ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

Компоненты игроков

1 игровое поле

4 двусторонних планшета путей

4 двусторонние карты-памятки

24 жетона экзокостюмов

4 планшета игроков

Работники

Ресурсы (кубики/жетоны)

8 карт лидеров

25 учёных
25 инженеров
15 администраторов
15 гениев

15 нейтрония *(фиолетовые)*
20 золота *(жёлтые)*
20 урана *(зелёные)*
25 титана *(серые)*

24 жетона энергощита

66 жетонов победных очков *(50 по 5 ПО и 35 по 1 ПО, жетон «-3 ПО»)*

4 герба игроков с пластиковыми подставками

Вода

20 капель «1 вода» *(светло-голубые)*
10 капель «5 воды» *(тёмно-синие)*

4 маркера путешествий во времени и **4** маркера морального духа *(+ 1 запасных)*

32 маркера путей

36 жетонов разрыва *(по 3 жетона с работниками, по 1 — с ресурсами, по 1 — с 2 воды и по 1 — с заряженным экзокостюмом на игрока) (+ 1 запасной жетон)*

ВАЖНО. Количество жетонов воды, ресурсов и работников считается неограниченным. В редких случаях, когда они заканчиваются, воспользуйтесь подручными средствами для замены.

Другие компоненты

60 карточек построек *(электростанции, заводы, системы жизнеобеспечения, лаборатории)*

11 карт найма
11 карт добычи ресурсов

18 карточек суперпроектов

2 кубика исследований

1 кубик парадоксов

12 двусторонних фрагментов хронологии *(+ 3 запасных)*
1 фрагмент астероидного удара

1 двусторонний планшет эвакуации

12 карточек аномали

45 жетонов

15 жетонов разрушающейся столицы

9 жетонов «Ячейка недоступна»

8 карт достижений *(+ 1 запасная)*

16 карт начального актива

1 блокнот для подсчёта ПО

16 жетонов парадоксов

СОСТАВ РАСШИРЕНИЯ «СУДНЫЙ ДЕНЬ»

10 карт экспериментов 1-го уровня
10 карт экспериментов 2-го уровня

1 карта достижений

1 планшет судного дня

2 кубика траектории

1 маркер «Спасти землю» *(+ 1 запасной)*
1 маркер «Предрешить судьбу» *(+ 1 запасной)*

СОСТАВ РАСШИРЕНИЯ «ХРОНОБОТ»

1 планшет Хронобота

1 герб Хронобота

6 жетонов экзокостюмов

8 жетонов разрыва Хронобота

6 жетонов Хронобота

1 кубик Хронобота

ДЕНЬ ОЧИЩЕНИЯ НАСТАНЕТ СНОВА

Мир необратимо изменился. На дворе 26-й век, и Новая Земля медленно восстанавливается после Дня Очищения — дня, когда загадочный разрушительный взрыв сотряс планету. Большая часть человечества была уничтожена, а почти вся поверхность планеты сделалась непригодной для обитания. Никто не знал причины катастрофы. Выжившие стремились отыскать убежища, в которых можно переждать, пока всё уляжется.

На осколках человечества сформировались четыре абсолютно разных идеологических течения, именуемых путями. Последователи мирного пути Гармонии обосновались в одной из немногих уцелевших колыбелей природы, где в изобилии флора и фауна. Члены непреклонного пути Превосходства бороздят океаны на громадном корабле, перестроенном в плавучий мегаполис. Приверженцы коварного пути Прогресса смотрят на Землю свысока из заоблачных далей, где парит их воздушный город. Адепты благочестивого пути Спасения обитают в бесконечных подземных катакомбах. Последователи всех четырёх путей пребывают в состоянии хрупкого мира, но вместе с тем держатся в изоляции друг от друга. Единственное место их встречи — столица мира, последний независимый город на Земле, в котором правит Всемирный совет.

Так всё и продолжалось, пока по прошествии многих лет исследователи не наткнулись на богатый пласт неизвестной субстанции. Пласт залегал в эпицентре взрыва, случившегося в День Очищения. Прочный и лёгкий нейтроний, как они его назвали, отлично зарекомендовал себя в качестве строительного материала. К 300-й годовщине Дня Очищения по инициативе Всемирного совета из нейтрония были воздвигнуты пять монументов, олицетворявших четыре пути и столицу мира. Но, когда началось празднование, делегации четырёх путей стали свидетелями самого важного события со времён Дня Очищения, которое ещё раз изменило судьбу человечества.

В монументах возникли разломы во времени, тем самым открыв истинную природу нейтрония: подвергаясь воздействию энергии, он способен создавать разрывы в ткани времени. Связь с будущим принесла человечеству беспрецедентные рост и процветание, но одновременно обнажила страшную правду: Очищение явилось следствием первого временного разлома. Разрушительная энергия астероида, упавшего в будущем на Землю, была отправлена в прошлое из-за нейтрония, который содержался в астероиде. Миг падения астероида неотвратимо приближается, грозя уничтожить не только прошлое, но и будущее.

Теперь, располагая ресурсами настоящего и будущего, каждый путь прилагает максимум усилий, чтобы подготовиться к грядущей катастрофе — и впоследствии возглавить человечество как единственно истинный путь.

Узнайте больше про историю мира «Анахронности» и о каждом из путей, посетив anachronyboardgame.com!

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

1. Поместите **игровое поле** в центре стола. Если играете вдвоём или втроём, используйте сторону поля, на которой по две шестиугольные ячейки для исследования, найма и строительства.
2. Поместите **2 кубика исследований** на отведённые для них места, как показано.
3. Поместите **планшет эвакуации** на игровое поле так, чтобы сторона «А» (без разрушений) была наверху.
4. Перемешайте по отдельности **колоды найма и добычи ресурсов** (по 11 карт в каждой). Поместите их рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.
5. Разделите **карточки построек** на 4 стопки по типам (электростанции, заводы, системы жизнеобеспечения и лаборатории). Перемешайте каждую стопку. Это основные стопки построек. Поместите их лицевой стороной вверх рядом с полем. Только верхние постройки каждой стопки доступны для строительства во время игры.
6. Поместите **карточки аномалий** стопкой лицевой стороной вверх рядом с полем. **Кубик парадоксов** и **жетоны парадоксов** расположите рядом.
7. Сложите все **ресурсы** в правой верхней части игрового поля, а **воду** — в левой. Поместите все жетоны **работников**, **энергоядер** и **научных открытий** рядом с полем — с противоположной стороны от карточек построек. Можно рассортировать работников по типам, а жетоны научных открытий — по форме. Поместите **жетоны победных очков** в пределах досягаемости игроков.
8. Ниже игрового поля выложите **семь фрагментов хронологии** в прямую линию, указывающую вправо. Она называется **лентой хронологии**. Поместите **фрагмент астероидного удара** между четвёртым и пятым фрагментами хронологии. Оставшиеся фрагменты уберите в коробку.
9. Перемешайте все **карточки суперпроектов** и случайным образом поместите по одной над каждым из семи фрагментов хронологии. Крайнюю левую карточку суперпроекта кладите лицевой стороной вверх, остальные — лицевой стороной вниз. Не кладите карточку суперпроекта над фрагментом астероидного удара. Верните оставшиеся карточки суперпроектов в коробку.
10. Поместите по одному **маркеру пути** от каждого игрока под крайним левым фрагментом хронологии. Далее они будут зваться **маркерами фокуса** игроков.
11. Верните карту достижений по экспериментам в коробку (она используется только с расширением «Судный день»), затем случайным образом выберите **5 карт достижений** и поместите их над игровым полем лицевой стороной вверх.

ПОДГОТОВКА ПРОСТРАНСТВА ИГРОКА

12. Каждый игрок выбирает один из путей и берёт соответствующий **планшет игрока**. Игроки сообща решают, какой стороной положить планшеты — «A» или «B», при этом все должны использовать одну и ту же сторону. Выдайте каждому компоненты, соответствующие его пути по цвету: **6 экзокостюмов, 9 жетонов разрыва, 8 маркеров пути,** а также **по маркеру путешествий во времени** и **морального духа.**
13. Каждый игрок помещает **планшет выбранного пути** перед собой случайной стороной вверх. На каждой из сторон указаны различные условия эвакуации, согласно которым игроки получают победные очки при эвакуации.
14. Выдайте игрокам **начальные ресурсы**, **воду**, **энергоядра** и всё остальное, что указано на планшетах их путей. Путь Прогресса получает жетон научного открытия случайным образом. Помещайте взятых работников в колонки активности на планшетах игроков (если не указано иное). Поместите маркеры путешествий во времени и морального духа на особо выделенные стартовые позиции.
15. Каждый игрок выбирает одну из двух **карт лидера** своего пути. Поместите её в соответствующую секцию планшета пути.
16. Выдайте каждому игроку **герб его пути** (на пластиковой подставке). Игроки ставят гербы перед собой. Тот, кто последним испытывал чувство дежавю, становится первым игроком и устанавливает свой герб на круг рядом с левой ячейкой Всемирного совета на игровом поле. Наконец, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки получают 0, 1, 1 и 2 воды соответственно.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Вы возглавляете один из идеологических путей Новой Земли — Гармонии, Превосходства, Прогресса или Спасения.

Ваша основная цель — подготовиться к астероидному удару, обеспечив будущее своего народа, и одолеть другие пути, став лидирующей идеологией для человечества.

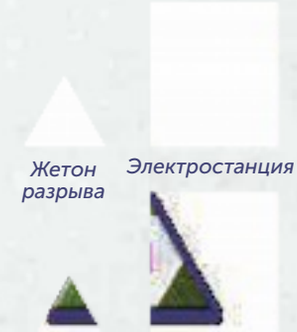
Игра продолжается до семи раундов, зовущихся эрами. Каждая эра условно длится несколько лет. После четвёртой эры происходит катастрофа, вызванная астероидным ударом. Правила игры видоизменяются, и начинается обратный отсчёт до завершения партии.

«Анахронность» основана на трёх концепциях: подзарядка и использование экзокостюмов, выполнение работниками действий и путешествия во времени. В этом разделе мы кратко разберём эти три концепции. Далее расскажем о деталях игрового процесса.

Экзокостюмы. В начале эры каждый игрок может зарядить до 6 экзокостюмов. Нередко подзарядка оплачивается энергоядрами. Количество заряженных экзокостюмов определяет, сколько действий вы сможете выполнить на игровом поле (экзокостюмы защищают работников, когда те выходят из защищённого убежища пути во внешний мир).

Выполнение работниками действий. Этап действий — центр происходящего в каждой эре. Игроки поочерёдно отправляют работников выполнять задания — либо без спецзащиты (на планшетах путей), либо в экзокостюмах (на игровом поле). Обычно работники, выполнявшие действия, к концу эры становятся уставшими.

Путешествия во времени. Человечество ускоряет прогресс, используя разломы во времени. В начале каждой эры на этапе искривления времени игроки могут получать ресурсы и работников из будущего — при этом на ленту хронологии кладутся жетоны разрыва ткани времени. Однако позже игроки должны «вернуть» активы в прошлое, чтобы закольцевать временные петли. Отправка активов в прошлое производится через электростанции, которые подпитывают энергией разломы и фокусируют их на нужной эре. Чем позже активы возвращены в прошлое, тем выше вероятность парадоксов, из-за которых возникают аномалии.



Жетон разрыва *Электростанция*

Жетон парадоксов *Аномалия*

Фрагмент хронологии

Игра заканчивается подсчётом победных очков после разрушения столицы мира из-за астероидного удара. Существует много способов заработать победные очки. Вот основные: постройки и суперпроекты, научные открытия, путешествия во времени, высокий моральный дух и эвакуация из разрушающейся столицы мира.

ИГРОВОЙ РАУНД — ОДНА ЭРА

Каждая эра состоит из шести этапов, отыгрываемых последовательно один за другим.

1. **Этап подготовки** — откройте суперпроект над следующим фрагментом хронологии, положите по одной постройке в каждую вторичную стопку, выложите новые ресурсы и работников.
2. **Этап парадоксов** — игроки, чьи жетоны разрыва находятся на ленте хронологии, бросают кубик парадоксов. Этого этапа нет в первой эре.
3. **Этап подзарядки** — игроки могут зарядить экзокостюмы, что позволит их работникам выполнять действия на игровом поле.
4. **Этап искривления времени** — игроки могут помещать жетоны разрыва на текущий фрагмент хронологии, чтобы получить активы из будущего.
5. **Этап действий** — игроки поочерёдно выполняют действия на игровом поле и на своих планшетах игроков, пока каждый не спасует.
6. **Этап конца эры** — верните работников и экзокостюмы из ячеек действий, проверьте, не настал ли час астероидного удара и не подошла ли игра к концу, и установите маркеры фокуса игроков на фрагмент хронологии следующей эры.

1 ЭТАП ПОДГОТОВКИ

Откройте суперпроект. Переверните карточку суперпроекта, лежащую около фрагмента хронологии следующей эры (справа от текущего), на лицевую сторону.

Пример

Переложите карточки построек. Возьмите по верхней карточке постройки каждой из четырёх основных стопок и положите рядом, таким образом сформировав четыре вторичные стопки. Если во вторичной стопке уже есть одна карточка или более, новую кладите сверху.

Пример

Верхние постройки основных и вторичных стопок доступны для строительства на этапе действий.

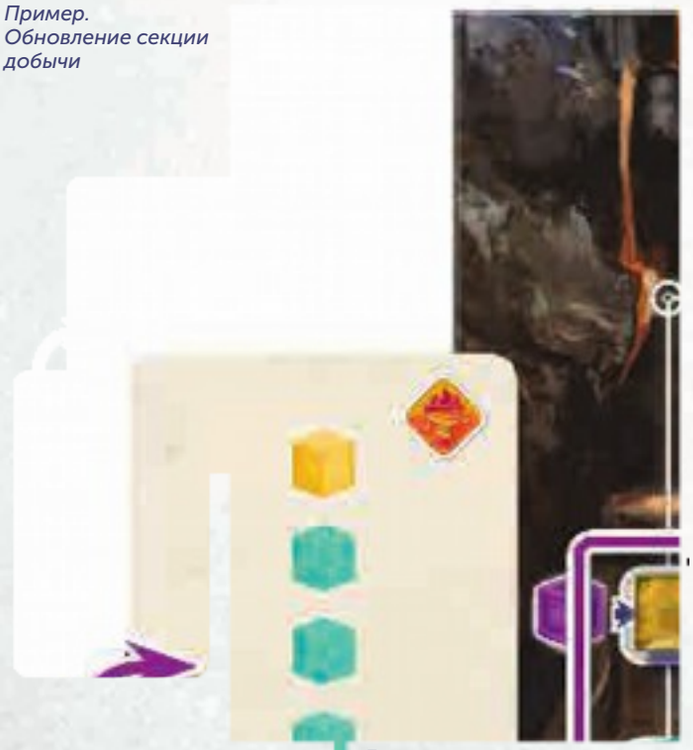
Пример.
Обновление секции найма

Определите доступных для найма работников. Уберите работников из секции найма (если они там остались). Возьмите верхнюю карту из колоды найма и поместите четырёх работников, изображённых на ней, на отведённые для них места в секции. Одинаковые работники складываются стопкой.

Определите ресурсы, доступные для добычи. Уберите ресурсы из секции добычи (если они там остались). Возьмите верхнюю карту из колоды добычи ресурсов и поместите пять ресурсов, изображённых на ней, на квадратные ячейки слева от шестиугольных ячеек добычи. Затем положите уран, золото и титан на отведённые для них квадратные ячейки справа.

ВАЖНО. После того как произойдёт астероидный удар, вместо верхнего ресурса, изображённого на карте добычи ресурсов, всегда кладите нейтроний.

Пример.
Обновление секции добычи



Доступные ресурсы

2 ЭТАП ПАРАДОКСОВ

ПРИМЕЧАНИЕ. Этап парадоксов отыгрывается начиная со второй эры. Впервые читая эти правила или рассказывая их другим, рекомендуется пропускать этот этап. Вернитесь к нему, когда поближе познакомитесь с искривлениями времени (этап 4) и путешествиями во времени.

Броски кубиков на парадоксы

Найдите первый слева фрагмент хронологии с хотя бы одним жетоном разрыва. Игрок, у которого больше всего жетонов разрыва на фрагменте, единожды бросает кубик парадоксов и берёт себе столько жетонов парадоксов, сколько выпало на кубике (0, 1 или 2). Если два и более игроков имеют равное количество жетонов разрыва на фрагменте — все они бросают кубик. Повторяйте для каждого фрагмента, где есть жетоны разрыва, продвигаясь направо по ленте хронологии.

Аномалии

Аномалии — странные и опасные разрывы в ткани времени, которые закрывают строительные места на планшетах игроков, но не считаются постройками.

Пример.
Этап парадоксов

Порядок выполнения бросков

Игрок, получающий третий жетон парадоксов (по любой причине), незамедлительно становится жертвой аномалии. Когда это происходит, он:

- прекращает бросать кубик парадоксов (если у него оставались броски);
- возвращает все свои жетоны парадоксов в общий запас (даже если у него их больше трёх);
- по желанию может вернуть в личный запас один свой жетон разрыва с любого фрагмента хронологии (но после того как остальные игроки завершат броски на парадоксы);
- берёт карточку аномалии из стопки и помещает её на крайнее левое свободное строительное место на своём планшете игрока (при этом он выбирает, в каком ряду разместить аномалию, если есть варианты).

Каждая аномалия, находящаяся на планшете игрока в конце партии, принесёт ему штраф в 3 ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если игроки любят предсказуемость, можно условиться просто брать 1 жетон парадоксов всякий раз, когда нужно было бы бросать кубик.

Пример

ПРИМЕЧАНИЕ. Если на планшете нет свободных строительных мест, игрок кладёт аномалию поверх любой своей постройки. Эта постройка недоступна, пока аномалия не устранена.

ПРИМЕЧАНИЕ. Некоторые свойства в игре позволяют поднять предел жетонов парадоксов выше трёх.

3 ЭТАП ПОДЗАРЯДКИ

На этом этапе игроки могут зарядить экзокостюмы своего пути, что позволит их работникам выжить в суровых условиях Новой Земли при выполнении действий на игровом поле.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый выполняет следующее:

1. **Кладёт до 6 жетонов экзокостюмов** на шестиугольные ячейки для подзарядки у себя на планшете (один экзокостюм на одну ячейку), платя по **1 энергоядру** за каждый экзокостюм, размещённый в одной из трёх нижних ячеек.
2. Затем получает **1 воду за каждую ячейку, оставшуюся свободной.**

Пример

ПРИМЕЧАНИЕ. Для ускорения процесса игроки могут заряжать экзокостюмы одновременно, а не в порядке очереди.

ПРИМЕЧАНИЕ. После астероидного удара (см. с. 18) две из трёх верхних ячеек для подзарядки станут недоступны. В обычном случае на них нельзя помещать экзокостюмы и они не приносят воду.

4 ЭТАП ИСКРИВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ

Благодаря нейтронию, появившемуся на Земле из-за падения астероида, путешествия во времени стали реальностью. В каждой эре игроки могут получить что-то из будущего. Достаточно желания — и запрошенное немедленно появляется. Но всё имеет цену. Спустя эры придётся вернуть полученные активы в прошлое или постоянно подвергаться риску, связанному с множащимися разрывами в пространственно-временном континууме.

Каждый игрок втайне от других прячет в руке **0—2 жетонов разрыва** (прочие такие жетоны уберите из поля зрения для секретности). Игроки одновременно показывают выбранные жетоны и тут же размещают их на текущем фрагменте хронологии (порядок неважен). Затем в порядке очерёдности хода каждый получает то, что изображено на его жетонах. Позже игроки смогут вернуть жетоны разрыва себе (см. «Электростанции. Путешествия во времени и фокус» на с. 16) и снова их использовать.

Пример

1. Получаемые активы берутся из общего запаса.
2. За каждого получаемого работника нужно отдать 1 воду (отправка людей через временные разломы серьёзно их изматывает), в ином случае нельзя выбирать такой жетон разрыва. Вместе с тем можно расплатиться водой, полученной из будущего с помощью другого жетона разрыва. Работники из будущего помещаются в колонку активности.
3. Экзокостюм из будущего считается заряженным и помещается на планшете игрока на любую свободную ячейку для подзарядки, даже если на ней лежит жетон «Ячейка недоступна».

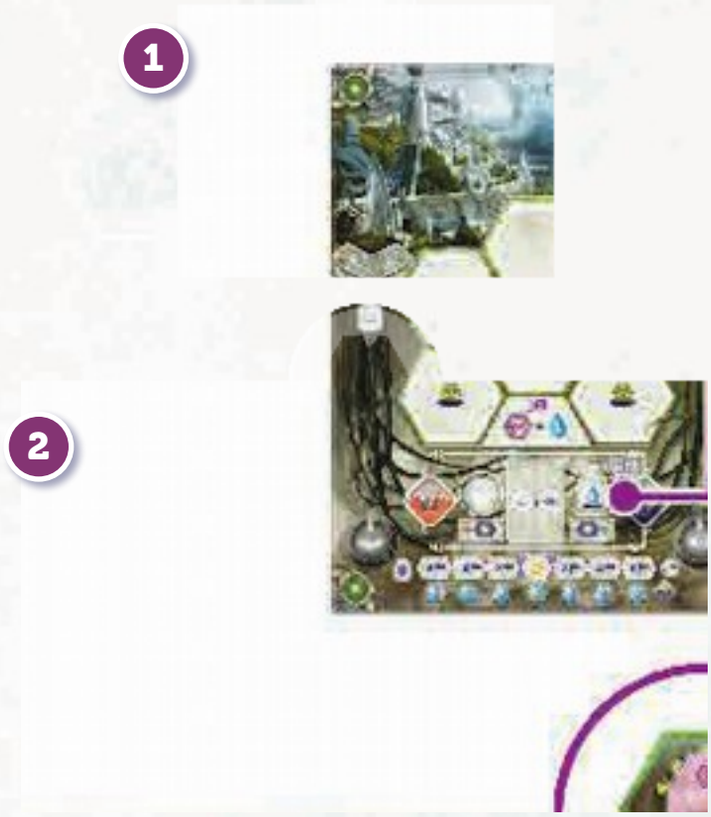
5 ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

Основной этап в игре. Участники совершают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок может выполнить любое количество **свободных действий**, а затем сделать одно из следующего:

1. **Поместить одного работника** на свободную ячейку работника у себя на планшете игрока (чаще всего — на постройку, суперпроект или аномалию) и выполнить её действие.
2. **Поместить одного работника в экзокостюме** на шестиугольную ячейку или зону игрового поля и выполнить её действие.
3. **Спасовать** и больше не размещать работников в текущей эре.

Когда все игроки спасуют, переходите к этапу конца эры.

Пример



ВАЖНО. Свободные действия
Каждое свободное действие может быть выполнено единожды за эру. Выполнив свободное действие, закройте его маркером пути — это позволит запомнить, что действие совершено. Свободное действие не завершает ход игрока — далее он должен разместить работника или спасовать. Если у игрока закончились маркеры пути, он больше не может выполнять свободные действия в текущей эре.

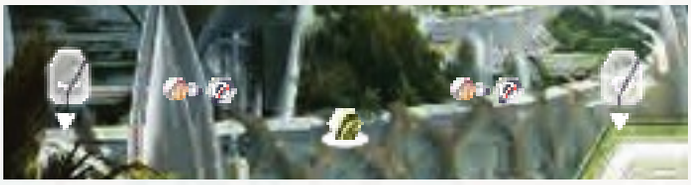
Круглые ячейки свободных действий встречаются на постройках и суперпроектах. Действие принуждения (пример справа) и способности некоторых лидеров также содержат свободные действия.

Пример

6 ЭТАП КОНЦА ЭРЫ

А. ВЕРНИТЕ РАБОТНИКОВ

Заберите всех работников из экзокостюмов на игровом поле и с ячеек на планшетах игроков. Если ячейка отмечена символом воодушевления , поместите работника в **колонку активности** на планшете игрока (справа от ячейки снабжения); в ином случае поместите его в **колонку усталости** (слева от ячейки принуждения).



Колонка усталости *Колонка активности*

Верните все пустые экзокостюмы с игрового поля и поместите их в личный запас игроков (НЕ на ячейки для подзарядки — экзокостюмы нужно заново заряжать перед использованием).

ВАЖНО. После астероидного удара, вернув экзокостюм с ячейки разрушающейся столицы, переверните жетон на этой ячейке. Отныне она недоступна.

Наконец, игроки возвращают маркеры пути из круглых ячеек свободных действий, так что в следующей эре эти действия будут снова доступны.

Б. ПРОВЕРЬТЕ, ПРОИСХОДИТ ЛИ АСТЕРОИДНЫЙ УДАР

Если за текущим фрагментом хронологии следует фрагмент астероидного удара — выполните инструкции в разделе «Астероидный удар» (см. с. 18), затем продолжайте этап конца эры.

ПРИМЕЧАНИЕ. В базовой игре астероидный удар всегда происходит после четвёртой эры.

В. ПРОВЕРЬТЕ УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ПАРТИИ

Если выполнено любое из двух нижеописанных условий, игра немедленно завершается. Перейдите к разделу «Конец игры» (см. с. 19) для финального подсчёта очков (и пропустите шаг «Г», который описан дальше).

- Инфраструктура столицы разрушена: все жетоны разрушающейся столицы лежат недоступной стороной вверх.
- Это седьмая эра.

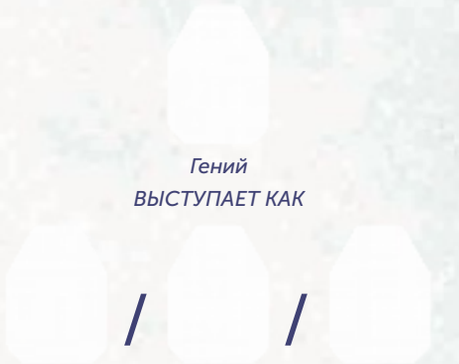
Г. СЛЕДУЮЩАЯ ЭРА

Если на планшетах игроков остались неиспользованные экзокостюмы, верните их в личные запасы. Передвиньте маркеры фокуса всех игроков, где бы они ни находились, к фрагменту хронологии следующей эры. (Больше информации см. в разделе «Электростанции. Путешествия во времени и фокус» на с. 16.) Начните следующую эру. Первым игроком становится тот, чей герб находится во Всемирном совете.

ДЕЙСТВИЯ

РАБОТНИКИ И ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ

Существует 4 типа работников: инженеры, учёные, администраторы и гении. Игроки помещают работников на ячейки действий и выполняют эти действия, будь то на основном поле (нужны экзокостюмы) или на личных планшетах. Нередко работник эффективен для одних действий, но не подходит для других.



Гений
ВЫСТУПАЕТ КАК

учёный *инженер* *администратор*
ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ДЕЙСТВИЙ

Гений может быть использован как работник любого другого типа.

ВАЖНО. Гений НЕ может быть использован, когда оплачивается стоимость в работниках (и указан не гений), а также при возврате работника в прошлое через путешествие во времени.

Работник активен, если находится в колонке активности на планшете игрока (другие случаи — работник в колонке усталости или занят на ячейке действия). Только активные работники пригодны для выполнения действий, а также при возврате жетонов разрыва через путешествие во времени. Вместе с тем для уплаты стоимости в работниках годятся как активные, так и уставшие (например, для суперпроектов).

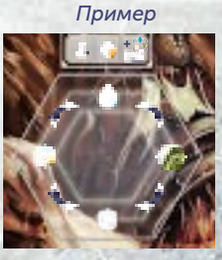
Существуют три вида ячеек действий:

1. **Шестиугольные ячейки.** Находятся на игровом поле. На них можно помещать только работников в заряженных экзокостюмах (поэтому форма ячейки — как у экзокостюма). Один работник полностью занимает такую ячейку до конца эры. Ячейки, связанные с одним действием, можно занимать в любом порядке.

Пример

2. **Шестиугольные ячейки-зоны.** Во всём аналогичны шестиугольным ячейкам с той лишь разницей, что они всегда доступны и здесь можно разместить сколько угодно работников в экзокостюмах.

Пример



3. **Ячейки работников.** Находятся на планшетах игроков (в том числе на постройках, суперпроектах и аномалиях). Могут быть использованы один раз за эру. Работнику не требуется экзокостюм, чтобы занять такую ячейку.

Пример.
Ячейки работников

Некоторые особенности ячеек для действий:

- можно направлять только работников изображённых типов (или гениев);
- даётся добавочная выгода, если направлен работник определённого типа;
- требуется потратить изображённые активы (вода или ресурсы), чтобы разместить работника;
- воодушевление — когда настанет конец эры, работник вернётся отсюда в колонку активности, а не усталости.

Подробности, включая ограничения по работникам для каждого действия, в следующих разделах.

ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Столичные действия — строительство, наём и исследование. После астероидного удара на ячейки этих действий лягут жетоны разрушающейся столицы, каждый из которых приносит разовый сильный эффект, но сами действия и присущие им ограничения и бонусы при этом не меняются (см. «Астероидный удар» на с. 18). Только столичные действия могут быть скопированы через Всемирный совет (см. далее).

Каждому столичному действию соответствует по 3 шестиугольные ячейки:

1. Верхняя ячейка — посещается без доплаты.
2. Ячейка посередине — нужно заплатить 1 воду.
3. Нижняя ячейка — нужно заплатить 2 воды (ячейка доступна только при игре вчетвером).

СТРОИТЕЛЬСТВО

Обычное действие. Выбирайте один из двух вариантов:

1. Возьмите **постройку**, которая лежит наверху одной из 8 стопок (основных и вторичных). Поместите её на свой планшет игрока в ряду, предназначенном для построек этого типа, на первое же свободное строительное место слева, **оплатив при этом стоимость строительства, которая указана на этом месте**.
   - Если на планшете нет свободного места для постройки нужного типа, значит, её нельзя построить.
   - Если постройка взята с верха основной стопки — становится доступна следующая постройка, находившаяся под ней.
   - Если постройка взята с верха вторичной стопки — становится доступна следующая постройка, находившаяся под ней, если таковая там есть.

Пример

2. Постройте **суперпроект** в фокусе (то есть лежащий над фрагментом хронологии, под которым выложен ваш маркер фокуса). В обычном случае это фрагмент текущей эры, но фокус может быть смещён за счёт путешествия во времени. Поместите карточку суперпроекта на свой планшет игрока в любой из рядов, в котором свободны два крайних соседних строительных места, считая слева (сравнивайте все 4 ряда). **Игнорируйте стоимости, указанные на этих местах, и вместо этого полностью оплатите стоимость строительства, указанную на самом суперпроекте** (включая научные открытия). Если стоимость включает в себя работника, сбросить его можно из любой колонки — как активности, так и усталости.

Пример

Работники. Особенности

- Нельзя направить сюда администратора.
- Если выполняется инженером, стоимость строительства уменьшается на 1 титан.

НАЁМ

Обычное действие. Выберите одного работника из секции найма и поместите его в колонку активности на своём планшете. Также в зависимости от типа этого работника вы получаете бонус:

- учёный — 2 воды,
- инженер — 1 энергоядро,
- администратор — 1 победное очко,
- гений — любой из трёх бонусов выше.

Работники. Особенности

- Нельзя направить сюда учёного.
- Если выполняется инженером, нельзя нанять гения (только учёного, инженера или администратора).

ИССЛЕДОВАНИЕ

Обычное действие. Положите один кубик исследований (с формами или с символами), как хотите, и бросьте второй кубик. Возьмите жетон **научного открытия,** соответствующий тому, что на кубиках, по форме и символу. Символ «?» означает любой символ. **Нельзя установить кубик на сторону с «?».**

Кубик с формами

Кубик с символами | *Путешествия во времени* | *Военное дело* | *Генетика* | *Технологии* | *Общество*

Пример

ПРИМЕЧАНИЕ. В редком случае, когда нужного научного открытия нет в общем запасе, перебросьте любой из кубиков.

Работники. Особенности

- Сюда можно направить только учёного.

ВСЕМИРНЫЙ СОВЕТ

Вы можете **выполнить любое из трёх столичных действий (строительство, наём и исследование), в секции которого не осталось свободных ячеек,** через одну из двух ячеек Всемирного совета.

При этом ограничения и бонусы копируемого столичного действия, связанные с работниками, остаются в силе, а вот то, что изображено на ячейке копируемого действия (доплата воды или эффект от жетона разрушающейся столицы), не учитывается.

Пример

ПРИМЕЧАНИЕ. Вы можете стать первым игроком, поместив работника на левую ячейку Всемирного совета. Это разрешено, даже если во всех секциях столичных действий остаются свободные ячейки, но в таком случае вы не выполняете столичного действия.

Работники. Особенности

- Такие же, как на копируемом столичном действии.

Во Всемирном совете — 2 шестиугольные ячейки:

Пример

1. В левой вы должны заплатить 2 воды, после чего вы становитесь первым игроком (поставьте герб своего пути в круг рядом, а герб другого игрока верните ему).
2. В правой вы должны заплатить 1 воду.

ВАЖНО. После астероидного удара столичные действия по-прежнему можно копировать через Всемирный совет. Действие можно скопировать, если все его ячейки заняты или недоступны (перевёрнуты жетоны разрушающейся столицы).

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Возьмите 1 любой ресурс из секции добычи слева.

Работники. Особенности

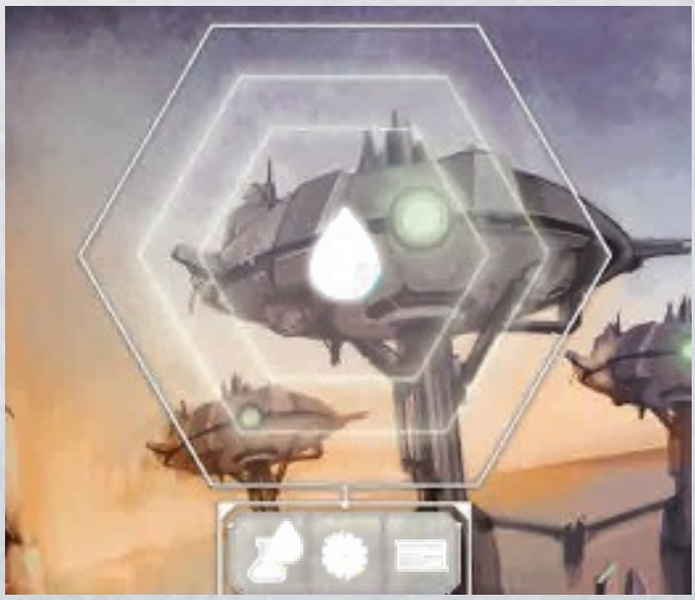
- Если выполняется инженером, он получает вооодушевление.

Здесь 3 шестиугольные ячейки:

1. Верхняя — дополнительно возьмите 1 уран (здесь и далее: лежащий справа).
2. Средняя — дополнительно возьмите 1 золото.
3. Нижняя — дополнительно возьмите 1 титан.

Пример

ОЧИСТКА ВОДЫ



Возьмите 3 воды из общего запаса.

Работники. Особенности

- Если выполняется учёным, возьмите ещё 1 воду.

В шестиугольной зоне очистки воды можно разместить любое число работников в экзокостюмах.

ТОРГОВЛЯ С КОЧЕВНИКАМИ

Вы можете выбрать одно из следующего:

- обменять 3 воды на 1 энергоядро (или наоборот);
- обменять 1 энергоядро на 1 нейтроний (или наоборот);
- обменять 1 нейтроний на 2 титана, урана или золота в любом соотношении (или наоборот);
- обменять 2 титана, урана или золота в любом соотношении на 3 воды (или наоборот).

Работники. Особенности

- Если выполняется администратором, вы можете произвести два любых обмена один за другим.

В шестиугольной зоне торговли с кочевниками можно разместить любое число работников в экзокостюмах.

ЭВАКУАЦИЯ

Действие эвакуации становится доступным после астероидного удара. Каждый игрок может выполнить его единожды за игру и **только если он удовлетворяет основному условию эвакуации, указанному на планшете его пути.**

Поместите маркер пути на верхний свободный круг планшета эвакуации и получите победные очки согласно условиям эвакуации, указанным на планшете пути. Если поместили маркер пути на круг с –3 победными очками — вычтите их из получаемых при эвакуации (минимум до 0). **Максимально возможно получить 30 победных очков за эвакуацию.**

На планшете пути показаны основное условие, которое нужно выполнить для эвакуации (и получить ПО), и дополнительная награда. В рамках этой награды вы получаете ПО за каждый набор определённых активов, который у вас есть на момент эвакуации. После подсчёта вы не теряете эти активы.

Работники. Особенности

- Эвакуацию может выполнять любой работник.

В шестиугольной зоне эвакуации можно разместить любое число работников в экзокостюмах, но каждый игрок может эвакуироваться лишь раз за время игры.

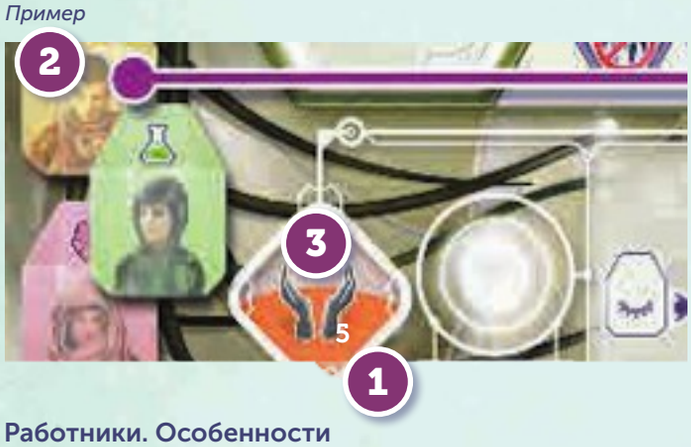
ДЕЙСТВИЯ НА ПЛАНШЕТЕ ИГРОКА

Все ячейки действий на планшетах игроков либо предназначены для работников без экзокостюмов, либо это свободные действия.

СНАБЖЕНИЕ

Действие снабжения находится на планшете игрока между колонками активности и усталости. Потратьте столько воды, сколько указано под маркером морального духа **(1)**, после чего **переместите всех работников из колонки усталости в колонку активности (2).** В следующие ходы этой эры вы уже можете их использовать. Затем **повысьте моральный дух, передвинув маркер на одно деление вправо (3).** Если маркер уже был в конце шкалы — он остаётся на месте, а вы получаете столько ПО, сколько показано справа от шкалы.

Пример



Работники. Особенности

- Если выполняется администратором, он получает воодушевление.

ПРИНУЖДЕНИЕ

Действие принуждения находится левее от снабжения. **Принуждение — свободное действие**, не требующее работника. Поместите маркер пути на круглую ячейку принуждения **(1)**, после чего **переместите всех работников из колонки усталости в колонку активности (2).** Как и в случае со снабжением, в дальнейшем их можно использовать. Затем **понизьте моральный дух, передвинув маркер на одно деление влево (3).** Если маркер уже был на минимальном делении — он остаётся на месте, а вы теряете одного работника по выбору.

Пример

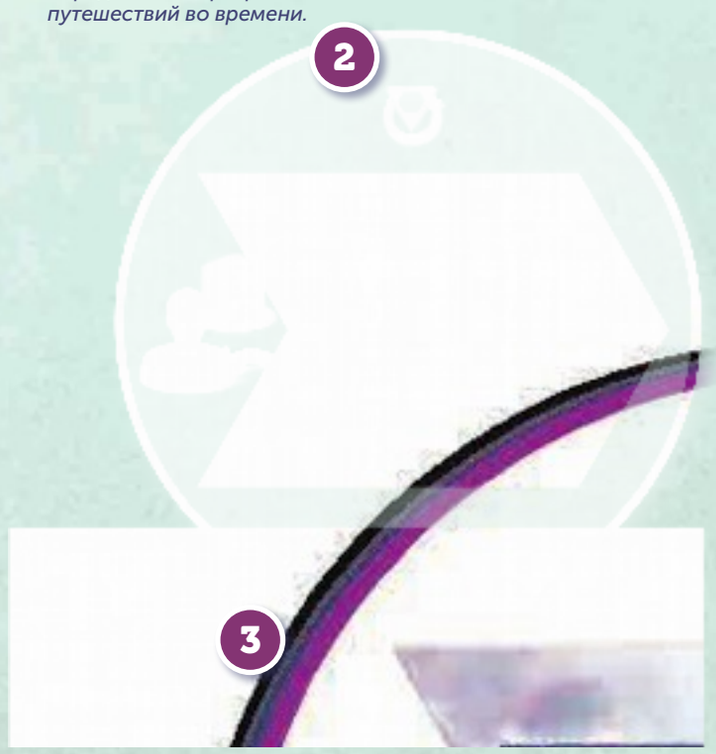
ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ. ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ И ФОКУС

Электростанции позволяют манипулировать разломами во времени при помощи насыщения их энергией. Игроки активируют электростанции, чтобы **навести фокус разлома на фрагмент хронологии в прошлом.** Электростанции различны по устройству и мощности. Отсюда — разная **дальность действия**. Активировав электростанцию, выполняйте следующее по порядку:

1. Передвиньте **маркер фокуса** к любому фрагменту хронологии **в прошлом,** но не за пределы дальности электростанции (всегда отсчитывайте от фрагмента текущей эры; дальности не складываются). Вы можете оставить маркер фокуса на его нынешнем фрагменте в прошлом, при том условии, что хватает дальности. После использования электростанции маркер фокуса не может оказаться в текущей эре.
2. По желанию **вы можете вернуть в прошлое ранее взятый актив.** Выберите **один** свой жетон разрыва на фрагменте, к которому вы отправили маркер фокуса. Потратьте то, что изображено на этом жетоне разрыва. Затем **верните этот жетон разрыва** в личный запас.

Пример:

1. *Передвиньте маркер фокуса.*
2. *Потратьте актив и верните жетон разрыва.*
3. *Передвиньте маркер путешествий во времени.*



ПРИМЕЧАНИЕ. Таким образом, вы отправляете активы назад в прошлое, и формально это ровно те же самые активы, которые вы получили ранее как будто «бесплатно».

ВАЖНО. Работников следует тратить из колонки активности. Экзокостюмы следует возвращать заряженными (с ячеек на планшете игрока).

3. **Если вы выполнили и первый, и второй шаги, передвиньте маркер путешествий во времени на одно деление вправо на планшете игрока.** В конце игры вы получите победные очки согласно позиции, занимаемой маркером, что знаменует успехи вашего пути в применении технологии путешествий во времени.

ВАЖНО. Если вы убрали жетон разрыва другим способом (за счёт свойства постройки или получая аномалию), маркер путешествий во времени не движется.

ПРИМЕЧАНИЕ. Суперпроект минувшей эры можно построить через действие строительства, если он в фокусе (см. «Строительство»).

АНОМАЛИИ

Строительное место может быть закрыто **аномалией** (см. «Этап парадоксов»). В качестве действия игрок может поместить работника на аномалию и потратить 2 титана/урана/золота в любом соотношении либо 1 нейтроний, а также 2 воды, чтобы устранить её. Незамедлительно верните аномалию и этого работника в общий запас. Может случиться, что в результате этого появятся пустоты среди построек на планшете — теперь в этих местах можно строить.

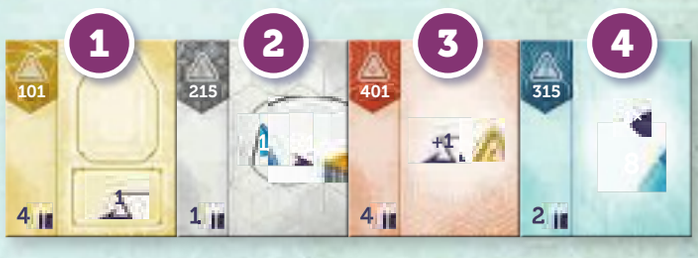
Работники. Особенности

- Работник, устранивший аномалию, немедленно возвращается в общий запас.

ДРУГИЕ ПОСТРОЙКИ И СУПЕРПРОЕКТЫ

С момента, как постройка или суперпроект помещены на планшет игрока, он может их использовать. Их свойства можно разделить на четыре категории:

1. **Ячейки действий** для работников ничем не отличаются от описанных ранее. Возможны ограничения, бонусы или плата за использование. Некоторые ячейки дают воодушевление.
2. Каждое **свободное действие** может быть выполнено только раз за эру — во время любого хода игрока на этапе действий, включая тот ход, в который игрок пасует. Использовав свободное действие, положите маркер пути на его ячейку.
3. **Пассивные свойства** дают полезный эффект на протяжении игры или/и при финальном подсчёте очков.
4. **Одноразовые свойства** выполняются единожды в момент, когда постройка или суперпроект помещены на планшет игрока.



Детальные описания построек и суперпроектов смотрите в Приложении.

АСТЕРОИДНЫЙ УДАР

В конце четвёртой эры на Землю обрушивается астероид. Начинается разрушение столицы. Впереди у игроков — последние раунды, чтобы завершить начатое и попытаться эвакуировать часть города, дабы утвердить своё влияние в будущем человечества.

ЭВАКУАЦИЯ

Переверните планшет эвакуации на сторону «В» (с разрушениями). Отныне доступна эвакуация. Если участвуют 2, 3 или 4 игрока, поместите жетон «–3 ПО» на круг II, III или IV соответственно.

ЖЕТОНЫ РАЗРУШАЮЩЕЙСЯ СТОЛИЦЫ

После астероидного удара столица начинает разрушаться. Поэтому жёстко ограничено количество столичных действий (строительство, наём и исследование), которые игроки могут совершить до завершения игры.

Разделите жетоны разрушающейся столицы на три стопки по типам. Случайным образом отберите 2, 2 или 3 жетона из каждой стопки (при 2, 3 или 4 игроках соответственно) и положите их на ячейки столичных действий доступной стороной вверх (без красного круга).

Жетоны разрушающейся столицы — «последний рывок», усиленные версии столичных действий (ограничения и бонусы по работникам остаются в силе). Выполняя столичное действие, игрок также получает полезный эффект, изображённый на жетоне.

Детальные описания полезных эффектов смотрите в Приложении.

На этапе конца эры, возвращая экзокостюмы с жетонов разрушающейся столицы, переворачивайте эти жетоны на недоступную сторону.

НАПОМИНАНИЕ. Игра завершается в конце той эры, в которой перевёрнут последний из жетонов разрушающейся столицы.

ВАЖНО. Всемирный совет, как и ранее, позволяет копировать столичные действия с учётом, что вы не получаете эффектов с жетонов разрушающейся столицы, зато можете выполнить действие, когда все ячейки заняты или недоступны.

ЖЕТОНЫ «ЯЧЕЙКА НЕДОСТУПНА»

Конечно, столицы путей укреплены в расчёте на падение астероида, но разрушения неизбежны. Поместите жетоны «Ячейка недоступна» **на две из трёх ячеек для подзарядки экзокостюмов в верхнем ряду** на планшете каждого игрока. Теперь на этих ячейках нельзя заряжать экзокостюмы и игроки не получают за них воду.

НЕЙТРОНИЙ

Падение астероида влечёт за собой увеличение запасов нейтрония на планете. В постастероидных эрах игнорируйте верхний ресурс на картах добычи ресурсов. Вместо этого кладите нейтроний на верхнюю квадратную ячейку.

Пример

Пример

НАБОР

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце эры, в которой был перевёрнут последний жетон разрушающейся столицы, или после седьмой эры.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ КОНТИНУУМА

Настаёт пора восстановить целостность времени. Для этого игрокам нужно выполнить условия каждого своего жетона разрыва на ленте хронологии, чтобы вернуть его в личный запас. Помните, что работников следует отдавать из колонки активности, а экзокостюмы возвращать заряженными. Это не путешествие во времени — игроки не задействуют электростанции, не получают победные очки и не двигают маркер путешествий во времени.

За каждый жетон разрыва, который игрок не смог вернуть с ленты хронологии, он получает штраф в 2 ПО.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ДОСТИЖЕНИЯ

В начале игры вы выложили пять карт достижений. В конце игры каждый игрок получает по 3 ПО за каждое достижение, в котором лидирует. В случае ничьей каждый претендент получает по 3 ПО.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ

Подсчитайте очки, которые приносят ваши постройки, аномалии, суперпроекты, шкалы путешествий во времени и морального духа, жетоны победных очков, достижения, а также штрафы за жетоны разрыва на ленте хронологии, используя блокнот для подсчёта ПО. Каждый жетон научных открытий приносит 1 ПО. Кроме того, каждый набор из трёх жетонов научных открытий разной формы (круг, треугольник и квадрат; символы не играют роли) приносит по 2 ПО.

Столица пути, набравшего больше всего ПО, станет местом проведения Всемирного совета. Этот путь побеждает в игре. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше воды, а если ничья сохраняется — у кого больше ресурсов. Если и этого недостаточно, игроки делят победу — Всемирный совет будет поочерёдно заседать в их столицах.

ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

- Гении заменяют любых других работников на ячейках действий, но их НЕЛЬЗЯ сбрасывать вместо работников конкретного типа или отправлять в прошлое для возврата жетона разрыва.
- Когда вы оплачиваете действие сбросом работника (чаще всего это строительство суперпроекта), его можно сбросить из колонки активности или усталости, но НЕ из места, где он занят (т. е. не с ячейки действия).
- Возвращая жетон разрыва через смену фокуса, вы сбрасываете работника из колонки активности (так как вы получили его активным в прошлом).
- Вы можете убрать жетон разрыва с фрагмента хронологии посредством возврата нужного актива именно в тот момент, когда перемещаете фокус на этот фрагмент. И только при этом вы двигаете вперёд маркер путешествий во времени.
- Жетоны разрыва на фрагменте хронологии текущей эры нельзя вернуть через электростанции и фокус, но можно с помощью аномалий и свойств некоторых построек и суперпроектов.
- **Фрагмент астероидного удара не считается фрагментом хронологии или эрой**, и его не нужно учитывать при использовании электростанций.

РАСШИРЕНИЕ «СУДНЫЙ ДЕНЬ»

Играя с расширением «Судный день», участники держат судьбу человечества в руках. Буквально. Проводимые ими эксперименты влияют на цепочку событий, которые привели к астероидном удару, и игроки способны полностью нейтрализовать его последствия. Однако не все пути спешат спасти Землю от повторной катастрофы. Некоторые в этом видят шанс расправиться с соперниками — раз и навсегда...

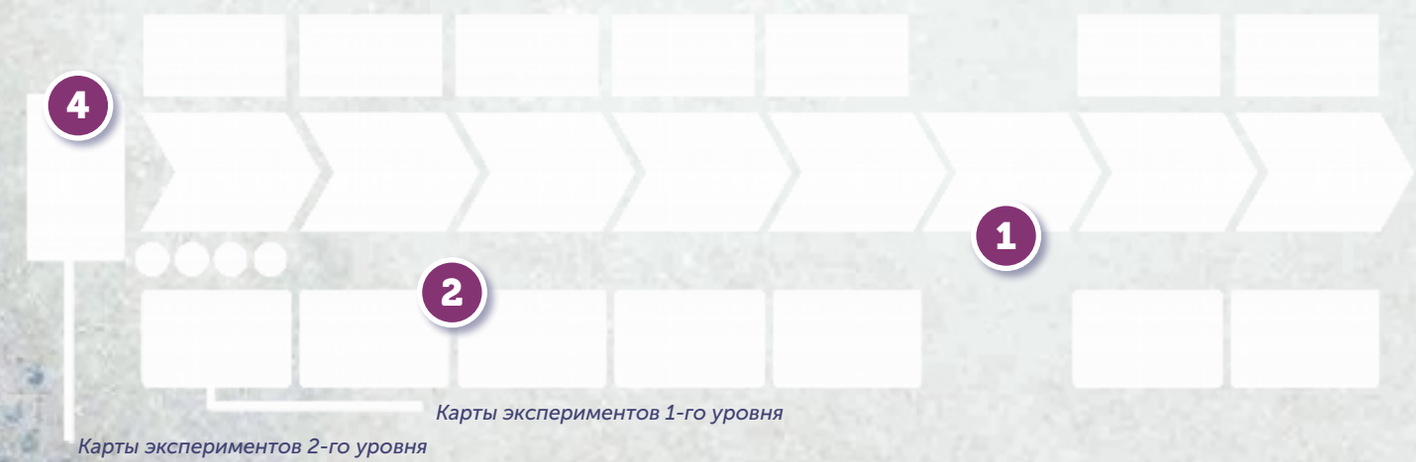
ЭКСПЕРИМЕНТЫ И ШКАЛА СУДНОГО ДНЯ

Карты экспериментов — ключевое дополнение к основной игре. Они символизируют усилия путей повлиять на время и на последствия падения астероида в будущем. На каждой карте указаны условия проведения эксперимента, стоимость и победные очки. Вы можете провести эксперимент, когда он находится в фокусе, при помощи нового действия на игровом поле — **проведение эксперимента**. Каждый проведённый эксперимент приносит игроку ПО, а также позволяет влиять на шкалу судного дня в соответствии с интересами его пути — или попытаться спасти Землю, или позволить ей встретиться лицом к лицу со своей судьбой. В зависимости от перемещения маркера по шкале судного дня пути получают дополнительные ПО за эксперименты, и даже само время катастрофы может измениться.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

1. Поместите **фрагмент астероидного удара** между пятым и шестым фрагментами хронологии (а не между четвёртым и пятым).
2. Выложив фрагменты хронологии, случайным образом поместите **карту экспериментов 1-го уровня** под первым фрагментом лицевой стороной вверх, а под прочими фрагментами — по одной такой карте лицевой стороной вниз. Не глядя, верните оставшиеся карты в коробку. В итоге в начале игры над первым фрагментом хронологии находятся открытый суперпроект и открытая карта экспериментов 1-го уровня, а над каждым другим фрагментом — по одному суперпроекту и по одной карте экспериментов рубашкой вверх.
3. Поместите **планшет судного дня** рядом с игровым полем. Считайте его частью игрового поля. Положите **кубики траектории** на предназначенные для них места на планшете. Поместите **маркеры «Спасти Землю»** и **«Предрешить судьбу»** на соответствующие стартовые позиции на планшете.
4. Перемешайте все **карты экспериментов 2-го уровня** и поместите их колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом судного дня.
5. Прежде чем отобрать 5 карт достижений, добавьте к ним в колоду карту достижений по экспериментам.

Пример



1 ЭТАП ПОДГОТОВКИ. ИЗМЕНЕНИЯ

Перевернув лицевой стороной вверх карточку суперпроекта над следующим фрагментом хронологии, переверните также и карту экспериментов 1-го уровня ниже этого фрагмента. Затем лицевой стороной вверх положите карту экспериментов 2-го уровня под каждым фрагментом, где нет карты экспериментов.

Пример

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ. ПРОВЕДЕНИЕ ЭКСПЕРИМЕНТА

Расширение «Судный день» вводит в игру новое действие игрового поля — проведение эксперимента.

Когда вы проводите эксперимент, вы берёте себе карту экспериментов, если:

- она для вас **в фокусе**,
- вы **удовлетворяете условиям эксперимента на карте**,
- вы **выплачиваете стоимость эксперимента на карте**.

Победные очки

Условия эксперимента

Стоимость эксперимента

Когда вы успешно получили карту экспериментов:

1. **Положите её рядом** со своим планшетом игрока (как напоминание).
2. Если выступаете за путь Гармонии или Превосходства, **можете передвинуть маркер «Спасти Землю» на одно деление вверх** по шкале судного дня.
3. Если выступаете за путь Спасения или Прогресса, **можете передвинуть маркер «Предрешить судьбу» на одно деление вниз** по шкале судного дня.
4. **Получите ПО** согласно тому, что указано на карте экспериментов (2 или 3), и, возможно, согласно новой позиции маркера на шкале судного дня (см. далее).

Работники. Особенности

- Провести эксперимент может любой работник.

В шестиугольной зоне проведения эксперимента можно разместить любое число работников в экзокостюмах.

ШКАЛА СУДНОГО ДНЯ

Проведя эксперимент, игрок может передвинуть маркер «Спасти Землю» на деление вверх либо маркер «Предрешить судьбу» на деление вниз — смотря за какой путь он играет. Переместив маркер, игрок смотрит, **есть ли рядом с новой позицией маркера изображение победных очков, соединённое с символом его пути** (в каждом углу шкалы — символ одного из путей). Если такие победные очки есть — игрок получает их в дополнение к тем, которые принесла ему карта экспериментов. **Только игрок, который передвинул маркер, может получить ПО, указанные на шкале судного дня.** Пути Гармонии и Спасения получают много очков на последних делениях шкалы, а пути Превосходства и Прогресса — в меньшем объёме, но на первых делениях и чаще.

Пример 1: игрок пути Превосходства перемещает маркер

Пример 2: игрок пути Гармонии перемещает маркер

ВАЖНО. Игроки больше не могут перемещать маркеры по шкале судного дня, после того как:

- произошёл астероидный удар

  или

- маркер «Спасти Землю» или «Предрешить судьбу» достиг финальной позиции шкалы (верхней или нижней).

После этого игроки могут и дальше проводить эксперименты, но без добавочных ПО со шкалы судного дня.

6 ЭТАП КОНЦА ЭРЫ. ИЗМЕНЕНИЯ

Б. ПРОВЕРЬТЕ, ПРОИСХОДИТ ЛИ АСТЕРОИДНЫЙ УДАР

Сначала — до возможного астероидного удара — **бросьте два кубика траектории** и подсчитайте количество символов «+» и «–»:

- на кубиках траектории,
- справа от шкалы судного дня, напротив текущих позиций маркеров «Спасти Землю» и «Предрешить судьбу».

Дальше происходит одно из трёх последствий:

1. **Если «+» больше, чем «–»,** переместите фрагмент астероидного удара на 1 шаг вправо по ленте хронологии, если это возможно. Катастрофа произойдёт на одну эру позже.
2. **Если «–» больше, чем «+»,** переместите фрагмент астероидного удара на 1 шаг влево по ленте хронологии. Катастрофа случится на одну эру раньше. Но если это передвинет фрагмент астероидного удара левее фрагмента текущей эры — оставьте его на месте.
3. **Если символов с «+» и «–» одинаковое количество,** фрагмент астероидного удара остаётся там, где находится.

Пример.
Передвиньте фрагмент астероидного удара на 1 шаг вправо

ВАЖНО. Если маркер «Предрешить судьбу» достиг нижней позиции шкалы судного дня, не бросайте кубики траекторий. Вместо этого поместите фрагмент астероидного удара после текущего фрагмента хронологии. Немедленно происходит астероидный удар.

ВАЖНО. Если маркер «Спасти Землю» достиг верхней позиции шкалы судного дня, урон от грядущего астероидного удара нейтрализован. Игра завершена! Перейдите к разделу «Конец игры» (см. с. 19). **В партиях, где Земля спасена, никогда не бывает астероидного удара, и как следствие — нет эвакуации. Старайтесь подстроить свою стратегию под возможные исходы игры!**

ВАРИАНТ. ЗАПЛАНИРОВАННЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Этот вариант предназначен для игроков, которые хорошо знакомы с расширением «Судный день» и предпочитают планировать эксперименты наперёд.

- Поместите колоду экспериментов 2-го уровня рядом с планшетом судного дня лицевой стороной вверх (а не вниз). Верхняя карта всегда видна всем игрокам.
- Когда игрок забирает карту экспериментов, сразу положите на её место верхнюю карту из колоды экспериментов 2-го уровня. Поступайте так, пока колода не закончится.
- На этапе подготовки не нужно выкладывать карты экспериментов 2-го уровня под фрагментами хронологии.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА. ХРОНОБОТ

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

«Хронобот» — расширение для соло-игры, которое можно использовать только с базовой игрой.

Произведите подготовку к игре на 2 игроков, где вторым игроком станет Хронобот, с изменениями, перечисленными ниже:

1. Хронобот получает 6 экзокостюмов и 8 жетонов разрыва. Он не получает начальных активов (включая работников).
2. Оставьте карты достижений в коробке.
3. Поместите планшет Хронобота рядом с игровым полем и положите 6 жетонов Хронобота на отведённые для них места.
4. Хронобот становится первым игроком в первой эре. Поставьте его герб на круг рядом с левой ячейкой Всемирного совета. Вы получаете 1 воду (как второй игрок).
5. Как обычно, вы выбираете, какой стороной положить свой планшет игрока — «А» или «В».

2 ЭТАП ПАРАДОКСОВ

Хронобот бросает кубики парадоксов после вас. Когда он получает аномалию, уберите его жетон разрыва с фрагмента хронологии, где у него больше всего жетонов разрыва (при равенстве — выбирайте самый старый). Если Хронобот должен получить четвёртую аномалию — он её не получает, а также не убирает жетон разрыва.

3 ЭТАП ПОДЗАРЯДКИ

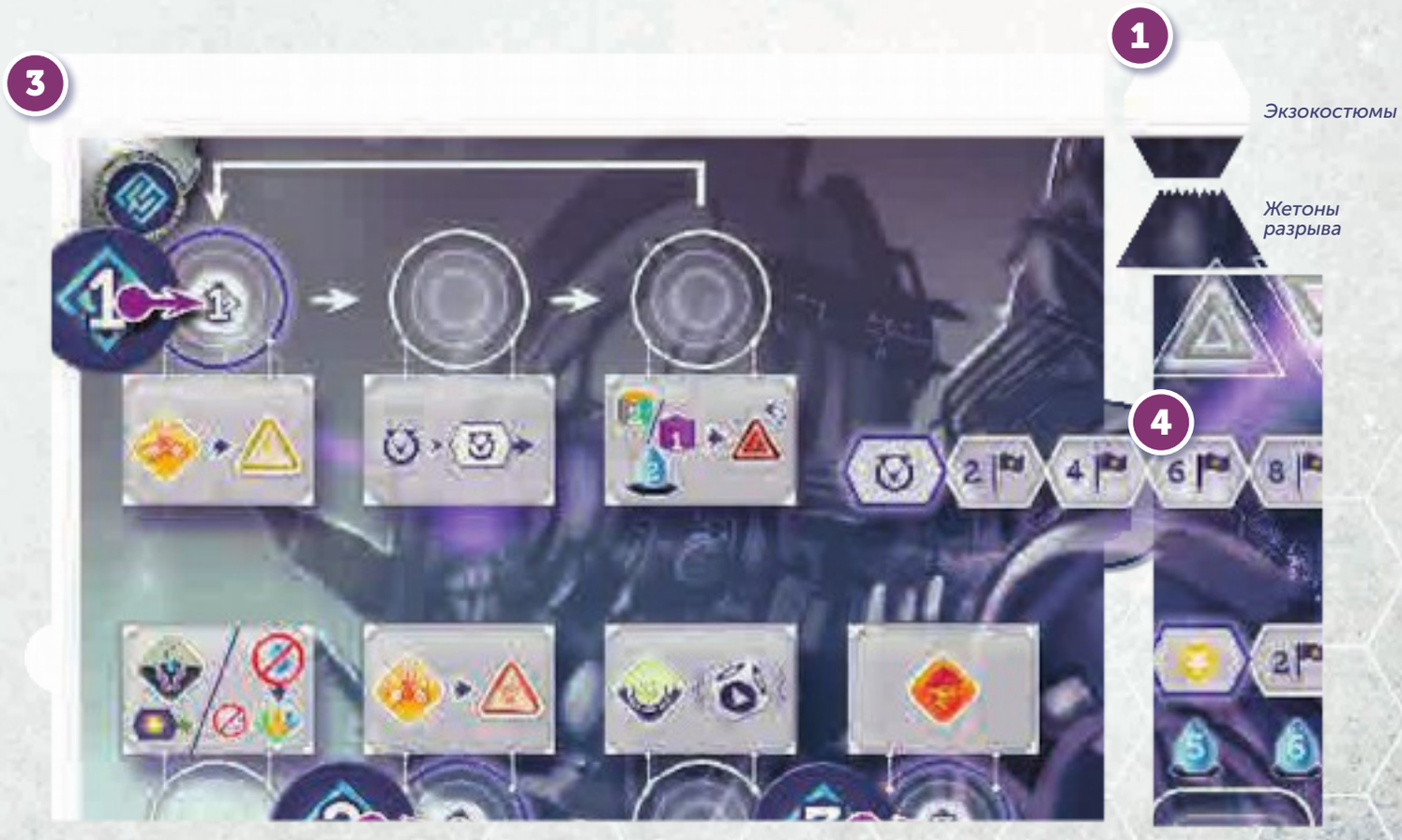
В эры до астероидного удара Хронобот всегда заряжает 6 экзокостюмов, а после удара — 4. Хронобот никогда не получает и не тратит энергоядра. Жетоны заряженных экзокостюмов складывайте стопкой в правой верхней шестиугольной ячейке на его планшете.

4 ЭТАП ИСКРИВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ

Вы и Хронобот размещаете жетоны разрыва в порядке очерёдности хода. Вы, как обычно, выбираете и выкладываете 0—2 жетона разрыва. Для Хронобота — бросьте кубик парадоксов. Случайным образом отберите и поместите столько его жетонов разрыва, сколько показано на кубике. Хронобот за них ничего не получает.

5 ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

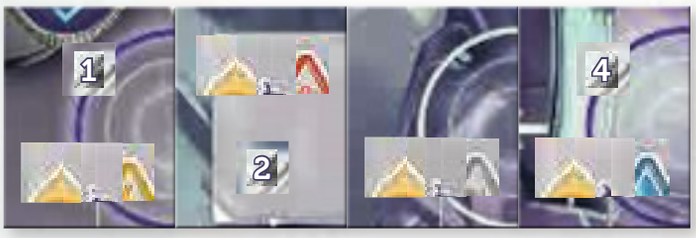
Когда наступит ход Хронобота — бросьте его кубик. Найдите его жетон с таким же номером, как значение на кубике. **Выполните действие, изображённое рядом с этим жетоном, и передвиньте жетон на одно деление по стрелке.** Если на одном делении оказывается 3 жетона, передвиньте жетон с наибольшим номером вперёд. Если Хронобот ничего не делает, всё равно передвиньте жетон, а затем дайте ему 2 воды и 1 ПО.



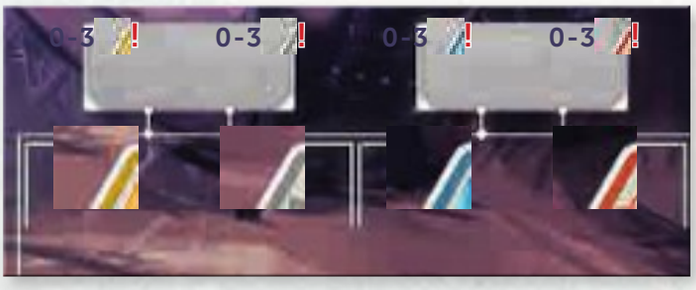
Основные правила для действий Хронобота

- Хронобот **не использует работников** для действий на игровом поле — только пустые экзокостюмы.
- **Он не оплачивает стоимость действий** и игнорирует всё, что изображено на ячейках действий и на жетонах разрушающейся столицы. Он всегда занимает самую верхнюю свободную ячейку столичного действия.
- Если на столичном действии нет мест, **Хронобот занимает ячейку Всемирного совета,** начиная с левой, и устанавливает рядом с ней свой герб, если там стоит ваш.
- **Если действие не может быть выполнено, Хронобот получает 2 воды и 1 ПО.**

Строительство

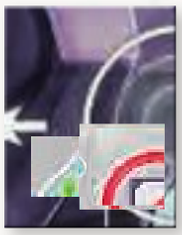


Строительные действия у Хронобота соотнесены с конкретными типами построек (или суперпроектами). Выполняя строительство, Хронобот выбирает постройку с наибольшим количеством ПО. При равенстве — берёт постройку из вторичной стопки. Если у Хронобота уже есть 3 постройки нужного типа, он ничего не берёт (но помещает экзокостюм на ячейку действия, блокируя её, а также получает 2 воды и 1 ПО).



При строительстве суперпроекта Хронобот берёт суперпроект, у которого больше ПО, а при равенстве выбирает тот, который старее. Если он должен построить суперпроект до астероидного удара — он его не строит, а вместо этого получает 1 ПО и не размещает экзокостюм. Если у Хронобота уже 2 суперпроекта, вместо строительства третьего он ничего не делает (но ставит экзокостюм на ячейку действия, блокируя её, а также получает 2 воды и 1 ПО).

Наём



Когда Хронобот выполняет наём, он берёт работника того типа, которого у него нет, а если это невозможно — выбирает из доступных. Хронобот не получает бонус при найме работника. Выбирая работника, Хронобот придерживается такой последовательности:

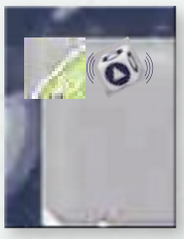
гений > **администратор** > **инженер** > **учёный**

Собрав все 4 типа работников, Хронобот сбрасывает по одному работнику каждого типа и получает 5 ПО.

Пример 1

Пример 2

Исследование



Когда Хронобот выполняет исследование, бросьте кубик с формами и возьмите любой жетон научного открытия выпавшей формы.

Добыча ресурсов

Когда Хронобот выполняет добычу ресурсов, он берёт ресурс того типа, которого у него нет, а если это невозможно — выбирает из доступных. При этом он придерживается такой последовательности:

нейтроний > **уран** > **золото** > **титан**

Собрав все 4 типа ресурсов, Хронобот сбрасывает по одному ресурсу каждого типа и получает 5 ПО.

Пример 1

Пример 2

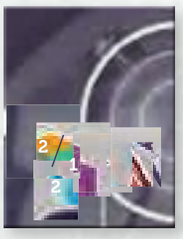
Путешествия во времени

Когда у Хронобота выпадает путешествие во времени, уберите любой его жетон разрыва с фрагмента хронологии в прошлом, на котором у него больше всего жетонов разрыва (при равенстве — с самого старого), и передвиньте его маркер путешествий во времени на одно деление вправо. Хронобот при этом не размещает экзокостюм.

Снабжение/наём

Когда выпадает снабжение/наём, Хронобот тратит воду согласно позиции своего маркера морального духа, а затем передвигает его по шкале вправо. Если у Хронобота недостаточно воды, он выполняет наём вместо снабжения.

Устранение аномалии



Для устранения аномалии не требуется экзокостюм. Когда выпадает это действие, Хронобот сбрасывает 2 воды и 2 ресурса того типа, которого у него больше всего (при равенстве — выбирает в последовательности: титан > золото > уран > нейтроний). Нейтроний считается за 2 условных ресурса и при выяснении, чего больше, и при сбросе. Затем Хронобот убирает аномалию. Если у него нет аномалий или не хватает воды либо ресурсов, он получает 2 воды и 1 ПО вместо этого.

Эвакуация

Хронобот никогда не выполняет эвакуацию.

В конце этапа действий

Когда у Хронобота кончаются экзокостюмы, в свой следующий ход он выполняет действие путешествия во времени (если возможно), затем пасует. Если первым спасовали вы, этап действий немедленно завершается, даже если у Хронобота остались экзокостюмы.

6 ЭТАП КОНЦА ЭРЫ

Верните свои экзокостюмы и Хронобота. После астероидного удара переворачивайте жетоны разрушающейся столицы по обычным правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ

Карты достижений не используются. Хронобот не теряет победные очки за свои жетоны разрыва на ленте хронологии. Он в обычном порядке получает по 1 ПО за каждый свой жетон научных открытий, а также по 2 ПО за каждые три жетона научных открытий разной формы.

ПРИМЕЧАНИЕ. Настройка сложности Хронобота

Новичок: играйте по обычным правилам, но, когда Хронобот ничего не делает, он получает 2 воды, а не 2 воды и 1 ПО.

Обычная сложность: играйте по обычным правилам.

Эксперт: играйте по обычным правилам, но не используйте способность своего лидера.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ВАРИАНТ 1. ИНАЯ ХРОНОЛОГИЯ

В этом варианте игроки в полной мере используют фрагменты хронологии.

Выложив ленту хронологии, переверните фрагменты хронологии огненной стороной вверх. Теперь многие ячейки для жетонов разрыва содержат вознаграждения и штрафы.

Игроки выкладывают жетоны разрыва на текущий фрагмент хронологии, **следуя обычному порядку хода** (начиная с первого игрока и по часовой стрелке). Когда настаёт очередь игрока открыть и выложить жетон разрыва, он должен **поместить его на первую же свободную ячейку фрагмента.** Ориентируйтесь по стрелкам. Если игрок кладёт два жетона, он выбирает, в каком порядке их класть. Когда жетон разрыва кладётся на ячейку со значками вознаграждения или штрафа, **игрок немедленно получает это вознаграждение или штраф.**

На фрагментах хронологии бывают следующие вознаграждения.

Вдохновляющее сообщение. Повысьте моральный дух на 1.

Славное будущее. Вы получаете 1 победное очко.

Параллельная хронология. Вы получаете актив, который приносит ваш жетон разрыва, дважды.

Стабильный разлом. Сбросьте 1 жетон парадоксов.

Также бывают следующие штрафы.

Мрачное сообщение. Понизьте моральный дух на 1.

Неустойчивый разлом. Возьмите 1 жетон парадоксов.

ПРИМЕЧАНИЕ. Возвращая жетон разрыва с ячейки параллельной хронологии через путешествие во времени, вы отдаёте актив только один раз (хотя и получили его дважды, когда разместили жетон разрыва).

ВАРИАНТ 2. ДРАФТ НАЧАЛЬНЫХ АКТИВОВ

В этом варианте игроки могут разнообразить стартовые условия путей.

При подготовке к игре не раздавайте игрокам то, что указано на их планшетах путей. Вместо этого выдайте каждому:

- 2 учёных (активными),
- 1 инженера (активным),
- 2 энергоядра,
- 2 воды.

Затем раздайте игрокам следующее количество карт начального актива:

- по 8 при игре вдвоём,
- по 5 при игре втроём,
- по 4 при игре вчетвером.

Каждый игрок выбирает одну из карт в руке, кладёт лицевой стороной вниз перед собой и передаёт оставшиеся карты игроку справа. Продолжайте, **пока каждый игрок не выберет по четыре карты**. Верните оставшиеся карты в коробку (8 при игре вдвоём, 3 при игре втроём). Каждый игрок получает активы, изображённые на выбранных им картах.

Наконец, каждый игрок подсчитывает сумму чисел, указанных внизу выбранных им карт. **Игрок с наименьшей суммой становится первым игроком** в первой эре. В случае равенства первым игроком станет тот претендент, у кого карта с наименьшим числом.

ВАРИАНТ 3. ДРАФТ ДОСТИЖЕНИЙ

В этом варианте игроки могут влиять на то, что принесёт им дополнительные победные очки в конце игры.

Вместо того, чтобы случайно выбрать 5 карт достижений:

- при игре вдвоём — раздайте каждому по 4 карты достижений, после чего игроки одновременно выбирают и открывают по 2 карты;
- при игре втроём и вчетвером — раздайте каждому по 2 карты достижений, после чего игроки одновременно выбирают и открывают по 1 карте.

Наконец, **случайным образом выберите 1 карту из числа тех, которые не раздавались** (2 карты при игре втроём) и добавьте к выбранным. Таким образом, у вас получилось 5 карт достижений.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ПОСТРОЙКИ

В конце игры каждая постройка приносит победные очки, указанные в левом нижнем углу её карточки.

Сокращения в тексте

В — вода,
У — уран,
З — золото,
Т — титан,
Н — нейтроний,
ПО — победные очки,
х — любое количество.

Электростанции

101. Любой работник: установите фокус на предыдущий фрагмент хронологии.

102—103. Любой работник: установите фокус на фрагмент хронологии в 1—2 эрах от текущей.

104. Учёный: установите фокус на фрагмент хронологии в 1—2 эрах от текущей.

105—106. Любой работник: установите фокус на фрагмент хронологии в 1—3 эрах от текущей.

107. Любой работник: потратьте 1 У, установите фокус на фрагмент хронологии в 1—3 эрах от текущей и получите 1 ПО.

108. Учёный (воодушевление): установите фокус на фрагмент хронологии в 1—2 эрах от текущей.

109. Учёный: потратьте 1 Н, установите фокус на фрагмент хронологии в 1—3 эрах от текущей и получите 2 ПО.

110. Любой работник: потратьте 1 В, установите фокус на фрагмент хронологии в 1—4 эрах от текущей.

111. Любой работник: установите фокус на фрагмент хронологии в 1—3 эрах от текущей. Построив эту электростанцию, сразу можете вернуть один жетон разрыва с ленты хронологии (не получая ПО).

112. Любой работник: потратьте х В, установите фокус на фрагмент хронологии в дальности х от текущей эры и получите 1 ПО. Лаборатории 401 и 402 позволяют потратить меньше воды, но минимум нужно потратить 1 В.

113. Любой работник: потратьте х Т/У/З, установите фокус на фрагмент хронологии в дальности х от текущей эры и получите х ПО. Лаборатории 401 и 402 позволяют установить фокус дальше, чем х, но ПО остаются равными х.

114. Учёный: потратьте 1 В, установите фокус на фрагмент хронологии в 1—3 эрах от текущей, потом повторите этот процесс.

115. Любой работник: потратьте 1 З, установите фокус на фрагмент хронологии в 1—3 эрах от текущей и получите 1 ПО.

Заводы

201. Любой работник (воодушевление): возьмите 2 Т.

202. Любой работник: потратьте 1 В, возьмите 3 Т.

203. Любой работник (воодушевление): потратьте 1 В, возьмите 1 Т/У/З.

204. Любой работник (воодушевление): возьмите 1 З.

205. Любой работник: потратьте 1 В, возьмите 2 З.

206. Любой работник (воодушевление): возьмите 1 У.

207. Любой работник: потратьте 1 В, возьмите 2 У.

208. Любой работник: потратьте 1 З + 1 В, возьмите 1 Н и получите 1 ПО.

209. Любой работник: потратьте 1 У + 1 В, возьмите 1 Н и получите 1 ПО.

210. Инженер: потратьте 3 В, возьмите 3 Т/У/З или 1 Н.

211. Инженер (воодушевление): потратьте 1 Т, возьмите 1 энергоядро.

212. Инженер: возьмите 1 энергоядро.

213. Инженер: потратьте 2 Т/У/З, возьмите 2 энергоядра.

214. Инженер: потратьте 3 В, возьмите 2 энергоядра.

215. Свободное действие: поменяйте 1 В на 1 Т/У/З.

Системы жизнеобеспечения

301—302. Свободное действие: возьмите 1 В. Построив эту систему жизнеобеспечения, сразу возьмите 3 В.

303—304. Свободное действие: возьмите 2 В.

305—306. Любой работник (воодушевление): возьмите 3 В.

307—308. Администратор: возьмите 5 В.

309. Любой работник: потратьте 1 Н, возьмите 8 В.

310. Любой работник (погибает при возвращении): возьмите 7 В.

311—312. Пассивное свойство: снабжение обходится вам в половину В с округлением вверх. Свойства 311 и 312 совместимы (В делится пополам дважды).

313. Любой работник (воодушевление): потратьте 1 У, возьмите 6 В и получите 1 ПО.

314. Любой работник (воодушевление): потратьте 1 З, возьмите 6 В и получите 1 ПО.

315. Построив эту систему жизнеобеспечения, сразу возьмите 8 В.

Лаборатории

401. Пассивное свойство: дальность ваших электростанций увеличивается на 1.

402. Пассивное свойство: дальность ваших электростанций увеличивается на 2.

403. Любой работник (воодушевление): потратьте 1 энергоядро, зарядите 1 экзокостюм.

404. Учёный: верните 1 жетон парадоксов с вашего планшета игрока в общий запас.

405. Пассивное свойство: нужно набрать на 1 жетон парадоксов больше, чтобы получить аномалию.

406. Пассивное свойство: ваши аномалии приносят по 2 дополнительных ПО каждая (что уменьшает их штраф по ПО).

407. Учёный: верните ваш жетон разрыва с ленты хронологии (не получая ПО).

408. Любой работник (администратор получает воодушевление): переместите всех работников из колонки усталости в колонку активности.

409. Администратор (воодушевление): потратьте 2 В, возьмите учёного или инженера (активным).

410. Администратор (воодушевление): потратьте 2 В, возьмите гения (активным).

411. Пассивное свойство: выполняя исследование, можете потратить 1 В и выставить второй кубик исследований на нужную сторону (и не бросать его).

412. Любой работник: потратьте 1 Т/У/З, получите 2 ПО.

413. Любой работник: возьмите 1 В и получите 1 ПО.

414. Свободное действие: получите 2 ПО и возьмите жетон парадоксов.

415. Учёный (погибает при возвращении): возьмите 2 В и получите 2 ПО.

СУПЕРПРОЕКТЫ

Стоимость строительства суперпроекта указана в двух колонках справа: **это активы и жетоны научных открытий.** Сбрасывая работников, берите их из колонок активности и усталости.

В конце игры каждый суперпроект принесёт столько победных очков, сколько обозначено вверху слева на его карточке.

Архив времён. Пассивное свойство: каждое пройденное деление по шкале путешествий во времени принесёт +1 ПО в конце игры.

Великий план. Пассивное свойство: каждый ваш суперпроект (включая этот) принесёт +3 ПО в конце игры.

Великое водохранилище. Пассивное свойство: каждый ход одно действие, требующее потратить В, стоит на 1 В меньше.

ПРИМЕЧАНИЕ. Это свойство не применяется вне этапа действий и при торговле с кочевниками.

Возрождение пустошей. Любой работник: потратьте 2 В, выполните строительство, наём или исследование (обычное действие).

ПРИМЕЧАНИЕ. Ограничения и бонусы по работникам остаются в силе. Например, вы получаете скидку в 1 Т, если строите инженером, и вы не можете выполнить исследование администратором.

Временной туризм. Свободное действие: установите фокус на фрагмент хронологии в 1—3 эрах от текущей.

Камера клонирования. Любой работник: возьмите работника того же типа, поместите его в колонку усталости.

Квантовый хамелеон. Гений: выполните действие любой постройки или суперпроекта любого игрока. Стоимость действия оплачивается в обычном порядке. Особенности возвращения работника (например, воодушевление) тоже в силе.

Модулятор тёмной материи. Свободное действие: сбросьте 1 работника, возьмите гения (активным), 1 Н или 1 энергоядро.

Общество благоденствия. Администратор: потратьте 1 В, передвиньтесь на деление вперёд по шкале морального духа.

Поле контроля гравитации. Пассивное свойство: стоимость каждого строительства уменьшается на 1 Т/У/З (по выбору).

Синтетические эндорфины. Пассивное свойство: вы не получаете отрицательные ПО за низкий моральный дух в конце игры. Будучи внизу шкалы морального духа и используя принуждение, вы не теряете работников.

Спасательные капсулы. Пассивное свойство: считается, что вы выполнили основное условие для эвакуации.

ПРИМЕЧАНИЕ. Спасательные капсулы позволяют вам выполнить эвакуацию, если основное условие не выполнено. При этом вы получаете победные очки за выполнение основного условия в обычном порядке.

Стабилизатор континуума. Построив, сразу верните до 3 своих жетонов разрыва с любых фрагментов хронологии (не продвигайтесь по шкале путешествий по времени).

Тектонический бур. Пассивное свойство: выполняя добычу ресурсов, дополнительно можете взять 1 Т/У/З из общего запаса.

Урановые энергоядра. Свободное действие: зарядите экзокостюм.

Ускоритель частиц. Свободное действие: обменяйте любые 2 Т/У/З на 1 Н или 1 Н на любые 2 Т/У/З.

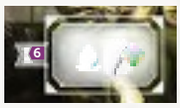
Центр исследования нейтрония. Построив, сразу можете выполнить 2 исследования (обычные действия).

Экзовездеход. Свободное действие: поместите работника в ранее заряженном экзокостюме на ячейку действия на игровом поле и выполните это действие.

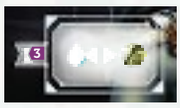
ПРИМЕЧАНИЕ. Преимущество этого суперпроекта — возможность выполнить два действия за ход, минимум одно из них на игровом поле.

ЛИДЕРЫ. СПОСОБНОСТИ

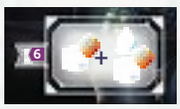
Патриарх Гаулани. *Вдохновляющая харизма (свободное действие)*: он может поместить активного работника на ячейку действия на планшете игрока и выполнить это действие.



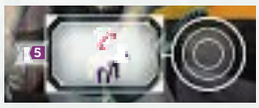
Матриарх Зайда. *Спасительная благодать*: на этапе конца эры во время возвращения работников она может заплатить 2 В, чтобы нанять любого работника в секции найма. Она не получает бонуса при его найме.



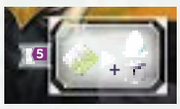
Капитан Вульф. *Гидроядра*: на этапе подзарядки он может обменивать 2 воды на 1 энергоядро и наоборот любое количество раз.



Охотница за сокровищами Самира. *Охота за сокровищами*: на этапе конца эры она может забрать любой ресурс из секции добычи, кроме нейтрония. Затем она может заплатить 2 В и взять ещё один.

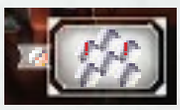


Покровитель Валериан. *Экзокостюм с ИИ (свободное действие)*: выполняя действие в этот ход, он может поместить экзокостюм без работника на ячейку действия. Считается, что внутри экзокостюма находится учёный.



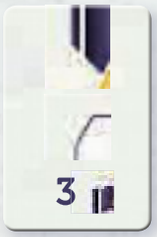
Библиотекарь Корнелла. *Тщательное исследование*: выполняя исследование, она может потратить 1 воду и выставить второй кубик исследований на нужную сторону (и не бросать его).

Пастырь Каратакус. *Нити времени (свободное действие)*: он выбирает одно из двух — взять 2 воды и жетон парадоксов ИЛИ заплатить 2 воды и сбросить жетон парадоксов.

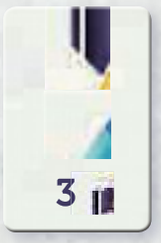


Амена, высшая из ходящих под солнцем. *Укреплённые экзокостюмы*: когда происходит астероидный удар, не кладите жетоны «Ячейка недоступна» на ячейки подзарядки экзокостюмов.

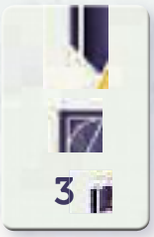
КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ



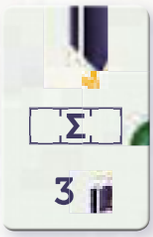
Игрок(и) **с наибольшим количеством работников** получает(ют) 3 ПО.



Игрок(и) **с наибольшим количеством воды** получает(ют) 3 ПО.



Игрок(и) **с наибольшим количеством жетонов научных открытий** получает(ют) 3 ПО.

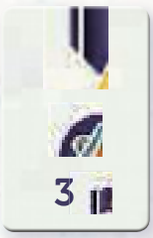


Игрок(и) **с наибольшим количеством занятых строительных мест** получает(ют) 3 ПО. Места, занятые аномалиями и суперпроектами, учитываются.

Игрок(и), чей **маркер наиболее близок к правому концу шкалы морального духа (т. е. с наивысшей моралью)**, получает(ют) 3 ПО.

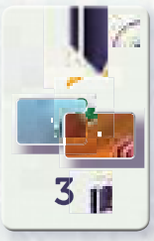
Игрок(и) **с наибольшей суммарной дальностью для путешествий во времени** получает(ют) 3 ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ. Лаборатория 401 и электростанции 112 и 113 прибавляют по 1 к сумме. Лаборатория 402 прибавляет 2, а суперпроект «Временной туризм» — 3.



Игрок(и) **с наибольшим количеством суперпроектов** получает(ют) 3 ПО.

Игрок(и), кто **дальше всех продвинулся по шкале путешествий во времени,** получает(ют) 3 ПО.



Игрок(и) **с наибольшим количеством проведённых экспериментов** получает(ют) 3 ПО. Карта используется только с расширением «Судный день».

ЖЕТОНЫ РАЗРУШАЮЩЕЙСЯ СТОЛИЦЫ

Игроки всегда получают полезный эффект от жетона разрушающейся столицы **в дополнение** к тому, что приносит выполнение действия.

Строительство

Уменьшите итоговую стоимость строительства на 1 Т/У/З (по выбору).

Уменьшите итоговую стоимость строительства на 1 Н.

Если вы возводите постройку (не суперпроект) на первом, втором или третьем строительном месте в ряду, вы получаете 1, 2 или 3 ПО соответственно.

Если вы строите суперпроект (не постройку), выполняя действие на этой ячейке, дополнительно получаете 2 ПО.

Можете выполнить ещё одно действие строительства.

Наём

Вы получаете бонус от найма работника дважды. Если наняли гения, можно выбирать разные бонусы.

Зарядите экзокостюм в дополнение к тому, что наняли работника.

Повысьте моральный дух на 1 в дополнение к тому, что наняли работника.

Наняв работника, переместите всех работников из колонки усталости в колонку активности.

Можете выполнить ещё одно действие найма.

Исследование

Можете выставить второй кубик исследований на нужную сторону (и не бросать его).

Вы получаете 2 ПО в дополнение к исследованию.

Завершив исследование, сразу можете выполнить строительство. При этом вы можете строить только суперпроект. Если выполняете строительство гением, он может считаться за инженера.

Можете вернуть до 2 жетонов парадоксов в общий запас в дополнение к этому исследованию.

Можете выполнить ещё одно действие исследования.

УСЛОВИЯ ЭВАКУАЦИИ

У каждого пути 2 варианта условий эвакуации, и каждое из этих условий состоит из двух частей.

- **Основное условие** показывает, что должно быть у игрока в наличии, чтобы он получил право выполнить эвакуацию, и сколько ПО он получит за эвакуацию (без учёта дополнительной награды).
- **Дополнительная награда** — специфический набор активов. Игрок получает дополнительные ПО за *каждый* такой набор активов, который у него есть на момент эвакуации.

ПУТЬ ГАРМОНИИ

Благополучие и процветание

Основное условие: построены 3 системы жизнеобеспечения (2 ПО).

Дополнительная награда: по 3 ПО за каждую пару «гений + золото». Уставшие и занятые гении тоже учитываются.

Возрождение природы

Основное условие: занято не менее 6 строительных мест на планшете игрока (2 ПО).

Дополнительная награда: по 3 ПО за каждую пару «постройка + администратор». Уставшие и занятые администраторы тоже учитываются.

ПУТЬ ПРЕВОСХОДСТВА

Промышленная революция

Основное условие: построено 3 завода (5 ПО).

Дополнительная награда: по 2 ПО за каждую пару «инженер + титан». Уставшие и занятые инженеры тоже учитываются.

Сила единства

Основное условие: моральный дух находится на максимуме (3 ПО).

Дополнительная награда: по 1 ПО за каждого работника. Уставшие и занятые работники тоже учитываются.

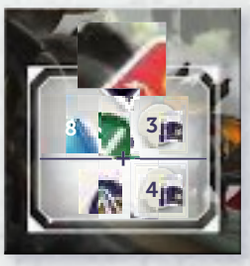
ПУТЬ ПРОГРЕССА

Технологическое превосходство

Основное условие: построены 3 лаборатории (5 ПО).

Дополнительная награда: по 2 ПО за каждую пару «учёный + жетон научного открытия». Уставшие и занятые учёные тоже учитываются.

Вершина гуманизма



Основное условие: не менее 8 воды в наличии (3 ПО).

Дополнительная награда: по 4 ПО за каждый суперпроект.

ПУТЬ СПАСЕНИЯ

Подавляющая мощь

Основное условие: построено 3 электростанции (3 ПО).

Дополнительная награда: по 3 ПО за каждый нейтроний.

Властители времени

Основное условие: не менее 2 аномалий (6 ПО).

Дополнительная награда: по 2 ПО за каждую пару «неиспользуемый жетона разрыва + уран» (неиспользуемыми считаются жетоны разрыва, которые не лежат на ленте хронологии).

КАРТЫ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Карты экспериментов применяются с расширением «Судный день». Проведя эксперимент, игрок берёт карту экспериментов в фокусе с целью заработка ПО. У каждой карты экспериментов есть условие проведения и стоимость.

КАРТЫ ЭКСПЕРИМЕНТОВ УРОВНЯ 1
(каждая приносит 2 ПО)

Доктрина защиты хронологии

Условие: у вас не менее 6 неиспользуемых жетонов разрыва.

Стоимость: возьмите жетон парадоксов.

Изучение временных искажений

Условие: у вас есть жетон научного открытия с символом путешествия во времени.

Стоимость: потратьте 1 Т/У/З.

Исследование ИИ

Условие: у вас есть жетон научного открытия с символом технологии.

Стоимость: потратьте 1 Т/У/З.

Квантовая механика

Условие: у вас есть лаборатория и завод.

Стоимость: потратьте 2 В.

Межзвёздная ракетная система

Условие: у вас есть жетон научного открытия с символом военного дела.

Стоимость: потратьте 1 Т/У/З.

Преобразование «вода — газ»

Условие: у вас есть лаборатория и система жизнеобеспечения.

Стоимость: потратьте 2 В.

Улучшение гидроэлектростанций

Условие: у вас есть электростанция и система жизнеобеспечения.

Стоимость: потратьте 2 В.

Улучшение жизнеобеспечения

Условие: у вас есть жетон научного открытия с символом общества.

Стоимость: потратьте 1 Т/У/З.

Управляемая сингулярность

Условие: у вас есть электростанция и завод.

Стоимость: потратьте 2 В.

Устойчивый генотип

Условие: у вас есть жетон научного открытия с символом генетики.

Стоимость: потратьте 1 Т/У/З.

КАРТЫ ЭКСПЕРИМЕНТОВ УРОВНЯ 2
(каждая приносит 3 ПО)

Жёсткая экономия

Условие: ваш моральный дух не отрицателен.

Стоимость: понизьте моральный дух на 1.

Карманная вселенная

Условие: у вас есть аномалия.

Стоимость: возьмите 2 жетона парадоксов.

Картографирование пустошей

Условие: у вас не менее 3 заряженных экзокостюмов (на планшете игрока).

Стоимость: потратьте 1 энергоядро.

Кастовая система

Условие: у вас как минимум по 1 работнику каждого из 4 типов. Гении учитываются только как гении.

Стоимость: сбросьте 1 работника (любого), потратьте 2 В.

Коллективный разум

Условие: у вас не менее 8 работников.

Стоимость: потратьте 1 З и 2 В.

Межколониальная координация

Условие: у вас не менее 5 построек.

Стоимость: сбросьте администратора (можно уставшего).

Система ирригации

Условие: у вас есть не менее 10 В.

Стоимость: потратьте 4 В.

Технологии пришельцев

Условие: у вас есть 3 жетона научных открытий (любых).

Стоимость: потратьте 1 жетон научного открытия.

Удачная авария

Условие: у вас есть суперпроект.

Стоимость: сбросьте 1 гения (можно уставшего).

Усиленные временные разломы

Условие: у вас не менее 8 ПО по шкале путешествий во времени (т. е. минимум 4 успешных путешествия).

Стоимость: потратьте 1 У и 2 В.

АССИМЕТРИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ. СТОРОНА «В»

Стороны «А» у планшетов игроков идентичны. Стороны «В» отличаются для каждого пути и раскрывают их сильные черты и слабости. При подготовке к игре участники должны решить, какую сторону всем использовать — «А» или «В».

Ниже приведены отличия сторон «В» от стороны «А» для игровых планшетов каждого из путей.

ПУТЬ ГАРМОНИИ

Ячейки для подзарядки экзокостюмов. В двух нижних ячейках из трёх вы можете заплатить 3 воды вместо энергоядра. В конце этапа подзарядки вы получаете 2 воды за каждую незанятую ячейку. После астероидного удара нижняя средняя ячейка тоже будет разрушена.

Моральный дух и снабжение. Вы начинаете на 1 деление ниже по шкале морального духа. Шкала ранжирована от –4 ПО до 8 ПО. Когда вы выполняете снабжение, находясь на максимуме морального духа, вы получаете 3 ПО вместо 2.

Стоимость строительства. Первые строительные места для заводов и систем жизнеобеспечения стоят на 1 В дороже.

Прочее. Когда вы получаете аномалию, можете вместо этого лишиться одной из построек. Верните её под низ основной стопки. Если на постройке был работник — отложите его в сторону, а в конце раунда поместите в колонку усталости.

ПУТЬ ПРЕВОСХОДСТВА

Ячейки для подзарядки экзокостюмов. Вы не получаете воду за незанятые ячейки в конце этапа подзарядки.

Моральный дух и снабжение. Снабжение у вас — свободное действие, которое стоит 4/4/4/4/5/5/5 В соответственно. Три левых деления шкалы приносят –3, –2 или –1 ПО соответственно.

Стоимость строительства. Второе строительное место для электростанций и третье место для заводов стоят на 1 З меньше. Второе место для систем жизнеобеспечения стоит на 1 У меньше.

Прочее. Три правых деления по шкале путешествий во времени приносят по 12 ПО. Вы можете строить суперпроекты на любых соседних строительных местах (если они свободны).

ПУТЬ ПРОГРЕССА

Ячейки для подзарядки экзокостюмов. На нижних трёх ячейках вы можете заплатить 1 Т/У/З вместо энергоядра.

Моральный дух и снабжение. Три правых деления по шкале приносят 3, 5 или 7 ПО соответственно, но снабжение там обходится в 7/8/8 В. Администратор, выполнявший снабжение, не получает воодушевления.

Стоимость строительства. Первое строительное место для электростанций стоит на 1 З дороже, а для систем жизнеобеспечения — на 1 У дороже.

Прочее. Ваши учёные, выполнявшие действия на электростанциях, заводах и в лабораториях, получают воодушевление. Вам нужно на один жетон парадоксов больше для получения аномалии. Первые 3 деления по шкале путешествий во времени приносят 1, 2 или 4 ПО соответственно.

ПУТЬ СПАСЕНИЯ

Ячейки для подзарядки экзокостюмов. На двух ячейках слева подзарядка обходится в 1 Т/У/З. На двух ячейках справа требуется заплатить 1 энергоядро. Подзарядка на средних ячейках бесплатна.

Моральный дух и снабжение. Вы начинаете на 1 деление выше по шкале морального духа. ПО на шкале ранжируются от –8 до 4.

Стоимость строительства. Второе строительное место для электростанций стоит на 1 З дешевле. Третье место для лабораторий стоит 1 Н + 2 Т + 2 В.

Прочее. Четыре правых деления по шкале путешествий во времени приносят 12, 14, 16 или 20 ПО соответственно. Вы можете размещать аномалии на любых свободных строительных местах.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

АВТОРЫ ИГРЫ

Давид Турци,

а также

Виктор Петер (авторство и разработка)

и

Ричард Аманн (разработка и креативное руководство)

ХУДОЖНИКИ

Вильлё Фаркаш (арт-директор, графический дизайн)

Лаца Фэйеш (иллюстрации на игровом поле и на картах, рисунки экзокостюмов)

Янош Киш (иллюстрации на картах)

Мартон Дьюла Киш (иллюстрации на картах)

Ласло Сабадош (иллюстрации на картах)

Петер Месленьи (рисунки лидеров)

Лашло Форгац (трёхмерная графика)

Иннграфик (рисунки столиц путей)

ПРАВИЛА

Авторы

Виктор Петер

Давид Турци

Редакторы

Вильлё Фаркаш

Юци Сакач

Корректоры

Луц Пиетцкер

Ларс Фраюнрат

Фабьен Аллоис

Хесус Санчес Лопес

...и многие спонсоры проекта

ТЕСТИРОВАНИЕ

Роберт Аманн, Антон Бендарьевский, Джесус Бракамонте, Петер Чаба, Петер Чука, Бенедек Фаркаш, Роберт Фазакаш, Том Фрэнсис, Геза Галош, Андраш Дьюреф, Балаж Хамори, Марк Харрис, Чаба Хегедуш, Адам Йона, Габор Золтан Киш, Анна Кокавец, Балаж Ленхардт, Шарлотта Леви, Бийан Мехдинейад, Джаред Рассел, Фридьеш Шоберл, Даниэль Сомервилл, Петер Шомодьи, Залан Сёдьи, Шандор Табайди, Даниэль Тот-Сегё, Миклош Туска, Даниэль Илле Ваго, Криста Веси, Тамаш Вида, Михай Винце, Роберт Зёльди-Ковач и многие другие игроки из Англии и Венгрии.

Около **100 участников нашей группы бета-тестеров ПнП** в Слэке. Особые благодарности Алексу Казику, Санти Джорди Мартину, Чэду МакКаллуму и Стивену Скотерну.

Всем из **Board Game Café** и клуба **Anduril's Flame**, а также первопроходцам, сыгравшим на Tabletopia и давшим нам превосходную обратную связь.

БЛАГОДАРНОСТИ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ

Давид посвящает эту игру Вэй-Йи за открытие для него пути к гармонии.

Особая благодарность Кэти и Джеймсу Фолкнер, которые в течение трёх лет играли в постоянно улучшающиеся версии игры. Когда они начинали, игра была крайне сырой, но они не сдались!

Благодарность Михаю Винце за то, что вдохновил стать разработчиком настольных игр, и за дискуссии про игру о путешествиях во времени. Также благодарность Кейт Ниммерфро за помощь.

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

4469 замечательным спонсорам на Kickstarter, которые обеспечили будущее «Анахронности»,

Ричарду Хэму (Rahdo Runs Through), **Райану ЛаФлэмму** (Cardboard Republic), **Тони Мастранджели** (Board Game Quest) и **Петеру Чука** (Dice & Sorcery) за прекрасные обзоры,

Бенуа Гёйлль за то, что собрал более 100 спонсоров из Франции,

Ребекке и Свену Стратман за то, что собрали более 100 спонсоров из Германии,

Херберту Секей за то, что выступил нашим представителем в США,

Петеру Чаба (Dropby Digital) за создание цифрового мира «Анахронности»,

Виктору Чете за высококачественные прототипы и схему вырубных листов,

Алексу Ли за идею суперпроекта «Великий план»,

Скотту Диллону за идею карты «Создатель времени» («Первопроходцы Новой Земли»).

СПАСИБО ВАМ!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта:
Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Денис Давыдов

Перевод: Константин Вахнин

Корректор: Алёна Миронова

Вёрстка: Алина Клеймёнова

Русское издание подготовлено совместно с продюсерской студией **Moroz Publishing**.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games.

Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

© 2017 Mindclash Games. Все права защищены. Anachrony, её логотип, Mindclash Games, её логотип являются торговыми знаками GMH Games.

Не предназначено для детей младше 3 лет, так как в состав игры входят мелкие детали. Компоненты могут отличаться от представленных на иллюстрациях.

MINDCLASH GAMES

www.mindclashgames.com

www.crowdgames.ru

МИР «АНАХРОННОСТИ». ЧТО ДАЛЬШЕ

На сайте **mindclashgames.com** вы можете многое узнать об игровом мире, а дополнение «Экзокостюмы коммандеров» не только позволит вам добавить в игру 30 высокодетализированных грандиозных миниатюр, но и предоставит в ваше распоряжение два полноценных игровых расширения — «Первопроходцы Новой Земли» и «Стражи Всемирного совета»!

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ

Работники

Учёный

Администратор

Инженер

Гений

Работник (любой)

Активный работник

Уставший работник

Потерять/сбросить работника

Воодушевление

Погибает при возвращении

Ресурсы

Титан

Золото

Уран

Нейтроний

Титан, золото или уран

Вода

Энергоядро

Постройки

Электростанция

Завод

Система жизнеобеспечения

Лаборатория

Любая постройка

Суперпроект

Действия

Добыча ресурсов

Строительство

Наём

Исследование

Очистка воды

Торговля с кочевниками

Проведение эксперимента

Всемирный совет

Снабжение
и принуждение

Эвакуация

Другие символы

Жетон парадоксов

Аномалия

Жетон научного открытия

Победные очки

Установить кубик

Бросить кубик

Астероидный удар (означает,
что эффект сработает после)

Передвиньте маркер
путешествий во времени

Повысьте моральный дух

Понизьте моральный дух

Одноразовый эффект

Первый игрок

Внимание!

Любой

Потратить, сбросить...

Экзокостюм

Вернуть жетон разрыва
(с установлением фокуса)

Вернуть жетон разрыва
(без установления фокуса)

Установить фокус

Номер игрового этапа

Достижение

Расширение «Хронобот»

Расширение «Судный день»

Бонус при найме

Ячейка недоступна

Строительные места

Игрок (в четырёх цветах)

Все игроки

Условие

Недоступно

Обменять

Только в экзокостюмах

This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
http://www.win2pdf.com

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

http://www.win2pdf.com/purchase/