



**DÁVID TURCZI**

with

**VIKTOR PETER & RICHARD AMANN**

# **FRACTURES OF TIME**

**SZABÁLYKÖNYV**



Az Emlékezés napja óta, mikor a népek Időtörései először megjelentek, az emberek Új Föld szerte látni vélték a még felfedezetlen hatodik Időtörést. Ezek a látomások egyre növekvő empátiát és szövetséget váltottak ki azok között, akik megtapasztalták azokat, nagyobb mértékben összekötve őket, mint bármely más néphez való tartozásuk. A következő években tömegesen hagyták el népeiket azok, akik megosztották ezeket a víziókat, felfedezve, hogy ez a hatodik Időtörés létezik. A törés egy új civilizáció alapjait fektette le – egy olyanét, mely az Új Föld embereit egy új nép felé terelte, mely nép: Az Egység útja.

Az Egység útja felfedezői hamarosan rábukkantak egy völgyre a hegyekben, ahol az őshonos növényzet nem csak túlélte a becsapódást, de mutálódott és fejlődött az aszteroida mérgező neutróniumporától. Az így létrejött virágszerű kristályalakzatok egy szubsztanciát szintetizáltak, a fluxot, melyet az Amethynia völgy operátorokként ismert titokzatos lakói gyűjtenek és tanulmányoznak. Az operátorok hajlandóak megosztani a Fracture technológiájuk titkait a Népekkel, de hallgatnak azok mellékhatásairól, melyekkel szemben ők immunisak...

## ÚJ JÁTÉKELEMEK

**MEGJEGYZÉS:** Ennek a kiegészítőnek a legtöbb játékelemét a fő modulhoz, az Idő Szilánkjaihoz használjuk. A Változó anomáliák leírását lásd a 13. oldalon. A szóló játékhoz szükséges játékelemek listáját lásd a különálló szóló szabálykönyvben.



**52 db**  
fluxmagjelző



**4 db** új behíváslapka az eredeti Eszmék számára (Eszméként 1)



**20 db**  
operátor munkás



**18 db** technológiakártya



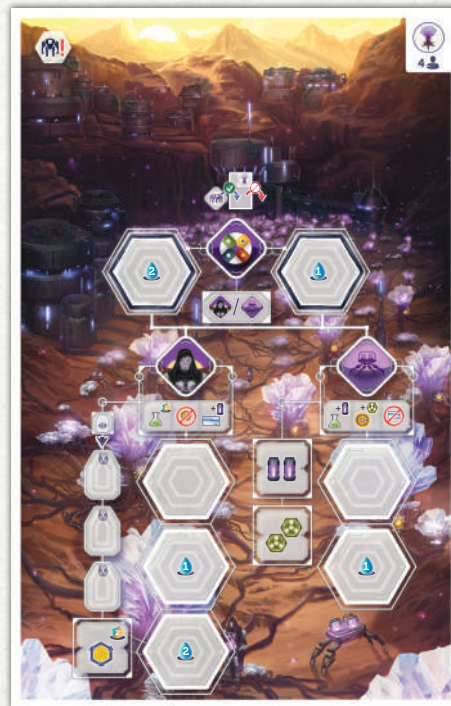
**40 db** téridő-hiba jelölő (Eszméként 8)



**1 db** fluxkocka



**1 db** téridő-hiba kocka



**1x** völgytábla



**5 db** időszilánk-generátor minitábla (Eszméként 1)



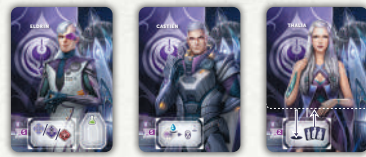
**5 db** időszilánk-generátor fejlesztéslapka



## Új Eszme: Egység útja



1 db Eszmetábla



3 db Egység vezető kártya



8 db Eszmejelölő



6 db hexa alakú expáncél-jelölő



1 db játékos tábla



10 db behívás lapka



6 db lovag minifigura



1 db játékos zászló, műanyag talppal



1 db lovag expáncélfejlesztő-játékos tábla (Új Föld Hírnökei modulhoz szükséges)



8 db csereépület:

215b, 301b, 302b, 303b, 304b, 313b, 314b, 403b



8 db új épület (típusonként 2) és

4 db kapcsolt épület (típusonként 1)

116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418



4 db kezdő erőforrás kártya



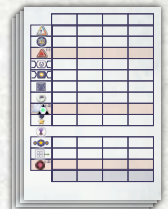
1 db zéró idővonallapka



1 db expáncél mező bővítő lapka



4 db új vezető kártya az eredeti Eszmékhez



1 db pontozótömb



5 db új superprojektlapka



2 db új célkártya



9 db új összeomló Központ lapka (központi akció típusonként 3)

**MEGJEGYZÉS:** Az alapjátékhoz hasonlóan, a munkások és erőforrások száma korlátlan (a fluxmagokat is beleértve). Abban a valószínűtlen esetben, ha elfognának, használhatók bármit a helyettesítésükre.

## Változó Anomáliák modul



16 db változó anomália



1 db új célkártya



4 db anomáliaeltávolító lapka (játékosonként 1)

# VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

## ALAPJÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a völgytáblát a központi játéktábla mellé a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé. (2 játékos esetén fedjük le a jobb oldali, felső hexamezőt.) Helyeztetek egy operátort minden operátormezőre a tábla bal oldalán.
- 2 Helyezzétek a fluxmagjelzőket az energiacellák mellé, az operátorokat pedig a többi munkás mellé.
- 3 Mielőtt az épületek paklijait előkészítitek, az alapjáték következő épületeit cseréljétek le a kiegészítőben található épületekre: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403. Ezenkívül keverjétek hozzájuk az új épületeket: 116-118, 216-218, 316-318 és 416-418. Végül helyezzétek a legfelső épületlapkákat képpel felfelé az elsődleges paklik mellé, elkezdve a másodlagos paklikat

**MEGJEGYZÉS:** A 16-ra és 17-re végződő épületek csak az Idő Szilánkjai kiegészítővel játszhatóak, azonban lehet ezek nélkül, csak a többi új épülettel játszani (a 18-ra végződők, illetve a 215B, 301-304B, 313B, 314B és 403B épületek).

- 4 Keverjétek meg a technológiakártyákat és helyezzétek képpel felfelé az épületek mellé. Ez lesz az elsődleges pakli a technológiák völgyből való megszerzéséhez. Helyezzétek a legfelső kártyát képpel felfelé a pakli mellé, elkezdve a másodlagos paklit, hasonlóan az épületekhez.
- 5 Mielőtt előkészítitek a célkártyákat, keverjétek bele a két új célkártyát. A kiegészítővel való első játékhoz javasoljuk, hogy a két új célkártya legyen benne a kezdő öt célkártyában és a maradék hármat válasszátok véletlenszerűen.
- 6 Válasszátok véletlenszerűen összesen hat szuperprojektet, helyezzétek őket képpel lefelé: kettőt az Idő Szilánkjából és négyet az alapjátékból. Anélkül, hogy megnéznétek bármelyiket, keverjétek össze őket.
- 7 Idővonal előkészítése. Csak három Korszak van a Becsapódás előtt és kettő Korszak a Becsapódás után, illetve **ezenek felül** van egy zéró Korszak (nem számoljuk a Becsapódás előtt, azonban van idővonalalapkája és egy hozzárendelt szuperprojektje is). Helyezzétek a 6. lépésben előkészített pakliból egy szuperprojektet képpel lefordítva minden idővonalalapka fölé, majd fordítsátok képpel felfelé a zéró Korszak és az 1-es Korszak fölöttit, és helyezzétek a játékosok fókuszjelölőit az 1-es Korszak alá.
- 8 Helyezzétek 3 GYP-t az utolsó Korszak szuperprojektjére. (Ha egy játékos megépíti azt, megszerzi a 3 GYP-t.)
- 9 Ne helyezzétek nyersanyagokat a bányászat akció jobb oldali mezőire (lásd a Változások a bányászat akcióban részt a 8. oldalon).

**MEGJEGYZÉS:** Ez az alap előkészítés nem tartalmazza a Változó Anomáliák modult.



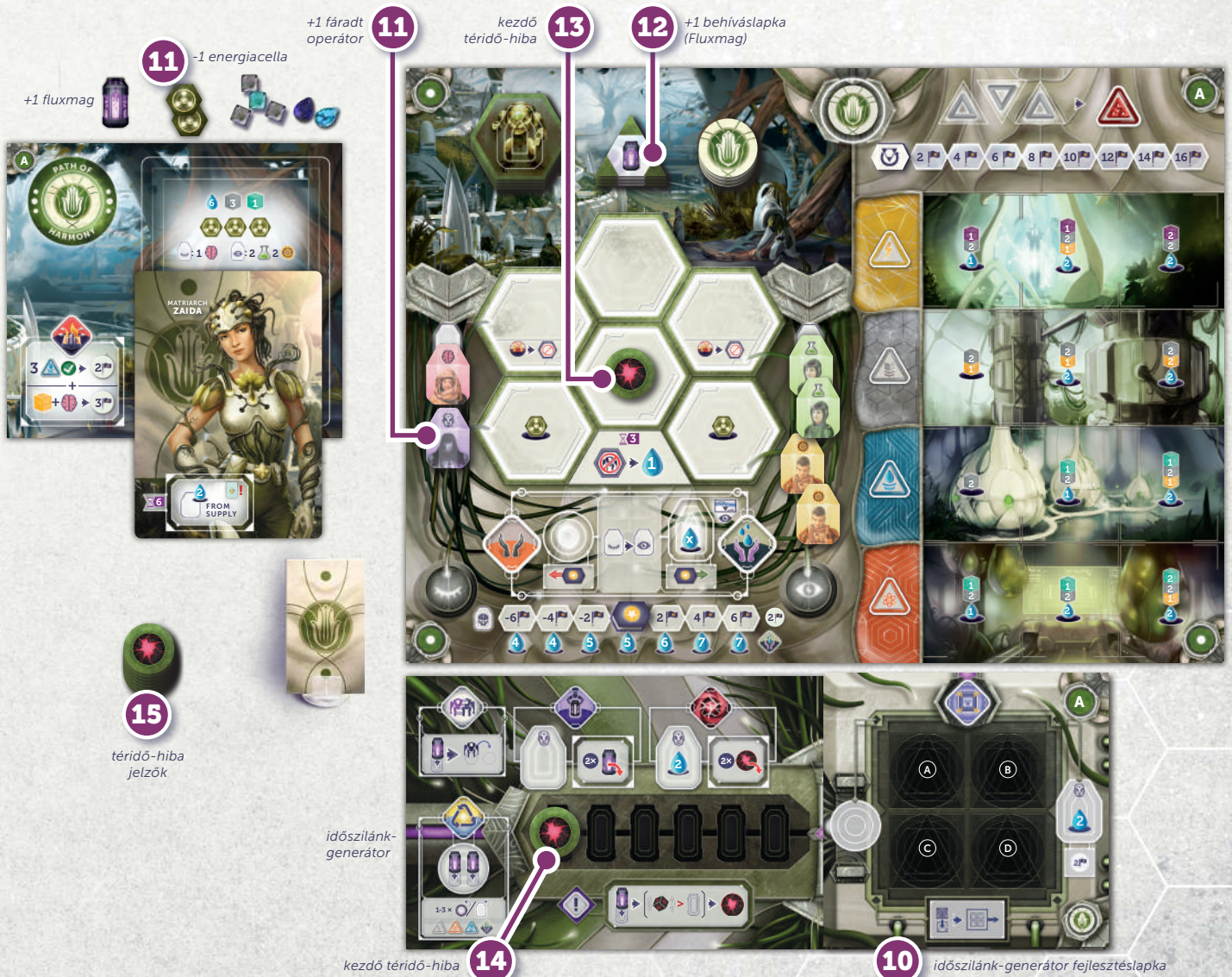
## JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

**MEGJEGYZÉS:** Az Egység útja, az új Eszme, mely gyakorlatiasságot és toleranciát hirdet, bármely más Eszme helyett választható. Minden Eszme kapott egy harmadik vezetőt is (lásd a részleteket a függelékben), melyet a szokásos szabályok szerint lehet választani.

- 10** Minden játékos megkapja az Eszméjének időszilánk-generátor tábláját és elhelyezi a játékosablaja közelében. Minden játékos fedje le a jobb oldali 4 mezőt az időszilánk-generátor fejlesztéslapkájával. A játékosok eldönthetik, hogy az „A” vagy „B” oldalát használják, de minden játékosnak ugyanazzal a betűjelű oldallal kell játszania. (Az asszimmetrikus „B” oldalak leírásai a Függelékben találhatóak.) Amikor az időszilánk-generátor „B” oldalával játszunk, néhány fluxmezőn erőforrás/víz/munkás/fluxmag látható. Ebben az esetben minden játékos helyezze el az ott látható jutalmat a fluxmezőre; melyeket akkor lehet begyűjteni, mikor először kerül flux az adott mezőre. (Ha a jutalom egy fluxmag, helyezzük a mező mellé.)

**MEGJEGYZÉS:** Javasoljuk, hogy az első játékok során a szimmetrikus „A” oldalakat használjátok, mielőtt az asszimmetrikus „B” oldallal is játszanátok.

- 11** Az **Egység útja kivételével**, minden Eszme 1-el kevesebb energiacellát kap, de kap 1 fluxmagot és 1 fáradt operátor munkást. Az Egység útja az Eszmetábláján látható erőforrásokkal kezdi a játékot.
- 12** Minden játékos elveszi az új behívóslapkáját (egy Fluxmagot) és az elérhető behívóslapka-készletéhez rakja.
- 13** Minden játékos elhelyez 1 téridő-hiba jelzőt a játékosablaja alsó exopáncélmezőinek egyikére (ez a mező nem érhető el a játék kezdetén - lásd a Téridő-hibáknál a 11. oldalon).
- 14** Minden játékos elhelyez 1 téridő-hiba jelzőt az időszilánk-generátorának első mezőjére.
- 15** Minden játékos elhelyezi a maradék 6 téridő-hiba jelzőjét a játékosablaja közelében.



## KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A lélegzetelállító Amethynia-völgy felfedezése új lehetőségeket nyitott meg a Eszmék számára. A völgyet fémjelző, rejtélyes Szilánk technológia lehetővé teszi, hogy ugyanaz a dolog egyszerre legyen jelen két helyszínen – és ha az exopáncéljaikra használják, az Eszmék lényegében megkétszerezik azoknak a hatásfokát. A folyamat azonban nem teljesen stabil, de szerencsére a völgy néhány lakója önkéntesen csatlakozik az Eszmékhez, mint operátor, így csökkentve az úgynevezett „villanás” veszélyeit. A tömeges kivándorlás korszakával és az Egység útja kialakulásával lassult a rettegett becsapódásra való felkészülés, a Szilánk technológiával kapott extra hatékonyságra most minden eddiginél nagyobb szükség van.

## VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENTEBEN

### ZÉRÓ KORSZAK



A játék normál kezdete elé egy bekerült egy új Korszak („zéró Korszak”), saját idővonallappkával és felfedett szuperprojekttel.

A játék kezdetén, mielőtt elkezdődne szokásos módon az 1. korszak fordulója, végre kell hajtani egy **Behívás fázist** (de a többi fázist nem), mely során helyezük a behíváslapkát a zéró Korszak lapkájára. Ezt követően folytassátok az 1. Korszakkal a szokásos módon, beleértve az Előkészületi fázist (frissítsétek az épületpaklikat és a technológiapaklit, és fedjétek fel a következő szuperprojektet) és a Paradoxon fázist (amelyet az első Korszakban az alapjátékban egyébként kihagyunk).

**FONTOS:** Nem lehet behívni exopáncélt a zéró Korszak Behívás fázisa során

**MEGJEGYZÉS:** Ha mindent helyesen csináltatok, az első akció előtt három szuperprojekt van felfordítva, illetve két épület és két technológia van a másodlagos paklikban.

**MEGJEGYZÉS:** Ha egyéb kiegészítővel is játszottok, olvassátok el a 15. oldalt a lehetséges szabályváltozásokról.

## 1 ELŐKÉSZÍTÉS FÁZIS VÁLTOZÁSOK

- Amikor elhelyezitek az új munkásokat a Központban, helyeztetek egy operátort minden üres mezőre a bal oldali operátor munkásmezőkre a völgyben.



- Amikor frissítitek az épületeket, ugyanolyan módon frissítsétek a technológiapaklit is.
- Ne helyeztetek nyersanyagokat a bányászat akció jobb oldalára. (A bal oldalt a szokásos módon töltsétek fel a nyersanyagokkal.)

### EGYSÉG ÚTJA



Ez a kiegészítő tartalmaz egy ötödik Eszmét: az Egység útját. Minden szabály ugyanúgy vonatkozik rájuk is (a Játékos Előkészületek 11. lépésében leírtak kivételével), mint bármely más Eszmére. Ne feledjétek, az ötödik Eszme megjelenése nem hoz öt-játékos lehetőséget a játékba.

A Függelékben további információkat találtok az Egység útja vezetőinek leírásáról, az evakuálási feltételekről és játékosablájuk „B” oldaláról.

### AZ OPERÁTOR MUNKÁS



Az operátor egy új típusú munkás, amely bárhova elhelyezhető (ebbe beleértve a munkás-specifikus épületeket és szuperprojekteket is, **kivéve, ha** az adott helyre csak zseni helyezhető), de nem kap meg semmilyen kedvezményt, amely valamely munkásra vonatkozik:

- Az operátor nem kap 1 titán kedvezményt az építkezés akció végrehajtásakor.
- Az operátor **nem** toborozhat zsenit.
- Az operátor csak 3 vizet kap a víztisztítás akció végrehajtásakor.
- Az operátor elhelyezhető olyan épületen, mint a 407-es (figyelmen kívül hagyja a korlátozásokat), de a 408-ason **nem** marad éber (nem kapja meg a bónuszt).

**FONTOS:** A zseni **nem** helyezhető le a csak operátornak fenntartott helyekre, és az operátor **nem** helyezhető le a csak zseninek fenntartott helyekre.

Az operátort **nem** lehet a Központban toborozni; csak a völgyben toborozható (lásd a 9. oldalon).

## IDŐVILLANÁS



A fluxmag egy új erőforrás, melyet az expáncélok új akcióhelyre való „villanás”-ánál (mozgásánál) használhatsz fel. Az idővillanást az időszilánk-generátor fluxmagok segítségével való feltöltésével végezheted.

A körödben, mint egy **akció** (azaz új munkás elhelyezése helyett), elhelyezhetsz 1 fluxmagot a készletedből az időszilánk-generátorod baloldali üres helyére, hogy villanást hajthass végre.

**MEGJEGYZÉS:** Ha nincs üres hely az időszilánk-generátoron, nem lehet villanni.

**FONTOS:** Mikor az időszilánk-generátor „B” oldalával játszotok, néhány mezőn további költség található. Ha nem tudod megfizetni ezt a költséget, nem tudsz villantani. Ha a fluxmag mezőjén el van helyezve egy nyersanyag/víz/munkás/fluxmag (egy egyszeri hatás miatt), azt helyezd azonnal a készletedbe (vagy a munkást az éber oszlopodba).



Ha a munkás az expáncélban **nem operátor**, dobj a flux- és a téridő-hiba kockákkal. Ha a fluxkocka értéke nagyobb, mint az időszilánk-generátoron látható üres mezők száma, helyezd 1 téridő-hiba jelzőt a téridő-hiba kocka által meghatározott helyre. Ha célkártya az eredmény a kockán, helyezd 1-1 téridő-hiba jelzőt 2 különböző célkártyára.



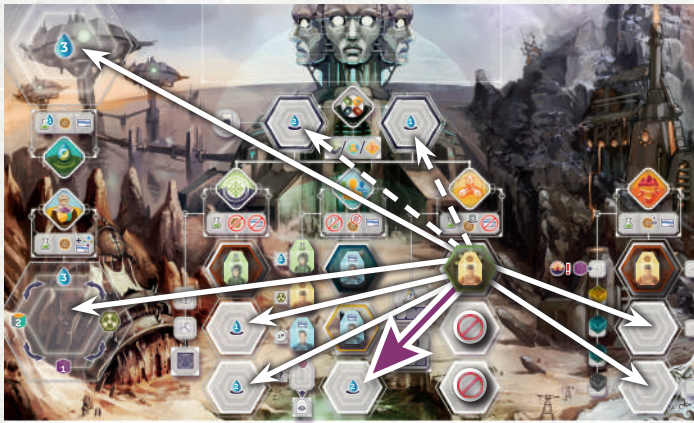
Válassz az expáncéljaidból egy olyat, amely **egy munkással együtt a központi játéktáblán található**, és át szeretnéd helyezni.

**FONTOS:** Mikor ezt az akciót használod, nem helyezhetsz át expáncélt a völgytábláról (vagy bármely más kiegészítő játéktábláról, ha kombináljátok őket) másik táblára és nem helyezhetsz át expáncélt völgy akcióhelyről egy másikra. Az evakuálás akciótábla nem számít külön játéktáblának.



Ezt követően helyezd át a választott expáncélt **egy másik akcióhoz tartozó** üres mezőre (figyelve a munkások korlátozásaira), és hajtsd végre az akciót ezen a mezőn.

**MEGJEGYZÉS:** Bár szabályos átmozogni egy központi akcióról a Világtanácsra, ugyanazt az akciót nem lehet másolni, mert az exopáncél eredeti helyszínén lévő akciómező automatikusan felszabadul.



Az akció aktiválását követően vedd vissza a munkást az exopáncélból a normál Korszak Vége fázisnak megfelelően. Az üres exopáncélt hagyd ott, ahova áthelyezted (ezzel az exopáncéllal nem lehet újra villanni ebben a Korszakban).

**MEGJEGYZÉS:** Éber akcióhelyre való idővillanást követően a munkások (azaz egy mérnök vagy zseni a bányászat akcióra mozogva) az éber oszlopba kerülnek vissza.



## IDŐVILLANÁS AKCIÓ ÖSSZEFOGLALÁS:

- Költs el egy fluxmagot az időszilánk-generátorodra.
- Dobj a flux- és téridő-hiba kockával (kivéve, ha operátorral hajtod végre a villantást).
- Ha a fluxkocka értéke magasabb, mint az üres mezők száma az időszilánk-generátorodon, helyezz el a téridő-hiba kocka szerint a téridő-hibá(ka)t.
- Helyezd át az exopáncélt egy másik akció akcióhelyére és hajtod végre az új akciót.
- Vedd vissza a munkást, üresen hagyva az exopáncélt, amellyel így nem lehet ismét villanást végrehajtani ebben a Korszakban.



## VÁLTOZÁS A BÁNYÁSZAT AKCIÓBAN

A bányászat akció jobb oldalára már nem helyezünk nyersanyagokat. Helyette, amikor egy exopáncélt helyezel ide (normál módon vagy villanást követően), egyszerűen elveszed a megfelelő nyersanyagot a készletből a bal oldali oszlopból választott nyersanyag mellett. Előfordulhat, hogy a bal oldalról elfogy a nyersanyag - ebben az esetben bármelyik exopáncélért, amelyet a bányászat akcióra helyezel, csak 1 nyersanyagot vehetsz el (a készletből, a jobb oldalon láthatóaknak megfelelően).

## — AZ IDŐSZILÁNK-GENERÁTOR —

A fentebb leírtaknak megfelelően az időszilánk-generátorokat az elhasznált fluxmagok tárolására használjuk, de mivel a flux instabil, a felhasznált magok halmozódása folyamatosan növeli az esélyét, hogy a következő idővillanás veszélyes téridő-hibát okozzon. Mindamellet az időszilánk-generátornak is van számos akciómezője, melyek segítenek enyhíteni a flux technológia kockázatait.



**Fluxmagok eltávolítása:** *Csak operátorral.* Távolíts el legfeljebb 2 fluxmagot az időszilánk-generátorod jobboldali legszélső, fluxmaggal lefedett mezőiről, és helyezd vissza azokat az általános készletbe.



**Téridő-hibák eltávolítása:** *Csak operátorral.* Fizess 2 vizet, hogy eltávolíts legfeljebb 2 téridő-hibát bárholonnan. Helyezd vissza őket a személyes készletedbe.



**Visszahívás:** *Eszme-akció.* Helyezz 2 fluxmagot az időszilánk-generátorra, és visszavehetsz legfeljebb 3 munkást és/vagy Eszme-akció jelzőt a **játékostábládról** (lásd a korlátozásokat később) a normál Korszak Vége fázisnak megfelelően. Ezt követően dobj a flux- és téridő-hiba kockákkal **egyszer** a fenti „Idővillanás” leírása szerint, hogy lásd, el kell-e helyezni téridő-hiba jelzőt.



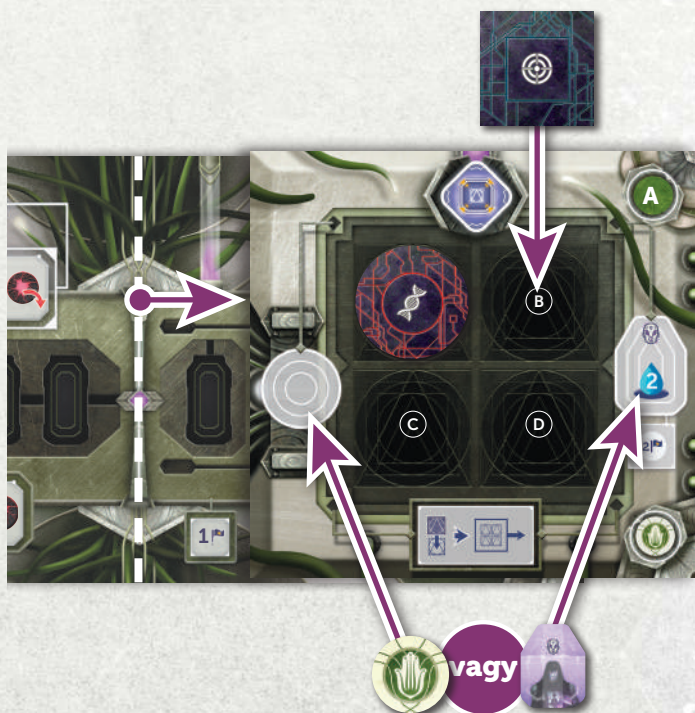
A munkásokat ugyanúgy kapod vissza, mint a Korszag vége fázisban: az éber munkások az éber oszlopba, a fáradt munkások a fáradt oszlopba és az elveszített munkások a közös készletbe kerülnek.

**FONTOS:** a munkásokat és/vagy Eszme-akció jelzőket csak gyárakból, létfenntartókból, laborokból és az itatás/kényszerítés akciómezőkről lehet visszavenni. Nem lehet visszavenni erőművekből, szuperprojektekből, vezetői képességről, időszilánk-generátorokról, exopáncélból, vagy bármely más, a játékosablán kívüli helyről.



**Időszilánk-generátor fejlesztés:** *Eszme-akció VAGY csak operátorral.* Helyezz egy már megszerzett találmányt az időszilánk-generátor fejlesztéslapkára és told el jobbra a lapkát, felfedve egy újabb fluxmagmezőt. Ez növeli az generátorban maximálisan felhasználható fluxmagok számát és csökkenti a téridő-hiba szerzésének az esélyét.

- A lapkára helyezett találmány ott marad a játék végéig és elköltöttnek számít.
- Az elhelyezett találmánynak eltérő **ikonnal** kell rendelkeznie (alakzat nem számít), mint a lapkán már meglévő többi találmánynak.
- 2 víz befizetésével használható az akció, csak operátorokkal elérhető munkás akciómezője, de kapsz 2 győzelmi pontot, ha ezt használod.
- Ugyanabban a Korszakban használható az Eszme-akció is és a csak operátorral elérhető munkás akció is.
- Nem használható a csak operátorral elérhető akciómezőt (a 2 GYP megszerzéséért), ha az időszilánk-generátorod már teljesen kifejlesztett.



A fejlesztett időszilánk-generátorért a játék végén kapott győzelmi pont megegyezik a felfedett fluxmagmezők alatt látható legmagasabb győzelmi pont értékével.

**MEGJEGYZÉS:** Amikor az időszilánk-generátorok „B” oldalával játszotok, a fejlesztések egy új, egyszeri hatást fedhetnek fel, egy nyersanyagot/vizet/munkást/fluxmagot. Ekkor azonnal helyezd a fluxmagmezőre a látható bónuszt, és ezt akkor gyűjtheted be, mikor először helyezel oda fluxmagot (a „Idővillanás” alatt leírtak szerint).

## VÖLGYTÁBLA

Ezen a táblán két akció található, a játékoszámtól függően két vagy három elérhető akciómezővel. Szintén rendelkezik legfeljebb két Központ akciómezővel is.



## ASSZIMILÁCIÓ AKCIÓ

Válassz az alábbi két lehetőségből:

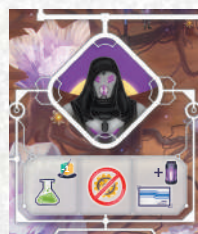
- **Operátor toborzása,** azaz helyezd az operátort az éber oszlopba, vagy

- **Technológiakártya szerzése:**



2 arany és/vagy urán elköltésével megszerezheted bármelyik elérhető technológiakártyát az elsődleges vagy a másodlagos pakli tetejéről (hasonlóan, ahogy épületeket lehet szerezni egy építés akcióval). Néhány technológiakártyának további költsége van (amely a kártya jobb felső részén látható), amit azonnal meg kell fizetni az adott kártya megszerzésekor (akkor is, ha nem ezzel az akcióval szerezted a kártyát). Helyezd az újonnan megszerzett technológiakártyá a játékosablád mellé. A játék során szerezhető technológiakártyák száma nincs korlátozva. A technológiakártyákkal kapcsolatos további információkat lásd a Függelékben.

### Munkásokra vonatkozó feltételek



- Ha adminisztrátorral hajtod végre, kapsz 1 további fluxmagot.
- Ha tudóssal hajtod végre, és ha a „Technológiakártya szerzését” választod, 1 arannyal vagy uránnal kevesebbet kell fizetni a kártyáért.

- Nem hajtható végre mérnökkel.
- Ha zsenivel hajtod végre, válassz **egy** a két bónuszból.
- Ha operátorral hajtod végre, nem kapsz bónuszt.

## TÉRIDŐ-HIBÁK

A téridő-hibák az instabil szilánk-generátorok túlzott használatának káros mellékhatásai. A téridő-hibák olyan övezeteket teremtenek, ahol az idő gyakorlatilag megáll, és megszabadulásukhoz a Völgy operátorainak szakértelmére van szükség.

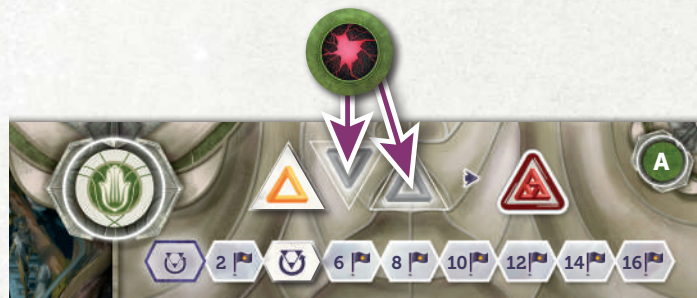
A téridő-hiba jelzőket a dobott téridő-hiba kocka ikonjával jelzett helyszínre kell helyezni és a következő hatásai vannak:

- **Időutazássáv** (max 1): Nem lehet előrehaladni az időutazássávon, mikor eltávolítasz egy behíváslapkát időutazással.

**MEGJEGYZÉS:** Használhatod az erőműveket a fókuszod beállításához és a még meglévő behíváslapkák visszafizetéséhez, csak hagyd ki az előrehaladást az időutazássávon.



- **Paradoxon sáv** (maximum 2). Kevesebb paradoxon után kapsz anomáliákat. Egy téridő-hiba jelző elhelyezésekor a paradoxonsávban azonnal kaphatunk anomáliát (ha nincs több üres mező).



## BEGYŰJTÉS AKCIÓ



Válassz egyet az alábbi két lehetőségből:

- Kapsz 2 fluxmagot, vagy
- Kapsz 2 energiacellát.



### Munkásokra vonatkozó feltételek

- Ha tudóssal hajtod végre, kapsz 1 további fluxmagot (akkor is, ha a 2 energiacella megszerzését választottad).
- Ha mérnökkel hajtod végre, kapsz 1 további energiacellát (akkor is, ha a 2 fluxmag megszerzését választottad).
- Nem hajthatod végre adminisztrátorral.
- Ha zsenivel hajtod végre, válassz **egy**et a két bónusból.
- Ha operátorral hajtod végre, nem kapsz bónuszt.



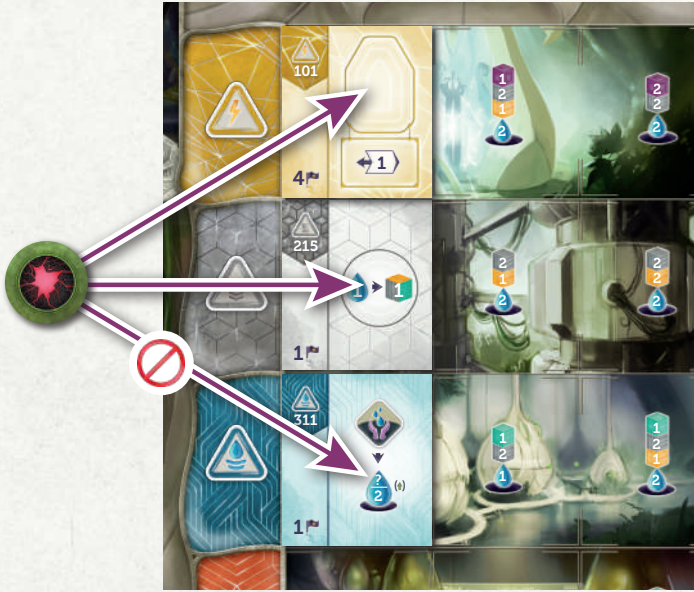
## VÖLGY KÖZPONT AKCIÓ

Választhatsz egy olyan völgy akciót, **amelyen nincs több elérhető akciómező** és végrehajthatod azt. A lemásolt völgy akció munkáskorlátozásai és bónuszai érvényesek a Völgy Központban elhelyezett munkásra, de a mezőhöz kapcsolódó jellemzők (pl. a hexamezők vízköltségei) nem. Ennél az akciónál ezek ugyanúgy működnek, mint a központi játéktábla Világtanácsának Központ akciónál.

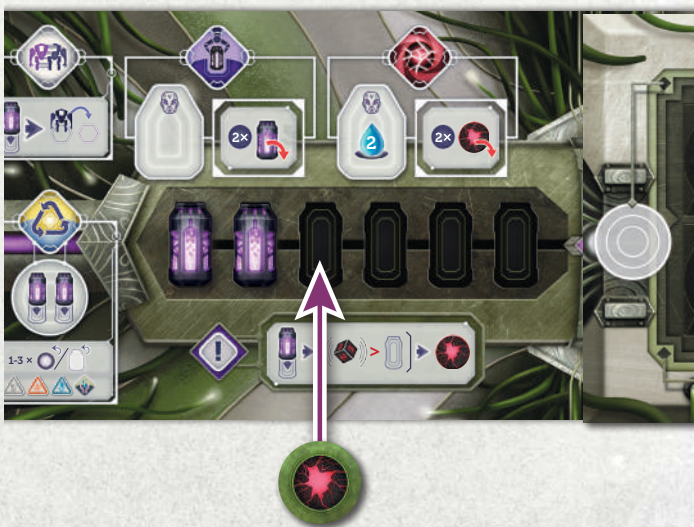


**EMLÉKEZTETŐ:** Nem lehet **kifelé** villanni a völgytábláról akciómezőiről (de **befelé** villanni megengedett).

- **Épületek** (épületenként vagy szuperprojektenként maximum 1, a téridő-hiba jelzőt csak munkásmezővel vagy Eszme-akció mezővel rendelkezésre lehet helyezni): Nem használható az épületet vagy szuperprojektet, és nem kapod vissza a munkást/Eszme-akció jelzőt, amíg nem távolítod el a téridő-hiba jelzőt. Hagyd figyelmen kívül a téridő-hibás épületeket és szuperprojekteket bármilyen, játékon belüli hatás szempontjából, ami kapcsolatban van velük (mint a Harmónia útja „B” oldalának képessége). Az érintett épületek/szuperprojektek akkor is érnek GYP-t a játék végén, ha a téridő-hiba jelző még rajtuk van. Válaszd ki, melyik épületet/szuperprojektet tiltod le ilyen módon.



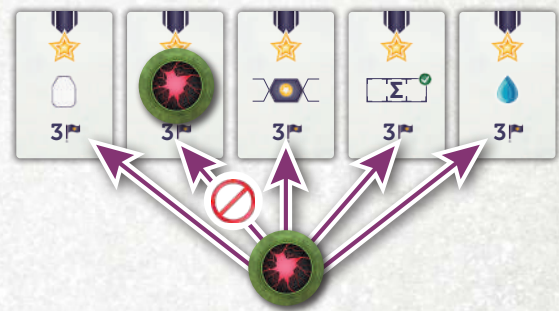
- **Szilánk-generátor** (üres, látható mezőnként a sávon maximum 1): Helyezz egy téridő-hiba jelzőt a szilánk-generátorod baloldali legszélső, üres, látható mezőre. Hagyd ki a téridő-hiba jelzős mezőket, mikor elhelyezel/elveszel fluxmagot, így növelve az esélyét a villanásnál, hogy további téridő-hiba jelzőt kapj. Akkor is megkapod a GYP-t a fejlesztett mezőkért, ha azokon téridő-hiba jelzők vannak.



- **Exopáncél mező** (mezőnként maximum 1): Ha van téridő-hiba jelző egy mezőn, ez a mező nem használható exopáncél aktiválására és nem termel vizet az Aktiválási fázis alatt. Kiválaszthatod, melyik mezőre helyezed a téridő-hiba jelzőt. Ha ez a mező a Becsapódás során megsemmisül, a téridő-hiba jelző akkor is ott marad. Ez már nem befolyásolja a játékot, de továbbra is eltávolítható akcióval vagy más hatással és a végső pontozásnál is számít. A Becsapódás után új téridő-hiba már **nem** helyezhető tiltott exopáncél hexamezőre.



- **Célkártyák** (minden játékosnak célkártyáinként maximum 1): helyezz **két** téridő-hiba jelzőt **két** különböző célkártyára a választásod szerint. Nem szerezhetsz pontot olyan célkártyából, amelyen téridő-hiba jelződ van. Ha pontot kapnál, a GYP-t a sorban második kapja ezért a célért helyetted (vagy potenciálisan a harmadik- vagy negyedik helyezett – vagy **senki** – ha további téridő-hiba jelzők vannak). Ha csak egy célkártya maradt téridő-hiba jelző nélkül, csak egy téridő-hiba jelzőt helyezz el (arra a kártyára).



A téridő-hiba jelzőktől általában az alábbi módokon szabadulhatsz meg:

- a téridő-hiba eltávolítása akcióval a szilánk-generátoron vagy
- néhány új összeomló Központ lapkával.

**FONTOS:** Ha olyan helyre kellene elhelyezni a téridő-hibát, ahol nincs elérhető hely, addig dobd újra a téridő-hiba kockát, amíg érvényes eredménye lesz. Abban a valószínűtlen esetben, ha mind a nyolc téridő-hiba jelződ játékban van, nem kapsz több téridő-hibajelzőt.

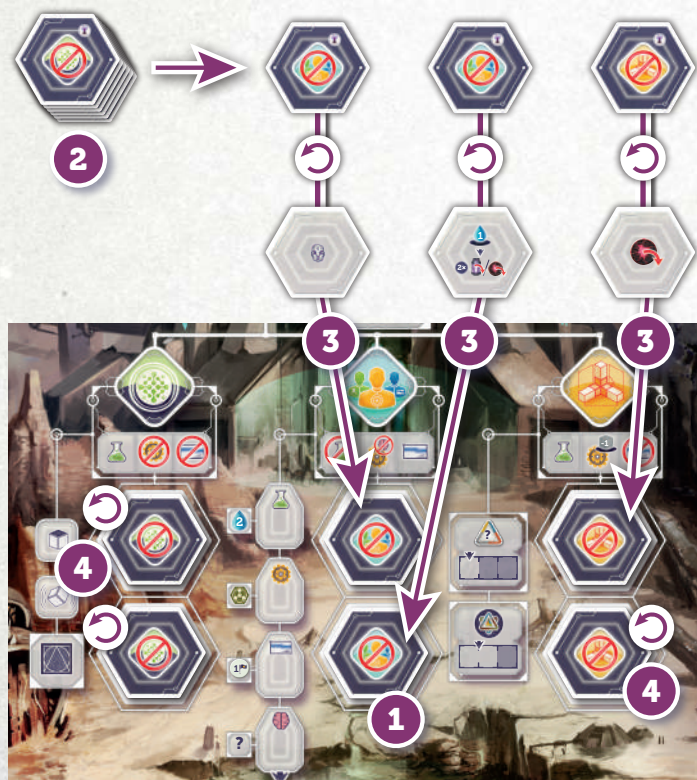
## BECSAPÓDÁS VÁLTOZÁSOK

### ÚJ ÖSSZEOMLÓ KÖZPONT LAPKÁK

Becsapódásnál kövessétek az alábbi lépéseket az összeomló Központ lapkák beállításához:

- 1 Helyezzétek el az alapjáték összeomló Központ lapkáit az alapjáték szabálykönyvének leírása szerint, de képpel lefelé.
- 2 Keverjétek meg a 9 új lapkát, és véletlenszerűen válasszatok 2/3/4-et belőlük a 2/3/4 fős játékhöz.
- 3 Helyezzétek az alapjáték lapkáinak tetejére képpel felfelé az új lapkákat, fentről lefelé az akciójuknak megfelelően (a hátoldalán láthatóak).
- 4 Fordítsátok fel az alapjáték azon összeomló Központ lapkáit, amelyekre nem került második lapka.

Mikor elvesztek egy exopáncélt ezekről az új lapkákról, lefordítás helyett távolítsátok el azokat, és fordítsátok fel az alatta lévő lapkát.



Lásd a Függeléket az új összeomló Központ lapkák teljes leírásáért.

Mikor egy játékos egy összeomló Központ lapkáról villan el, ugyanúgy járjon el, mint amikor visszaveszitek az exopáncélt róla a Korszak vége fázisban: vegyétek le a felsőt (és fordítsátok fel az alatta levőt), vagy fordítsátok le és hagyjátok tiltottként (ha ez az utolsó lapka a mezőn).

## JÁTÉK VÉGE VÁLTOZÁSOK

Amikor az Idő Szilánkjeival játszottok, 3 új lehetőség van a pontszerzésre. Használjátok az új pontozótömböt ezeknek az összesítésére.

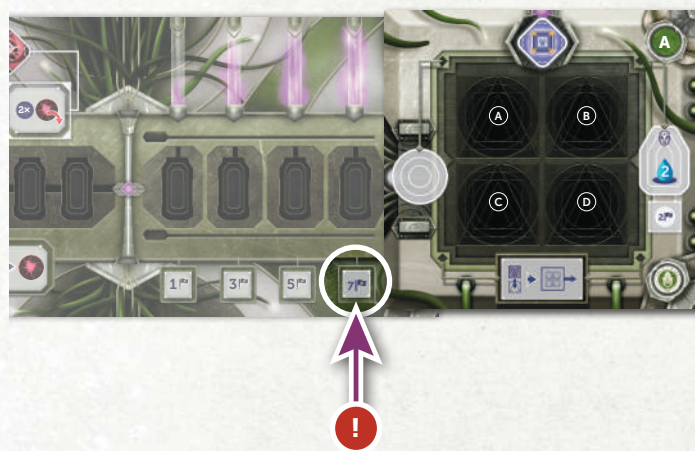


Minden játékos **mínusz 2 győzelmi pontot** kap a játékban lévő minden téridő-hiba jelzője után.



Minden játékos megkapja a technológiakártyáin lévő játék végi bónusz pontokat.

Minden játékos megkapja az időszilánk-generátorán felfedettek közül a láthatóak közül a jobb oldali legszélső győzelmi pontot.



**MEGJEGYZÉS:** Az időszilánk-generátor fejlesztéslapkára helyezett tudományok nem érnek pontot és nem számítanak a tudományok sorozatába sem a játék végén.



# VÁLTOZÓ ANOMÁLIÁK MODUL



A Változó anomáliák modul játszható az Idő Szilánkjai modullal együtt is és nélküle is..

## VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

- 1 Hagyjátok az alapjáték anomáliáit a dobozban. Keverjétek meg az új anomáliákat, és helyezétek őket képpel felfelé az épületek mellé. Ez lesz az anomáliák elsődleges paklija. Mikor az Idő Szilánkjai modullal játszottok, helyezétek a legfelső lapkát az elsődleges pakli mellé, elkezdve így egy másodlagosot, akárcsak az épületeknél.
- 2 Keverjétek az új célt a célkártyák paklijába. Ha először játszottok ezzel a modullal, javasoljuk, hogy az újat válasszátok ki, és mellé még négy másikat véletlenszerűen a többiből.
- 3 Minden játékosnak adjatok egy anomálieeltávolító lapkát, melyeket helyezetek a játékosablák **mellé**.



## 1 ELŐKÉSZÜLETEK FÁZIS VÁLTOZÁSOK

Amikor az épületepklikat frissítitek, mozgassatok át egy anomáliát is az elsődleges pakliról a másodlagos paklira, hasonlóan az épületekéhez.

## 2 PARADOXON FÁZIS VÁLTOZÁSOK

Amikor anomáliát kapsz (Paradoxon fázisban vagy más fázis során), választanod kell **egy**et a látható anomáliákból. Ha több játékos is kapna Anomáliát a Paradoxon Fázis alatt, a választás körrendben történik az Első Játékoshoz legközelebbivel kezdve (beleértve az Első játékost is).

**FONTOS VÁLTOZÁS:** Anomália szerzése esetén nem kapsz automatikusan vissza egy behíváslapkát az idővonallapokról. Néhány anomália oldalsávján szerepel a „becsapódás előtt” vagy „becsapódás után” ikon: egy függőben lévő behíváslapkát **csak** akkor lehet visszaszerezni, ha az anomália megszerzésének ideje megfelel a feltételnek. Továbbá az egyik anomálián nincs „behíváslapka visszaszerzése” ikon, így amikor ezt az anomáliát szerzed meg, soha nem szerezhetsz vissza behíváslapkát.



Becsapódás előtt



Becsapódás után



Bármely Korszakban

**MEGJEGYZÉS 1:** Ezek a behíváslapka visszaszerzési feltételek az aktuális Korszaktól függenek (amikor az anomáliát szereztétek), és nem attól a Korszaktól, amelyikről a behíváslapkát visszaszerznék.

**MEGJEGYZÉS 2:** Az új anomáliák beleszámítanak a Megváltás útja evakuálási feltételeibe és bármely más képességbe, amely anomáliák gyűjtését követeli meg.

**MEGJEGYZÉS 3:** A Harmónia útja speciális képessége a játékosablakjának „B” oldalán továbbra is érvényes - ha egy épület elvesztését választja, nem vehet el anomáliát egyik pakliból sem.

## 5 AKCIÓKÖRÖK

A legtöbb új anomáliának különböző pozitív vagy negatív hatása is lehet. Némelyiket úgy használjátok, mint az épületeket (bár nem számítanak épületeknek), némelyik olyan passzív képességgel rendelkezik, melyet az akciókörök fázisán belül vagy azon kívül alkalmazhattok. Az összes lapka képességének teljes leírását a Függelék tartalmazza.



**Ebben a modulban változott az anomáliák eltávolításának a módja.** Ahelyett, hogy a munkást az anomáliára helyeznétek, helyezétek az anomaliaeltávolító lapkán látható anomaliaeltávolítás munkás mezőre. Úgy kezeljétek ezt az akciót, mintha a játékosablakokon lenne.

Fizess ki az anomalia eltávolításának a lapkán látható költségeit, majd válaszd ki, melyik anomáliát távolítod el. Ez az anomalia így kikerül a játékból. Ha az eltávolított anomálián (X13-X16) volt munkás, ezt a munkást normál módon szerzed vissza a Korszak vége fázisban (a fáradt vagy az éber oszlopba, attól függően, hogy az akciómező a munkást éber tartotta vagy sem). A munkást ekkor még **nem** távolítod el az anomaliaeltávolító lapkáról.

**MEGJEGYZÉS 1:** Abban a valószínűtlen esetben, ha minden anomáliát kihúztatok a pakliból, keverjétek össze az összes eltávolított anomáliát és alkossatok belőlük egy új elsődleges paklit.

**MEGJEGYZÉS 2:** Ezt a modult használva az anomalia eltávolításának költsége 1-gyel kevesebb vízbe kerül az alapjáték anomáliáihoz képest.

### Munkásokra vonatkozó feltételek:

Bármely munkással végrehajthatjátok ezt az akciót, és a munkás elveszik, mikor visszaszerzitek (a Korszak Vége fázisban).

**FONTOS:** Az anomalia-eltávolító lapka **nem** épület. Bármely képesség, amivel vissza lehet venni egy munkást egy épületről, nem használható erre a lapkára.

Ezen változás miatt Korszakonként csak egy anomáliát távolíthatok el (normál módon), mivel a munkást csak a Korszak végén, a Korszak vége fázis alatt veszitek le az anomalia eltávolítás mezőről.

## KEZDŐ ERŐFORRÁS DRAFT

Amikor a Kezdő erőforrás draft változatot használjátok az Idő Szilánkjai modullal együtt, keverjétek a négy új kezdő erőforrás kártyát az alapjáték kezdő erőforrás kártyáihoz.

Ezt követően az Eszme-táblán megjelölt kezdő erőforrások helyett minden játékos vegyen magához:

- 2 tudóst (éber)
- 1 mérnököt (éber)
- 1 operátort (fáradt)
- 1 energiacellát
- 1 fluxmagot
- 2 vizet



A többi szabály (beleértve a kiosztott kártyák számát) nem változik az alapjátékban leírt Kezdő erőforrások kiválasztása szabályokhoz képest. 12/9/4 kártya marad a 2/3/4 fős játékban; ezeket tegyük vissza a dobozba.

## IDŐ SZILÁNKJAI ÉS EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

Az Idő Szilánkjai egy különálló kiegészítőnek készült, de más modulokkal is játszható együtt (amelyek külön megvásárolhatóak). A modulok keverésekor ne feledjétek, hogy minden modul tovább növeli a játék bonyolultságát; ezért csak tapasztalt Anachrony-játékosoknak ajánljuk.

Az alábbiakban néhány modulkombinációt javasunk, melyeket kipróbálhattok az Idő Szilánkjaival együtt.

**FONTOS:** Amikor az Idő Szilánkjait olyan modullal játszátok, melynek a központi játéktábla mellé van külön kiegészítő táblája (mint például az Új Föld Hírnökei), **nem villanhattok ki** ezekből a táblákból (de **befelé villanhattok**). Ugyanazt a szabályt alkalmaztátok, mint az Amethynia völgytáblán.

### Közepes nehézségű kombinációk:

- Idő Szilánkjai + Hiperszinkron (Tökéletlen Jövő kiegészítő csomag része)
- Idő Szilánkjai + Kvantumhurkok (Tökéletlen Jövő kiegészítő csomag része)

### Haladó nehézségű kombinációk:

- Idő Szilánkjai + A Tanács intrikái (Tökéletlen Jövő kiegészítő csomag része)
- Idő Szilánkjai + Kvantumhurkok + Hiperszinkron (mindkettő a Tökéletlen Jövő kiegészítő csomag része)
- Idő Szilánkjai + Új Föld Hírnökei (Klasszikus kiegészítő csomag része)

**FONTOS:** az Idő Szilánkjai + Új Föld Hírnökei kombinációval játszva, a zéró Korszak behívás fázisát követően, minden játékos elkölthet egy titánt, uránt vagy aranyat, hogy növelje az exopáncéja erejét, mintha egy erő növelése akciót hajtana végre ebben a Korszakban. További szabályok az Idő Szilánkjai + Tökéletlen Jövő modul kombinációkhoz megtalálhatóak a Tökéletlen Jövő szabálykönyvében.

Ezen kívül az alábbi opcionális modulok és változatok bármelyikét szabadon hozzáadhatjátok a fenti kombinációk bármelyikéhez, a bonyolultság jelentős növelése nélkül:

- Változó anomáliák,
- Neutronid épületek (Tökéletlen Jövő kiegészítő csomag része),
- Alternatív idővonal (alapdoboz része), vagy
- Kezdő erőforrás draft (alapdoboz része).

Az ajánlott beállításokon kívül próbálkozhattok más kombinációkkal is, de az alábbi kombinációkat **nem** ajánljuk:

- Idő Szilánkjai + Végítélet napja (Klasszikus kiegészítő csomag része) és
- Idő Szilánkjai + A Világtanács Őrzői (Klasszikus kiegészítő csomag része).

# FÜGGELÉK

## RÖVIDÍTÉSEK:

Víz (V),  
Urán (U),

Arany (A),  
Titán (T),

Neutrónium (N),  
Győzelmi Pont (GYP),  
Bármennyi (x)".



## TECHNOLÓGIAKÁRTYÁK

### 501 NEUROSTIMULATION (IDEGSTIMULÁCIÓ)

**Megszerzések:** Mozogj egy mezőt jobbra a morálsávon.

**Passzív:** Amikor a maximum morálról növekedne a moráloed, kapsz 2 GYP-t (a morálsávon látható értéken felül).

### 502 ADVANCED TIME PROCESSOR (FEJLESZTETT IDŐPROCESSZOR)

**Passzív:** Erőmű építésekor 1 N-mal csökken a költség.

**Játék vége:** Minden erőműved után kapsz 1 GYP-t.

### 503 BYPRODUCT CONVERTER (MELLÉKTERMÉK KONVERTER)

**További költség:** Költs el 1 A-t.

**Passzív:** Gyár építésekor kapsz 2 T-t.

**Játék vége:** Minden gyárad után kapsz 1 GYP-t.

### 504 NANO-FILTERS (NANO SZŰRŐK)

**Passzív:** Létfenntartó építésekor kapsz 3 V-t.

**Játék vége:** Minden létfenntartó után kapsz 1 GYP-t.

### 505 FUSION REACTOR (FÚZIÓS REAKTOR)

**Passzív:** Labor építésekor 1 U-nal és 1 V-vel csökken a költség.

**Játék vége:** Minden laborod után kapsz 1 GYP-t.

### 506 VALLEY OUTPOST (VÖLGY ELŐŐRS)

**Egyszer:** Építés akció során, a játéktáblán kívül építhetsz egy épületet (bármilyen típust) 2 T-ért. (Ez is beleszámít az evakuálási feltételekbe vagy egyéb, épületekkel kapcsolatos feltételekbe.)

**Játék vége:** A játéktáblán feltöltött minden teljes sor 1 GYP-t ér.

### 507 EXOSUIT BAY EXTENSION (EXOPÁNCÉL MEZŐ BŐVÍTMÉNY)

**Passzív:** Kapsz egy további exopáncél hexa mezőt. A későbbi aktiválási fázisok alatt használhatod ezt egy újabb Exopáncél aktiválására 2 V költségért vagy 1 V-t kapsz a szokásos módon. (Használd az exopáncél mező bővítmeny lapkát.)

### 508 GLITCH ABSORBER (TÉRIDŐ-HIBA ELNYELŐ)

**Eszme-akció:** A következő villanás akció során ne dobj a téridő-hiba- és fluxkockával.

**Játék vége:** Minden játékban lévő téridő-hibáért kapsz 1 GYP-t (gyakorlatilag csökken a GYP büntetés).

### 509 SECRET PROJECT (TITKOS TERV)

**Egyszer:** Építés akció során a játéktáblán kívül építhetsz egy szuperprojektet, egy találmánylapkával olcsóbban.

**Játék vége:** Minden szuperprojekted után kapsz 2 GYP-t.

### 510 ECO-CHARGER (ÖKO-TÖLTŐ)

**Folyamatosan:** Az Aktiválási fázisban minden üres exopáncél hexa mező további 1 V-t termel.

**Játék vége:** Minden megmaradt energiacelláért kapsz 1 GYP-t (maximum 5 GYP-ig).

### 511 COVERT OPERATIONS HQ (REJTETT MŰVELETI PARANCSNOKSÁG)

**Megszerzések:** Húzz két, nem használt célkártyát és tartsd meg az egyiket. Csak te teljesítheted a feltételét a szokásos 3 GYP-ért.

**Játék vége:** Minden **megosztott** célért, amelyet teljesítesz, kapsz 1 további GYP-t.

### 512 ANOMALY NEUTRALIZER (ANOMÁLIA SEMLEGESÍTŐ)

**Eszme-akció:** Költs el egy zsenit (a fáradt vagy az éber oszlopból) VAGY 1 N-ot, hogy eltávolíts egy anomáliát.

**Játék vége:** Minden üres épületmezőért a játéktáblán kapsz 1 GYP-t (maximum 5 GYP-ig).

### 513 FRACTURE DEVICE CAPACITOR (IDŐSZILÁNK-GENERÁTOR SŰRÍTŐ)

**Megszerzések:** Fejleszd egyszer az időszilánk-generátorod egy akció vagy találmány elköltése nélkül.

**Játék vége:** Minden időszilánk-generátor fejlesztésed után (beleértve az ingyenes fejlesztéseket) kapsz 1 GYP-t.

### 514 FLUX SCRUBBER (FLUXTISZTÍTÓ)

**Passzív hatás:** a Korszak vége fázis során eltávolíthatasz 1 fluxmagot az időszilánk-generátorodról.

**Játék vége:** Minden operátorod után kapsz 1 GYP-t (maximum 5 GYP-ig).

### 515 BLINK SUPPRESSION BYPASS (VILLANÁS SŰRÍTÉS ELÁGAZÁS)

**Eszme-akció:** 1 V elköltésével a következő idővillanás akciódnál, kivillanhatasz az Amethynia völgyben lévő mezőről, beleértve azt is, hogy egy másik akciómezőre villansz a völgyön belül.

**Játék vége:** Az időszilánk-generátorodon lévő minden második fluxmagért kapsz 1 GYP-t.

### 516 COMPOUND WARP (ÖSSZETETT BEHÍVÁS)

**További költség:** Költs el 2 V-t.

**Passzív:** A behívás fázis során, behívhatasz 1 további lapkát (összesen 3-at) egy másik behíváslapkára helyezve (ugyanazon az idővonalon). Megkapod mindkettő bónuszát, de a két lapka egynek számít a további Paradoxon fázisok alatt. Visszafizetheted és visszakaphatod a felső lapkát vagy mindkettőt egyetlen fókusz beállítása akcióval, előrehaladva az idővonalon **minden** visszavételnél.

**Játék vége:** Minden idővonalon maradt behíváslapkáért kapsz 1 GYP-t (gyakorlatilag csökken a GYP büntetés).

**MEGJEGYZÉS 1:** A második behíváslapka elhelyezése nem váltja ki újra az alternatív idővonal bónuszát/büntetését.

**MEGJEGYZÉS 2:** A Kontinuum kisímitása során a játék végén, ha két lapka van egymáson, mindkettő -2 GYP-t ér, összesen -4 GYP-t.

**MEGJEGYZÉS 3:** Azzal a képességgel, amellyel egy behíváslapkát vehetünk vissza (például anomália szerzésénél) csak a felsőt vehetjük vissza.



## 517 RIFT POWER TRANSMITTER (IDŐRÉS-ENERGIA TOVÁBBÍTÓ)

**Passzív:** Amikor előrehaladsz az időutazásávon, fizethetsz 1 fluxmagot, hogy visszakapj egy Eszme-akció jelzőt egy épületről vagy egy szuperprojektről.

**Játék vége:** Minden erőműved után kapsz 1 GYP-t.

## 518 WORKFORCE AUGMENTATION (MUNKAERŐ-NÖVELES)

**További költség:** Költs el 1 energiaceλλάt.

**Passzív:** Amikor toborzás akciót hajtasz végre, a megfelelő toborzásbónuszt kétszer kapod meg. Ha zsenit toborzol, két különböző bónuszt is választhatsz.

**Játék vége:** Minden négy munkásod után (fáradt vagy éber oszlopban) kapsz 1 GYP-t.

## ÉPÜLET RÉSZLETEK

### B CSERE ÉPÜLETEK

**215 B:** **passzív:** Építés akció végrehajtásakor helyettesíthetsz 1 T/U/A-t 1 V-vel.

**301B:** **Eszme-akció:** Kapsz 2 V-t. Az épület megépítésekor azonnal kapsz 4 V-t.

**302B:** **Eszme-akció:** Kapsz 2 V-t. Az épület megépítésekor azonnal kapsz 4 V-t.

**303B:** **Eszme-akció:** Kapsz 2 V-t.

**304B:** **Eszme-akció:** Kapsz 3 V-t.

**313B:** bármely munkással, 1 U költség: Kapsz 5 V-t + 1 GYP-t.

**314B:** bármely munkással, 1 A költség: Kapsz 5 V-t + 1 GYP-t.

**403B:** bármely munkással (visszaszerzésekor elveszik): kapsz 1 aktivált exopáncélt és 2 V-t.

### IDŐ SZILÁNKJAI ÉPÜLETEK

#### Erőművek

**116:** **operátorral:** Dobj a flux- és téridő-hibakockával, hogy lásd, kapsz-e téridő-hibát (mintha idővillanás akciót hajtottál volna végre), majd állítsd vissza a fókuszot legfeljebb 4 Korszaknyira a jelenlegi Korszaklapkától egy idővonallapkára. Kapsz 1 GYP-t.

**117:** bármely munkással: Költs el egy fluxmagot: állítsd vissza a fókuszot egy idővonallapkára, legfeljebb 4 Korszaknyira a jelenlegi Korszaklapkától.

#### Gyárak

**216:** **operátorral:** Kapsz 2 fluxmagot.

**217:** **zsenivel:** Költs el 1 V-t: Kapsz 1 T-t, 1 U-t és 1 A-t.

#### Létfenntartók

**316:** **tudóssal** (éber marad): Távolíts el 1 fluxmagot az időszilánkgenerátorodról, kapsz 2 V-t.

**317:** **Passzív:** Amikor villansz, kapsz 1 V-t.

## Laborok

**416:** **Passzív:** Elhelyezhetsz legfeljebb 2 téridő-hibát ezen az épületen a téridő-hibakockán látható eredmény helyett. Ezeknek a téridő-hibáknak nincs hatásuk, de továbbra is -2 GYP-t érnek a játék végén. Ezeket a téridő-hibákat a szokásos módon távolíthatod el.

**417:** **Eszme-akció:** Költs el 1 N-t, hogy kapj 2 fluxmagot, vagy költs el 2 fluxmagot, hogy kapj 1 N-t. Mindkét esetben kapsz 1 V-t.



## KAPCSOLT ÉPÜLETEK

Ezeknek az épületeknek három vagy négy, egyszer használatos képessége van, mindegyik egy adott irányba mutat. Minden képességet egyszer lehet aktiválni:

- Azonnal, amikor az kapcsolódó épület megépül, **ha** a képesség által mutatott irányban lévő mezőn egy épület vagy szuperprojekt (**nem** anomália) található

VAGY

- Később, amikor egy épület vagy szuperprojekt épül a képesség által mutatott irányban lévő épületmezőre.

**MEGJEGYZÉS:** A Harmónia útja játékostáblájának B oldalával játszva lehetséges a kapcsolt épületek egy képességet többször aktiválni, eltávolítva a képességük használatával egy épületet, majd építve oda egy másikat.

**FONTOS:** Az anomáliák **nem** aktiválják a képességet. Ha egy kapcsolt épületet az első/harmadik oszlopba építesz, azoknak a bal- vagy jobb oldali (megfelelő) képessége soha nem aktiválódik.

**118:** **Balra:** Állítsd vissza a fókuszot egy idővonallapkára, legfeljebb 4 Korszaknyira a jelenlegi Korszaklapkától.

**Jobbra:** Állítsd vissza a fókuszot egy idővonallapkára legfeljebb 4 Korszaknyira a jelenlegi Korszaklapkától. Kapsz 1 GYP-t.

**Lent:** Vegyél vissza egy behíváslapkát egy idővonallapkáról a készletedbe (GYP szerzése nélkül).

**MEGJEGYZÉS:** Ez az épület 4-nek számít a legnagyobb összesített időutazás hatótáv célkártya tekintetében.

**218:** **Balra:** Kapsz 1 T-t.

**Fent:** Kapsz 1 N-t.

**Jobbra:** Kapsz 2 A-t + 1 GYP-t.

**Lent:** Kapsz 2 U-t.

**318:** **Balra:** Kapsz 3 V-t.

**Fent:** Kapsz 4 V-t.

**Jobbra:** Kapsz 3 V-t + 1 GYP-t.

**Lent:** Kapsz 4 V-t.

**418:** **Balra:** Hajts végre egy kutatás akciót (exopáncél elhelyezése nélkül).

**Fent:** Hajts végre toborzás akciót (exopáncél elhelyezése nélkül úgy, mintha egy adminisztrátort helyeznél el).

**Jobbra:** Hajts végre egy építés akciót (exopáncél elhelyezése nélkül úgy, mintha egy mérnököt helyeznél el) és kapsz további 1 GYP-t.



## SZUPERPROJEKTEK

**BLINK STABILIZER (IDŐVILLANÁS-STABILIZÁTOR):** *passzív:* Mikor dobsz a fluxkockával, vonj le 2-t a dobott értékből (nullánál kevesebb nem lehet).

**FRACTURE DUPLICATOR (IDŐSZILÁNK-DUPLICATOR):** *Eszme-akció:* Azonnal elvégezhetesz egy idővillanás akciót, beleértve a mező feloldását is, ahonnan az exopáncél elmozdul. Helyezz egy fluxmagot az időszilánk-generátorra a normál módon. Ne dobj a flux- és téridő-hibakockával (mintha operátorral villannál).

**MEGJEGYZÉS:** Ez egy Eszme-akció, ami azt jelenti, hogy még elhelyezhetsz még egy munkást vagy villanhsz.

**FRACTURE INVERTER (IDŐSZILÁNK INVERTER):** *Eszme-akció, 2 V költség:* Helyezz egy munkást az egyik **üres** exopáncélodba és aktiváld az akciómezőt, ahol jelenleg van az exopáncél. A munkásra vonatkozó korlátozások érvényesek, de nem kell kifizetni a mező V-költségét és nem kapsz ismételt a mezőn látható bónuszt (összeomló Központlapka stb).

**AMETHYNIA TECHNOLOGY CENTER (AMETHYNIA TECHNOLÓGIA CENTRUM):** *megépítések azonnal:* Vedd el az elsődleges technológiapakli alsó öt kártyáját és válassz közülük kettőt (csak a jobb felső sarokban látható további költséget kell kifizetni, ha vannak ilyenek). Helyezd vissza a többi a pakli aljára.

**FAR FUTURE PLANTATIONS (A TÁVOLI JÖVŐ ÜLTETVÉNYEI):** *passzív:* Mikor előrehaladsz az Időutazásásvonon, kapsz 1 fluxmagot.



## VÁLTOZÓ ANOMÁLIÁK

**X01 passzív:** Minden Korszak vége fázis kezdetekor költsd el 3 V-n kívül az összeset.

Ha ezt az anomáliát a becsapódás **előtt** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X02 passzív:** Minden Korszak vége fázis kezdetekor költs el 3 V-t vagy mozogj egy mezőt balra a morálsávon.

Ha ezt az anomáliát a becsapódás **előtt** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X03 passzív:** A munkásaid **soha** nem maradnak éberek. Itatás akció végrehajtásakor (de nem a kényszerítésnél), a munkások közül 1 a fáradt oszlopban marad.

Ha ezt az anomáliát a becsapódás **előtt** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X04 passzív:** Amikor behelyezel egy zsenit egy exopáncélba, el KELL költened egy 1 GYP-s jelzőt. Ez nem érvényes az Idővillanásra egy már exopáncélban lévő zsenivel. Ha nem tudsz egy 1 GYP-s jelzőt elkölteni, nem helyezheted be a zsenit az exopáncélba. Ha ezt az anomáliát a becsapódás **előtt** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X05 passzív:** Az erőműveid hatótávolsága **csökken** 2-vel (minimum 1-re).

Ha ezt az anomáliát a becsapódás **előtt** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**MEGJEGYZÉS:** Ez az anomália mínusz 2-nek számít a legnagyobb összesített időutazás hatótáv célkártya tekintetében.

**X06 passzív:** Helyezz egy tiltott hexamező lapkát az egyik exopáncél hexamezőre. A továbbiakban nem aktiválhatsz exopáncélt ezen a mezőn és nem szerezhetsz itt V bevételt. Távolítsd el ezt a lapkát, mikor eltávolítod ezt az anomáliát.

Ha ezt az anomáliát a becsapódás **előtt** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X07 passzív:** Amikor elköltesz egy energiacellát, el KELL költened 1 V-t. Ha nincs V-d, amit elkölthetnél, nem költhetsz energiacellát sem.

Ha ezt az anomáliát a becsapódás **előtt** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X08 passzív:** A Paradoxon fázis kezdetén, ha 4 vagy több behíváslapkád van az idővonalon, azonnal kapsz 1 paradoxont. Ezt követően normál módon dobsz paradoxonért, **még akkor is, ha ezzel anomáliát kaptál.**

Ha ezt az anomáliát a becsapódás **előtt** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X09** nincs hatás.

Amikor ezt az anomáliát megszerzed, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X10** nincs hatás.

Amikor ezt az anomáliát megszerzed, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X11** nincs hatás.

Amikor ezt az anomáliát megszerzed, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X12** nincs hatás.

Amikor ezt az anomáliát megszerzed, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X13 bármely munkással** (éber marad): Kapsz 2 V-t.  
Ha ezt az anomáliát a becsapódás **után** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X14 bármely munkással** (éber marad): Kapsz 1 T-t.  
Ha ezt az anomáliát a becsapódás **után** szerzed meg, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X15 zsenivel:** Vedd vissza az egyik behíváslapkád egy idővonallapkáról a készletedbe (GYP szerzése nélkül).  
Ha ezt az anomáliát a becsapódás **után** szerzed, visszavehetsz egy behíváslapkát bármelyik idővonallapkáról a készletedbe.

**X16 tudóssal:** Hajts végre egy kutatás akciót és kapsz egy paradoxont.

**FONTOS:** X16-nál nem veheted vissza egyik behíváslapkádat sem.

## PALADIN EXOPÁNCÉL FEJLESZTÉS



**Szenzor fejlesztése:**  
Csak tudóssal hajtható végre. Költs el 1 V-t, hogy elhelyezz egy találmányt a kijelölt mezőn, ekkor kapsz 1 fluxmagot. Mindhárom különböző alakzattól legfeljebb 1 találmány lehet ezen a mezőn.



**Erőszint növelés:**  
Mikor végrehajtod ezt az akciót, helyezz el 1 T/U/A-t (játékonként legfeljebb 4-et), hogy 2-vel növeld az erőszint értéket **vagy** helyezz el 1 fluxmagot (játékonként legfeljebb 1-et), hogy 3-mal növeld az erőszint értéket.

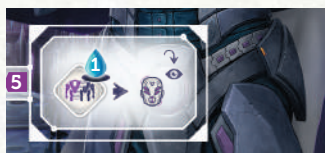
**FONTOS:** A Paladin exopáncél alapértelmezettként 1-es erőszint értékkel kezdi a játékot.

## VEZETŐ KÉPESSÉGEK

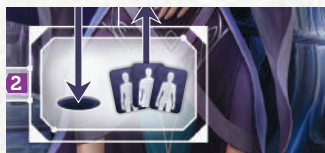
### EGYSÉG ÚTJA VEZETŐK



**Eldrin: flux hatalom** (akció, tudóssal):  
Végrehajtod az időszilánk-generátorodon látható akciók egyikét: téridő-hibák eltávolítása, fluxmagok eltávolítása, vagy időszilánk-generátor fejlesztés.



**Castien: Kitartás:**  
Mikor egy operátorral hajtasz végre Idővillanást, elkölthetsz 1 V-t, hogy az operátort az éber oszlopba helyezd a fáradt oszlop helyett.



**Thalia: Diplomáciai Támogatás:**  
A játék kezdetén véletlenszerűen válassz egy-egy nem használt vezetőt az eredeti 4 Eszméből. Minden Korszak paradoxon fázisa előtt válassz egyet a négyből, hogy aktiváld azt. Használd az aktivált vezető képességét abban a Korszakban, majd a Korszak végén távoptátsd el az aktivált vezetőt a játékból.

**KIVÉTEL:** High Sunwalker Amena becsapódás utáni Korszakban történő aktiválásakor távolítsd el **egy** tiltott hexamező lapkát, de csak az adott Korszakra. Becsapódás előtti Korszakokban neki nincs hatása.

**MEGJEGYZÉS:** Mivel csak négy vezetőd van aktiválásra, az 5 Korszakból az egyikben (amelyikben így döntesz) nem lesz képességed.



## MEGLÉVŐ ESZMÉK ÚJ VEZETŐI



### Princess Zuriel

(Harmónia útja):

A *Nagyobb igazság* érdekében:

Itatás akció végrehajtásakor eltávolíthatsz 1 téridő-hibát. Kényszerítés végrehajtásakor választhatod, hogy kapsz 1 paradoxont és 1 fluxmagot is.



### Prophet Augurus

(Megváltás útja):

*Időfolyam vándor* (Eszme-akció):

Állítsd a fókuszot az előző

idővonallapkára, majd dobj a flux- és téridő-hiba kockával (mintha *Idővillanás* akciót hajtottál volna végre), és adj 1-et a fluxkocka eredményéhez.

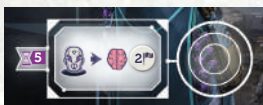


### S.O.T.E.R.

(Haladás útja):

*Tökéletes tervezés*:

Kutatás akció végrehajtásakor kapsz egy további bónuszt a találmány *alakjától* függően. *Háromszög*: Távolíts el 1 fluxmagot az időszilánk-generátorodról. *Kör*: Kapsz 1 fluxmagot. *Négyzet*: Kapsz 2 V-t.



### Indoctrinator Xenara (Szabadelvű Xenara)

(Uralom útja):

*Operator kiképző* (Eszme-akció):

Költs el egy operátort (a fáradt vagy az éber oszlopból), hogy kapsz egy zsenit (a készletből) és 2 GYP-t.

## VÁLTOZÓ ANOMÁLIÁK



A **játékosablajukon a legtöbb anomáliával** rendelkező játékos(ok) 3 GYP-t kapnak.

## ÚJ ÖSSZEOMLÓ KÖZPONTLAPKÁK

Az összeomló Központlapkák bónuszai mindig érvényesülnek a megfelelő normál akció mellett. Az új lapkák az alapjátékbeliek tetejére kerülnek, és mindig csak a legfelsőfelső (látható) lapka hatása érvényesül.

## KUTATÁS



Költs el 1 U/A-t, hogy kapsz 1 technológiát.



Távolíts el egy fluxmagot az időszilánk-generátorodról és frissítsd azt találmány elköttése nélkül.



Költs el 1 T/U/A-t, hogy eltávolíts egy anomáliát.

## ÚJ CÉLKÁRTYÁK

### IDŐ SZILÁNKJAI



Az **időszilánk-generátorukon a legtöbb fluxmaggal** rendelkező játékos(ok) 3 GYP-t kapnak.



A **legtöbb technológiával** rendelkező játékos(ok) 3 GYP-t kapnak.

## TOBORZÁS



Költs el 1 V-t, hogy az alábbiak egyikét kétszer megkaphasd: távolíts el egy fluxmagot vagy távolíts el egy téridő-hibát.



Kapsz egy operátort a készletből.



Vedd vissza 2 munkásod (ugyanúgy, mint a visszahívás Eszme-akciónál).

## ÉPÍTÉS



Kapsz 2 fluxmagot.



Távolíts el egy térítő-hibát.



Nézd meg az egyik elsődleges épületpakli alsó 3 lapkáját. Választhatod, hogy ezekből építed meg az egyiket a pakli tetején lévő helyett. Ha így teszel, kapsz 1 GYP.

## ASSZIMETRIKUS JÁTÉKOSTÁBLA

### AZ EGYSÉG ÚTJA „B” OLDALA

**Morál és itatás:** Az itatás csak zsenivel hajtható végre, aki nem marad éber. A költsége sorban 3/3/4/4/5/6/8 V. Ha a maximumon vagy a morálsávon, mikor itatást végzel, kapsz egy technológiát (csak a nyomtatott költségét kell fizetni) a GYP helyett.

**Az épületek költsége:** Minden épületsor második mezőjének a további költsége 1 fluxmag. Mikor egy épületet (nem anomáliát vagy szuperprojektet) építesz bármelyik sor harmadik mezőjére, azonnal kapsz 2 fluxmagot.

**Egyéb:** 1 térítő-hibát a játékos táblára helyezhetsz a térítő-hiba kockán látható eredmény helyett. Ennek a térítő-hibának nincs hatása, de ugyanúgy -2 GYP-nek számít a játék végén. Normál módon távolíthatod el ezt a térítő-hibát. Ez a hely nem használható a két kezdő térítő-hiba egyikének.

## EVAKUÁLÁSI FELTÉTELEK

### AZ EGYSÉG ÚTJA

#### A legragyogóbb jelzőfény



**Alap feltétel:** Legyen lefedve minden második épületmező (akár épülettel, akár anomáliával, akár szuperprojekttel) az épületsorokban a játékos táblán (6 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 2 GYP jár minden operátorért, amivel az evakuálásakor rendelkezel.

#### Új Jövő hajnala



**Alap feltétel:** Legyen teljesen frissítve a időszilánk-generátorod az evakuáláshoz (2 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 4 GYP jár minden, **egy** technológiából és **két** fáradt munkásból álló szettért.



## IDŐSZILÁNK-GENERÁTOR ASSZIMETRIKUS „B” OLDALAK



### HARMÓNIA ÚTJA

**Időszilánk-generátor sáv:** A játék kezdetén csak 5 mező látható és csak 9 mező van összesen. Amikor először helyezel le fluxmagot a 6., 7., 8. és 9. mezőre, kapsz 2 V-t.

**Időszilánk-generátor fejlesztés akció:** Amikor az akciót használod, eltávolíthatsz 1 fluxmagot az időszilánk-generátorodról.

**Fluxmag- és téridő-hiba eltávolítása akció:** Helyettesíti a két különálló akciót. 2 V-ért tudod használni és eltávolíthatsz 3 fluxmagot VAGY 3 téridő-hibát (de téridő-hibákat és fluxmagokat vegyesen nem).



### MEGVÁLTÁS ÚTJA

**Időszilánk-generátor sáv:** A lefedett fluxmagmezők a játék végén 1/2/3/10 GYP-t érnek. Amikor elhelyezel egy fluxmagot a 4. mezőn, további 1 U-t kell elköltened. Amikor először helyezel el egy fluxmagot a 3., 8., vagy 9. mezőn, kapsz 1 fluxmagot. Amikor először helyezel el egy fluxmagot a 7. mezőn, kapsz 2 GYP-t.

**Téridő-hiba eltávolítása akció:** Ingyenesen használható, csak mérnökkel, aki éber marad. Csak 1 téridő-hibát távolítsz el.

**MEGJEGYZÉS:** Az időszilánk-generátor fejlesztéslapka B oldala megegyezik az A oldallal.



### HALADÁS ÚTJA

**Időszilánk-generátor sáv:** A játék kezdetén 7 mező látható. A lefedett fluxmagmezők a játék végén 2/4/6 GYP-t adnak.

**Időszilánk-generátor fejlesztés akció:** Az akció költsége 3 V, de a használatát követően 3 GYP-t kapsz (2 GYP helyett).

**Fluxmag eltávolítása akció:** Eszme-akció, de a költsége 1 V.



### URALOM ÚTJA

**Időszilánk-generátor sáv:** Amikor elhelyezel egy fluxmagot a 3. mezőn, el kell költened további 2 V-t. Amikor először helyezel el egy fluxmagot az 5. és 8. mezőn, kapsz 1 T-t a készletből.

**Időszilánk-generátor fejlesztés akció:** Nincs Eszme-akció lehetőség. Van egy további akciómező, csak mérnökkel (aki éber marad), de a használatot követően, csak 1 GYP-t kapsz (2 GYP helyett).



### EGYSÉG ÚTJA

**Időszilánk-generátor sáv:** A játék kezdetén csak 5 mező látható. A lefedett fluxmagmezők a játék végén 0/2/4/6/8 GYP-t adnak. Mikor elhelyezel egy fluxmagot a 3. és 5. mezőn, további 1 V-t kell elköltened. Mikor először helyezel el egy fluxmagot a 4. mezőn, kapsz egy zsenit (a készletből az éber oszlopba). Mikor először helyezel el egy fluxmagot a 6. mezőn, kapsz 2 fluxmagot.

**Időszilánk-generátor fejlesztés akció:** Az Eszme-akció költsége 1 N, de a használatot követően véletlenszerűen kapsz egy találmányt (dobj mindkét kockával).



# KÉSZÍTŐK

## JÁTÉKTERVEZÉS

Turczy Dávid  
Péter Viktorral  
és Ámann Richárddal

## JÁTÉKFEJLESZTÉS

Hegedüs Robin  
Schöberl Frigyes

## ILLUSZTRÁCIÓ

Ámann Richárd (Kreatív és Művészeti Vezető)  
Farkas Villő (Művészeti Vezető és Grafika)  
Radnóthy Anna (Grafika)  
Dányi István (Karakterillusztrációk)  
Kiskartali Csilla (Illusztrációk)  
Baranya Tamás (Lineart)  
Hartmann Krisztián (3D grafika)

## SZABÁLYKÖNYV

### ÍRTA

Turczy Dávid  
Péter Viktor

### SZERKESZTETTE

Kismárton Ágnes  
Schöberl Frigyes  
Emanuela Pratt  
Robert Pratt

## JÁTÉKTESZTELŐK

Emanuela és Robert Pratt, Wai-ye, 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, Hegedüs Ruben, Hegedüs Bence, Búza Ádám, Dudogh László és még sokan mások, Egyesült Királyságban-ban, Magyarországon és világszerte...

## NEM HIVATALOS MAGYAR VERZIÓ

Mindclash Games engedélyével, segítségével és közös ötleteléssel:  
craslorg

Copyright, 2020, Mindclash Games és kapcsolt vállalkozásai.  
Minden jog fenntartva.  
Mindclash Games elérhetősége  
14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA , 92620  
és a következő címen: [info@mindclashgames.com](mailto:info@mindclashgames.com).

# IKONOK MAGYARÁZATA



technológia



technológia játék végi bónusz



fluxmag



időszilánk-generátor fejlesztéslapka



téridő-hiba



operátor



Idő Szilánkjai modul



változó anomália



csereépület



kapcsolt épület



eltávolítás



lásd a feltüntetett darabszámot



urán/arany



fluxmagok eltávolításaf



téridő-hibák eltávolítása



visszahívás



völgy központ akció



időszilánk-generátor fejlesztés



asszimiláció



begyűjtés



fluxkocka



pakli teteje



pakli alja



Eszme-jelző visszaszerzése  
épületekről és szuperprojektekről



vezetőkártya