Akciók végrehajtásáért,** az Akciómezők és az Összeomló Főváros lapkák jelzéseit pedig nem veszi figyelembe. A Főváros Akciók esetében mindig a legfelső elérhető mezőt választja.
- Ha a Chronobot által kidobott Főváros Akcióhoz nem tartozik már elérhető mező, **a Chronobot a Világtanács Akciót**, ha lehetséges, azon belül is mindig az Első Játékos mezőt választja.
- **Ha nem tud Akciót végrehajtani, 2 Vizet és 1 Győzelmi Pontot kap helyette.**

Építkezés

A Chronobot minden Építkezés Akciója egy adott épülettípusra (vagy Szuperprojektre) érvényes. Az Építkezés Akció végrehajtásakor a Chronobot mindig a legtöbb Győzelmi Pontot érő épületet választja. Megegyező értékek esetén a másodlagos pakliban lévő lapot választja. Ha a dobott típusból már 3 épületet megépített, nem épít semmit (de ekkor is elhelyez egy Exo-páncélt valahol, hogy elfoglaljon egy építési mezőt, valamint megkapja a szokásos 2 Vizet és az 1 Győzelmi Pontot).

Szuperprojekt építésekor a Chronobot azt választja, amelyikért a legtöbb Győzelmi Pontot kapja (megegyező értékek esetén a legrégebbit építi meg). Ha a Becsapódás előtt dob „Szuperprojekt Építése" Akciót, 1 Győzelmi Pontot kap helyette – ekkor nem tehet le Exo-páncélt. Ha „Szuperprojekt Építése" Akciót dobja ki, és már rendelkezik 2 Szuperprojekttel, nem tesz semmit (de ekkor is elhelyez egy Exo-páncélt valahol, hogy elfoglaljon egy építési mezőt, valamint a szokásos 2 Vizet és 1 Győzelmi Pontot is megkapja).

Toborzás

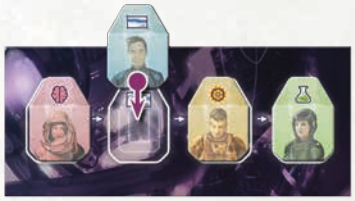
A Toborzás akció végrehajtásakor a Chronobot mindig olyan típusú Munkást választ, amilyennel még nem rendelkezik, a lenti fontossági sorrendet követve. A Munkáshoz tartozó Toborzási bónuszt nem kapja meg. Ha az adott típusú Munkás nem áll rendelkezésre, más, elérhető típust választ, az alábbi fontossági sorrendet követve.

Zseni **Adminisztrátor** **Mérnök** **Tudós**

Ha már mind a négy típusú Munkásból rendelkezik legalább eggyel, mindegyik típusból eldob egyet, és 5 Győzelmi Pontot kap.

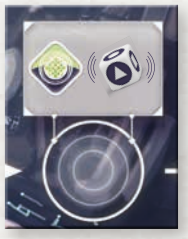
1. példa:

2. példa:



Kutatás

A Kutatás Akció végrehajtásakor csak a Forma dobókockával dobjunk – a kidobott formájú Találmányok bármelyikét elvehetjük.



Nyersanyagbányászat

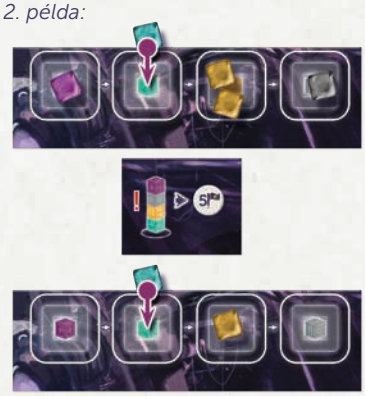
A Bányászat akció végrehajtásakor a Chronobot mindig olyan Nyersanyagot választ, amilyennel még nem rendelkezik, a lenti fontossági sorrendet követve. Ha ez a Nyersanyag nem áll rendelkezésre, másik elérhető Nyersanyagot választ, az alábbi fontossági sorrendet követve.

Neutrónium **Urán** **Arany** **Titán**

Ha már mind a négy típusú Nyersanyagból rendelkezik legalább eggyel, mindegyik típusból eldob egyet, és 5 Győzelmi Pontot kap.

1. példa:

2. példa:



Időutazás

Ha a Chronobot „Időutazás" akciót dob, távolítsuk el az egyik Behívás lapkáját arról a múltbeli Idővonal lapkáról, amelyen a Chronobot a legtöbb Behívás lapkát helyezte el (azonos mennyiségek esetén válasszuk a legrégebbi Idővonal lapkát), majd lépjünk egyet előre az Időutazás csúszkán. A Időutazás kidobásakor a Chronobot nem tehet le Exo-páncélokat.

Ellátás/Toborzás

Ha a Chronobot Ellátás/Toborzás Akciót dob, megfizeti a Morál csúszkán elfoglalt helye szerint meghatározott mennyiségű Vizet, majd előre lép a Morál csúszkán. Ha nem rendelkezik elég Vízzel, a Toborzás Akciót választja.

Anomália eltávolítása

Ha a Chronobot „Anomália eltávolítása" Akciót dob, nem tesz le Exo-páncélt, és eldob 2 Nyersanyagot (a következő fontossági sorrendben: Titán > Arany > Urán) vagy 1 Neutróniumot (lehetőleg azt a Nyersanyagot választva, amelyből több van a birtokában), valamint 2 Vizet, majd eltávolít egy Anomáliát. Ha nincs Anomáliája, vagy nem rendelkezik elegendő Vízzel és/vagy Nyersanyaggal, 2 Vizet és 1 Győzelmi Pontot kap az Akció végrehajtása helyett.

Evakuálás

A Chronobot soha nem hajtja végre az Evakuálás Akciót.

A kör vége

Ha a Chronobot Exo-páncéljai elfogynak, a következő körében Időutazás Akciót hajt végre, ha tud, majd passzol. Ha a játékos előbb passzol, az Akciókörök fázis azonnal véget ér, akkor is, ha a Chronobot Exo-páncéljai még nem fogytak el.

6 KÖR VÉGE FÁZIS

A játékos Exo-páncéljaival együtt gyűjtsük be a Chronobot által elhelyezetteket is. A Becsapódás után a megszokott módon fordítsuk meg az Összeomló Főváros lapkákat.

A JÁTÉK VÉGE

A játék befejezésekor a Pontozási Bónuszokat ne vegyük figyelembe. A Chronobot nem veszít Győzelmi Pontokat az Idővonalon maradt Behívás lapkák miatt. Találmányonként megkapja a szokásos 1 Győzelmi Pontot a játék végén, emellett további 2 Győzelmi Pontot szerez minden három különböző formájú Találmányból álló összeállításért.

MEGJEGYZÉS: Opcionális Chronobot nehézségi szintek

Kezdő: Játsszunk a Chronobot normál szabályai szerint, de amikor a Chronobot nem hajt végre semmilyen akciót, a 2 Víz és az 1 Győzelmi Pont helyett minden esetben csak 2 Vizet kapjon.

Normál: Játsszunk a Chronobot normál szabályai szerint.

Haladó: Játsszunk a Chronobot normál szabályai szerint, de ne használjuk a Vezetői Képességünket.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

JÁTÉKVÁLTOZAT – ALTERNATÍV IDŐVONAL

Az Alternatív Idővonal játékváltozattal a játékosok újabb stratégiai csavart vihetnek a Behívási fázisba.

Az Idővonal felállítása után fordítsunk minden Idővonal lapkát az alternatív (vörös) oldalára. Ezen az oldalon bizonyos Behívás mezőkhöz bónuszok vagy büntetések tartoznak.

Az Alternatív Idővonal játékváltozat során a játékosoknak az elrejtett Behívás lapkáik felfedésekor és elhelyezésekor **a normál játékossorrendet kell követniük** (az óramutató járásával megegyezően haladva, az Első Játékossal kezdve). Amikor egy adott játékoson a sor, hogy felfedje és elhelyezze a Behívás lapkáit, **az első elérhető, üres mező(k)re kell az(oka)t letennie, a nyilak által meghatározott sorrendben.** Ha egyszerre két Behívás lapkát akar elhelyezni, választhat, milyen sorendben teszi le azokat. Ha egy bónusz vagy büntetés jelzéssel ellátott mezőn helyezi el a Behívás lapkáját, **azonnal megkapja az adott bónuszt vagy büntetést.**

Az Alternatív Idővonal lapkákon az alábbi bónuszok jelenhetnek meg:

Ösztönző üzenet: A játékos Morálja 1-gyel nő

Dicsőséges jövő: A játékos 1 Győzelmi Pontot kap

Párhuzamos Idővonal: A játékos az itt elhelyezett Behívás lapkán szereplő eszközből még egyet kap.

Stabil Időkapu: A játékos eltávolíthat 1 Paradoxont

Az Alternatív Idővonal lapkákon az alábbi büntetések jelenhetnek meg:

Nyomasztó üzenet: A játékos Morálja 1-gyel csökken

Összeomló Időkapu: A játékos kap 1 Paradoxont

MEGJEGYZÉS: Később, amikor a játékos az Időutazás segítségével begyűjt egy Behívás lapkát az egyik Párhuzamos Idővonal mezőről, csak az egyik eszközt kell megfizetnie (bár a Behívás lapka elhelyezésekor kettőt kapott).

JÁTÉKMENET-VÁLTOZAT – A KEZDŐ ESZKÖZÖK KIVÁLASZTÁSA

A Kezdő Eszközök Kiválasztásával a játékosok változatosabbá tehetik a játékélményt azáltal, hogy Népük kezdő készleteibe minden egyes játék során más és más eszközöket választanak.

A játék felállításakor **az Evakuálás táblán megjelölt kezdő eszközök** helyett adjunk minden játékosnak

- 2 (Aktív) Tudóst
- 1 (Aktív) Mérnököt
- 2 Energiacellát
- 2 Vizet

Ezután a Kezdő Eszközök kártyákból osszunk

- kétszemélyes játék esetén minden játékosnak nyolcat
- háromszemélyes játék esetén minden játékosnak ötöt
- négyszemélyes játék esetén minden játékosnak négyet

Ezután minden játékos válasszon egyet a kezében lévő kártyák közül, helyezze le azt maga előtt képpel lefelé fordítva, a megmaradt lapjait pedig adja át a tőle jobbra ülő játékosnak. Ismételjük ezt addig, **amíg mindegyik játékos ki nem választ négy kártyát.** A megmaradt kártyákat (kétszemélyes játék esetén nyolc, háromszemélyes játék esetén három lapot) tegyük vissza a játék dobozába. Mindegyik játékos megkapja az általa kiválasztott négy kártyán szereplő eszközöket.

Végezetül mindegyik játékos összeadja az általa kiválasztott kártyák alján található számokat. **Amelyik játékos a legalacsonyabb összeget kapja, az lesz az első Korszakban az Első Játékos**. Döntetlen esetén az lesz az Első Játékos, akinél a legkisebb számmal ellátott kártya van.

JÁTÉKMENET-VÁLTOZAT – PONTOZÁSI BÓNUSZOK KIVÁLASZTÁSA

A Pontozási Bónuszok Kiválasztásával a játékosoknak nagyobb beleszólásuk van abba, mi ér majd további Győzelmi Pontokat a játék végén.

Az öt Pontozási bónusz kártya véletlenszerű kiválasztása helyett:

- Kétszemélyes játék esetén minden játékosnak osszunk négy lapot, majd egyszerre mindenki válasszon kettőt a négyből, és fedje fel azokat.
- Három- és négyszemélyes játék esetén minden játékosnak osszunk két-két lapot, majd egyszerre mindenki válasszon egyet a kettő közül, és fedje fel azt.

Végezetül **a ki nem osztott lapok közül válasszunk egyet** (háromszemélyes játék esetén kettőt), és tegyük az(oka)t a korábban kiválasztott lapokhoz. Így megkapjuk a játékhoz szükséges öt Pontozási bónusz kártyát.

FÜGGELÉK

AZ ÉPÜLETEK RÉSZLETES ADATAI

A játék végén minden épület annyi Győzelmi Pontot ér, amilyen szám az adott lapka bal alsó sarkában található.

Rövidítések:

V – Víz
U – Urán
A – Arany
T – Titán
N – Neutrónium
GYP – Győzelmi Pont
x - bármennyi

Erőművek:

101: Bármelyik Munkással végrehajtható: A játékos átállíthatja a Fókuszt az előző Idővonal lapkára.

102-103: Bármelyik Munkással végrehajtható: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum kettővel korábbi Idővonal lapkára.

104: Tudós: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum kettővel korábbi Idővonal lapkára.

105-106: Bármelyik Munkással végrehajtható: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum hárommal korábbi Idővonal lapkára.

107: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 Urán ellenében: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum hárommal korábbi Idővonal lapkára. 1 GYP-t kap.

108: Tudóssal hajtható végre (Motivált marad): A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum kettővel korábbi Idővonal lapkára.

109: Tudóssal hajtható végre, 1 N ellenében: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum hárommal korábbi Idővonal lapkára. 2 GYP-t kap.

110: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 V ellenében: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum néggyel korábbi Idővonal lapkára.

111: Bármelyik Munkással végrehajtható: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum hárommal korábbi Idővonal lapkára. Az épület megépítésekor azonnal visszateheti az egyik Behívás lapkáját az Idővonal lapkáról a készletébe (GYP szerzése nélkül).

112: Bármelyik Munkással végrehajtható, x V ellenében: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum x fordulóval korábbi Idővonal lapkára. 1 GYP-t kap. A 401. és a 402. Labor (legfeljebb 1-re) csökkenti a megfizetendő Víz mennyiségét.

113: Bármelyik Munkással végrehajtható, x T/U/A ellenében: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál x fordulóval korábbi Idővonal lapkára. x GYP-t kap. A 401. és a 402. Labor használatával a játékos x-nél több fordulóval korábbi Idővonal lapkára is állíthatja a Fókuszt, de ebben az esetben is csak x GYP-t kap.

114: Tudóssal hajtható végre, 1 V ellenében: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum hárommal korábbi Idővonal lapkára, majd megismételheti ezt a lépést.

115: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 A ellenében: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum hárommal korábbi Idővonal lapkára. 1 GYP-t kap.

Gyárak:

201: Bármelyik Munkással végrehajtható (Motivált marad): 2 GYP-t kap.

202: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 V ellenében: 3 T-t kap.

203: Bármelyik Munkással végrehajtható (Motivált marad), 1 V ellenében: 1 T/U/A-t kap.

204: Bármelyik Munkással végrehajtható (Motivált marad): 1 A-t kap.

205: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 V ellenében: 2 A-t kap.

*206:*Bármelyik Munkással végrehajtható (Motivált marad): 1 U-t kap.

207: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 V ellenében: 2 U-t kap.

208: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 A + 1 V ellenében: 1 N-t + 1 GYP-t kap.

209: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 U + 1 V ellenében: 1 N-t + 1 GYP-t kap.

210: Mérnökkel hajtható végre, 3 V ellenében: A játékos 3 T/U/A-t vagy 1 N-t kap.

211: Mérnökkel hajtható végre (Motivált marad), 1 T ellenében: A játékos 1 Energiacellát kap.

212: Mérnökkel hajtható végre: A játékos 1 Energiacellát kap.

213: Mérnökkel hajtható végre, 2 T/U/A ellenében: A játékos 2 Energiacellát kap.

214: Mérnökkel hajtható végre, 3 V ellenében: A játékos 2 Energiacellát kap.

215: Extra Akció: A játékos beválthat 1 V-t 1 T/U/A-ra.

Létfenntartó épületek:

301-302: Extra Akció: A játékos 1 V-t kap. Az épület megépítésekor azonnal 3 V-t kap.

303-304: Extra Akció: A játékos 2 V-t kap.

305-306: Bármelyik Munkással végrehajtható (Motivált marad): A játékos 3 V-t kap.

307-308: Adminisztrátor: A játékos 5 V-t kap.

309: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 N ellenében: A játékos 8 V-t kap.

310: Bármelyik Munkással végrehajtható (begyűjtéskor meghal): A játékos 7 V-t kap.

311-312: Passzív: Az Ellátás akció végrehajtásáért fizetendő Víz mennyisége megfeleződik (felfelé kerekítve).

313: Bármelyik Munkással végrehajtható (Motivált marad), 1 U ellenében: A játékos 6 V-t + 1 GYP-t kap.

314: Bármelyik Munkással (Motivált marad), 1 A ellenében: A játékos 6 V-t + 1 GYP-t kap.

315: Az épület megépítésekor a játékos azonnal 8 V-t kap.

Laborok:

401: Passzív: A játékos Erőműveinek hatótávolsága 1-gyel nő.

402: Passzív: A játékos Erőműveinek hatótávolsága 2-vel nő.

403: Bármelyik Munkással végrehajtható (Motivált marad),

1 Energiacella ellenében: A játékos 1 aktivált Exo-páncélt kap.

404: Tudóssal hajtható végre: A játékos visszatehet egy Paradoxont a Játékos táblájáról a készletbe.

405: Passzív: A játékos eggyel több Paradoxont kaphat, mielőtt Anomáliát kapna.

406: Passzív: A játékos Anomáliáinak mindegyike plusz 2 VP-t ér (így csökken az értük járó teljes GYP-büntetés mértéke).

407: Tudós: A játékos visszateheti az egyik Behívás lapkáját az egyik Idővonal lapkáról a készletébe (GYP szerzése nélkül).

408: Bármelyik Munkással végrehajtható (az Adminisztrátor Motivált marad): A játékos áthelyezheti az összes Munkását a Fáradt oszlopból az Aktív oszlopba.

409: Adminisztrátorral hajtható végre (Motivált marad), 2 V ellenében: A játékos kap egy Tudóst vagy egy (Aktív) Mérnököt.

410: Adminisztrátorral hajtható végre (Motivált marad), 2 V ellenében: A játékos kap egy (Aktív) Zsenit.

411: Passzív: A Kutatás akció végrehajtásakor a játékos 1 V-t fizethet azért, hogy még egy dobókockát az általa választott oldalára fordíthasson, ahelyett, hogy dobna vele.

412: Bármelyik Munkással végrehajtható, 1 T/U/A ellenében: A játékos 2 GYP-t kap.

413: Bármelyik Munkással végrehajtható: A játékos 1 V-t és 1 GYP-t kap.

414: Extra Akció: A játékos 2 GYP-t és egy Paradoxont kap.

415: Tudóssal hajtható végre (begyűjtéskor meghal): A játékos 2 V-t és 2 GYP-t kap.

SZUPERPROJEKTEK RÉSZLETES ADATAI

Minden Szuperprojekt megépítéséért **Eszközökkel és Találmányokkal** kell fizetni – ezek a költségek a lapka jobb szélén vannak feltüntetve. A Munkás költségek megfizetésére Fáradt és Aktív Munkásokat is használhatunk.

A játék végén minden Szuperprojekt annyi Győzelmi Pontot ér, amilyen szám az adott lapka bal felső sarkában található.

Anti-Gravity Field: Passzív: Minden egyes Építkezés Akció teljes költségét egy T- vel, egy U-val vagy egy A-val csökkenti (a játékos választhat).

Archive of the Eras: Passzív: Minden, az Időutazás csúszkán megtett lépés +1 Győzelmi Pontot ér a játék végén.

Cloning Vat: Bármelyik Munkással végrehajtható: A játékos egy, az Akciót végrehajtó Munkással megegyező típusú Munkást kap, akit a Fáradt oszlopban kell elhelyeznie.

Continuum Stabilizer: Megépítéskor: A játékos azonnal begyűjthet 3 Behívás lapkát (legfeljebb három különböző Idővonal lapkáról), és visszateheti azokat a készletébe. Nem léphet előre az Időutazás csúszkán.

Dark Matter Converter: Extra Akció, 1 Munkás elvesztésével: A játékos 1 Zsenit, 1 Neutróniumot vagy 1 Energiacellát kap.

Exocrawler: Extra Akció: A játékos elhelyezheti az egyik, Exo-páncéllal felszerelt Munkását a Fő játéktábla egyik hexa mezőjén vagy hexa gyűjtőmezőjén, és ott végrehajthat egy akciót.

> **MEGJEGYZÉS:** Az Exocrawlerrel tulajdonképpen 2 Akciót hajthatunk végre ugyanabban a körben, melyből legalább az egyik a Fő játéktáblán végrehajtott akció lesz.

Grand Reservoir: Passzív: Az Akcióért fizetendő Víz mennyisége minden Akciókörben 1-gyel csökken.

> **MEGJEGYZÉS:** Ez a képesség nem használható a Kereskedés Nomádokkal, valamint az Akciókörökön kívüli képességek esetében.

Neutronium Research Center: Megépítéskor: A játékos azonnal végrehajthat két normál Kutatás Akciót.

Outback Conditioner: Bármelyik Munkással végrehajtható, 2 V ellenében: A játékos egy normál Toborzás, Kutatás vagy Építkezés Akciót hajthat végre.

> **MEGJEGYZÉS:** A Munkásokra vonatkozó korlátozások és az adott Akció bónuszai továbbra is érvényesek. Például ezután is 1 T kedvezményt kap a játékos, amikor Mérnökkel hajt végre egy Építkezést, és ezután sem hajthat végre Kutatást Adminisztrátorral.

Particle Collider: Extra Akció: A játékos beválthat 2 általa választott Nyersanyagot (a Titán, az Urán és az Arany bármely kombinációjában) 3 Neutróniumra, vagy 1 Neutróniumot 2 általa választott Nyersanyagra (a Titán, az Urán és az Arany bármely kombinációjában).

Quantum Chameleon: Zsenivel hajtható végre: A játékos bármelyik felépített épület vagy Szuperprojekt Munkás Akcióját kiválaszthatja és végrehajthatja, függetlenül attól, melyik játékos építette azt meg. Az Akció költségét meg kell fizetnie, és a kiválasztott Akcióra vonatkozó begyűjtési szabályok is ugyanúgy érvényesek a Munkására.

Rescue Pods: Passzív: Az Evakuálási feltétel teljesítettnek minősül, annak tényleges alakulásától függetlenül.

> **MEGJEGYZÉS:** A Rescue Pods megépítése után a játékos végrehajthatja az Evakuálás Akciót. Ekkor az Alapvető Evakuálási feltételért járó pontokat is megkapja, mintha teljesítette volna azokat.

Synthetic Endorphins: Passzív: A játékos nem kap a játék végén negatív GYP-t az alacsony Morál miatt, valamint nem veszít Munkásokat, ha Kényszermunka Akciót hajt végre, amikor Morálja a csúszka legalacsonyabb mezőjén áll.

Tectonic Drill: Passzív: A Nyersanyag Akció végrehajtásakor a játékos további 1 T-t, U-t vagy A-t vehet el a készletből.

Temporal Tourism: Extra Akció: A játékos átállíthatja a Fókuszt a jelenlegi Korszak lapkájánál maximum hárommal korábbi Idővonal lapkára.

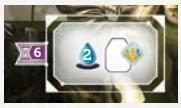
The Ultimate Plan: Passzív: A játék végén minden megépített Szuperprojekt (beleértve a The Ultimate Plant is) +3 GYP-t ér.

Uranium Cores: Extra Akció: A játékos kap egy aktivált Exo-páncélt.

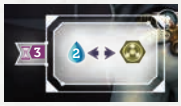
Welfare Society: Adminisztrátorral hajtható végre, 1 V ellenében: A játékos eggyel feljebb léphet a Morál csúszkán.

VEZETŐI KÉPESSÉGEK

Patriarch Haulani: *Inspiráló Karizma (Extra Akció)*: A játékos elhelyezheti az egyik aktív Munkását a Játékos táblája egy Munkás mezőjén, majd Akciót hajthat ott végre.

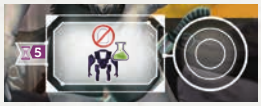


Matriarch Zaida: *Üdvözítő kegyelem:* A Munkások begyűjtése fázisban a játékos 2 V ellenében toborozhat egy általa választott Munkást a Toborozható állományban maradtak közül. Az adott Munkásért járó Toborzási bónuszt nem kapja meg.



Captain Wolfe: *Hidrocellák:* Az Aktiválási fázis után a játékos tetszőleges alkalommal beválthat 1 Energiacellát 2 Vízre, vagy 2 Vizet 1 Energiacellára.

Treasure Hunter Samira: *Kincsvadászat:* A Kör vége fázis során a játékos felvehet egy, a Bányászható nyersanyagok között maradt Nyersanyagot (Neutróniumot nem választhat), majd dönthet úgy, hogy 2 Víz ellenében még egyet felvesz.



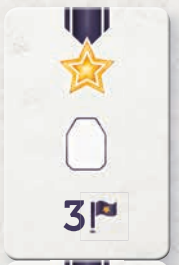
Patron Valerian: *Exo-páncél MI (Extra Akció):* Amikor a játékos elhelyez egy aktivált Exo-páncélt az Akciókör során, nem szükséges abba Munkást tennie. Akció végrehajtásakor kezeljük ezt az Exo-páncélt úgy, mintha egy Tudós lenne benne.

Librarian Cornella: *Célzott Kutatás:* Kutatás Akció végrehajtásakor a játékos 1 Víz ellenében még 1 dobókockát állíthat az általa választott oldalára ahelyett, hogy dobna azzal.

Shepherd Caratacus: *Beavatkozás az Időbe (Extra Akció):* A játékos választhat: kap 2 Vizet és egy Paradoxont, VAGY 2 Víz ellenében visszatesz 1 Paradoxont a Játékos táblájáról a készletébe.

High Sunwalker Amena: *Edzett Exo-páncél:* A Becsapódás után a játékos Exo-páncél mezőit nem kell lefedni Elérhetetlen Hexa lapkákkal.

PONTOZÁSI BÓNUSZ KÁRTYÁK

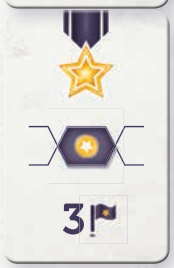


A **legtöbb Munkással** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak).

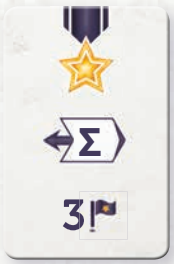
A **legtöbb Vízzel** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak).

A **legtöbb Találmánnyal** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak).

A **legtöbb elfoglalt építési mezővel** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak). Ebbe az Anomáliák és a Szuperprojektek is beleértendők.



Az(ok) a játékos(ok), akiknek **Morál jelzője a Morál csúszka jobb széléhez a legközelebb áll (tehát aki[k]nek a legmagasabb a Morálja),** a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak).



Az **Időutazás csúszkán a legtöbb lépést** megtevő játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak).

MEGJEGYZÉS: A 401. Labort, valamint a 112. és a 113. Erőművet 1 egységnek tekintve számítsuk be ebbe az összegbe. A 402. Labor 2 egységet ér, az Időturizmus Szuperprojekt pedig 3-at.

A **legtöbb Szuperprojekttel** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak).

A **legtöbb sikeres Időutazást** végrehajtó játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak).

A **legtöbb elvégzett Kísérlettel** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak). Ezt a kártyát csak a Végítélet modul használata esetén vegyük figyelembe.

ÖSSZEOMLÓ FŐVÁROS LAPKÁK

Az Összeomló Főváros lapkák által biztosított bónuszokat mindig az adott normál akción felül, **ráadásként** kapjuk.

Építkezés

Az Építkezés Akcióért fizetendő teljes költség további 1 T-vel, U-val vagy A-val csökken (a játékos választhat).

Az Építkezés Akció teljes költségét további 1 N-nel csökkenti.

Ha a játékos ezzel az Akcióval épületet (nem Szuperprojektet) épít fel az adott sor első/második/harmadik építési mezőjén, azért 1/2/3 Győzelmi Pontot kap.

Ha a játékos ezzel az Akcióval Szuperprojektet (nem épületet) épít fel, további 2 Győzelmi Pontot kap.

A játékos végrehajthat még egy Építkezés Akciót.

Toborzás

A játékos még egyszer megkapja a toborzott Munkásért járó Toborzási bónuszt. Zseni toborzása esetén a játékos választhat, milyen bónuszt kapjon a második alkalommal.

A játékos a toborzott Munkás mellé egy aktivált Exo-páncélt is kap.

A játékos a toborzott Munkás mellé +1 Morált is kap.

A Munkás toborzása után a játékos áthelyezheti az összes Munkását a Fáradt oszlopból az Aktív oszlopba.

A játékos végrehajthat még egy Toborzás Akciót.

Kutatás

A Kutatás Akció végrehajtásakor a játékos még egy dobókockát állíthat az általa választott oldalára.

A Kutatás Akció végrehajtásán felül a játékos 2 GYP-t is kap.

A Kutatás Akció végrehajtása után a játékos végrehajthat egy Építkezés Akciót is. Ezzel az Akcióval csak Szuperprojekt építhető. Ha a játékos Zsenivel hajtja végre az Akciót, az Építkezés Akció során Mérnökként kezelheti azt.

A Kutatás Akció végrehajtása után a játékos visszatehet legfeljebb 2 Paradoxont a Játékos táblájáról a készletbe.

A játékos végrehajthat még egy Kutatás Akciót.

EVAKUÁLÁSI FELTÉTELEK

Minden Néphez két különböző Evakuálási feltétel tartozik, amelyek mindegyike két részből áll:

- Az **Alapfeltétel** azt írja le, milyen eszközökkel kell a játékosnak rendelkeznie ahhoz, hogy végrehajthassa az Evakuálás Akciót, valamint hány GYP-t ér az önmagában (a további jutalomtól függetlenül).
- A **További jutalom** rész meghatároz bizonyos eszközöket, és megadja az értük járó Győzelmi Pontok arányát. A játékos az alapfeltétel GYP-értékén felül további Győzelmi Pontokat kap az Evakuálás Akció végrehajtásakor birtokában lévő eszközök alapján.

A HARMÓNIA NÉPE

Jólét és gazdagság

Alapfeltétel: A játékosnak 3 Létfenntartó épülettel kell rendelkeznie ahhoz, hogy Evakuálhasson (2 GYP).

További jutalom: Az Evakuálás Akció végrehajtásakor további 3 GYP jár minden Zseni + Arany párért, amellyel a játékos a Evakuálás pillanatában rendelkezik. Ebbe a fáradt és az elfoglalt Zsenik is beleszámítanak.

A Természet feltámadása

Alapfeltétel: A játékosnak legalább 6 elfoglalt Építési Mezővel kell rendelkeznie ahhoz, hogy Evakuálhasson (2 GYP).
További jutalom: Az Evakuálás Akció végrehajtásakor további 3 GYP jár minden Épület + Adminisztrátor párért, amellyel a játékos a Evakuálás pillanatában rendelkezik. Ebbe fáradt és az elfoglalt Adminisztrátorok is beleszámítanak.

AZ URALOM NÉPE

Ipari forradalom

Alapfeltétel: A játékosnak 3 Gyárral kell rendelkeznie ahhoz, hogy Evakuálhasson (5 GYP).
További jutalom: Az Evakuálás Akció végrehajtásakor további 2 GYP jár minden Mérnök + Titán párért, amellyel a játékos a Evakuálás pillanatában rendelkezik. Ebbe a fáradt és az elfoglalt Mérnökök is beleszámítanak.

Az Egység Ereje

Alapfeltétel: A játékosnak maximális Morállal kell rendelkeznie ahhoz, hogy Evakuálhasson (3 GYP).
További jutalom: Az Evakuálás Akció végrehajtásakor további 1 GYP jár minden Munkásért, amellyel a játékos az Evakuálás pillanatában rendelkezik. A fáradt és az elfoglalt Munkások is számítanak.

A FEJLŐDÉS NÉPE

Technológiai fölény

Alapfeltétel: A játékosnak 3 Laborral kell rendelkeznie ahhoz, hogy Evakuálhasson (5 GYP).
További jutalom: Az Evakuálás Akció végrehajtásakor további 2 GYP jár minden Tudós + Találmány párért, amellyel a játékos a Evakuálás pillanatában rendelkezik. A fáradt és az elfoglalt Tudósok is számítanak.

Az Emberiség Fellegvára

Alapfeltétel: A játékosnak legalább 8 Vízzel kell rendelkeznie ahhoz, hogy Evakuálhasson (3 GYP).
*További jutalom:*Az Evakuálás Akció végrehajtásakor további 4 GYP jár minden Szuperprojektért, amellyel a játékos a Evakuálás pillanatában rendelkezik.

A MEGVÁLTÁS NÉPE

Elsöprő erő

Alapfeltétel: A játékosnak 3 Erőművel kell rendelkeznie ahhoz, hogy Evakuálhasson (3 GYP).
További jutalom: Az Evakuálás Akció végrehajtásakor további 3 GYP jár minden Neutróniumért, amellyel a játékos a Evakuálás pillanatában rendelkezik.

Az Idő Urai

Alapfeltétel: A játékosnak legalább 2 Anomáliával kell rendelkeznie ahhoz, hogy Evakuálhasson (6 GYP).

További jutalom: Az Evakuálás Akció végrehajtásakor további 2 GYP jár minden fel nem használt Behívás lapka + Urán párért, amellyel a játékos az Evakuálás pillanatában rendelkezik. (Azok a Behívás lapkák minősülnek fel nem használtnak, amelyek nem az Idővonalon vannak).

KÍSÉRLET KÁRTYÁK

A Kísérlet kártyákat csak a Végítélet modul lehet használni. A kártyákat a Kísérlet Akciók végrehajtásával vehetjük fel, amikor a Fókuszban vannak, és Győzelmi Pontok járnak értük. Minden Kísérlethez egy feltétel és egy költség tartozik, ezek teljesítése és megfizetése után lehet azt felvenni.

1-ES SZINTŰ KÍSÉRLETEK
(mindegyik 2 GYP-t ér**):**

AI Research

Feltétel: A játékosnak egy Technológia ikonnal jelölt Találmánnyal kell rendelkeznie.

Költség: 1 T/U/A.

Examine Temporal Distortion

Feltétel: A játékosnak egy Időutazás ikonnal jelölt Találmánnyal kell rendelkeznie.

Költség: 1 T/U/A.

Hydro Plant Upgrades

Feltétel: A játékosnak egy Erőművel és egy Létfenntartó épülettel kell rendelkeznie.

Költség: 2 V

Interstellar Missile System

Feltétel: A játékosnak egy Hadviselés ikonnal jelölt Találmánnyal kell rendelkeznie.

Költség: 1 T/U/A.

Life Support Improvements

Feltétel: A játékosnak rendelkeznie kell egy Társadalom ikonnal jelölt Találmánnyal.

Költség: 1 T/U/A.

Quantum Mechanics

Feltétel: A játékosnak egy Laborral és Gyárral kell rendelkeznie.

Költség: 2 V

Resistant Genotype

Feltétel: A játékosnak rendelkeznie kell egy Genetika ikonnal jelölt Találmánnyal.

Költség: 1 T/U/A.

Reverse Water-Gas Shift

Feltétel: A játékosnak egy Laborral és egy Létfenntartó épülettel kell rendelkeznie.

Költség: 2 V

Technological Singularity

Feltétel: A játékosnak egy Erőművel és egy Gyárral kell rendelkeznie.

Költség: 2 V

Timeline Protection Doctrine

Feltétel: A játékosnak legalább 6 fel nem használt Behívás lapkával kell rendelkeznie.

Költség: A játékos kap egy Paradoxont.

2-ES SZINTŰ KÍSÉRLETEK
(mindegyik 3 GYP-t ér**):**

Alien Studies

Feltétel: A játékosnak legalább 3 Találmánnyal kell rendelkeznie (bármilyennel).

Költség: 1 Találmány (bármilyen)

Augmented Time Rifts

Feltétel: A játékosnak legalább nyolc, az Időutazás csúszkán megtett lépésekért kapott Győzelmi Ponttal kell rendelkeznie (tehát legalább négy sikeres Időutazást kellett végrehajtania).

Költség: 1 U és 1 V

Austerity Measures

Feltétel: A játékosnak nem lehet negatív Morálja.

Költség: A játékos Morálja 1-gyel csökken.

Caste System

Feltétel: A játékosnak legalább 1 Tudóssal, 1 Mérnökkel, 1 Adminisztrátorral és 1 Zsenivel kell rendelkeznie. A megmaradt Zseniket nem számíthatjuk a másik három Munkástípus valamelyikének.

Költség: A játékos elveszít egy (bármilyen típusú) Munkást, és 2 V-t fizet.

Colony Coordination Protocol

Feltétel: A játékosnak legalább 5 Épülettel kell rendelkeznie.

Költség: 1 Adminisztrátor elvesztése (fáradt is lehet).

Fortunate Accident

Feltétel: A játékosnak rendelkeznie kell 1 Szuperprojekttel.

Költség: 1 Zseni elvesztése (fáradt is lehet).

Hive Mind

Feltétel: A játékosnak legalább 8 Munkással kell rendelkeznie.

Költség: 1 A és 1 V

Irrigation Systems

Feltétel: A játékosnak legalább 10 Vízzel kell rendelkeznie.

Költség: 4 V

Outback Mapping

Feltétel: A játékosnak legalább 3 aktivált Exo-páncéllal kell rendelkeznie (a Játékos tábláján).

Költség: 1 Energiacella

Pocket Universe

Feltétel: A játékosnak rendelkeznie kell 1 Anomáliával.

Költség: A játékos 2 Paradoxont kap.

ASSZIMETRIKUS JÁTÉKOS TÁBLÁK – „B" OLDAL

A Játékos táblák „A" oldala ugyanolyan, a „B" oldal viszont minden Népnél eltér valamennyire, hogy jobban tükrözze annak erősségeit és gyengeségeit. A játékosok az előkészületek során megegyezhetnek, hogy Játékos tábláik „A" vagy a „B" oldalát használják.

Az alábbi lista az egyes Játékos táblák „B" oldalának „A" oldaltól való eltéréseit írja le:

A HARMÓNIA NÉPE

Exo-páncél hexa mezők: A játékos a három alsó mező közül kettőn az Exo-páncélok aktiválásáért Energiacella helyett 3 Vízzel is fizethet. Az Aktiválási fázis végén 2 Vizet kap minden fennmaradó, üres hexa mezőért. A Becsapódás után a középső oszlop alsó mezője is megsemmisül.

Morál és Ellátás: A játékos egy lépéssel alacsonyabbról indul a Morál csúszkán. Az ő Morál csúszkája -4 GYP-től 8 GYP-ig terjed. Ha a játékos Morálja a maximumon áll, amikor végrehajtja az Ellátás akciót, 2 GYP helyett 3-at kap.

Az épületek költsége: Az első Gyár és Létfenntartó mező 1-1 plusz Vízbe kerül.

Egyéb: Amikor a játékos Anomáliát kapna, dönthet úgy, hogy helyette inkább elveszíti az egyik épületét. Ezt az épületet vissza kell tennie az adott épülettípus elsődleges paklijának aljára. Ha az adott épületen volt Munkás, azt tegyük félre, és a kör végén helyezzük el a Fáradt oszlopban.

AZ URALOM NÉPE

Exo-páncél hexa mezők: Az Aktiválási fázis végén a játékos nem kap Vizet a fennmaradó üres hexa mezőiért.

Morál és Ellátás: Az Ellátás Extra Akciónak minősül, végrehajtása sorrendben 4/4/4/4/5/5/5 Vízbe kerül. A Morál csúszka három legalsó mezője sorrendben -3/-2/-1 GYP-t ér.

Az épületek költsége: A második Erőmű mezőért és a harmadik Gyár mezőért 1-1 Arannyal kevesebbet kell fizetni. A második Létfenntartó mező 1-gyel kevesebb Uránba kerül.

Egyéb: Az Időutazás csúszkán megtett utolsó három lépés mindegyike 12 GYP-t ér. A játékos a Játékos táblája bármelyik két, egymással határos, üres építési mezőjére építhet Szuperprojektet.

A FEJLŐDÉS NÉPE

Exo-páncél hexa mezők: A három alsó mező esetében a játékos dönthet úgy, hogy Energiacella helyett 1 T-vel/U-val/A-val fizet az Exo-páncélok aktiválásáért.

Morál és Ellátás: A Morál csúszkán megtett utolsó három lépés mindegyike 3/5/7 GYP-t ér, de az Ellátás akció végrehajtása itt sorrendben 7/8/8 Vízbe kerül. Az Ellátás akciót végrehajtó Adminisztrátor nem marad Motivált.

Az épületek költsége: Az első Erőmű mezőért 1-gyel több Aranyat kell fizetni. Az első Létfenntartó épület mező 1-gyel több Uránba kerül.

Egyéb: Ha a játékos Tudóssal hajtja végre az Erőművek, Gyárak vagy Laborok Munkás Akcióit, azok Motiváltak maradnak. A játékos eggyel több Paradoxont kaphat, mielőtt Anomáliát szerezne. Az Időutazás csúszkán megtett első három lépés sorrendben 1/2/4 GYP-t ér.

A MEGVÁLTÁS NÉPE

Exo-páncél hexa mezők: A játékos 1 T/U/A ellenében aktiválhat Exo-páncélt a két bal oldali mezőn. 1 Energiacella ellenében aktiválhat Exo-páncélt a két jobb oldali mezőn. A két középső mezőn ingyen aktiválhat Exo-páncélokat.

Morál és Ellátás: A játékos egy lépéssel magasabbról indul a Morál csúszkán. A Morál csúszkája -8 GYP-től 4 GYP-ig terjed.

Az épületek költsége: A második Erőmű mezőért 1-gyel kevesebb Aranyat kell fizetni. A harmadik Labor 1 N-be, 2 T-be és 2 V-be kerül.

Egyéb: Az Időutazás csúszkán megtett utolsó 4 lépés sorrendben 12/14/16/20 GYP-t ér. A játékos Anomáliákat helyezhet el a Játékos táblája üres építési mezőin.

KÖZREMŰKÖDTEK:

TERVEZŐK

Turczi Dávid

Péter Viktor (Játéktervezés és -fejlesztés)

és

Ámann Richárd (Fejlesztés és kreatív vezetés)

ILLUSZTRÁCIÓ

Farkas Villő (Művészeti vezető, grafika)

Fejes Lacza (a játéktáblák illusztrációi, az Exo-páncélok látványtervei, kártyaillusztrációk)

Kiss János (kártyaillusztrációk)

Kiss Márton Gyula (kártyaillusztrációk)

Szabados László (kártyaillusztrációk)

Meszlényi Péter (karaktertervezés)

Laslo Forgach (3D-grafika)

Inngraphic (a Népek Fővárosának látványtervei)

SZABÁLYKÖNYV

Írta:

Péter Viktor

Turczi Dávid

Szerkesztette:

Farkas Villő

Szakács Juci

Korrektúrázta:

Lutz Pietschker

Lars Frauenrath

Fabien Allois

Jesús Sánchez López

...és számtalan támogató

JÁTÉKTESZTELŐK

Ámann Róbert, Anton Bendarjevskiy, Jesus Bracamonte, Csaba Péter, Csuka Péter, Farkas Benedek, Fazakas Róbert, Tom Francis, Gálos Géza, Gyürefi András, Hámori Balázs,

Mark Harris, Hegedűs Csaba, Jóna Ádám, Kiss Gábor Zoltán, Kokavecz Anna, Lenhardt Balázs, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Schőberl Frigyes, Daniel Somerville, Somogyi Péter, Szőgyi Zalán, Tabajdi Sándor, Tóth-Szegő Dániel, Tuska Miklós, Illés-Vágó Dániel, Vészi Kriszta, Vida Tamás, Vincze Mihály, Zöldi-Kovács Róbert

...és még sokan mások, az Egyesült Királyságban és Magyarországon is.

A Slacken létrehozott **PnP Béta tesztcsoportunk közel 100 tagja**, különösen Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum és Steven Scotherns.

Mindenki a **Board Game Caféból** és az **Anduril's Flame Clubból**, valamint azok a kalandorok, akik a Tabletopián elérhető változattal játszottak, és fantasztikus visszajelzést adtak.

A TERVEZŐ KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁSA

Dávid szeretné a játékot **Wai-yeenek** ajánlani, aki megmutatta neki a harmóniához vezető utat.

Külön köszönet **Katy és James Faulknernek,** akik lassan három éve játszanak a játék különböző, fokozatosan javuló változataival – amikor elkezdték, még szinte játszhatatlan volt, ők mégis kitartottak.

Köszönet **Vincze Mihálynak**, amiért inspirálta őt arra, hogy társasjáték-tervező legyen, és aki segített neki ötleteket gyűjteni egy lehetséges időutazós játékhoz; emellett köszönet **Kate Nimmerfroh-nak** is, amiért kérés nélkül segített mindenben.

KÜLÖN KÖSZÖNET

a 4469 csodálatos Kickstarter támogatónak, akik biztosították az Anachrony jövőjét,

Köszönjük a nagyszerű kritikát Richard Hamnak a Rahdo Runs Through-tól, **Ryan LaFlamme-nek** a Cardboard Republictól, **Tony Mastrangelinek** a Board Game Questtől és **Csuka Péternek** a Dice & Sorcerytől .

Köszönet Benoit Guillet-nek, amiért több mint 100 francia támogatót gyűjtött össze,

Rebecca és Sven Stratmann-nak, amiért több mint 100 német támogatót gyűjtöttek össze,

Székely Herbertnek, amiért az egyesült államokbeli nagykövetünk lett,

Csaba Péternek a Dropby Digitaltól, amiért megalkotta az Anachrony digitális világát,

Csete Viktornak a kiváló minőségű prototípusokért és a kinyomóívek megtervezéséért,

Alex Linek, aki megtervezte a „The Ultimate Plan" Szuperprojektet,

Scott Dillonnak, aki megtervezte a „The Time Maker" Kalandozás kártyát (a lap az Exo-páncél Parancsnoki Kiegészítő Csomag tartalma)

KÖSZÖNJÜK!

AZ ANACHRONY VILÁGA TÖBBET IS TARTOGAT!

Látogass el a **mindclashgames.com** oldalra, és lépj a játék következő szintjére az Exo-páncél Parancsnoki Kiegészítő csomag segítségével! Ez a kiegészítés 30 aprólékosan kidolgozott, nagyméretű Exo-páncél miniatűrt, valamint az Anachrony két teljesen új játékmodulját tartalmazza.

Copyright, 2017, Mindclash Games és kapcsolt vállalkozásai Az Anachrony név, az Anachrony logója, a Mindclash Games név és a Mindclash Games logója mind a GMH Games védjegye. 2017. Minden jog fenntartva.

A játék apró alkatrészeket tartalmaz, ezért 36 hónapos kor alatt nem ajánlott. A játékelemek eltérhetnek az itt megjelenített illusztrációktól.

Ez a termék nem gyermekjáték. 15 év alattiak számára nem ajánlott.

A Mindclash Games címe: 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA; 92620, elérhetősége: info@mindclashgames.com.

MAGYARÁZAT AZ IKONOKHOZ

Munkások

Tudós

Adminisztrátor

Mérnök

Zseni

Munkás (bármelyik)

Aktív Munkás

Fáradt Munkás

Munkás elvesztése

Begyűjtés után a Munkás Motivált marad

Begyűjtéskor a Munkás meghal

Nyersanyagok

Titán

Arany

Urán

Neutrónium

Titán, Arany vagy Urán

Víz

Energiacella

Épületek

Erőmű

Gyár

Létfenntartó épület

Labor

Bármelyik épület

Szuperprojekt

Akciók

Nyersanyagbányászat

Építkezés

Toborzás

Kutatás

Víztisztítás

Kereskedés Nomádokkal

Kísérlet

Világtanács

Ellátás/kényszermunka

Evakuálás

Paradoxon

Anomália

Találmány

Győzelmi Pont

A kocka felállítása

Dobás a kockával

Becsapódás (a Becsapódás utáni hatásokat jelöli)

Az Időutazás jelző léptetése

A Morál nő

A Morál csökken

Egyszeri hatás

Első Játékos

Figyelem

Bármelyik

Fizetés/elvesztés

Exo-páncél

Behívás lapka begyűjtése (a Fókusz beállításával)

Behívás lapka begyűjtése (a Fókusz beállítása nélkül)

A Fókusz beállítása

Játékfázis száma

Pontozási Bónusz

Chronobot

A Végítélet modul

Toborozható állomány

Elérhetetlen Hexa

Építési Mezők

Játékos (négy különböző színnel jelölve)

Minden játékos

Feltétel

Elérhetetlen

Beváltás

Csak Exo-páncél

MINDCLASH GAMES

www.mindclashgames.com