



MINDCLASH
GAMES

DÁVID TURCZI

mit

VIKTOR PETER & RICHARD AMANN

FRACTURES OF TIME

**- FRAKTUREN DER ZEIT -
SPIELANLEITUNG**



Seit dem "Tag des Erinnerns", als die Zeitrisse der Pfade zum ersten Mal aktiv wurden, sahen die Menschen auf der ganzen neuen Erde Visionen eines noch unentdeckten sechsten Zeitrisses. Diese Visionen riefen ein zunehmendes Gefühl von Empathie und Gemeinschaft zwischen denen hervor, die sie erlebten, und verbanden sie in größerem Maße miteinander als ihre Zugehörigkeit zu einem Pfad. In den folgenden Jahren fand ein Massenexodus von den Pfaden durch diejenigen statt, die diese Visionen teilten, was zu der Entdeckung führte, dass dieser sechste Zeitriss tatsächlich existierte.

Der Riss enthielt die Grundlage für eine neue Zivilisation - eine, welche die Menschen der neuen Erde auf einen anderen Weg führen kann: den Pfad der Einheit.

Erforscher vom Pfad der Einheit entdeckten bald ein abgelegenes Gebirgstal, in dem die einheimische Flora den Einschlag nicht nur überlebt hatte, sondern aufgrund des giftigen Neutroniumstaubs des Asteroiden mutierte und sich weiterentwickelte. Die neu entstandenen, blütenartigen Kristallformationen synthetisieren eine Substanz namens Flux, die von den mysteriösen Bewohnern des Amethynia-Tals, den so genannten Maschinisten, gesammelt und untersucht wird. Die Maschinisten sind bereit, die Geheimnisse ihrer Frakturtechnologie mit den Pfaden zu teilen, schweigen jedoch über die Nebenwirkungen, gegen die nur sie immun sind ...

NEUES SPIELMATERIAL

HINWEIS: Die meisten Komponenten dieser Erweiterung werden für das Hauptmodul „Frakturen der Zeit“ verwendet. Die Beschreibung des Moduls „Variable Anomalien“ ist auf Seite 13 zu finden. Eine Liste der für das Solospiel erforderlichen Komponenten ist im separaten Solo-Regelwerk zu finden.



52x
Fluxkern-
Plättchen



20x
Maschinist Arbeiter



4x neue Warp-Plättchen für die Pfade des Grundspiels (1 pro Pfad)



18x Technologiekarten



40x Glitch-Marker,
(8 pro Pfad)



1x Flux-
würfel



1x Glitch-
würfel



1x Tal-Tableau



5x Fraktur-Apparat-Tableau (1 pro Pfad)



5x Fraktur-Apparat-
Aufwertungstableau
(1 pro Pfad)



**Neuer Gesinnungspfad:
Pfad der Einheit**



1x doppelseitiges Tableau



3x Führerkarten



8x Pfad-
marker



6x sechseckige Exosuit-Marker



1x Spielertableau



10x Warp-Plättchen



6x Paladin-Miniaturen



1x Spielerbanner mit Standfuß



1x Paladin-Exosuit-Upgrade-tableaus (benötigt Pioniere der neuen Erde Modul)



8x Ersatzgebäudeplättchen:
215b, 301b, 302b, 303b, 304b, 313b, 314b, 403b



8x neue Gebäudeplättchen (2 pro Sorte) und
4x Vernetzte Gebäudeplättchen (1 pro Sorte)
116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418



4x Startressourcen-Karten



1x Epoche Null-Zeitpfeil



1x Exosuit Hangar-Ausbauplättchen



4x Neue Führerkarten für die Pfade des Grundspiels



1x Wertungsblock



5x Neue Superprojekt-Plättchen



2x Neue Spielzielkarten



9x Neue Einsturzplättchen (3 pro Hauptstadt Aktionsart)

WICHTIG: Wie im Basisspiel, sind Arbeiter und Ressourcen (inklusive Fluxkerne) nicht limitiert. Verwendet im unwahrscheinlichen Fall, dass sie ausgehen, einen verfügbaren Ersatz.

Variable Anomalies module



16x Variable Anomalien



1x Neue Spielzielkarten



4x Anomalien Beseitigungs-plättchen (1 pro Spieler)

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

HAUPTSPIELPLAN

- 1 Legt das Tal-Tableau neben das Spielbrett. Verwendet die Seite, die der Anzahl der Spieler entspricht. (Mit 2 Spielern, deckt das markierte Hex-Feld oben rechts ab.) Legt je einen Maschinisten auf jedes Feld, das einen Maschinisten abbildet.
- 2 Legt die Fluxkerne neben die Energieblöcke und die Maschinisten neben den anderen Arbeitern aus.
- 3 Bevor die Gebäudestapel gemischt werden, ersetzt die folgenden Gebäude aus dem Basisspiel mit denen aus der Erweiterung: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403. Dann mischt die neuen Gebäude in die Stapel: 116-118, 216-218, 316-318 und 416-418. Legt zuletzt die obersten Gebäude neben den jeweiligen Hauptstapel als Beginn der Nebenstapel.

HINWEIS: Gebäude, welche auf die Ziffern 16 und 17 enden, können nur mit dieser Erweiterung gespielt werden. Alle anderen neuen Gebäude sind davon unabhängig (die auf 18 enden und 215B, 301-304B, 313B, 314B und 403B).

- 4 Mischt die Technologiekarten und legt sie offen neben die Gebäude. Dies ist das Hauptdeck, um Technologien aus dem Tal zu erhalten. Legt dann die oberste Karte offen neben das Hauptdeck um ein Nebendeck zu beginnen, wie dies bei den Gebäuden der Fall ist.
- 5 Für das erstes Spiel mit der Erweiterung empfehlen wir, die beiden neuen Spielzielkarten zu verwenden und 3 weitere zufällig auszuwählen. (Sonst wählt 5 zufällige Spielziele aus der Erweiterung und dem Grundspiel aus.)
- 6 Wählt insgesamt 6 zufällige Superprojekte aus: 2 aus Frakturen der Zeit und 4 aus dem Grundspiel, mischt sie und legt sie verdeckt in die Nähe des Spielbretts. Legt die übrigen Superprojekte zurück in die Schachtel.
- 7 Legt die Zeitpfeile aus. Beachtet, dass es nur noch 3 vor dem Einschlag und 2 nach dem Einschlag gibt, aber einen zusätzlichen Epoche Null-Zeitpfeil (der nicht zu den 3 Epochen vor dem Einschlag gezählt wird, aber ein zugehöriges Superprojekt besitzt). Legt dann je ein verdecktes Superprojekt aus Schritt 6 über jeden Zeitpfeil. Deckt die Superprojekte über Epoche Null und 1 auf und platziert die Pfadmaker der Spieler unter Epoche 1.
- 8 Legt 3 Siegpunkte auf das Superprojekt der letzten Epoche. (Wenn ein Spieler es baut, erhält er diese SP.)
- 9 Platziert **nicht** die 3 Metalle auf der rechten Seite der "Metalle abbauen" Aktion (siehe Änderungen der "Metalle abbauen" Aktion auf Seite 8).

HINWEIS: Das „Variable Anomalien“ Modul ist in diesem Spielaufbau nicht inkludiert.

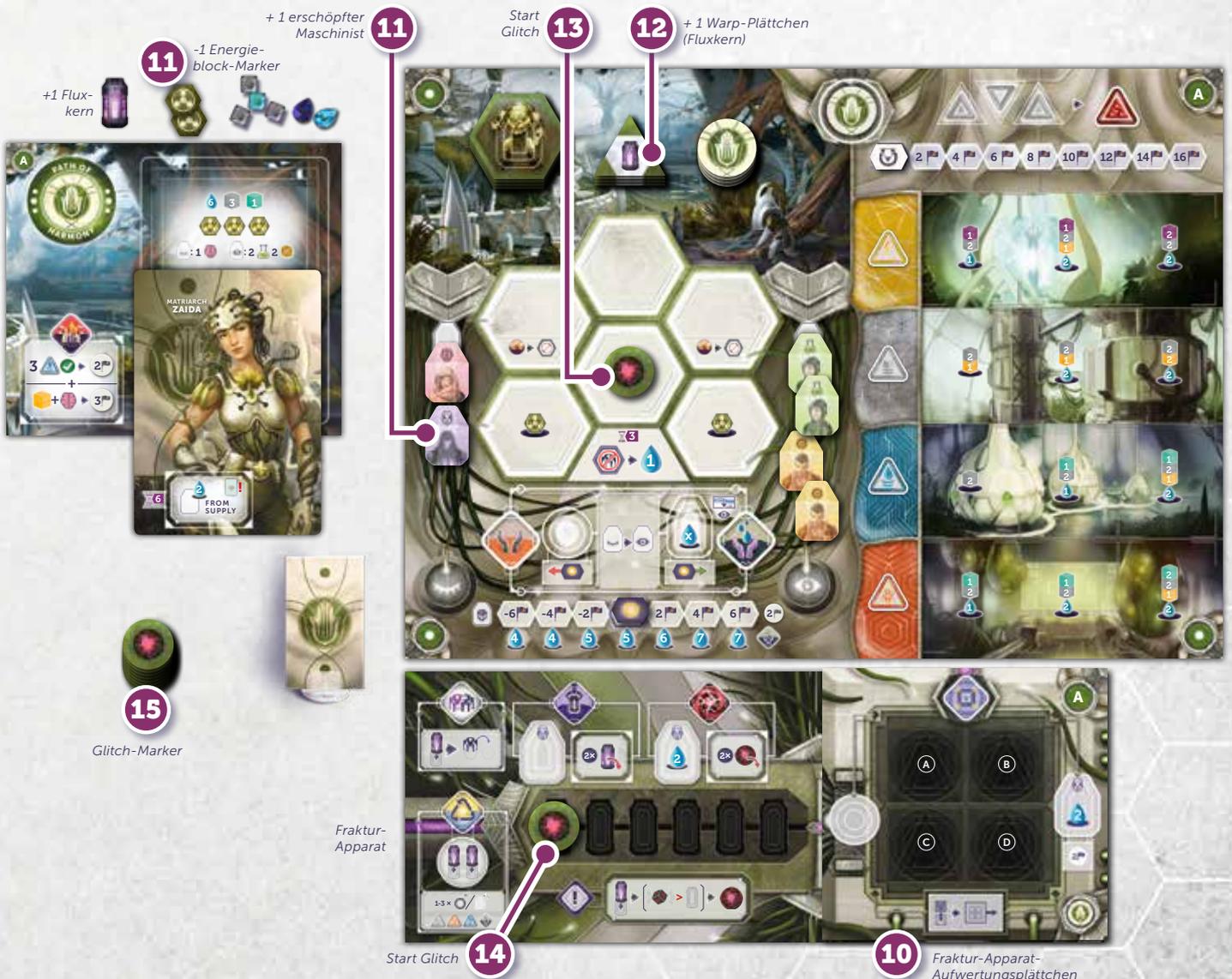


HINWEIS: Der Pfad der Einheit, eine neue Fraktion, welche Pragmatismus und Toleranz verbreitet, darf anstelle eines der anderen Pfade gewählt werden. Alle Pfade haben einen dritten Anführer erhalten (siehe Details im Anhang), der auch nach den üblichen Regeln des Grundspiels ausgewählt werden kann.

- 10 Legt das Fraktur-Apparat-Tableau eurer gewählten Pfade in die Nähe eurer Spielertableaus. Deckt die 4 Felder am rechten Ende mit dem Fraktur-Apparat-Aufwertungstableau ab. Ihr entscheidet gemeinsam, ob ihr die A- oder B-Seite verwendet. (Details zu den asymmetrischen B-Seiten sind im Anhang zu finden.) Wenn mit den B-Seiten gespielt wird, zeigen einige Flux-Felder möglicherweise eine Ressource, Wasser, Arbeiter, oder Fluxkern(e). Legt die abgebildeten Belohnungen auf die entsprechenden Flux-Felder. Wenn das erste Mal ein Fluxkern auf ein solches Flux-Feld gelegt wird, erhaltet die aufgelegten Belohnungen. (Legt eventuelle Fluxkern Belohnungen in euren Vorrat.)

HINWEIS: Wir empfehlen, die symmetrische A-Seiten vor den asymmetrischen B-Seiten auszuprobieren.

- 11 Mit der **Ausnahme vom Pfad der Einheit**, verliert jeder Pfad 1 Energieblock, bekommt dafür aber 1 Fluxkern und 1 erschöpften Maschinisten. Die Startressourcen des Pfad der Einheit sind auf dessen Tableau abgebildet.
- 12 Jeder fügt das neue Warp-Plättchen (mit einem Fluxkern) zu seinem Pool verfügbarer Warp-Plättchen hinzu.
- 13 Jeder platziert 1 Glitch-Marker auf einem der unteren Exosuit-Felder seines Spielertableaus (dieses Feld ist daher zu Beginn des Spiels nicht verfügbar - siehe Glitches auf Seite 11).
- 14 Jeder platziert 1 Glitch-Marker auf dem am weitesten links liegendem Feld seines Fraktur-Apparats.
- 15 Jeder platziert die verbleibenden 6 Glitch-Marker in der Nähe seines Spielertableaus.



ERWEITERUNGSÜBERBLICK

Die Entdeckung des atemberaubenden Amethynia-Tals hat den Pfaden eine Welt voller neuer Möglichkeiten eröffnet. Das Markenzeichen des Tals, die rätselhafte Frakturtechnologie, ermöglicht, dass ein Objekt zum gleichen Zeitpunkt an 2 Orten sein kann. Die Pfade können dadurch die Effizienz ihrer Exosuits im Wesentlichen verdoppeln. Der Prozess ist nicht vollständig stabil, aber glücklicherweise sind einige Bewohner des Tals bereit, sich den Pfaden als Maschinisten anzuschließen, um die Gefahren des Teleportierens zu reduzieren. Durch das Zeitalter des Massenexodus und die Gründung des neuen Pfades der Einheit sind die Vorbereitungen für den gefürchteten Aufprall verlangsamt worden. Daher wird die zusätzliche Effizienz, die durch die Frakturtechnologie ermöglicht wird, mehr denn je benötigt.

ÄNDERUNGEN DES SPIELABLAUFS

EPOCHE NULL



Vor der ersten Epoche gibt es eine Epoche Null mit einem eigenen Zeitpfeil und einem dazugehörigen aufgedeckten Superprojekt.

Führt zu Beginn des Spiels, noch vor der ersten Spielrunde in der Epoche 1, eine zusätzliche **Warp-Phase** durch, bei der die Warp-Plättchen auf den Epoche Null Zeitpfeil gelegt werden. Dann fährt wie gewohnt mit der Epoche 1 fort, einschließlich der Ausführung einer Vorbereiten-Phase (passt die Gebäudestapel und das Technologiedeck an und deckt das nächste Superprojekt auf) **und** einer Paradoxe-Phase (die normalerweise übersprungen wird).

WICHTIG: Während der Epoche Null könnt ihr keine Exosuit-Warp-Plättchen auswählen.

HINWEIS: Wenn alle Anweisungen korrekt ausgeführt wurden, sollten vor der ersten Aktion, drei Superprojekte, zwei Gebäude in jedem Nebenstapel und zwei Technologien im Nebendeck offen ausliegen.

HINWEIS: Wenn mit anderen Erweiterungen gespielt wird, lest Seite 15 für mögliche Regeländerungen.

1 VORBEREITEN-PHASE

- Wenn neue Arbeiter in der Hauptstadt platziert werden, platziert auch je einen Maschinisten auf jedes leere Feld des Tal-Tableaus.



- Wenn die Gebäudestapel angepasst werden, passt auch das Technologie-Deck auf die gleiche Weise an.
- Platziert keine Ressourcen auf der rechten Seite der "Metalle Abbauen" Aktion (Titan, Uran, Gold).

PFAD DER EINHEIT



Diese Erweiterung enthält einen fünften Pfad: den Pfad der Einheit. Alle Regeln gelten für diesen Pfad auf die gleiche Weise (mit der im Spieleraufbau angegebenen Ausnahme in Schritt 11) wie üblich. Beachtet, das Vorhandensein eines fünften Pfades bedeutet nicht, dass das Spiel für fünf Spieler geeignet ist. Erläuterungen zu den Anführern des Pfades der Einheit, den Evakuierungsbedingungen und der B-Seite des Spielertableaus sind im Anhang zu finden.

DER MASCHINIST ARBEITER



Maschinisten sind eine neue Art von Arbeitern, die überall platziert werden können (inklusive Gebäude und Superprojekte die spezifische Arbeitervorgaben haben, **außer** Genies), aber nicht die Vorteile anderer Arbeiter beim Platzierten auf bestimmten Aktionen bekommen:

- Ein Maschinist erhält keinen Kostenrabatt von 1 Titan bei der „Bauen“ Aktion.
- Ein Maschinist darf **kein** Genie rekrutieren.
- Ein Maschinist erhält kein zusätzliches Wasser bei der „Wasser Aufbereiten“ Aktion (nur 3 Wasser).
- Ein Maschinist kann auf Gebäude wie 407 platziert werden (da Restriktionen ignoriert werden), aber auf Gebäude wie 408, würde er **nicht** einsatzbereit bleiben (da er keine Boni erhält).

WICHTIG: Ein Genie darf **nicht** auf einem Maschinist-Feld platziert werden, und ein Maschinist darf **nicht** auf einem Genie-Feld platziert werden!

Der Maschinist kann nicht in der Hauptstadt rekrutiert werden. Er kann nur im Tal rekrutiert werden (siehe Seite 9).

TELEPORTIEREN



Fluxkerne sind eine neue Ressource, die verwendet wird, um schon platzierte Exosuits zu neuen Aktionsfeldern zu **„Teleportieren“** (bewegen). Zum Teleportieren wird der Fraktur-Apparat mit Fluxkernen angetrieben.

Während des Zuges darf als neue **Aktion** (d. h. anstatt einen neuen Arbeiter zu platzieren), ein Fluxkern aus dem eigenen Vorrat auf das am weitesten links liegende leere Feld des Fraktur-Apparats gelegt werden, um zu Teleportieren.

HINWEIS: Wenn keine leeren Felder auf dem Fraktur-Apparat verfügbar sind, kann nicht teleportiert werden.

WICHTIG: Wenn mit der B Seite des Fraktur-Apparats gespielt wird, haben manche Felder zusätzliche Kosten. Wenn diese Kosten nicht bezahlt werden können, ist die Aktion „Teleportieren“ nicht verfügbar. Falls auf dem Feld, auf das der Fluxkern gelegt wird, Ressourcen/Wasser/Arbeiter/Fluxkerne liegen (aufgrund von einmaligen Effekten), legt diese sofort in euren Vorrat (oder im Falle eines Arbeiters in die Spalte „Einsatzbereit“ auf eurem Spielbrett).



Wählt einen bereits platzierten Exosuits **auf dem Haupt-Spielbrett mit einem Arbeiter**, der bewegt werden soll.

WICHTIG: Wenn diese Aktion verwendet wird, kann kein Exosuit auf dem Tal-Tableau bewegt werden (auch nicht von anderen Nebenspielbrettern aus anderen Erweiterungen). Es können auch keine Exosuits von einem Tal-Aktionsfeld auf ein anderes Tal-Aktionsfeld verschoben werden. Das Auflegeteil „Evakuierungsaktion“ ist kein Nebenspielbrett.

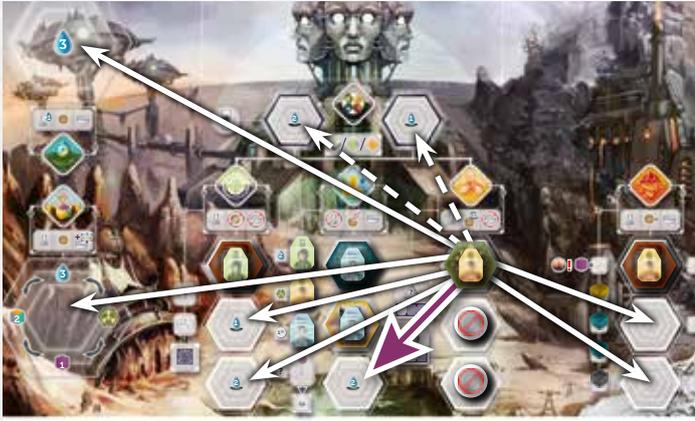


Wenn der Arbeiter im Exosuit **kein Maschinist** ist, würfelt sowohl den Flux-Würfel als auch den Glitch-Würfel. Wenn die Augenzahl auf dem Flux-Würfel größer ist als die Anzahl der sichtbaren leeren Felder auf dem Flux Apparat, platziert ein Glitch-Marker auf die Position, welche der Glitch-Würfel zeigt. Falls die Seite Spielziele gewürfelt wurde, legt je 1 Glitch-Marker auf zwei verschiedene Spielziele.



Bewegt dann den ausgewählten Exosuit auf ein leeres Aktionsfeld **einer anderen Hauptstadt-Aktion** (wobei alle Arbeiter-Einschränkungen eingehalten werden müssen), und führt die neue Aktion wie üblich aus.

HINWEIS: Obwohl es erlaubt ist, von einer Hauptstadt Aktion zum Weltrat zu teleportieren, kann dieselbe Aktion nicht kopiert werden, da durch diese Bewegung das ursprüngliche Feld des Exosuits frei wird.



Nachdem die Aktion ausgeführt wurde, legt den Arbeiter aus dem Exosuit auf das Spielertableau zurück, ähnlich wie in der Aufräumen-Phase. Lasst den leeren Exosuit dort, wo er hinbewegt wurde. (Er kann in dieser Epoche kein zweites Mal bewegt werden.)

HINWEIS: Arbeiter die auf „motivierende“ Aktionsfelder teleportiert wurden (z. B. ein Ingenieur oder Genie auf die „Metalle Abbauen“ Aktion) werden in den Bereich „Einsatzbereit“ gelegt.



ÜBERBLICK DER TELEPORTIEREN AKTION:

- Legt einen Fluxkern auf den Fraktur-Apparat.
- Würfelt mit den Flux- und Glitch-Würfel (überspringt diesen Schritt, wenn ein Maschinist teleportiert wird).
- Wenn der Fluxwürfel eine höhere Zahl als die Anzahl an leeren Feldern auf dem Fraktur-Apparat zeigt, legt Glitch-Marker entsprechend des Glitch-Würfels.
- Bewegt einen Exosuit zu einem Aktionsfeld einer anderen Aktion und führt die neue Aktion aus.
- Legt den Arbeiter auf euer Spielertableau und lasst den leeren Exosuit zurück (dieser kann nicht nochmal teleportieren).



ÄNDERUNGEN DER „METALLE ABBAUEN“ AKTION

In der Vorbereiten-Phase werden keine Ressourcen auf der rechten Seite der „Metalle Abbauen“ Aktion mehr platziert. Wenn hier ein Exosuit platziert wird (entweder normal oder durch Teleportieren), nimmt stattdessen die rechts abgebildete Ressource aus dem Vorrat zusätzlich zur ausgewählten Ressource aus der linken Spalte. Es ist möglich, dass die linke Seite leer wird. In diesem Fall erhalten platzierte Exosuits nur 1 Ressource (entsprechend der rechts abgebildeten Ressource aus dem Vorrat).

DER FRAKTUR-APPARAT

Der Fraktur-Apparat wird hauptsächlich zum Lagern verbrauchter Fluxkerne verwendet. Da Flux jedoch eine instabile Substanz ist, wird durch eine Ansammlung dieser, jede nachfolgende Teleportation zunehmend anfälliger für gefährliche Glitches. Der Fraktur-Apparat verfügt allerdings über eine Reihe von Aktionsfeldern, um die Risiken der Flux-Technologie zu minimieren.



Entferne Fluxkerne: *Nur Maschinist.* Entferne bis zu 2 der am weitesten rechts liegenden Fluxkerne vom Flux-Apparat und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück.



Entferne Glitches: *Nur Maschinist.* Gib 2 Wasser ab, dann lege bis zu 2 deiner Glitches von irgendwo her in deinen Vorrat zurück.



Rückruf: *Freie Aktion.* Lege 2 Fluxkerne auf deinen Fraktur-Apparat, dann nimm bis zu 3 Arbeiter und/oder Pfadmarker von deinem **Spieler-tableau** (siehe Einschränkungen unten) ähnlich einer Aufräumen-Phase zurück. Anschließend würfle die Flux- und Glitch-Würfel **einmal**, wie oben bei „Teleportieren“ beschrieben, um zu sehen, ob du Glitch-Marker legen musst.

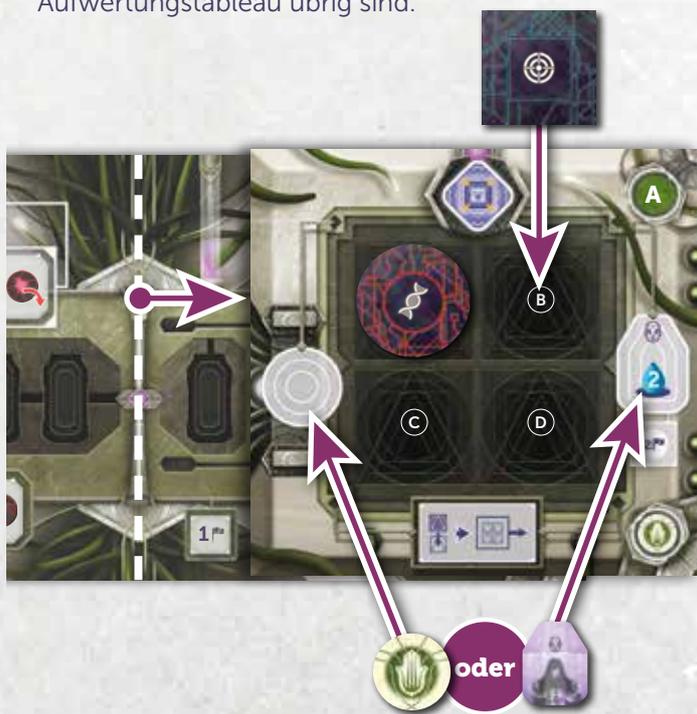
Arbeiter werden genau wie in der Aufräumen-Phase zurückgenommen: motivierte Arbeiter bleiben „einsatzbereit“, ansonsten werden sie „erschöpft“ und sterbende Arbeiter werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

WICHTIG: Nur Arbeiter und/oder Pfadmarker von Fabriken, Versorgungsgebäuden, Laboren, und der „Erholung“/„Arbeiter Antreiben“ Aktion können zurückgenommen werden. Aber **nicht** von Kraftwerken, Superprojekten, Führer-Fähigkeiten, Fraktur-Apparaten, Exosuits oder von außerhalb des Spielertableaus.



Fraktur-Apparat Aufwertung: Freie Aktion ODER Nur Maschinist. Lege ein Errungenschafts-plättchen aus deinem Vorrat auf dein Fraktur-Apparat-Aufwertungstableau und schiebe es ein Feld nach rechts um ein weiteres Fluxkern-Feld aufzudecken. Dies erhöht die maximale Anzahl verbrauchter Fluxkerne und verringert die Wahrscheinlichkeit eines Glitches.

- Die platzierte Errungenschaft bleibt auf dem Aufwertungstableau liegen und gilt als verbraucht.
- Die platzierte Errungenschaft muss ein anderes **Symbol** zeigen als alle anderen, die bereits auf dem Aufwertungstableau liegen (die **Form** spielt keine Rolle).
- Um die Maschinisten Aktion der „Fraktur-Apparat Aufwertung“ zu benutzen, gib 2 Wasser ab und erhalte 2 Siegpunkte dafür.
- Sowohl die freie Aktion als auch die Maschinisten-Aktion dürfen in der selben Epoche verwendet werden.
- Die Maschinisten-Aktion (für 2 Siegpunkte) ist nicht mehr verfügbar, sobald keine leeren Felder auf dem Aufwertungstableau übrig sind.



Wenn ihr euren Fraktur-Apparat aufwertet, erhaltet ihr in der Schlusswertung auch SP in Höhe des höchsten sichtbaren SP-Wertes unter den freigeschalteten Fluxkern Feldern.

HINWEIS: Wenn mit den B-Seiten gespielt wird, besitzen manche Felder, die beim Aufwerten freigeschaltet werden, möglicherweise auch wieder Ressourcen, Wasser, Arbeiter oder Fluxkern(e). Legt die abgebildeten Belohnungen auf die entsprechenden Flux-Felder und erhaltet diese, wenn ein Fluxkern auf ein solches Feld gelegt wird (wie bei „Teleportieren“ beschrieben).

TAL-TABLEAU

Abhängig von der Spieleranzahl hat das Tal-Tableau zwei bis drei Aktionsfelder. Weiterhin hat es bis zu zwei Hauptstadt Aktionsfelder.



ASSIMILIEREN AKTION

Wählt eine der folgenden zwei Optionen:

- **Nimm einen Maschinisten** und lege ihn in die Spalte „einsatzbereit“
- **Nimm eine Technologiekarte:** Gib 2 Gold und/oder Uranium ab, um die oberste Technologiekarte des Hauptdecks oder Nebendecks zu erhalten (ähnlich wie Gebäude bei einer „Bauen“ Aktion). Manche Technologiekarten haben zusätzliche Kosten (siehe oben rechts auf der Karte), die sofort bezahlt werden müssen (auch wenn die Karte auf eine andere Weise erhalten wurde).



Lege die neu erworbene Technologiekarte neben dein Spielertableau. Die Anzahl der Technologiekarten, die während des Spiels erhalten werden können, ist unbegrenzt. Weitere Informationen zu bestimmten Technologiekarten sind im Anhang zu finden.

Maßgaben für Arbeiter

- Falls durch einen Administrator genutzt, nimm 1 weiteren Fluxkern.
- Falls durch einen Wissenschaftler genutzt **und die Aktion „Nimm eine Technologiekarte“ gewählt wurde**, ziehe 1 Gold oder 1 Uran von den Kosten der Aktion ab.

- Ingenieure dürfen diese Aktion nicht nutzen.
- Falls durch ein Genie genutzt, wähle **einen** Bonus.
- Falls durch einen Maschinist genutzt, erhalte **keinen** Bonus.



EXTRAHIEREN AKTION



Wählt eine der folgenden zwei Optionen:

- Nimm 2 Fluxkerne, oder
- Nimm 2 Energieblöcke



Maßgaben für Arbeiter

- Falls durch einen Wissenschaftler genutzt, nimm 1 weiteren Fluxkern (auch wenn die „Nimm 2 Energieblöcke“-Option gewährt wird).
- Falls durch einen Ingenieur genutzt, nimm 1 weiteren Energieblock (auch wenn die „Nimm 2 Fluxkerne“ Option gewährt wird).
- Administratoren können diese Aktion nicht nutzen.
- Falls durch ein Genie genutzt, wähle **einen** Bonus.
- Falls durch einen Maschinist genutzt, erhalte **keinen** Bonus.



TAL HAUPTSTADT AKTION

Wähle eine **Talaktion aus** (Assimilieren oder Extrahieren), für die **keine Aktionsfelder mehr frei sind**, und führe sie aus. Für den hier eingesetzten Arbeiter gelten die gleichen Maßgaben, wie bei der kopierten Talaktion. Feldspezifische Anweisungen (z. B. Wasserkosten auf Aktionsfeldern) gelten allerdings nicht! Diese Aktion funktioniert auf die selbe Weise, wie die Weltratsaktionsfelder des Hauptspielbretts.



ERINNERUNG: Niemand kann vom Tal-Tableau weg teleportieren (aber es ist erlaubt auf das Tal-Tableau zu teleportieren).

GLITCHES

Glitches sind schädliche Nebeneffekte einer übermäßigen Verwendung des instabilen Fraktur-Apparats. Sie erzeugen temporale Zonen, in denen die Zeit im Wesentlichen stillsteht. Um Glitches zu beseitigen, ist das Fachwissen der Maschinisten des Tals erforderlich.

Glitch-Marker werden an der vom Glitch-Würfel gezeigten Position gelegt und haben folgende Auswirkungen:

- **Zeitreise-Leiste** (höchstens 1): Der Zeitreisemarker darf nicht vorgerückt werden, nachdem ein Warp-Plättchen durch eine Zeitreise zurückgenommen wurde.

HINWEIS: Kraftwerke dürfen weiterhin wie üblich verwendet werden (Fokusmarker, Warp-Plättchen); überspringt nur das Vorrücken des Zeitreisemarkers



- **Paradox-Leiste** (höchstens 2). Anomalien entstehen nach weniger Paradoxen. Wenn ein Glitch-Marker auf die Paradox-Leiste gelegt wird, muss eventuell sofort eine Anomalie ausgelöst werden (wenn keine leeren Felder mehr vorhanden sind).



- **Gebäude** (höchstens 1 pro Gebäude oder Superprojekt, Glitch-Marker können nur auf Arbeiter Felder und Freie Aktionen Felder gelegt werden): Solange ein Glitch-Marker auf einem Gebäude oder Superprojekt liegt, kann dieses nicht verwendet werden und Arbeiter/Pfadmarker auf ihnen können in der Aufräumen-Phase nicht zurückgenommen werden. Gebäude und Superprojekte mit Glitch-Markern werden für alle Spieleffekte ignoriert, die mit ihnen interagieren würden (z. B. die Fähigkeit des Pfades der Harmonie auf der B-Seite). Am Spielende werden Siegpunkte auf Gebäuden/Superprojekten mit Glitch-Markern dennoch gewertet. Wählt welches Gebäude/Superprojekt deaktiviert wird.



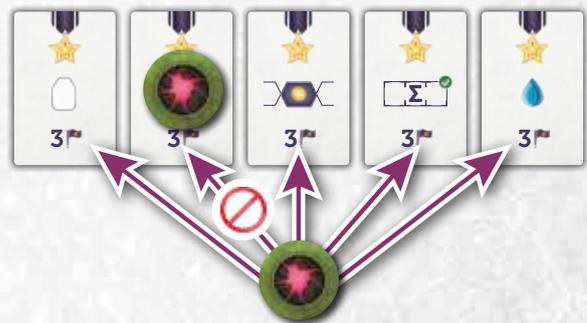
- **Fraktur-Apparat** (höchstens 1 pro leerem, sichtbarem Feld auf der Leiste): Glitch-Marker werden auf das am weitesten links liegende sichtbare leere Feld auf dem Fraktur-Apparat gelegt. Wenn Fluxkerne auf den/vom Fraktur-Apparat gelegt/entfernt werden, überspringt Felder mit Glitch-Markern. Dadurch erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass weitere Glitches beim Teleportieren ausgelöst werden. Am Spielende werden Siegpunkte für Fraktur-Apparat Aufwertungen mit Glitch-Markern dennoch gewertet.



- **Exosuit Hangar** (höchstens 1 pro Feld): Solange ein Glitch-Plättchen auf einem Hangarfeld liegt, darf in der Aufladen-Phase kein Exosuit darauf platziert werden und es produziert kein Wasser. Wählt welches Hangarfeld deaktiviert wird. Falls der Glitch auf ein Feld gelegt wurde, das beim Einschlag gesperrt wird, lasst den Glitch darauf liegen. Er hat dort keinen Spieleffekt, kann aber noch von Aktionen oder anderen Spieleffekten entfernt werden und zählt für die Schlusswertung. Nach dem Einschlag können **keine** weiteren Glitches auf gesperrten Felder gelegt werden.



- **Spielzielkarten** (höchstens 1 pro Spieler pro Spielziel): Wählt **zwei** verschiedene Spielziele und platziert **je ein** Glitch-Marker auf sie. Solange ein Glitch-Marker auf einem Spielziel liegt, kann dieses nicht gewertet werden. Falls ein Spieler ein Spielziel mit einem Glitch-Marker werten würde, wertet stattdessen der Spieler im zweiten Rang das Spielziel (oder möglicherweise der Spieler mit dem dritten oder vierten Rang - oder sogar gar **kein** Spieler, wenn mehrere Glitch-Marker vorhanden sind). Wenn nur noch ein Spielziel ohne Glitch-Marker übrig ist, platziert nur ein Glitch-Marker (auf diese Karte).



Glitch-Marker können entfernt werden durch:

- die „Entferne Glitches“ Aktion des Fraktur-Apparats oder einige der neuen Hauptstadt-Einsturzplättchen.

WICHTIG: Falls ein Glitch-Plättchen platziert werden muss, aber keine mögliche Position mehr frei ist, würfelt den Glitch-Würfel erneut, bis eine mögliche Position gewürfelt wird. Falls alle acht eurer Glitch-Marker im Spiel sind, erhaltet ihr keine weiteren.

EINSCHLAG ÄNDERUNGEN

NEUE EINSTURZPLÄTTCHEN

Nach dem Einschlag führt die folgenden Schritten aus, um die Einsturzplättchen aufzubauen:

- 1 Platziert die Einsturzplättchen aus dem Grundspiel wie im Hauptregelwerk beschrieben, legt die Plättchen aber verdeckt statt offen aus.
- 2 Mischt die 9 neuen Plättchen zusammen und wählt davon 2/3/4 zufällige bei 2/3/4 Spielern.
- 3 Legt diese Plättchen offen auf die entsprechenden Hauptstadtaktionen (siehe Rückseiten) von oben nach unten.
- 4 Deckt alle Einsturzplättchen des Grundspiels auf, die kein zweites Plättchen auf sich liegen haben.

Wenn ein Exosuit von einem solchen neuen Einsturzplättchen entfernt wird, nimmt es aus dem Spiel statt es zu verdecken, deckt dann das darunter liegende Plättchen auf.



Im Anhang ist eine vollständige Liste der neuen Einsturzplättchen zu finden.

Wenn ein Exosuit von einem Einsturzplättchen weg teleportiert wird, behandelt das Einsturzplättchen auf die selbe Weise als würdet ihr den Exosuit in der Aufräumen-Phase zurücknehmen: Entfernt es aus dem Spiel (und deckt das darunter liegende auf) oder dreht es um und macht die Aktion unverfügbar (falls es das letzte auf dem Feld war).

ÄNDERUNGEN AM SPIELENDE

In der Erweiterung Frakturen der Zeit gibt es drei weitere Kategorien für Siegpunkte. Verwendet den neuen Wertungsblock um die Punkte zusammen zu zählen.

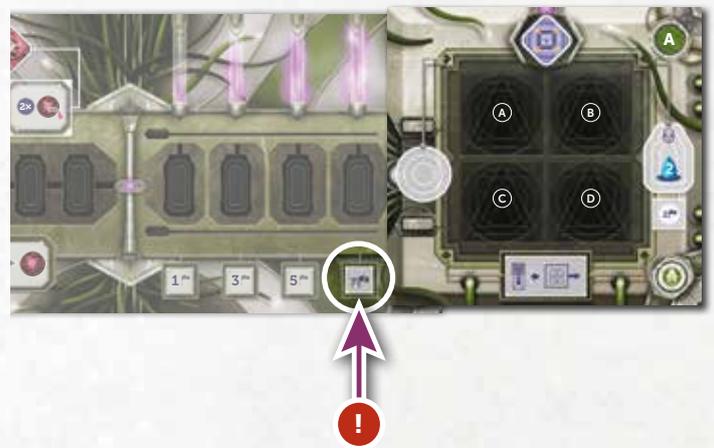


Zieht je **zwei Siegpunkte pro Glitch-Marker**, der auf eurem Spielmaterial liegt, ab.



Jede **Technologie** ist eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten (wie abgebildet) wert.

Der am weitesten rechte, sichtbare Siegpunktwert des Fraktur-Apparates wird gewertet.



HINWEIS: Errungenschaften die auf das Fraktur-Apparat-Aufwertungstableau gelegt wurden, erzielen keine weiteren Punkte in der Schlusswertung.



VARIABLE ANOMALIEN MODUL



Das Modul Variable Anomalien kann unabhängig vom Hauptmodul Frakturen der Zeit gespielt werden.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

- 1 Lasst die Anomalien des Grundspiels in der Spielbox. Mischt die neuen Anomalien und platziert sie als offenen liegenden Stapel neben die Gebäude. Dies ist der Hauptstapel der Anomalien. Wenn mit der Frakturen der Zeit Erweiterung gespielt wird, legt die oberste Anomalie neben den Hauptstapel, um einen Nebenstapel zu beginnen (wie bei den Gebäuden).
- 2 Mischt das neue Spielziel zusammen mit den anderen Karten. Für das erste Spiel mit diesem Modul, empfehlen wir das neue Spielziel zu verwenden und die anderen vier zufällig auszuwählen.
- 3 Verteilt je ein Anomalien Beseitigungsplättchen an jeden Spieler und legt es **neben** euer Spielertableau.



1 VORBEREITEN ÄNDERUNGEN

Wenn die Gebäudestapel angepasst werden, passt auch das variable Anomalie-Deck auf die gleiche Weise an (beginnt einen Nebensapel, falls noch keiner vorhanden ist).

2 PARADOXE ÄNDERUNGEN

Wenn ihr eine Anomalie erhaltet (ob in der Paradoxe-Phase oder in einer anderen Phase), wählt **eine der zwei offen ausliegenden Anomalien**. Falls mehrere Spieler gleichzeitig eine Anomalie erhalten würden, erfolgt die Auswahl in Spielreihenfolge, beginnend mit dem Spieler der dem Startspieler (ihn einschließend) am nächsten sitzt.

WICHTIGE ÄNDERUNG: Wenn eine Anomalie erhalten wird, darf nicht automatisch ein ausstehendes Warp-Plättchen von einem Zeitpfeil zurückgenommen werden. Einige Anomalien haben Symbole für "Vor Einschlag" oder "Nach Einschlag" in der Seitenleiste: Ist dem so, dürfen ausstehende Warp-Plättchen **nur** zurückgenommen werden, wenn der Zeitpunkt an dem die Anomalie erhalten wird mit dieser Bedingung übereinstimmt. Weiterhin gibt es auch eine Anomalie, die kein „Warp-Plättchen zurücknehmen“ Symbol hat.



Vor Einschlag

Nach Einschlag

Beliebige Epoche

HINWEIS 1: Die Rücknahme-Bedingungen der Warp-Plättchen beziehen sich auf die aktuelle Epoche (in der die Anomalie erhalten wird), nicht auf die Epoche in der das Warp-Plättchen entfernt werden würde.

HINWEIS 2: Die neuen Anomalien zählen auf die übliche Weise zu den Evakuierungsbedingungen vom Pfad des Heils und allen anderen Fähigkeiten bei denen Anomalien gesammelt werden müssen.

HINWEIS 3: Die besondere Fähigkeit vom Pfad der Harmonie auf der B-Seite des Spielertableaus gilt weiterhin - wenn sie freiwillig ein Gebäude verlieren, erhalten sie überhaupt keine Anomalie.

5 AKTIONSRUNDEN

Die meisten der neuen Anomalien haben verschiedene positive oder negative Effekte. Einige können verwendet werden, als wären sie Gebäude (obwohl sie nicht als Gebäude gelten), während andere über passive Fähigkeiten verfügen, die während oder außerhalb der Aktionsrunden verwendet werden können. Die Fähigkeiten der neuen Anomalie-Plättchen sind im Anhang erläutert.



Die Methode, um Anomalien zu entfernen, hat sich in diesem Modul geändert. Statt einen Arbeiter auf die Anomalie zu setzen, muss dieser auf das Aktionsfeld „Entferne Anomalie“ des Anomalien Beseitigungsplättchen eingesetzt werden. Behandelt diese Aktion als Teil des Spielertableaus.

Bezahlt die Kosten, wie auf dem Anomalie Beseitigungsplättchen abgebildet, dann entfernt eine Anomalie eurer Wahl aus dem Spiel. Falls auf der entfernten Anomalie (X13-X16) ein Arbeiter vorhanden war, nehmt diesen in euren Vorrat zurück. Arbeiter werden genau wie in der Aufräumen-Phase zurückgenommen: motivierte Arbeiter bleiben „einsatzbereit“, ansonsten werden sie „erschöpft“. Der Arbeiter auf dem Anomalien-Beseitigungsplättchen wird zu diesem Zeitpunkt **nicht** entfernt.

HINWEIS 1: In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der Anomalie-Stapel leer ist, mischt die aus dem Spiel entfernten Anomalien und bildet einen neuen Hauptstapel.

HINWEIS 2: Die Kosten für das Entfernen einer Anomalie in diesem Modul wurden im Vergleich zum Grundspiel um 1 Wasser reduziert.

Maßgaben für Arbeiter:

Es darf jeder Arbeiter verwendet werden, um diese Aktion zu aktivieren und der Arbeiter stirbt, wenn er (in der Aufräumen-Phase) abgerufen wird.

WICHTIG: Das Anomalie-Beseitigungsplättchen zählt **nicht** als ein Gebäude. Fähigkeiten, die erlauben Arbeiter aus Gebäuden zurückzurufen, können **nicht** für dieses Plättchen verwendet werden.

Aufgrund dieser Änderung kann (unter normalen Umständen) nur noch eine Anomalie pro Epoche aus dem Spiel entfernt werden - da der Arbeiter nur am Ende der Epoche während der Aufräumen-Phase von dem Aktionsfeld entfernt wird.

VARIANTE „STARTRESSOURCEN WÄHLEN“

Wenn die Variante „Startressourcen wählen“ zusammen mit dem „Frakturen der Zeit“ Modul gespielt wird, mischt die vier neuen Startressourcen-Karten mit denen des Grundspiels.

Beim Spielaufbau bekommt ihr nicht mehr automatisch die Ressourcen, die das Pfadtableau zeigt. **Stattdessen** bekommt jeder:

- 2 Wissenschaftler (einsatzbereit)
- 1 Ingenieur (einsatzbereit)
- 1 Mechanist (erschöpft)
- 1 Energieblock
- 1 Fluxkern
- 2 Wasser



Alle anderen Regeln (einschließlich der Anzahl der Startressourcen-Karten) bezüglich dieser Variante bleiben gegenüber des Basisspiels unverändert. In einem Spiel mit 2/3/4 Spielern gibt es 12/9/4 überschüssige Karten. Legt diese in die Spielbox zurück.

FRAKTUREN DER ZEIT UND ANDERE ERWEITERUNGSMODULE

Frakturen der Zeit wurde als eigenständige Erweiterung konzipiert, kann aber auch mit bestimmten anderen Modulen (separat erhältlich) kombiniert werden. Beachtet, dass jedes zusätzliche Modul die Komplexität erheblich erhöht. Daher empfehlen wir dies nur erfahrenen Anachrony-Spielern.

Nachfolgend sind einige Modulkombinationen mit Frakturen der Zeit, die wir empfehlen, aufgeführt.

WICHTIG: Wenn Frakturen der Zeit mit anderen Modulen kombiniert wird, welche eine Erweiterung des Hauptspielbretts erfordern (z. B. Pioniere der neuen Erde), darf von diesen nicht wegteleportiert werden (aber hinteleportiert). Dies ist die gleiche Regel, die auch für das Amethynia Tal-Tableau gilt.

mittlere Spielkomplexitäts-Kombinationen:

- Frakturen der Zeit + Hypersync (Teil des Futur Imperfekt Erweiterungssets)
- Frakturen der Zeit + Quantenschleifen (Teil des Futur Imperfekt Erweiterungssets)

hohe Spielkomplexitäts-Kombinationen:

- Frakturen der Zeit + Ratsintrigen (Teil des Futur Imperfekt Erweiterungssets)
- Frakturen der Zeit + Quantenschleifen + Hypersync (beide sind Teil des Futur Imperfekt Erweiterungssets)
- Frakturen der Zeit + Pioniere der neuen Erde (Teil der klassischen Erweiterungsmodule)

WICHTIG: Wenn Frakturen der Zeit und Pioniere der neuen Erde kombiniert werden, darf jeder Spieler nach der Epoche Null Warp-Phase wählen, ob er Titan, Uran oder Gold ausgeben möchte, um seine Exosuits zu verbessern (als hätte er eine „Leistungserhöhung“ Aktion ausgeführt). Weitere Regeln für die Modulkombination Frakturen der Zeit und Futur Imperfekt sind im Regelwerk von Futur Imperfekt zu finden.

Darüber hinaus können zu den oben genannten Kombinationen folgende optionalen Module und Varianten hinzugefügt werden, ohne die Komplexität wesentlich zu erhöhen:

- Variable Anomalien,
- Neutronid Gebäude (Teil des Futur Imperfekt Erweiterungssets),
- Alternativer Zeitstrahl (Teil des Grundspiels) oder
- Startressourcen wählen (Teil des Grundspiels).

Über die empfohlenen Kombinationen hinaus kann auch mit anderen Kombinationen experimentiert werden, aber die folgenden Kombinationen werden **nicht** unterstützt:

- Frakturen der Zeit + Tag des Untergangs (Teil des Grundspiels) und
- Frakturen der Zeit + Wächter des Weltrats (Teil der klassischen Erweiterungsmodule).

ANHANG

ABKÜRZUNGEN:

W - Wasser, U - Uran, G - Gold, T - Titan,
N - Neutronium (N), SP - Siegpunkt, x - beliebige Zahl



TECHNOLOGIE KARTEN

501 NEUROSTIMULATION

Bei Erhalt: Rücke den Moralmarker 1 Schritt nach rechts auf deiner Moralskala.

Passiv: Wenn du deine Moral erhöhst und dein Moralmarker am rechten Ende der Moralskala liegt, erhalte 2 SP (zusätzlich zu den angegebenen SP auf der Moralskala).

502 ERWEITETER ZEITPROZESSOR

Passiv: Wenn du ein Kraftwerk baust, zahle 1 N weniger.

Spielende: Für jedes deiner Kraftwerke erhalte 1 SP.

503 NEBENPRODUKTKONVERTER

Weitere Kosten: Gib 1 G ab.

Passiv: Nachdem du eine Fabrik baust, erhalte 2 T.

Spielende: Für jede deiner Fabriken erhalte 1 SP.

504 NANOFILTER

Passiv: Nachdem du ein Versorgungsgebäude baust, erhalte 3 W.

Spielende: Für jedes deiner Versorgungsgebäude erhalte 1 SP.

505 FUSIONSREAKTOR

Passiv: Wenn du ein Labor baust, zahle 1 U und 1 W weniger.

Spielende: Für jedes deiner Labore erhalte 1 SP.

506 TAL VORPOSTEN

Einmalig: Während einer „Bauen“ Aktion, darfst du für 2 T ein Gebäude deiner Wahl (beliebiger Art) neben dein Spielertableau bauen. (Es zählt für deine Evakuierungsbedingungen, usw.)

Spielende: Erhalte 1 SP für jede vollständige Reihe an Gebäuden auf deinem Spielertableau.

507 EXOSUIT HANGAR AUSBAU

Passiv: Erhalte ein weiteres Exosuit Hangar Feld. Während der Aufladen-Phase kannst du dieses nutzen um einen weiteren Exosuit für 2 W vorzubereiten oder 1 W zu erhalten, wie üblich. (Verwende das Exosuit Hangar Ausbauplättchen.)

508 GLITCH ABSORBTIONSAPPARAT

Freie Aktion: Während deiner nächsten „Teleportieren“ Aktion, würfle nicht die Glitch- und Fraktur-Würfel.

Spielende: Erhalte 1 SP für jeden deiner Glitches (Die SP Strafe für Glitches wird um 1 SP reduziert).

509 GEHEIMES PROJEKT

Einmalig: Während einer „Bauen“ Aktion, darfst du ein Superprojekt neben dein Spielertableau bauen. Zahle dafür eine Errungenschaft weniger.

Spielende: Erhalte 2 SP für jedes deiner Superprojekte.

510 ÖKONOMISCHES-LADEGERÄT

Passiv: In der Aufladen-Phase, erhalte für jedes leere Hangarfeld 1 W zusätzlich.

Spielende: Für jeden übrig geblieben Energieblock erhalte 1 SP (maximal 5 SP).

511 GEHEIMDIENST-HAUPTQUARTIER

Bei Erhalt: Ziehe zwei zufällige, nicht verwendete Spielziele und behalte eines davon. Nur du darfst dieses Spielziel für die üblichen 3 SP werten (wenn erfüllt).

Spielende: Erhalte 1 zusätzlichen SP für jeden **Gleichstand**, den du bei Spielzielen erreichst.

512 ANOMALIEN NEUTRALISIERER

Freie Aktion: Gib ein Genie (einsatzbereit oder erschöpft) ODER 1 N ab, um eine deiner Anomalien zu entfernen.

Spielende: Erhalte 1 SP für jedes leere Gebäudefeld auf deinem Spielertableau (maximal 5 SP).

513 FRAKTUR-APPARAT KONDENSATOR

Bei Erhalt: Du darfst sofort eine kostenlose „Fraktur-Apparat-Aufwertung“ Aktion ausführen.

Spielende: Erhalte für jede Aufwertung deines Fraktur-Apparats 1 SP (auch für kostenlose Aufwertungen).

514 FLUX REINUNGSFILTER

Passiv: Während der Aufräumen-Phase darfst du 1 Fluxkern von deinem Flux-Apparat-Tableau entfernen.

Spielende: Für jeden Maschinisten erhalte 1 SP (maximal 5 SP).

515 TELEPORTATIONS-BARRIEREN ÜBERBRÜCKUNG

Freie Aktion: Gib 1 W ab: Während deiner nächsten „Teleportieren“ Aktion, darfst du aus dem Amethynia-Tal heraus teleportieren, auch auf ein anderes Aktionsfeld im Tal.

Spielende: Erhalte 1 SP für je zwei Fluxkerne auf deinem Fraktur-Apparat.

516 KOMPRIMIERTE WARPPAKETE

Weitere Kosten: Gib 2 W ab.

Passiv: Während der Warp-Phase, darfst du 1 zusätzliches Warp-Plättchen auswählen (bis zu 3) und es auf ein anderes deiner Warp-Plättchen (auf dem selben Zeitpfeil) legen. Erhalte die Ressourcen von beiden, aber behandle den Stapel als ein Plättchen in der Paradoxe-Phase. Während einer Zeitreise, darfst du eines oder beide des Stapels zurückzahlen und darfst für **beide** Rückzahlungen den Zeitreisemarker auf deinem Spielertableau vorrücken.

HINWEIS 1: Das zusätzliche Warp-Plättchen löst keine Belohnungen/Strafen aus (alternativer Zeitstrahl).

HINWEIS 2: Am Spielende, nachdem das Kontinuum geglättet wurde, zählen die beiden gestapelten Warp-Plättchen jeweils als -2 SP, also insgesamt -4 SP.

HINWEIS 3: Eine Fähigkeit die dich ein Warp-Plättchen zurücknehmen lässt (z. B. beim Erhalt einer Anomalie) erlaubt dir nur das oberste Plättchen zurückzunehmen.

Spielende: Erhalte je 1 SP für jedes deiner Warp-Plättchen auf dem Zeitstrahl (Die SP Strafe wird um 1 SP reduziert).

517 RIFT ENERGIEÜBERTRÄGER

Passiv: Wenn du auf deiner Zeitreise Leiste vorrückst, darfst du 1 Fluxkern abgeben, um einen deiner Pfadmarker von einem Gebäude oder Superprojekt zurückzunehmen.

Spielende: Für jedes deiner Kraftwerke erhalte 1 SP.

518 GESTEIGERTE ARBEITSKRAFT

Weitere Kosten: Gib 1 Energieblock ab.

Passiv: Wenn du die „Rekrutierung“ Aktion ausführst, erhalte den Rekrutierungsbonus zwei Mal. Wenn du ein Genie rekrutierst, darfst du zwei verschiedene Boni aussuchen.

Spielende: Erhalte je 1 SP für je vier Arbeiter (einsatzbereit oder erschöpft), die du besitzt.

GEBÄUDE

B ERSATZGEBÄUDE

215 B: **Passiv:** Wenn du die „Bauen“ Aktion ausführst, darfst du 1 T/U/G mit 1 W ersetzen.

301B: **Freie Aktion:** Nimm 2 W. Wenn du dieses Gebäude baust, nimm sofort 4 W.

302B: **Freie Aktion:** Nimm 2 W. Wenn du dieses Gebäude baust, nimm sofort 4 W.

303B: **Freie Aktion:** Nimm 2 W.

304B: **Freie Aktion:** Nimm 3 W.

313B: **Beliebiger Arbeiter:** Gib 1 U ab: Nimm 5 W + 1 SP.

314B: **Beliebiger Arbeiter:** Gib 1 G ab: Nimm 5 W + 1 SP.

403B: **Beliebiger Arbeiter** (stirbt am Rundenende): Erhalte 1 aufgeladenen Exosuit und 2 W.

FRAKTUREN DER ZEIT GEBÄUDE

Kraftwerke

116: **Maschinist:** Würfle die Flux- und Glitch-Würfel, um zu sehen, ob du einen Glitch-Marker erhältst (als würdest du eine „Teleportieren“ Aktion ausführen), dann setze den Fokus um bis zu 4 Epochen vor den Gegenwartspfeil. Erhalte 1 SP.

117: **Beliebiger Arbeiter:** Gib 1 Fluxkern ab: Setze den Fokus um bis zu 4 Epochen vor den Gegenwartspfeil.

Fabriken

216: **Maschinist:** Nimm 2 Fluxkerne.

217: **Genie:** Gib 1 W ab: Nimm 1 T, 1 U, und 1 G.

Versorgungsgebäude

316: **Wissenschaftler** (bleibt einsatzbereit): Entferne 1 Fluxkern von deinem Fraktur-Apparat und nimm 2 W.

317: **Passiv:** Jedes Mal wenn du eine „Teleportieren“ Aktion ausführst, nimm 1 W.

Labore

416: **Passiv:** Du darfst bis zu 2 Glitches auf dieses Gebäude legen (statt auf die Position, die der Glitch-Würfel vorgibt). Diese Glitches haben keinen Effekt, zählen beim Spielende aber immer noch als -2 SP. Diese Glitches können auf den normalen Wegen entfernt werden.

417: **Freie Aktion:** Gib 1 N ab um 2 Fluxkerne zu erhalten, oder gib 2 Fluxkerne ab um 1 N zu erhalten. Dann, nimm 1 W.



VERNETZTE GEBÄUDE

Diese Gebäude haben drei bis vier einmalige Fähigkeiten, die jeweils in eine Himmelsrichtung zeigen. Jede Fähigkeit kann einmal ausgelöst werden:

- Sofort, nachdem das vernetzte Gebäude gebaut wurde, **falls** ein Gebäude oder Superprojekt (**keine** Anomalie) auf dem angezeigten Bauplatz bereits vorhanden ist

ODER

- Später, wenn ein Gebäude oder Superprojekt auf dem angezeigten Bauplatz gebaut wird.

HINWEIS: Der Pfad der Harmonie auf der B-Seite des Spielertableaus kann eventuell die Einmalfähigkeiten mehrfach auslösen, indem sie ihre Fähigkeit verwenden Gebäude zu entfernen und den Bauplatz erneut bebauen.

WICHTIG: Anomalien lösen die Einmalfähigkeiten **nicht** aus. Falls ihr ein vernetztes Gebäude in der ersten/dritten Spalte baut, kann die (jeweilige) „links“/„rechts“ Fähigkeit nicht ausgelöst werden.

118: **Links:** Setze den Fokus um bis zu 4 Epochen vor den Gegenwartspfeil.

Rechts: Setze den Fokus um bis zu 4 Epochen vor den Gegenwartspfeil. Nimm 1 SP.

Unten: Nimm sofort eines deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitpfeil zurück (ohne SP zu erhalten).

HINWEIS: Für das Spielziel „größte Reichweite“ zählt dieses Gebäude als Reichweite 4.

218: **Links:** Nimm 1 T. **Oben:** Nimm 1 N.

Unten: Nimm 2 U. **Rechts:** Nimm 2 G und 1 SP.

318: **Links:** Nimm 3 W. **Oben:** Nimm 4 W.

Rechts: Nimm 3 W und 1 SP. **Unten:** Nimm 4 W.

418: **Links:** Führe eine „Forschung“ Aktion aus (ohne einen Exosuit einzusetzen). **Oben:** Führe eine „Rekrutierung“ Aktion aus (ohne einen Exosuit einzusetzen, zählt als hättest du einen Administrator verwendet). **Rechts:** Führe eine „Bauen“ Aktion aus (ohne einen Exosuit einzusetzen, zählt als hättest du einen Ingenieur verwendet) und nimm 1 SP.



DIE SUPERPROJEKTE

TELEPORTATIONS-STABILISATOR

Passiv: Immer wenn du den Flux-Würfel würfelst, ziehe 2 vom erwürfelten Ergebnis ab (minimales Ergebnis ist 0).

FRAKTUR-DUPLIZIERER

Freie Aktion: Du darfst sofort eine vollständige „Teleportieren“ Aktion ausführen. Lege wie üblich einen Fluxkern auf deinen Fraktur-Apparat, aber würfle **nicht** die Fraktur- und Glitch-Würfel (als hättest du einen Maschinisten für die Teleportieren Aktion verwendet).

HINWEIS: Dies ist eine freie Aktion, was bedeutet das du noch einen Arbeiter einsetzen kannst oder noch eine weitere „Teleportieren“ Aktion ausführen kannst.

FRAKTUR-INVERTIERER

Freie Aktion, gib 2 W ab: Platziere einen Arbeiter in einen deiner **leeren** Exosuits und führe die Aktion auf dem Feld des Exosuit erneut aus. Die Maßgaben für Arbeiter gelten weiterhin, zahle aber keine Wasser-Kosten und erhalte keine aufgedruckten Boni des Feldes (Einsturzplättchen, usw.).

AMETHYNIA TECHNOLOGIEZENTRUM

Sofort wenn gebaut: Ziehe die untersten fünf Karten des Technologie-Hauptdecks, erhalte zwei Karten deiner Wahl (zahle, falls vorhanden, die zusätzlichen Kosten, die in der rechten oberen Ecke abgebildet sind) und lege die anderen drei Karten unter das Hauptdeck zurück.

PLANTAGEN DER FERNEN ZUKUNFT

Passiv: Immer wenn du den Zeitreisemarker einen Schritt auf deinem Spielertableau vorrückst, nimm 1 Fluxkern.



VARIABLE ANOMALIEN

X01 Passiv: Zu Beginn der Aufräumen-Phase, gib Wasser ab, bis dir nur noch 3 übrig bleiben.

Wenn du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X02 Passiv: Zu Beginn der Aufräumen-Phase, gib 3 Wasser ab oder rücke deinen Moralmarker 1 Schritt nach links.

Wenn du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X03 Passiv: Deine Arbeiter bleiben **nie** einsatzbereit. Wenn du eine „Erholung“ Aktion ausführst (aber nicht bei der Aktion „Arbeiter antreiben“), bleibt 1 deiner Arbeiter **erschöpft**. Wenn du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X04 Passiv: Wenn du ein Genie in einen Exosuit einsetzen möchtest, musst du 1 SP zahlen. Davon nicht betroffen, sind „Teleportieren“ Aktionen mit Genies in bereits platzierten Exosuits. Falls du keine SP übrig hast, kannst du keine Genies in einen Exosuit einsetzen.

Wenn du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X05 Passiv: Die Reichweite deiner Kraftwerke ist um 2 (auf ein Minimum von je 1) **reduziert**.

Wenn du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

HINWEIS: Diese Anomalie zählt als ein Malus von 2 beim „Summe der größten Reichweite“ Spielziel.

X06 Passiv: Lege ein Sperrplättchen auf eines deiner Exosuit-Felder. Du kannst dort keine Exosuits mehr aufladen und das Feld liefert auch kein Wasser mehr. Entferne dieses Sperrplättchen, wenn du diese Anomalie entfernst.

Wenn du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X07 Passiv: Immer wenn du einen Energieblock abgibst, musst du 1 W abgeben. Falls du kein W übrig hast, kannst du keine Energieblöcke abgeben.

Wenn du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X08 Passiv: Zu Beginn der Paradoxe-Phase, falls du 4 oder mehr Warp-Plättchen auf dem Zeitstrahl besitzt, erhalte sofort einen Paradox-Marker. Du würfelst weiterhin für Paradoxe wie üblich, **selbst wenn dies eine Anomalie auslöst**.

Wenn du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X09, X10, X11, X12: Kein Effekt.

Wenn du diese Anomalie erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X13 beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit): Nimm 2 W. Wenn du diese Anomalie **nach** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X14 beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit): Nimm 1 T. Wenn du diese Anomalie **nach** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X15 Genie: Nimm eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche in deinen Vorrat zurück (erhalte keine SP). Wenn du diese Anomalie **nach** dem Einschlag erhältst, darfst du eines deiner Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in deinen Vorrat nehmen.

X16 Wissenschaftler: Führe eine „Forschung“ Aktion aus und erhalte einen Paradox-Marker.

WICHTIG: X16 erlaubt dir nicht eines deiner Warp-Plättchen in deinen Vorrat zurück zu nehmen.

PALADIN EXOSUIT-UPGRADES



Sensoren-Upgrade:

Nur ein Wissenschaftler kann diese Aktion ausführen. Gib 1 W ab um eine Errungenschaft auf das entsprechende Feld zu legen. Nimm 1 Fluxkern.

Du darfst von jeder Form von Errungenschaften nur eine dort ablegen, also insgesamt maximal 3 Errungenschaften.



Leistungserhöhung:

Wenn du diese Aktion ausführst, lege 1 T/U/G (maximal 4 pro Spiel) **oder** 1 Fluxkern (maximal 1 pro Spiel) auf die passenden Felder, um die Leistung um 2 **oder** 3 zu erhöhen.

WICHTIG:

Der Pfad der Einheit beginnt das Spiel mit einem Leistungswert von 1.

FÜHRER FÄHIGKEITEN

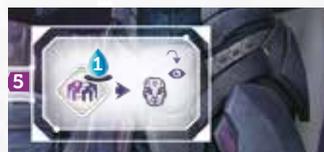
FÜHRER DES PFAD DER EINHEIT



Eldrin: Flux-Meisterschaft (Aktion, Wissenschaftler):

Führe eine der folgenden abgebildeten Aktionen des Fraktur-Apparats aus:

„Entferne Glitches“, „Entferne Fluxkerne“ oder „Fraktur-Apparat Aufwertung“.



Castien: Ausdauer:

Wenn du einen Maschinisten teleportierst, darfst du 1 W abgeben, um ihn einsatzbereit statt erschöpft zurückzunehmen.



Thalia: Diplomatische Gefallen:

Erhalte zu Spielbeginn einen zufälligen, nicht verwendeten Führer von jedem der vier

Pfade des Basisspiels. Vor der Paradoxe-Phase jeder Epoche, wähle einen der vier Führer aus und verwende dessen Führer-Fähigkeit für diese Epoche. Entferne den ausgewählten Anführer am Ende der Epoche aus dem Spiel.

AUSNAHME: Die Fähigkeit der Hohen Sonnenwandlerin Amena hat nur einen Effekt in einer Epoche nach dem Einschlag. Für die Epoche, in der sie ausgewählt wird, entferne **temporär ein** Sperrfeld von deinem Exosuit-Hangar. Vor dem Einschlag hat sie keinen Effekt.

HINWEIS: Da du nur vier Führer aktivieren kannst, wirst du in einer der fünf Epochen (deiner Wahl) keine Führer-Fähigkeit zur Verfügung haben.



NEUE FÜHRER DER GRUNDSPIEL PFADE



Prinzessin Zuriel

(Pfad der Harmonie):

Für das größere Gemeinwohl:

Immer, wenn du eine „Erholung“ Aktion ausführst, darfst du 1 Glitch entfernen. Immer, wenn du eine „Arbeiter Antreiben“ Aktion ausführst darfst du 1 Paradox und 1 Fluxkern nehmen.



Prophet Augurus

(Pfad des Heils):

Zeitstrom Wanderer

(Freie Aktion):

Setze den Fokus auf die vorherige Epoche. Würfle den Flux- und Glitch-Würfel (wie bei einer „Teleportieren“ Aktion) und addiere 1 zum Flux-Würfel Ergebnis.



S.O.T.E.R.

(Pfad des Fortschritts):

Makellose Planung:

Wenn du eine Forschung Aktion ausführst, erhalte einen Bonus in Abhängigkeit von der Form der Errungenschaft. Dreieck: Entferne 1 Fluxkern von deinem Flux Apparat. Kreis: Nimm 1 Fluxkern. Quadrat: Nimm 2 W.



Indoktrinotorin Xenara

(Pfad der Macht):

Maschinisten Indoktrination

(Freie Aktion):

Gib einen Maschinisten (erschöpft oder einsatzbereit) ab, um ein Genie (aus dem Vorrat und einsatzbereit) und 2 SP zu erhalten.

NEUE SPIELZIELE

FRAKTUREN DER ZEIT



Der/die Spieler mit den **meisten Fluxkernen auf dem Fraktur-Apparat** am Spielende: 3 SP.



Der/die Spieler mit den **meisten Technologien** am Spielende: 3 SP.

VARIABLE ANOMALIEN



Der/die Spieler mit den **meisten Anomalien auf dem Spielertableau** am Spielende: 3 SP.

NEUE EINSTURZPLÄTTCHEN

Zusätzlich zur normalen Aktion erhält man jeweils den abgebildeten Bonus des Einsturzplättchens. Die neuen Plättchen werden auf die des Grundspiels gelegt und nur der obere (sichtbare) Bonus gilt.

FORSCHEN



Gib 1 U/G ab, um 1 Technologie zu erhalten.



Entferne einen Fluxkern von deinem Fraktur-Apparat und führe eine kostenlose „Fraktur-Apparat-Aufwertung“ Aktion aus.



Gib 1 T/U/G ab, um 1 Anomalie zu entfernen.

REKRUTIEREN



Gib 1 W ab, um aus den folgenden Optionen zweimal auszuwählen: Entferne einen Fluxkern, oder Entferne einen Glitch-Marker.



Erhalte einen Maschinisten aus dem Vorrat.



Nimm 2 deiner Arbeiter zurück (nach den gleichen Regeln einer „Rückruf“ Aktion).

BAUEN



Nimm 2 Fluxkerne.



Entferne einen Glitch-Marker.



Sieh dir die untersten drei Gebäude des Hauptstapels an. Du darfst eines dieser Gebäude anstatt die obersten der Stapel bauen. Falls du dies tust, nimm 1 SP.

PFAD DER EINHEIT EVAKUIERUNGSBEDINGUNGEN

Der Hellste Leitstern



Grundbedingung: Decke den zweiten Bauplatz (mit einem Gebäude, einer Anomalie oder einem Superprojekt) in jeder Gebäudereihe ab (6 SP).

Variable Belohnung: +1 SP für jeden Maschinisten. Die Maschinisten dürfen einsatzbereit, erschöpft oder gerade im Einsatz sein.

Dämmerung einer neuen Zukunft



Grundbedingung: Werte deinen Fraktur-Apparat vollständig auf (2 SP).

Variable Belohnung: +4 SP für jedes Set aus **einer** Technologie **und zwei** erschöpften Arbeitern.

SPIELERTABLEAU - B SEITE FÜR DEN PFAD DER EINHEIT

Moral & Erholung: Die Aktion Erholung kann nur von einem Genie ausgeführt werden und die Aktion ist niemals motivierend. Die Aktion kostet 3/3/4/4/5/6/8 W. bist du bereits ganz rechts auf der Skala, bekommst du eine Technologie (zahle nur die zusätzlichen Kosten, die in der oberen rechten Ecke abgebildet sind) statt SP.

Baukosten: Der zweite Bauplatz jeder Gebäudereihe kostet zusätzlich 1 Fluxkern. Wenn du ein Gebäude (keine Anomalie oder Superprojekt) auf dem dritten Bauplatz einer Gebäudereihe baust, nimm sofort 2 Fluxkerne.

Sonstiges: Du darfst 1 Glitch-Marker auf dein Spielertableau legen (statt auf die Position, die der Glitch-Würfel vorgibt). Dieser Glitch-Marker hat keinen Effekt, zählt bei Spielende aber immer noch -2 SP. Dieser Glitch-Marker nach den Standardregeln entfernt werden. Die zwei Glitch-Marker bei Spielbeginn können nicht auf das Spielertableau gelegt werden.



FRAKTUR-APPARAT ASYMMETRISCHE B SEITEN



PFAD DER HARMONIE

Fraktur-Apparat-Leiste: Es sind nur 5 sichtbare Felder zu Spielbeginn und nur 9 Felder insgesamt verfügbar. Wenn du zum ersten Mal einen Fluxkern auf das 6., 7., 8. oder 9. Feld legst, nimm 2 W.

„Fraktur-Apparat Aufwertung“ Aktion: Wenn diese Aktion ausgeführt wird, darfst du auch 1 Fluxkern vom Flux-Apparat entfernen.

„Entferne Glitches & Fluxkerne“ Aktion: Ersetzt die zwei separaten Aktionen. Sie kostet 2 W und du darfst entweder 3 Fluxkerne **oder** 3 Glitch-Marker entfernen (aber keine Kombination aus Glitch-Marker und Fluxkernen).



PFAD DES HEILS

Fraktur-Apparat-Leiste: Für die abgedeckten Fluxkern-Felder erhältst du 1/2/3/10 SP am Spielende. Jedes Mal, wenn du einen Fluxkern auf das 4. Feld legst, musst du zusätzlich 1 U abgeben. Wenn du zum ersten Mal einen Fluxkern auf das 3., 8. oder 9. Feld legst, erhalte 1 Fluxkern. Wenn du zum ersten Mal einen Fluxkern auf das 7. Feld legst, erhalte 2 SP.

„Entferne Glitches“ Aktion: Freie Aktion, kann nur von einem Ingenieur ausgeführt werden (der einsatzbereit bleibt). Entfernt nur 1 Glitch-Marker.

HINWEIS: Die B-Seite des Fraktur-Apparat-Aufwertungstableaus ist ident mit der A-Seite.



PFAD DES FORTSCHRITTS

Fraktur-Apparat-Leiste: Es sind 7 sichtbare Felder zu Spielbeginn verfügbar. Die verdeckten Fluxkernfelder sind bei Spielende 2/4/6 SP wert.

„Fraktur-Apparat Aufwertung“ Aktion: Diese Aktion kostet 3 W, aber du erhältst 3 SP (statt 2 SP).

„Entferne Fluxkerne“ Aktion: Freie Aktion. Gib 1 W ab.



PFAD DER MACHT

Fraktur-Apparat-Leiste: Jedes Mal, wenn du einen Fluxkern auf das 3. Feld legst, musst du zusätzlich 2 W abgeben. Wenn du zum ersten Mal einen Fluxkern auf das 5. oder 8. Feld legst, erhalte 1 T aus dem Vorrat.

„Fraktur-Apparat Aufwertung“ Aktion: Es gibt kein „Freie Aktion“ Feld. Stattdessen gibt es ein weiteres Aktionsfeld, das nur von einem Genie verwendet werden kann (der einsatzbereit bleibt), aber für dieses erhältst du nur 1 SP (statt 2 SP).



PFAD DER EINHEIT

Fraktur-Apparat Leiste: Es sind nur 5 sichtbare Felder zu Spielbeginn verfügbar. Die verdeckten Fluxkernfelder sind bei Spielende 0/2/4/6/8 SP wert. Jedes Mal, wenn du einen Fluxkern auf das 3. oder 5. Feld legst, musst du zusätzlich 1 W abgeben. Wenn du zum ersten Mal einen Fluxkern auf das 4. Feld legst, erhalte ein Genie (einsatzbereit, aus dem Vorrat). Wenn du zum ersten Mal einen Fluxkern auf das 6. Feld legst, erhalte 2 Fluxkerne.

„Fraktur-Apparat Aufwertung“ Aktion: Die Freie Aktion kostet 1 N, aber nach der Verwendung, erhältst du ein zufälliges Errungenschaftsplättchen (würfle beide Würfel).



DIE BETEILIGTEN

AUTOREN

Dávid Turczy

mit Viktor Peter (Autor & Entwicklung)
und Richard Amann (Entwicklung & künstlerische Leitung)

SPIELENTWICKLER

Robin Hegedűs
Frigyes Schöberl

GRAFIK UND ILLUSTRATIONEN

Richard Amann (künstlerische & gestaltende Leitung)
Villő Farkas (künstlerische Leitung & Grafik)
Anna Radnóthy (Grafik)
István Dányi (Charakter-Illustrationen)
Csilla Kiskartali (Illustrationen)
Tamás Baranya (Umriss-Grafik)
Krisztián Hartmann (3D-Grafik)

SPIELREGELN

VERFASST VON

David Turczy
Viktor Peter

BEARBEITUNG UND LAYOUT

Ágnes Kismárton
Frigyes Schöberl
Emanuela Pratt
Robert Pratt

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Marcel Cwertetschka
Isabella Mattasits

TESTSPIELER

Emanuela und Robert Pratt, Wai-yee, John Albertson, Nick Shaw, Sara Tippey, Kieran Symington, Anthony Howgego, Ben Hodgson, Denholm Spurr, Fabio Lopiano, Thomas Vande Ginste, Filip Murmak, Miroslav Podlesni, Darren Kisgen, Adrian Schmidt, Alex Batterbee, Michael Brown, Dean Morris, Giampaolo Brunetti, Frank Calcagno, Ruben Hegedűs, Bence Hegedűs, Ádám Búza, László Dudogh, und viele mehr in Großbritannien, Ungarn, und weltweit...

Copyright, 2020, Mindclash Games und verbundene Unternehmen.

Alle Rechte bleiben den jeweiligen Eigentümern vorbehalten.

Mindclash Games hat seinen Sitz in

14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA , 92620

und kann über info@mindclashgames.com kontaktiert werden.

ÜBERSICHT ÜBER DIE SYMBOLE



Technologie



Technologie Schlusswertungsbonus



Fluxkern



Fraktur-Apparat Aufwertungstableau



Glitch



Maschinist



Frakturen der Zeit Modul



Variable Anomalien Modul



Ersatz-Gebäude



Vernetzte Gebäude



Entferne



Sieh dir die angegebene Anzahl Objekte an



Uran/Gold



Entferne Fluxkerne



Entferne Glitches



Rückruf



Tal Hauptstadt Aktion



Fraktur-Apparat Aufwertung



Assimilieren



Extrahieren



Flux-Würfel



Auf das Deck/den Stapel



Unter das Deck/den Stapel



Pfadmarker von Gebäuden und Superprojekten zurücknehmen



Führerkarte