



MINDCLASH  
GAMES

**DÁVID TURCZI**

with

**VIKTOR PETER & RICHARD AMANN**

# **FRACTURES OF TIME**

**REGLAMENTO**



Ever since the Day of Reminiscence, when the Caminos' Time Rifts powered Arriba for the first time, people across Nuev Earth began seeing visions of a yet undiscovered sixth Time Rift. These visions invoked an increasing sense of empathy y fellowship between those that experienced them, bonding them together to a greater degree than their affiliation to any Camino. In the years that followed, a mass exodus from the Caminos took place by those who shared these visions, leading to the discovery that this sixth Time Rift exists. The Rift held the foundations of a nuev civilization—one that may lead the people of Nuev Earth Abajo a nuev path: The Camino de la Unidad.

Explorers from the Camino de la Unidad soon discovered a secluded mountain Valle where the indigenous flora not only survived the Impacto but mutated y evolved due to the asteroid's toxic Neutronium dust. The resulting flower-like crystal formations synthesize a substance called Flujo, which is collected y studied by the Amethynia Valle's mysterious inhabitants, known as the Operadores. The Operadores are willing to share the secrets of their Fracture technology with the Caminos but remain silent about its side effects, which only they are immune to...

## NUEVOS COMPONENTES

**NOTA:** La mayoría de los componentes de esta expansión se utilizan en el módulo principal, Fracturas del Tiempo. Para la explicación del módulo Anomalías Variables, consulta la página 13. Por otro lado, para el listado de componentes necesarios para el juego en solitario, consulta el reglamento específico.



**52x** Núcleos de Flujo



**4x** Nuevas losetas de Disformidad para los Caminos básicos (1 por Camino)



**20x** Operarios (Trabajadores)



**18x** cartas de Tecnología



**1x** tablero del Valle



**40x** fichas de Falla, (8 por Camino)



**1x** dado de Flujo



**1x** dado de Falla



**5x** minitablero de Dispositivo de Falla (1 por Camino)



**5x** losetas de Mejora de Dispositivo de Falla (1 por Camino)

**Nuevo Camino: Camino de la Unidad**



1x tablero de Camino



3x cartas de Líder de la Unidad



8x fichas de Camino



6x fichas hexagonales de Exotraje



1x tablero de Jugador



10x Losetas de Disformidad



6x miniaturas de Paladín



1x Estandarte con soporte



1x loseta Mejora Exotraje de Paladín (requiere el módulo "Pioneros de la Nueva Tierra")



8x Edificios a reemplazar: 215b, 301b, 302b, 303b, 304b, 313b, 314b, 403b



8x nuevos edificios (2 de cada tipo) y 4x edificios entrelazables (1 de cada tipo) 116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418



4x cartas de recursos iniciales



1x loseta de Era Cero



1x Loseta de ampliación de Hangar de Exotrajés



4x nuevas cartas de Líder para los Caminos básicos



1x Cuaderno de puntuación



5x Nuev Superprojectos



2x Nuev Endgame Condition cards

**Módulo Anomalías Variables**



16x Anomalías Variables



9x nuevas losetas de Capital en Colapso (3 por cada tipo de Acción de Capital)



4x losetas de Retirada de Anomalia (1 por jugador)



1x nueva carta de Puntuación Final

**NOTA:** Como en el juego básico, los Trabajadores y Recursos (incluyendo los Núcleos de Flujo) no son limitados. En el raro caso de que se acaben, usa un sustituto

# CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

## PREPARACIÓN GENERAL

- 1 Coloca el tablero del Valle cerca del Tablero central por la cara adecuada al número de jugadores. (Tapa el espacio superior derecho indicado a dos jugadores.) Coloca un Operario en cada espacio de Operario a la izquierda del Tablero.
- 2 Pon los Núcleos de Flujo al lado de los Núcleos de Energía y los Operadores cerca del resto de Trabajadores.
- 3 Antes de preparar las pilas de edificios, reemplaza los siguientes por los de la expansión: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403. Además, baraja los nuevos edificios: 116-118, 216-218, 316-318 y 416-418. Por último, coloca la primera loseta de edificio boca arriba al lado de la pila principal, empezando la pila secundaria.

**NOTA:** Los edificios que acaban en 16 y 17 sólo pueden jugarse con la expansión Fracturas del Tiempo, pero puedes jugar con los otros edificios nuevos sin ella (los que acaban en 18 y los número 215B, 301-304B, 313B, 314B y 403B).

- 4 Baraja las cartas de Tecnología y colocalas en un mazo boca arriba cerca de los edificios. Este será el mazo principal para obtener Tecnologías del Valle. Después, coloca la carta superior boca arriba al lado del mazo, creando un mazo secundario igual que con los edificios.
- 5 Antes de preparar las cartas de Puntuación Final, baraja las dos nuevas. Para tu primera partida con la expansión, recomendamos incluir las dos nuevas en las cinco iniciales y elegir las otras tres al azar.
- 6 Elige un total de seis Superproyectos al azar, colocándolos boca abajo: dos de Fracturas del Tiempo y cuatro del juego base. Barájalos juntos sin mirarlos.
- 7 Prepara la Línea Temporal. Ahora hay solo tres Eras antes del Impacto y dos después, **además** de una Era Cero (no se incluye en la cuenta para el Impacto, pero tiene una loseta de Línea Temporal y un Superproyecto). Coloca un Superproyecto boca abajo del paso 6 sobre cada loseta de Línea Temporal. Da la vuelta a los de la Era Cero y la Era 1 y coloca los marcadores de Foco bajo la Era 1.
- 8 Coloca 3 PVs en el Superproyecto de la última Era. (Si un jugador lo construye, consigue esos 3 PVs.)
- 9 No coloques los tres Recursos a la derecha de la Acción de Extraer Recurso (ver Cambios en la Acción de Extraer Recurso en la página 8).

**NOTA:** El módulo de Anomalías Variables no se incluye en esta preparación normal.



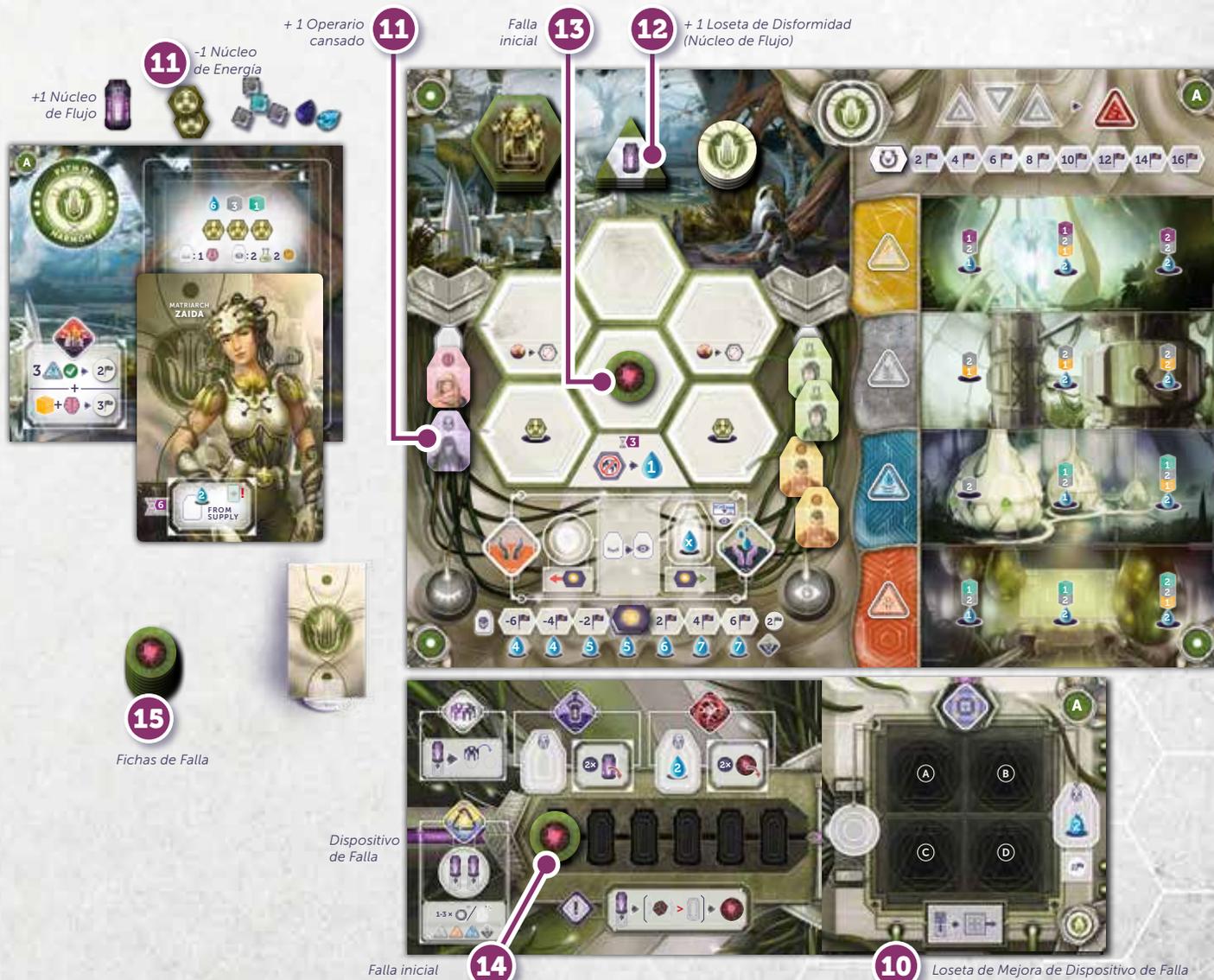
## PREPARACIÓN DE JUGADOR

**NOTA:** El Camino de la Unidad, una nueva facción que promueve el pragmatismo y la tolerancia, puede elegirse en lugar de cualquiera de los otros Caminos. Todos los Caminos tiene ahora un tercer Líder (ver detalles en el Apéndice), que también puede elegirse siguiendo las erglas habituales.

- 10** Cada jugador elige el tablero de Dispositivo de Falla de su Camino y lo coloca cerca de su tablero de Jugador. Cubre los 4 espacios más a la derecha con la loseta Mejora de Dispositivo de Falla. Los jugadores pueden elegir usar la cara A ó B, pero todos deben usar la misma. (Los detalles de las caras B asimétricas se encuentran en el Apéndice). Al jugar con las caras B del Dispositivo de Falla B, algunos espacios de Flujo pueden mostrar un Recurso/Agua/Trabajador/Núcleo(s) de Flujo. Cada jugador debe colocar la recompensa mostrada en el espacio de Flujo: se cogerá cuando se coloque Flujo por primera vez (Si la recompensa es un Núcleo de Flujo, ponlo de lado.)

**NOTA:** Recomendamos jugar con el lado A simétrico antes de usar el lado B asimétrico.

- 11** **Excepto la Unidad,** Cada Camino pierde 1 Núcleo de Energía pero obtiene 1 Núcleo de Flujo y 1 Trabajador Operario cansado. El Camino de la Unidad empieza con los recursos mostrados en su tablero de Camino.
- 12** Cada jugador añade la nueva Loseta de Disformidad (con un Núcleo de Flujo) a sus Losetas de Disformidad.
- 13** Cada jugador coloca 1 ficha de Falla en el espacio inferior de Exotraje de su tablero de Jugador (este espacio no está disponible al inicio de la partida, ver Fallas en la Página 11).
- 14** Cada jugador coloca 1 ficha de Falla en el primer espacio de su Dispositivo de Falla.
- 15** Cada jugador coloca las 6 fichas de Falla restantes cerca de su tablero de Jugador.



## RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

El descubrimiento del sobrecogedor Valle de Amethynia ha abierto un mundo de nuevas oportunidades a los Caminos. La peculiaridad del Valle, la enigmática tecnología de Fractura permite a un objeto estar en dos lugares a la vez. Si la usan en sus Exotrajés, los Caminos pueden esencialmente duplicar su eficiencia.

El proceso no es del todo estable, pero afortunadamente algunos de los oriundos del Valle están dispuestos a unirse a los Caminos como Operadores, minimizando los peligros del llamado "Parpadeo."

Con el éxodo masivo y el nuevo Camino de la Unidad frenando los preparativos para el temido Impacto, esta eficiencia extra de la tecnología de Fractura es ahora más necesaria que nunca...

## CAMBIOS EN EL JUEGO

### ERA CERO



Ahora hay una Era antes del inicio normal de la partida ("Era Cero") con su propia loseta de Línea Temporal y Superproyecto descubierto.

Al inicio de la partida, antes de empezar la secuencia de turno normal de la Era 1, realizad una **Fase de Disformidad** (pero no las otras Fases), colocando las Losetas de Disformidad en la loseta de Era Cero. Después, proceded con normalidad a la Era 1, incluyendo una Fase de Preparación (desplazando las pilas de edificio y el mazo de Tecnología y revelando el siguiente Superproyecto) y una Fase de Paradojas (que se saltaría en la primera Era).

**IMPORTANTE:** No puedes obtener un Exotraje durante la Fase de Disformidad de la Era Cero.

**NOTA:** Si has hecho todo correctamente, deberías haber tres Superproyectos boca arriba, dos edificios en cada pila secundaria y dos Tecnologías en el mazo secundario antes del primer turno.

**NOTA:** Al jugar con otras expansiones, consulta en la página 15 otros posibles cambios en las reglas.

## 1 CAMBIOS EN LA FASE DE PREPARACIÓN

- Al colocar los nuevos Trabajadores en la Capital, coloca también un Operario en cada espacio vacío del Valle.



- Al desplazar las pilas de edificio, desplaza el mazo de Tecnología de la misma manera.
- No coloques Recursos a la derecha de la Acción de Extraer. (Rellena el lado izquierdo como siempre.)

## CAMINO DE LA UNIDAD



Esta expansión contiene un quinto Camino: el Camino de la Unidad. Se le aplican todas las reglas habituales de cualquier otro Camino (con las excepciones en la preparación de Jugador, paso 11). Ten en cuenta que este quinto Camino no añade un quinto jugador al juego.

Consulta el Apéndice para descripciones de los Líderes del Camino de la Unidad, sus condiciones de Evacuación y la cara B de su tablero de Jugador.

## EL TRABAJADOR OPERARIO



Un Operario es un nuevo tipo de Trabajador que puede colocarse donde sea (incluso en edificios específicos de Trabajador y Superproyectos, **excepto** los de Genio) pero no obtiene ningún beneficio de colocación limitado a un tipos específico de Trabajador:

- Un Operario no obtiene un descuento de 1 Titanio al Construir.
- Un Operario **no puede** reclutar un Genio.
- Un Operario solo obtiene 3 de Agua con la Acción de Depurar Agua
- Un Operario puede colocarse en un edificio como el 407 (al ignorar limitaciones), pero si es como el 408, **no** volvería Motivado (al no recibir beneficios).

**IMPORTANTE:** ¡Un Genio **no puede** colocarse en un espacio de Operario, y un Operario **no puede** colocarse en un espacio de Genio!

Un Operario **no está** disponible para ser reclutado en la Capital. Solo puede reclutarse en el valle (ver Página 9).

## PARPADEO



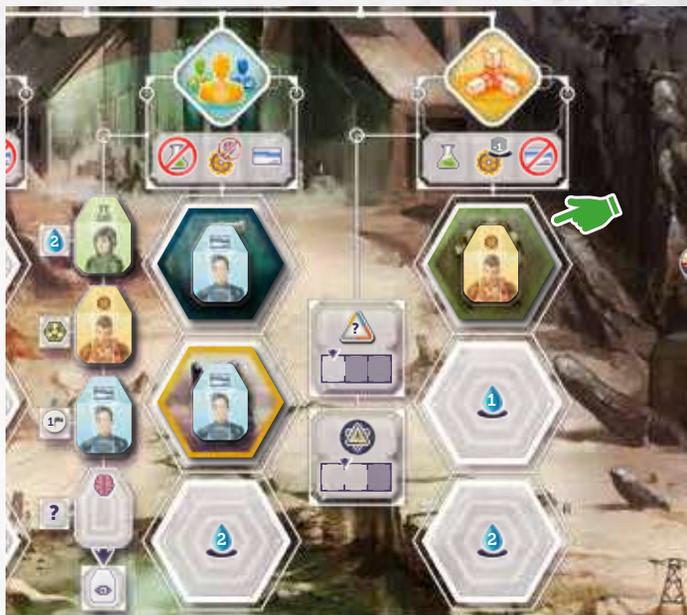
Los Núcleos de Flujo son un nuevo recurso que se usan para "Parpadear" (mover) Exotrajés ya colocados a otros espacios de Acción. El Parpadeo se realiza alimentando tu Dispositivo de Falla con Núcleos de Flujo.

En tu turno, como una **Acción** (p.ej. en lugar de colocar un nuevo Trabajador), puedes mover 1 Núcleo de Flujo de tu reserva al espacio más a la izquierda de tu Dispositivo para Parpadear.

**NOTA:** Si no hay espacios libres en tu Dispositivo de Falla, no puedes Parpadear.

**IMPORTANTE:** Al jugar con la cara B del Dispositivo de Fallas, algunos espacios tendrán costes extra. Si no puedes pagarlos, no puedes Parpadear.

Si el espacio en el que colocas un Núcleo de Flujo tiene un Recurso/Agua/Trabajador/Núcleo de Flujo en él (debido a un efecto puntual), añádelo a tu reserva (o el Trabajador a la columna de Activos) inmediatamente.



Si el Trabajador en el Exotraje **no** es un **Operario**, tira los dados de Flujo y Falla. Si el resultado del dado de Flujo es mayor que el número de espacios vacíos visibles en tu Dispositivo de Falla, coloca 1 ficha de Falla en el lugar mostrado en el dado de Falla die. Si sale la cara de Puntuación Final, coloca 1 ficha de Falla en 2 Puntuaciones Finales diferentes.



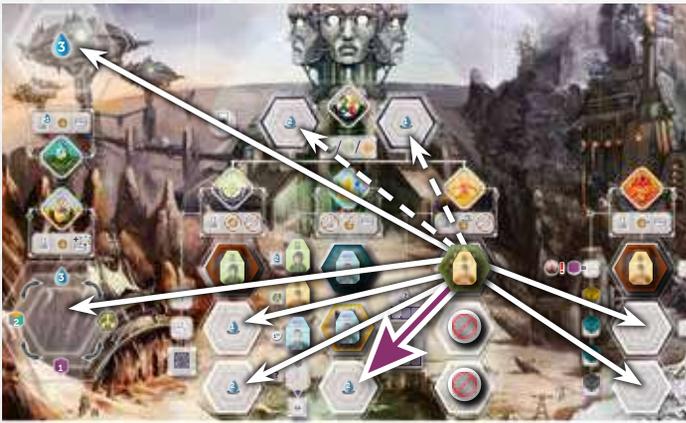
Elige uno de tus Exotrajés ya colocados **en el Tablero central con un Trabajador en él** que quieras mover.

**IMPORTANTE:** Al usar esta Acción, no puedes mover un Exotraje fuera del Valle (o de otros tableros si usas otras expansiones). Tampoco puedes mover un Exotraje de un espacio de Acción de Valle a otro. La loseta de Acción de Evacuación no es un tablero.



Después, mueve el Exotraje elegido a un espacio diferente **de otra Acción** (siguiendo todas las restricciones de Trabajador) y resuelve la Acción de ese espacio habitualmente.

**NOTA:** Aunque es legal mover de una Acción de Capital al Congreso Mundial, la misma Acción no puede copiarse porque esto libera el espacio de Acción en el espacio original del Exotraje.



Tras resolver la Acción, retira al Trabajador del Exotraje y recupéralo como harías en la Fase de Limpieza. Deja el Exotraje vacío en el lugar al que lo moviste (no podrás volver a Parpadear con ese Exotraje de nuevo esta Era).

**NOTA:** Los Trabajadores que hayan Parpadeado a espacios de Acción Motivados (p.ej. un Ingeniero o Genio en la Acción Extraer Recurso) van a la columna de Activos.



## RESUMEN DE UNA ACCIÓN DE PARPADEAR:

- Coloca un Núcleo de Flujo en tu Dispositivo de Falla.
- Tira los dados de Flujo y de Falla (se evita al Parpadear con un Operario).
- Si la tirada del dado de Flujo es mayor que el número de espacios libres de tu Dispositivo de Falla, coloca una o más Fallas según el dado de Falla.
- Mueve un Exotraje a un espacio de Acción de una Acción distinta y resuelve esa Acción.
- Recupera el Trabajador, dejando el Exotraje vacío e incapaz de volver a Parpadear.



## CAMBIOS EN LA ACCIÓN DE EXTRAER RECURSO

Ya no se colocan Recursos en el lado derecho de la Acción de Extraer Recurso. En su lugar, al colocarse un Exotraje aquí (normalmente o Parpadeando), simplemente coge el Recurso correspondiente de la reserva además de un Recursos a elegir de la columna izquierda.

Es posible que se vacíe la columna izquierda: en ste caso, cualquier Exotraje colocado en la Acción Extraer Recurso solo recibe 1 Recurso (de la reserva, según el mostrado a la derecha).

## EL DISPOSITIVO DE FALLA

Como se ha descrito arriba, el Dispositivo de Falla se usa principalmente para colocar tus Núcleos de Flujo usados, pero como el Flujo es una sustancia inestable acumular Núcleos usados te hace más vulnerable a recibir Fallas con cada Parpadeo. Sin embargo, el Dispositivo de Falla también tiene algunos espacios de Acción para ayudarte a minimizar los riesgos de la tecnología de Flujo.



**Retirar Núcleos de Flujo:** *solo Operarios.* Retira hasta 2 de los Núcleos de Flujo más a la derecha de tu Dispositivo de Falla y devuélvelos a la reserva general.



**Retirar Fallas:** *solo Operarios.* paga 2 de Agua y retira hasta 2 de tus Fallas de donde sea. Devuélvelas a tu reserva personal.



**Retirar:** *Acción Libre.* Coloca 2 Núcleos de Flujo en tu Dispositivo de Falla y recupera hasta 3 Trabajadores y/o fichas de Acción Libre de tu **tablero de Jugador** (ver restricciones más adelante) como harías en la Fase de Limpieza. Después, tira los dados de Flujo y Falla **una vez**, como se describe en "Parpadeo" más arriba para ver si debes colocar una Ficha de Falla.

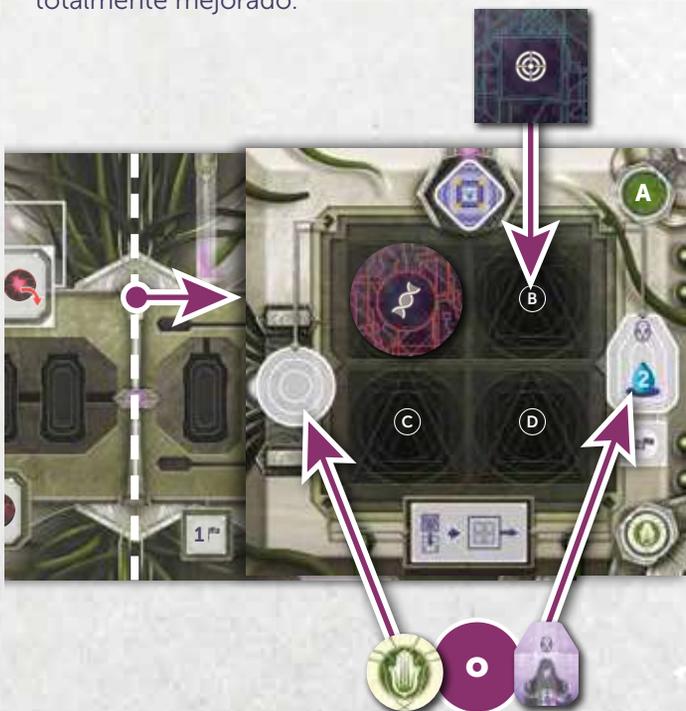
Los Trabajadores se recuperan tal y como en la Fase de Limpieza: los Trabajadores Motivados vuelven Activos, los no Motivados a la columna de Cansados y los muertos Trabajadores se descartan al suministro.

**IMPORTANTE:** Solo puedes recuperar Trabajadores y/o fichas de Acción Libre de tus Fábricas, Soportes Vitales, Laboratorios y tus Acciones de Suministro/ Forzar Trabajadores. No puedes recuperarles de tus Centrales Eléctricas, Superproyectos, habilidades de Líder, Dispositivo de Falla, Exotrajeras o de otro lugar fuera de tu Tablero de Jugador.



**Mejorar Dispositivo de Falla:** Acción Libre O solo Operarios. Coloca un Descubrimiento que poseas en tu loseta de Mejora de Dispositivo de Falla Upgrade y deslízalo a la derecha, revelando espacios extra de Núcleos de Flujo. Esto aumenta el número de Núcleos de Flujo suados que puedes tener en el Dispositivo y disminuye tus probabilidades de recibir una Falla.

- El Descubrimiento colocado en la losera se queda allí y se considera gastado.
- El Descubrimiento colocado debe tener un **icono** distinto a cualquier otro Descubrimiento ya colocado (no importa la forma).
- Debes pagar 2 de Agua para usar el espacio de Operario de esta Acción, pero también recibes 2 Puntos de Victoria si lo haces.
- Puedes usar tanto el espacio de Acción Libre como el de Operario en la misma Era.
- No podrás usar el espacio de Acción de Operario (y ganar los 2 PVs) cuando tu Dispositivo de Falla esté totalmente mejorado.



Mejorar tu Dispositivo de Falla también te dará puntos al final de la partida igual al mayor valor de Puntos de Victoria visible en los espacios de Núcleos de Flujo desbloqueados.

**NOTA:** Al jugar en la cara B del Dispositivo de Fallas, mejorar puede revelar un efecto puntual mostrando un Recurso/Agua/Trabajador/Núcleo de Flujo. Si es así, coloca inmediatamente la recompensa mostrada en el espacio de Núcleo de Flujo, y cógelo cuando se coloque un Núcleo de Flujo aquí por primera vez (como se describe en "Parpadeo").

## TABLERO DE VALLE

Este tablero tiene dos Acciones, con hasta dos o tres espacios de Acción disponibles según el número de jugadores. También tiene hasta dos espacios de Acción de Capital.



## ACCIÓN DE ASIMILAR

Elige una de las dos opciones:

- **Recluta un Operario**, colocándolo en tu columna de Activos, o

- **Obtén una carta de Tecnología:**

Gasta 2 de Oro y/o Uranio para obtener cualquier carta de Tecnología disponible en la parte superior del mazo primario o secundario (como se cogen edificios al Construir). Algunas cartas de Tecnología tienen un coste extra (mostrado en la parte superior derecha), que debe pagarse inmediatamente al obtener la carta (incluso si la conseguiste sin usar esta acción).

Coloca las cartas de Tecnología cerca de tu tablero de Jugador. No hay límite al número de cartas de Tecnología que puedes obtener en una partida. Consulta el Apéndice para saber más sobre alguna carta de Tecnología en particular.



### Restricciones de Trabajador

- Si se activa con un Administrador, obtienes 1 Núcleo de Flujo extra.
- Si se activa con un Científico y eliges **"Obtener una carta de Tecnología"** pagas 1 de Oro o Uranio menos por la carta.

- No puede activarse con un Ingeniero.
- Si se activa con un Genio, elige **uno** de los dos bonos.
- Si se activa con un Operario, no obtienes beneficios.



## ACCIÓN DE EXTRAER



Elige una de las dos opciones:

- Obtén 2 Núcleos de Flujo , o
- Obtén 2 Núcleos de Energía.



### Restricciones de Trabajador

- Si se activa con un Científico, obtén 1 Núcleo de Flujo extra (incluso si elegiste obtener 2 Núcleos de Energía).

- Si se activa con un Ingeniero, obtén 1 Núcleo de Energía extra (ncluso si elegiste obtener 2 Núcleos de Flujo).
- No puede activarse con un Administrador.
- Si se activa con un Genio, obtén **uno** de los dos bonos.
- Si se activa con un Operario, no recibes beneficios.



## ACCIÓN DE CAPITAL DEL VALLE

Puedes elegir una Acción de Valle **sin más espacios de Acción disponibles** y resolverla. Se aplican las restricciones de Trabajador y sus beneficios según el Trabajador colocado en el Valle, pero no los efectos particulares del espacio (p.ej. costes de Agua en Hexágonos). Esta Acción funciona como la Acción de Consejo Mundial para las Acciones de Capital.



**RECORDATORIO:** No se puede Parpadear **fuera** del tablero de Valle (pero si se permite Parpadear **dentro**).

## FALLAS

Las Fallas son el efecto secundario de abusar del inestable Dispositivo de Falla. Las Fallas crean zonas en las que el tiempo se detiene, y deshacerse de ellas requiere de la experiencia de los Operadores del Valle.

Las Fichas de Falla se colocan en el lugar indicado por el icono del dado de Falla y tiene estos efectos:

- **Marcador de Viaje Temporal** (máx. 1): No puedes avanzar en el marcador de Viaje Temporal cuando retiras Losetas de Disformidad con el Viaje Temporal.

**NOTA:** Puedes usar tus Centrales Eléctricas para cambiar tu Foco e incluso devolver Losetas de Disformidad pendientes, pero no avanzas en el marcador de Viaje Temporal.



- **Marcador de Paradojas** (máx. 2). Obtienes Anomalías con menos Paradojas. Colocar una Ficha de Falla en el marcador de Paradojas puede provocar que obtengas una Anomalía inmediatamente (si no hay más espacios libres).



- **Edificios** (máx. 1 por edificio o Superproyecto, la Ficha de Falla solo puede colocarse donde haya espacios de Trabajador de Acción Libre): No puedes usar ese edificio o Superproyecto, y no puedes recuperar el Trabajador o ficha de Acción Libre de él hasta que retires la ficha de Falla. Ignora los Edificios o Superproyectos con una Falla al resolver efectos que interactúen con ellos (como la habilidad de la cara B del Camino of Harmony). Los edificios/Superproyectos afectados siguen dando PVs al final del juego incluso si tienen Fichas de Falla. Puedes elegir qué edificio/Superproyecto desactivar de esta forma.



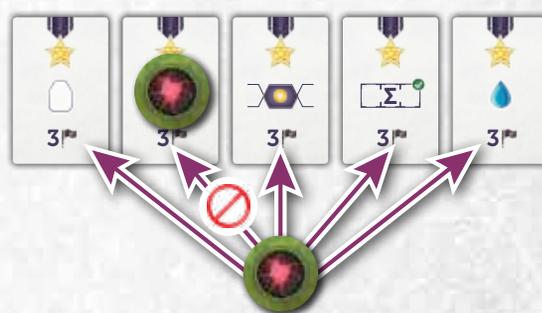
- **Hangar de Exotrajés** (máx. 1 por espacio): Si hay una ficha de Falla en un espacio, no puede usarse para activar un Exotraje y no produce Agua durante la Fase de Activación. Puedes elegir en qué espacio colocar la ficha de Falla. Si se coloca en un espacio destruido en el Impacto, la ficha de Falla se queda ahí. No afectará más a la partida, pero puede quitarse con Acciones y otros efectos, y sigue contando en la puntuación final. Tras el Impacto, **no** pueden colocarse nueva Fallas en espacios Hexagonales de Exotraje no disponibles.



- **Dispositivo de Falla** (máx. 1 por espacio libre y visible del marcador): Coloca una ficha de Falla en el espacio vacío y disponible más a la derecha de tu Dispositivo de Falla. Te saltas el espacio con una ficha de Falla al colocar o retirar Núcleos de Flujo, con lo que aumenta la probabilidad de obtener más fichas de Falla al Parpadear. Aún consigues PVs por los espacios mejorados al terminar la partida, incluso si alguno tiene fichas de Falla.



- **Cartas de Puntuación Final** (máx. 1 por jugador por carta de Puntuación Final): coloca **dos** fichas de Falla, una en cada una de **dos** cartas de Puntuación Final diferentes a tu elección. No puedes puntuarte las cartas con una ficha de Falla en ella. Si fueses a puntuarla, los PVs se dan al segundo jugador en su lugar (o incluso al tercer, cuarto o incluso **ningún** jugador si hay otras fichas de Falla). Si solo hay una carta de Puntuación Final sin tu ficha de Falla en ella, coloca solo una ficha de Falla (en esa carta).



Normalmente se retiran las fichas de Falla usando

- la Acción de Retirar Falls en el Dispositivo de Falla o
- algunas de las nuevas losetas de Capital en Colapso.

**IMPORTANTE:** Si necesitas colocar una Falla donde no puedan colocarse más, tira el dado de Falla hasta que saques un lugar válido. En el improbable caso de que tengas las ocho de fichas de Falla en juego, no pones más fichas de Falla.

## CAMBIOS EN EL IMPACTO

### NUEVAS LOSETAS DE CAPITAL EN COLAPSO

En el Impacto, sigue los siguientes pasos al preparar las losetas de Capital en Colapso:

- 1 Coloca losetas de Capital en Colapso del juego base como se describe en el reglamento básico, pero ponlas boca abajo.
- 2 Baraja las 9 nuevas losetas juntas, y elige 2/3/4 al azar con 2/3/4 jugadores.
- 3 Añade estas losetas boca arriba sobre las del juego base, de arriba a abajo en su respectiva Acción (mostrada en el reverso).
- 4 Da la vuelta a aquellas losetas de Capital en Colapso del juego base sin una segunda loseta sobre ellas.

Al retirar un Exotraje de estas nuevas losetas, retira la loseta en lugar de darle la vuelta, y revela la loseta bajo ella.



Consulta el Apéndice para una lista completa de las nuevas losetas de Capital en Colapso.

Cuando un jugador Parapadea desde una loseta de Capital en Colapso, resuélvelo como si un Exotraje se hubiera retirado durante la Fase de Limpieza: quítalo si está arriba (y revela la de abajo), o dale la vuelta y déjala no disponible (si es la última que queda en el espacio).

## CAMBIOS AL FINAL DE LA PARTIDA

Al jugar a Fracturas del Tiempo, hay tres nuevas categorías para puntuar. Usa el nuevo Cuaderno de Puntuación para sumarlos.

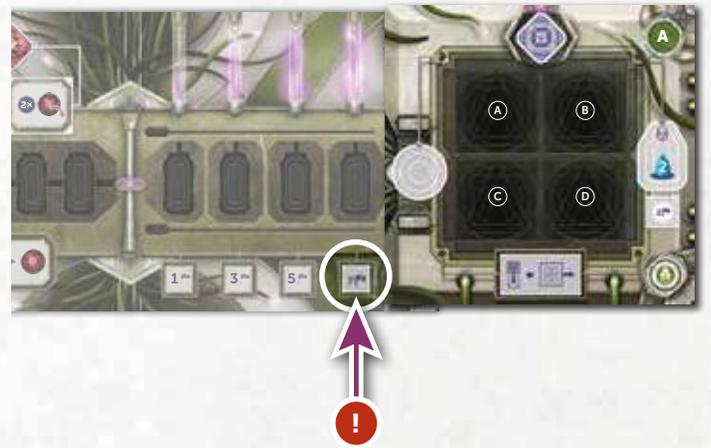


Cada jugador obtiene **menos 2 Puntos de Victoria** por cada ficha de Falla que tengan en juego.



Cada jugador puntúa la bonificación de Fin de Partida mostrada en sus cartas de Tecnología.

Cada jugador puntúa el valor visible más a la derecha de Puntos de Victoria en su Dispositivo de Falla.



**NOTA:** Los Descubrimientos colocados en la Mejora de Dispositivo de Falla ya no puntúan o cuentan como parte de conjuntos al final de la partida.



## MÓDULO DE ANOMALÍAS VARIABLES



El módulo de Anomalías Variables puede jugarse con o sin el módulo principal de Fracturas del Tiempo.

### CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

- 1 Deja las Anomalías del juego base en la caja. Baraja todas las Anomalías nuevas y colócalas en una pila boca arriba al lado de los edificios. Esta será la pila principal de Anomalías. Al jugar con el módulo de Fracturas del Tiempo, coloca la primera loseta de la pila al lado de la loseta primaria, empezando una secundaria como haces con los edificios.
- 2 Baraja la nueva carta de Puntuación Final en el mazo de cartas de Puntuación. Para tu primera partida con el módulo, recomendamos elegir la nueva y las otras cuatro al azar.
- 3 Da a cada jugador una loseta de Retirada de Anomalía, que colocan **al lado de** sus tableros de Jugador.



## 1 CAMBIOS EN LA FASE DE PREPARACIÓN

Cuando deslices las pilas de edificios, desliza también una Anomalía entre la pila primaria y secundaria, como haces con los edificios.

## 2 CAMBIOS EN LA FASE DE PARADOJAS

Al obtener una Anomalía (ya sea en la Fase de Paradojas o en otra Fase), debes elegir recibir **una de las dos Anomalías visibles**. Si varios jugadores reciben una Anomalía durante la Fase de Paradojas, se elige en orden de turno, empezando por el Jugador Inicial.

**CAMBIO IMPORTANTE:** Ya no tienes automáticamente el derecho de recuperar una Loseta de Disformidad de cualquier Línea Temporal gratis al obtener una Anomalía. Algunas Anomalías tienen iconos de "Antes del Impacto" o "Tras el Impacto" en su lateral: **solo** puedes retirar una Loseta de Disformidad pendiente si la obtienes en el momento que cumpla esta condición.. Además, una de las Anomalías no tiene un icono de "Recupera una Loseta de Disformidad": al obtener esta Anomalía, no puedes retirar una Loseta de Disformidad.



Antes del Impacto    Tras el Impacto    Cualquier Era

**NOTA 1:** Estas condiciones de retirada de Losetas de Disformidad dependen de la Era actual (cuando obtienes la Anomalía), y no en la Era de la que retirarías la Loseta de Disformidad.

**NOTA 2:** Las nuevas Anomalías se tienen en cuenta de la manera habitual para la condición de Evacuación del Camino de la Salvación y para cualquier otra habilidad que requiera que retires Anomalías.

**NOTA 3:** La habilidad especial del Camino de la Armonía de la cara B del tablero de Jugador se sigue aplicando: si se elige perder un edificio no se obtiene una Anomalía de las pilas.

## 5 RONDAS DE ACCIÓN

La mayoría de las nuevas Anomalías tienen varios efectos positivos o negativos. Algunas pueden usarse como si fueran edificios (aunque no cuentan como edificios), aunque otras tienen habilidades pasivas que se aplican durante o fuera de la Fase de Rondas de Acción. Mira la lista del Apéndice para una explicación de las distintas losetas.



**La forma de retirar Anomalías cambia en este módulo.** En lugar de colocar un Trabajador en la Anomalía misma, necesitas colocarlo en el espacio de Trabajador de Retirar Anomalía, impreso en tu loseta de Retirada de Anomalías. Trata esta Acción como si estuviera en tu tablero de Jugador.

Paga el coste de retirar una Anomalía como se muestra en la loseta, y después elige cuál de tus Anomalías retirar. Esa Anomalía es retirada del juego. Si había un Trabajador en la Anomalía retirada (X13-X16), ese Trabajador se recupera con normalidad tal y como se haría en la Fase de Limpieza (a la columna de Activos o Cansados, según el espacio de Acción mantuviera al Trabajador Motivado o no). El **no** se retira de la loseta de Retirada de Anomalías en este momento.

**NOTA 1:** En el extremadamente raro caso en el que todas las Anomalías se haya robado de las pilas, baraja todas las Anomalías retiradas y crea una nueva pila.

**NOTA 2:** El coste de retirar una Anomalía al usar este módulo se ha reducido en 1 de Agua en comparación con las Anomalías del juego base.

### Restricciones de Trabajador:

Cualquier Trabajador puede usarse para activarse esta Acción, y el Trabajador no muere al recuperarse (en la Fase de Limpieza).

**IMPORTANTE:** La loseta de Retirada de Anomalías **no** es un edificio. Cualquier habilidad que te permita recuperar a un Trabajador de un edificio no puede usarse para recuperar de esta loseta.

Con este cambio, ahora solo puedes retirar una Anomalía por Era (por medios normales), dado que el Trabajador solo se retira de la loseta de Retirada de Anomalías al final de la Era durante la Fase de Limpieza.

## SELECCIÓN DE BIENES INICIALES

Al usar la variante de Selección de Bienes Iniciales junto al módulo de Fracturas del Tiempo, baraja las cuatro nuevas cartas de Recurso en el mazo de cartas de Recurso básicas.

Entonces, en lugar de dar a cada jugador los Recursos Iniciales de su tablero de Camino, da a cada jugador:

- 2 Científicos (Activos) 
- 1 Ingeniero (Activos) 
- 1 Operario (Cansado) 
- 1 Núcleo de Energía 
- 1 Núcleo de Flujo 
- 2 de Agua 

El resto de reglas (incluyendo el número de cartas repartidas) son iguales que las reglas de Selección de Bienes Iniciales descritas en el reglamento base. Habrá 12/9/4 cartas extra en una partida de 2/3/4 jugadores, que se devuelven a la caja.

## FRACTURAS DEL TIEMPO Y OTRAS EXPANSIONES

Fracturas del Tiempo está diseñada como una expansión independiente, pero puede jugarse con otros módulos (disponibles por separado). Al mezclar módulos, ten en cuenta que cada módulo adicional aumenta la complejidad del juego significativamente, con lo que solo lo recomendamos a jugadores veteranos de Anachrony.

A continuación se encuentran algunas combinaciones recomendadas que incluyen a Fracturas del Tiempo.

**IMPORTANTE:** Al jugar Fracturas del Tiempo con otro módulo que añada una ampliación del Tablero central (como Pioneros de la Nueva Tierra), **no puedes Parpadear fuera** de esos tableros (pero **sí Parpadear dentro**). Es la misma regla que se aplica en el tablero del Valle de Amethynia.

### Combinaciones Intermedias:

- Fracturas del Tiempo + Hipersincronía (parte de la expansión Futuro Imperfecto)
- Fracturas del Tiempo + Bucles Cuánticos (parte de la expansión Futuro Imperfecto)

### Combinaciones Expertas:

- Fracturas del Tiempo + Intrigas del Consejo (parte de la expansión Futuro Imperfecto)
- Fracturas del Tiempo + Quantum Loops + Hipersincronía (ambas parte de la expansión Futuro Imperfecto)
- Fracturas del Tiempo + Pioneros de la Nueva Tierra (parte de la expansión Clásica)

**IMPORTANTE:** Al jugar la combinación Fracturas del Tiempo + Pioneros, tras la Fase de Disformidad de la Era Cero, cada jugador puede elegir gastar 1 de Titanio, Uranio o Oro para mejorar la Fuerza de su Exotraje como si hubieran realizado la Acción de Mejorar Fuerza en esa Era. Las reglas para las combinaciones de Fracturas del Tiempo + Futuro Imperfecto están en el reglamento de Futuro Imperfecto.

Además, puedes añadir libremente cualquiera de los siguientes módulos adicionales y variantes a cualquiera de las combinaciones anteriores sin aumentar demasiado la complejidad:

- Anomalías Variables,
- Edificios Neutrónidos (parte de la expansión Futuro Imperfecto),
- Línea Temporal Alternativa (parte de la caja básica), o
- Selección de Bienes Iniciales (parte de la caja básica).

Además de las configuraciones recomendadas, puedes experimentar con otras combinaciones, pero las siguientes **no** están soportadas:

- Fracturas del Tiempo + Día del Juicio (parte de la expansión Clásica) y
- Fracturas del Tiempo + Guardianes del Consejo (parte de la expansión Clásica).

## APÉNDICE

**ABREVIATURAS:** Oro (O), Punto de Victoria  
Agua (A), Titanio (T), (PV),  
Uranio (U), Neutronium (N), cualquier cantidad  
(x).



### DETALLES DE CARTAS DE TECNOLOGÍA

#### 501 NEUROESTIMULACIÓN

**Al obtenerla:** Mueve tu marcador de Moral un espacio a la derecha.

**Pasiva:** Al subir tu Moral con el marcador Moral al máximo, obtén 2 PVs (además de la recompensa impresa del marcador de Moral).

#### 502 PROCESADOR DE TIEMPO AVANZADO

**Pasiva:** Al Construir una Central Eléctrica, gasta 1 N menos.

**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada Central Eléctrica que tengas.

#### 503 CONVERTOR DE SUBPRODUCTOS

**Coste Adicional:** Gasta 1 O.

**Pasiva:** Tras Construir una Fábrica, obtén 2 T.

**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada Fábrica que tengas..

#### 504 NANOFILTROS

**Pasiva:** Tras Construir un Soporte Vital, obtén 3 A.

**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada Soporte Vital que tengas.

#### 505 REACTOR DE FUSIÓN

**Pasiva:** Al Construir un Laboratorio, gasta 1 U menos y 1 A menos.

**Final de Partida:** Score 1 PV for cada Laboratorio you have.

#### 506 AVANZADA DEL VALLE

**Una Sola Vez:** Durante una Acción de Construir, puedes construir en su lugar un edificio de fuera del tablero (de cualquier tipo) por 2 T. (Cuenta para condiciones de Evacuación, etc.)

**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada fila completa en tu tablero de Jugador.

#### 507 AMPLIACIÓN DE HANGAR DE EXOTRAJES

**Pasiva:** Obtienes un espacio de Hangar de Exotrajés extra. Durante las siguientes Fases de Activación puedes usarlo para activar otro Exotraje por 2 A o recibir 1 A habitualmente. (Usa la loseta de ampliación de Hangar de Exotraje.)

#### 508 AMORTIGUADOR DE FALLAS

**Acción Libre:** En tu siguiente Acción de Parpadear, no tires los dados de Falla y Fractura.

**Final de Partida:** Obtienes 1 PV por cada Falla en juego (reduciendo su penalización en PV).

#### 509 PROYECTO SECRETO

**Una Sola Vez:** Durante una Acción de Construir, puedes construir un Superproyecto de fuera del tablero, con un descuento de un Descubrimiento.

**Final de Partida:** Obtienes 2 PVs por cada Superproyecto que tengas.

#### 510 CARGADOR ECOLÓGICO

**Pasiva:** En la Fase de Activación, cada espacio de Hangar de Exotraje vacío produce 1 A extra.

**Final de Partida:** Obtienes 1 PV por cada Núcleo de Energía sin usar que tengas (máximo 5 PVs).

#### 511 CENTRAL DE OPERACIONES ENCUBIERTAS

**Al obtenerla:** Roba dos cartas de Puntuación Final sin usar y quédate una. Solo tú puedes cumplir esta condición para los 3 PVs habituales.

**Final de Partida:** Obtienes 1 PV extra por cada carta de Puntuación Final **compartida** que cumplas.

#### 512 NEUTRALIZADOR DE ANOMALÍAS

**Acción Libre:** Gasta un Genio (en cualquier columna) Ó 1 N para retirar una Anomalía.

**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada espacio de edificio vacío en tu tablero de Jugador (máximo 5 PVs).

#### 513 CONDENSADOR DE DISPOSITIVO DE FALLA

**Al obtenerla:** Mejora tu Dispositivo de Falla una vez sin requerir una Acción o gastar un Descubrimiento.

**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada vez que hayas mejorado tu Dispositivo de Falla (incluidas las gratis).

#### 514 LIMPIADOR DE FLUJO

**Pasiva:** Durante la Fase de Limpieza, puedes retirar 1 Núcleo de Flujo de tu Dispositivo de Falla.

**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada Operario que tengas (máximo 5 PVs).

#### 515 DERIVADOR SUPRESOR DE PARPADEO

**Acción Libre:** Gasta 1 A: en tu siguiente Acción de Parpadear, puedes Parpadear fuera del Valle Amethynia. Esto incluye Parpadear a otro espacio de Acción en el Valle.

**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada dos Núcleos de Flujo en tu Dispositivo de Falla.

#### 516 DISFORMACIÓN COMPUESTA

**Coste Adicional:** Gasta 2 A.

**Pasiva:** Durante la Fase de Disformidad, puedes Disformar 1 loseta más (para un total de 3) encima de otra de tus Losetas de Disformidad (en la misma loseta de Línea Temporal). Recibes los bienes de ambas, pero la pila cuenta como una sola durante las siguientes Fases de Paradojas. Puedes pagar y devolver la loseta superior o ambas con una sola Acción de Fijar Foco, avanzando en el marcador de Viaje Temporal una vez por **cada** una.

**NOTA 1:** Colocar una segunda Loseta de Disformidad no provoca la penalización o bonificación de la Línea Temporal Alternativa de nuevo.

**NOTA 2:** Al Desenredar la Continuidad al final de la partida, tener dos losetas una encima de otra sigue contando como -2 PVs cada una, para un total de -4 PVs.

**NOTA 3:** Una habilidad que te permita retirar una Loseta de Disformidad (como obtener una Anomalía) solo te deja retirar la superior.

**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada una tus Losetas de Disformidad aún en la Línea Temporal (reduciendo su penalización en PV).

## 517 TRANSMISOR DE ENERGÍA DE GRIETA

**Pasiva:** Cada vez que avances en el marcador de Viaje Temporal, puedes pagar 1 Núcleo de Flujo para recuperar una de tus fichas de Acción Libre de un edificio o Superproyecto.  
**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada Central Eléctrica que tengas.

## 518 MEJORAS DE LA PLANTILLA

**Coste Adicional:** Paga 1 Núcleo de Energía.  
**Pasiva:** Al realizar la Acción de Reclutar, obtienes la bonificación de Reclutamiento dos veces. Puedes elegir dos bonos distintos si reclutas un Genio.  
**Final de Partida:** Puntúa 1 PV por cada cuatro Trabajadores (en cualquier columna) que tengas.

## DETALLES DE EDIFICIO

### **B** EDIFICIOS DE REEMPLAZO

**215 B:** **Pasiva:** Al realizar la Acción de Construir, puedes reemplazar 1 T/U/O por 1 A.  
**301B:** **Acción Libre:** Obtienes 2 A. Cuando construyas este edificio, obtienes inmediatamente 4 A.  
**302B:** **Acción Libre:** Recibes 2 A. Cuando construyas este edificio, obtienes inmediatamente 4 A.  
**303B:** **Acción Libre:** Recibes 2 A.  
**304B:** **Acción Libre:** Recibes 3 A.  
**313B:** **Cualquier Trabajador:** Gasta 1 U: Recibes 5 A + 1 PV.  
**314B:** **Cualquier Trabajador:** Gasta 1 O: Recibes 5 A + 1 PV.  
**403B:** **Cualquier Trabajador** (muere al recuperarse): obtén 1 Exotraje activado y 2 A.

### EDIFICIOS DE FRACTURAS DEL TIEMPO

#### Centrales Eléctricas

**116:** **Operario:** Tira los dados de Flujo y Falla para ver si recibes una Falla (como si hubieras tomado una Acción de Parpadear), y después fija el Foco a una loseta de Línea Temporal hasta 4 Eras antes de la loseta de Era actual. Recibe 1 PV.  
**117:** **Cualquier Trabajador:** Gasta un Núcleo de Flujo: Fija el Foco a una loseta de Línea Temporal hasta 4 Eras antes de la loseta de Era actual.

#### Fábricas

**216:** **Operario:** Recibes 2 Núcleos de Flujo.  
**217:** **Genio:** Gasta 1 A: Recibes 1 T, 1 U y 1 O.

#### Soportes Vitales

**316:** **Científico** (sigue Motivado): Retira 1 Núcleo de Flujo de tu Dispositivo de Falla, recibes 2 A.  
**317:** **Pasiva:** Cada vez que Parpadees, recibe 1 A.

## Laboratorios

**416:** **Pasiva:** Puedes apilar hasta 2 Fallas en este edificio en lugar del objetivo mostrado en el dado de Falla. Estas Fallas no tienen efecto, pero siguen dando -2 PVs al final de la partida. Puedes retirar estas Fallas de la manera habitual.  
**417:** **Acción Libre:** Gasta 1 N para recibir 2 Núcleos de Flujo, o 2 Núcleos de Flujo para obtener 1 N. En ambos casos, obtienes 1 A.



## EDIFICIOS ENTRELAZABLES

Estos edificios tienen tres o cuatro habilidades puntuales, cada una en una dirección cardinal. Cada habilidad puede ejecutarse una sola vez:

- Inmediatamente, al construir el edificio Entrelazable **si** hay un edificio o Superproyecto (**not** una Anomalía) en el espacio de edificio al que apunta la flecha de la habilidad, o
- Más tarde, al construir un edificio o Superproyecto en el espacio de edificio al que apunta la flecha de la habilidad.

**NOTA:** El Camino de la Armonía al jugar en la cara B de su tablero de Jugador puede elegir activar una habilidad más de una vez retirando un edificio usando su habilidad y después construyendo de nuevo en ese espacio.

**IMPORTANTE:** Las Anomalías **no** activan las habilidades. Si construyes un edificio Entrelazable en la primera/tercera columna, la habilidad a la izquierda/derecha (respectivamente) nunca se activará.

**118:** **Izquierda:** Fija el Foco a una loseta de Línea Temporal hasta 4 Eras antes de la loseta de Era actual. .  
**Derecha:** Fija el Foco a una loseta de Línea Temporal hasta 4 Eras antes de la loseta de Era actual. Recibes 1 PV.  
**Abajo:** Devuelve una de tus Losetas de Disformidad de una loseta de Línea Temporal a tu reserva (sin obtener PVs).

**NOTA:** Este edificio cuenta como 4 para la mayor suma de alcance de Viaje Temporal al final de la partida.

**218:** **Izquierda:** Recibes 1 T. **Arriba:** Recibes 1 N.  
**Abajo:** Recibes 2 U. **Derecha:** Recibes 2 O + 1 PV.  
**318:** **Izquierda:** Recibes 3 A. **Arriba:** Recibes 4 A.  
**Derecha:** Recibes 3 A + 1 PV. **Abajo:** Recibes 4 A.  
**418:** **Izquierda:** Resuelve una Acción de Investigar (sin colocar un Exotraje). **Arriba:** Realiza una Acción de Reclutar (sin colocar un Exotraje y como si colocases un Administrador).  
**Derecha:** Realiza una Acción de Construir (sin colocar un Exotraje y como si colocases un Ingeniero) y además recibe 1 PV.



## DETALLS DE SUPERPROYECTO

### ESTABILIZADOR DE PARPADEO

**Pasiva:** Siempre que tires el dado de Flujo, resta 2 al resultado (mínimo de cero).

### DUPLICADOR DE FRACTURA

**Acción Libre:** Inmediatamente realiza una Acción de Parpadear, resolviendo el espacio al que mueves el Exotraje. Coloca uno de tus Núcleos de Flujo en el Dispositivo de Falla con normalidad. No tires el dado de Fractura y Falla (como si usaras un Operario para Parpadear).

**NOTA:** Esta es una Acción Libre, con lo que puedes seguir colocando un Trabajador o incluso Parpadear otra vez.

### INVERSOR DE FRACTURAS

**Acción Libre, gasta 2 A:** Coloca un Trabajador en uno de tus Exortajes **vacíos**, y activa el espacio de Acción en el que el Exotraje está en ese momento. Se aplican las restricciones de Trabajador, pero no pagas el coste de A del espacio o recibes bono impreso alguno (losetas de Capital en Colapso, etc) de nuevo.

### CENTRO TECNOLÓGICO DE AMETHYNIA

**Inmediatamente al construirlo:** Roba las cuatro cartas inferiores del mazo principal de Tecnología, y obtén dos de ellas (pagando solo los costes extra impresos en la esquina superior derecha, si los hay). Pon el resto bajo el mazo.

### PLANTACIONES DE UN FUTURO LEJANO

**Pasiva:** Siempre que avances en el marcador de Viaje Temporal obtienes 1 Núcleo de Flujo.



## DETALLES DE ANOMALÍAS VARIABLES

**X01 Pasiva:** Al inicio de cada Fase de Limpieza, gasta toda tu A menos 3.

Si recibes esta Anomalía **antes** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X02 Pasiva:** Al inicio de cada Fase de Limpieza, gasta 3 A o mueve un espacio a la izquierda en el marcador de Moral. Si recibes esta Anomalía **antes** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X03 Pasiva:** Tus Trabajadores **nunca** se mantienen Motivados. Al realizar la Acción de Suministro (pero no al Forzar Trabajadores), 1 de tus Trabajadores se queda en la columna de Cansados.

Si recibes esta Anomalía **antes** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X04 Pasiva:** Al colocar un Genio en un Exotraje, DEBES gastar una ficha de 1 PV. Esto no incluye Parpadear con un Genio que ya esté en un Exotraje. Si no tienes una ficha de 1 PV para entregar, no puedes cologar al Genio.

Si recibes esta Anomalía **antes** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X05 Pasiva:** El alcance de tus Centrales Eléctricas **disminuye** en 2 (mínimo de 1 cada una).

Si recibes esta Anomalía **antes** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**NOTA:** Esta Anomalía cuenta como -2 para la Puntuación de "mayor suma de alcance de Viaje Temporal".

**X06 Pasiva:** Coloca una loseta de "Hexágono No Disponible" en uno de tus hexágonos de Hangar de Exotraje. No puedes activar Exotrajes en este espacio, ni puedes recibir ningún ingreso de A por él. Retira la loseta al retirar esta Anomalía. Si recibes esta Anomalía **antes** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X07 Pasiva:** Siempre que gastes un Núcleo de Energía, DEBES gastar 1 A. Si no tienes A para gastar, no puedes gastar Núcleos de Energía.

Si recibes esta Anomalía **antes** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X08 Pasiva:** Al inicio de la Fase de Paradojas, si tienes 4 o más Losetas de Disformidad en la Línea Temporal, recibes inmediatamente 1 Paradoja. Sigues tirando por Paradojas normalmente, **incluso si esto provoca una Anomalía**.

Si recibes esta Anomalía **antes** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X09, X10, X11, X12** Sin efecto.

Cuando recibes esta Anomalía, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X13 Cualquier Trabajador (kept Motivado):** Recibes 2 A. Si recibes esta Anomalía **después** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X14** Cualquier Trabajador (sigue Motivado): Recibes 1 T. Si recibes esta Anomalía **después** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X15** Genio: Devuelve una de tus Losetas de Disformidad de una loseta de Línea Temporal a tu reserva (sin recibir PVs). Si recibes esta Anomalía **después** del Impacto, puedes elegir una de tus Losetas de Disformidad de cualquier Línea Temporal y devolverla a tu reserva.

**X16** Científico: Realiza una Acción de Investigar, y obtén una Paradoja.

**IMPORTANTE:** X16 no te deja devolver una de tus Losetas de Disformidad.

## LOSETA DE MEJORA DE EXOTRAJE DE PALADÍN



### Mejora de Sensores:

Solo puede realizarla un Científico. Gasta 1 A tpara colocar un Descubrimiento en el espacio indicado. Después obtén 1 Núcleos de Flujo.

Solo puedes tener como mucho 1 Descubrimiento de cada una de las tres formas distintas en este espacio



### Mejora de Fuerza:

Al realizar esta Acción, puedes colocar 1 T/U/O (con un máximo de 4 por partida) para aumentar el valor de Fuerza en 2 o colocar 1 Núcleo de Flujo (con un máximo de uno por partida) para aumentarla en 3.

### IMPORTANTE:

El Exotraje de Paladín empieza la partida con un valor de Fuerza de 1 de base.

## HABILIDADES DE LÍDER

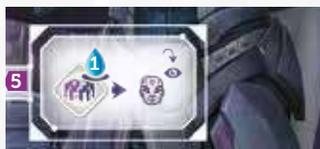
### LÍDERES DEL CAMINO DE LA UNIDAD



#### Eldrin: Maestría de Flujo (Acción, Científico):

Realiza una de estas Acciones, como se muestra en tu Dispositivo de

Falla: Retirar Fallas, Retirar Núcleos de Flujo o Mejorar Dispositivo de Falla.



#### Castien: Perseverancia:

Cuando Parpadeas con un Operario, puedes gastar 1 A para colocarlo en la columna de Activos en lugar de la de Cansados.



#### Thalia: Favores

Diplomáticos: Al inicio de la partida, elige al azar un Líder sin usar de cada uno de los cuatro Caminos

básicos. Antes de la Fase de Paradojas de cada Era, puedes elegir uno de los cuatro para activar. Usa la habilidad del Líder activado en la Era actual, y retíralo del juego al final de esta Era.

**EXCEPCIÓN:** Activar a la Alta Caminante del Sol Amena en una Era después del Impacto retira **una** de tus fichas de Hexágono No Disponible, pero solo en esa Era. No tiene efecto en una Era antes del Impacto.

**NOTA:** Como solo tienes cuatro Líderes, no tendrás habilidad en una de las cinco Eras (a tu elección).



## NUEVOS LÍDERES DE LOS CAMINOS BÁSICOS



**Princesa Zuriel**  
(Camino de la Armonía):  
*Por el Bien Mayor:*

Siempre que realices una Acción de Suministro, puedes retirar 1 Falla. Siempre que Fuerces Trabajadores, puedes elegir obtener 1 Paradoja y 1 Núcleo de Flujo.



**Profeta Augurus**  
(Camino de la Salvación):  
*Peregrino del Flujo Temporal*  
(Acción Libre):

Fija el Foco a la loseta de Línea Temporal anterior; después, tira los dados de Flujo y Falla (como si realizass una Acción de Parpadear), y añade 1 al resultado del dado de Flujo.



**S.O.T.E.R.O.**  
(Camino del Progreso):  
*Planificación Impecable:*

Cuando realices la Acción de Investigar, recibes una extra en función de la *forma* del Descubrimiento que cojas. *Triángulo:* Retira 1 Núcleo de Flujo de tu Dispositivo de Falla. *Círculo:* Recibes 1 Núcleo de Flujo. *Cuadrado:* Recibes 2 A.



**Adoctrinador Xenara**  
(Camino de la Dominación):  
*Adoctrinación de Operarios*  
(Acción Libre):

Gasta un Operario (de cualquier columna) para recibir un Genio (de la reserva) y 2 PVs.

## NUEVAS PUNTUACIONES FINALES

### FRACTURAS DEL TIEMPO



El(Los) jugador(es) con **más Núcleos de Flujo en sus Dispositivos de Falla** al final de la partida recibe(n) 3 PVs.



El(Los) jugador(es) con **más Tecnologías** al final de la partida recibe(n) 3 PVs.

## ANOMALÍAS VARIABLES



El(Los) jugador(es) con **más Anomalías en el tablero de Jugador** al final de la partida recibe(n) 3 PVs.

## NUEVAS LOSETAS DE CAPITAL EN COLAPSO

Las bonificaciones de loseta de Capital en Colapso siempre se aplican además de la Acción normal. Las nuevas losetas se colocan encima de las básicas, y solo el efecto de la de encima (visible) se aplica.

## INVESTIGACIÓN



Gasta 1 U/O para obtener 1 Tecnología.



Retira un Núcleo de Flujo de tu Dispositivo de Falla y mejóralo también sin gastar un Descubrimiento.



Gasta 1 T/U/O para retirar una Anomalía.

## RECLUTAR



Gasta 1 A para hacer una de las siguientes opciones dos veces: retirar un Núcleo de Flujo o una Falla.



Recibes un Operario de la reserva.



Recupera 2 de tus Trabajadores (siguiendo las mismas reglas de la Acción Libre Retirar).

## CONSTRUIR



Gain 2 Núcleos de Flujo.



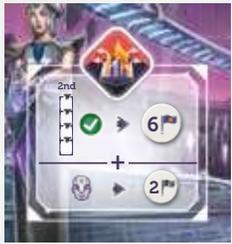
Retira una Falla.



Mira las 3 losetas inferiores de una pila principal de edificios. Puedes elegir construir uno de ellos en lugar del superior de la pila. Si lo haces, obtén 1 PV.

## CONDICIONES DE EVACUACIÓN DEL CAMINO DE LA UNIDAD

### El Faro Más Brillante



**Condición de base:** Tener el segundo espacio de edificio cubierto (con un edificio, Anomalía o Superproyecto) en cada espacio de tu tablero de Jugador (6 PVs) para evacuar.

**Recompensa adicional:** Tu Acción de Evacuación vale 2 PVs más por cada Operario que tengas al Evacuar.

### Amanecer de un Nuevo Futuro



**Condición de base:** Tener tu Dispositivo de Falla totalmente mejorado (2 PVs) para evacuar.

**Recompensa adicional:** Tu Acción de Evacuación vale 4 PVs más por cada conjunto de **una** Tecnología y **dos** Trabajadores Cansados que tengas al Evacuar .

## CARA B ASIMÉTRICA DEL TABLERO DE JUGADOR CAMINO DE LA UNIDAD

**Moral y Suministro:** Suministro está limitado a un Genio y nunca Motivado. Cuesta 3/3/4/4/5/6/8 A, respectivamente. Si ya estás al máximo del marcador de Moral al Suministrar, obtienes una Tecnología (pagando solamente los costes extra, si los hay) en lugar de PVs.

**Costes de Edificio:** el segundo espacio de cada fila de edificio cuesta 1 Núcleo de Flujo extra. Al construir un edificio (no una Anomalía o Superproyecto) en el tercer espacio de cada fila, recibes inmediatamente 2 Núcleos de Flujo.

**Otros:** Puedes colocar 1 Falla en el tablero de Jugador en lugar del resultado del dado de Falla. Esta Falla no tiene efecto, pero sigue costando -2 PVs al final de la partida. Puedes retirar esta Falla de forma normal. Este espacio no absorbe ninguna de las dos Fallas iniciales.



## CARAS B ASIMÉTRICA DEL DISPOSITIVO DE FALLA



### CAMINO DE LA ARMONÍA

**Marcador de Dispositivo de Falla:** Solo hay 5 espacios visibles al inicio de la partida y 9 en total. Cuando coloques un Núcleo de Flujo en el 6º, 7º, 8º y 9º espacio, recibes 2 A.

**Acción de Mejora de Dispositivo de Falla:** al usarla, también puedes retirar 1 Núcleo de Flujo de tu Dispositivo de Falla.

**Acciones de Retirar Núcleos de Flujo y Falla:** Reemplaza las dos Acciones separadas. Cuesta 2 A, y puedes retirar o 3 Núcleos de Flujo o 3 Fallas (pero no una combinación de ambas).



### CAMINO DE LA SALVACIÓN

**Marcador de Dispositivo de Falla:** Los espacios cubiertos de Núcleos de Flujo puntúan 1/2/3/10 PVs al final de la partida. Al colocar un Núcleo de Flujo en el 4º espacio, debes gastar 1 U extra. Al colocar un Núcleo de Flujo en 3.er, 8º o 9º espacios, recibes 1 Núcleo de Flujo. Al colocar un Núcleo de Flujo en el 7º espacio por primera vez, recibes 2 PVs.

**Acción de Retirar Falla:** Gratis, limitada a Ingenieros, que se mantienen Motivados. Solo retira 1 Falla.

**NOTA:** La cara B de la loseta de Mejora de Dispositivo de Falla es la misma que la A.



### CAMINO DEL PROGRESO

**Marcador de Dispositivo de Falla:** Hay 7 espacios visibles al inicio de la partida. Los espacios de Núcleo de Flujo cubiertos puntúan 2/4/6 PVs al final de la partida.

**Acción de Mejora de Dispositivo de Falla:** La Acción cuesta 3 A, pero al usarla recibes 3 PVs (en lugar de 2 PVs).

**Acción de Retirar Núcleos:** Acción Libre pero cuesta 1 A.



### CAMINO DE LA DOMINACIÓN

**Marcador de Dispositivo de Falla:** Al colocar un Núcleo de Flujo en el 3.er. espacio, debes gastar 2 A extra. Al colocar por primera vez un Núcleo de Flujo en el 5º y 8º espacio, recibes 1 T de la reserva.

**Acción de Mejora de Dispositivo de Falla:** No hay opción de Acción Libre. Hay un espacio de Acción más, limitado a Genios (que siguen Motivados), pero al usarlo recibes solo 1 PV (en lugar de 2 PVs).



### CAMINO DE LA UNIDAD

**Marcador de Dispositivo de Falla:** Solo hay 5 espacios visibles al inicio de la partida. Los espacios de Núcleo de Flujo puntúan 0/2/4/6/8 PVs al final de la partida. Al colocar un Núcleo de Flujo en el 3.er. y 5º espacio, debes pagar 1 A más. Al colocar un Núcleo de Flujo por primera vez en el 4º espacio, recibes un Genio (de la reserva, a la columna de Activos). Al colocar un Núcleo de Flujo por primera vez en el 6º espacio, recibes 2 Núcleos de Flujo.

**Acción de Mejora de Dispositivo de Falla:** La Acción Libre cuesta 1 N, pero tras usarla recibes un Descubrimiento al azar (tira ambos dados).



---

## CRÉDITOS

---

### DISEÑO DEL JUEGO

Dávid Turczi  
with Viktor Peter  
y Richard Amann

### DESARROLLO DEL JUEGO

Robin Hegedűs  
Frigyes Schöberl

### ILUSTRACIONES

Richard Amann (Creativo y Dirección Artística)  
Villő Farkas (Dirección Artística y Diseño Gráfico)  
Anna Radnóthy (Diseño Gráfico)  
István Dányi (Ilustraciones de Personaje)  
Csilla Kiskartali (Ilustraciones)  
Tamás Baranya (Delineado)  
Krisztián Hartmann (Arte 3D)

### REGLAMENTO

#### ESCRITO POR

David Turczi  
Viktor Peter

#### EDITADO POR

Ágnes Kismárton  
Frigyes Schöberl  
Emanuela Pratt  
Robert Pratt

#### TRADUCCIÓN Y MAQUETADO AL CASTELLANO POR

César Quijano Vaquera

### TESTEADORES

Emanuela y 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 y muchos más, en Gran Bretaña, Hungría y todo el mundo...

Copyright, 2020, Mindclash Games y its affiliates.  
All rights reserved to their respective owners.  
Mindclash Games is located at  
14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA , 92620  
y can be contacted at [info@mindclashgames.com](mailto:info@mindclashgames.com).

# ICONOGRAFÍA



Tecnología



Bonificación de Tecnología de Final de Partida



Núcleos de Flujo



Loseta de Mejora de Dispositivo de Falla



Falla



Operario



Módulo de Fracturas del Tiempo



Anomalia Variable



Edificio a Reemplazar



Edificios Entrelazables



Retirar



Mirar el número indicado de piezas



Uranio/Oro



Retirar Núcleos de Flujo



Retirar Fallas



Retirar



Acción de Capital de Valle



Mejorar Dispositivo de Falla



Asimilar



Extraer



Dado de Flujo



Parte superior del mazo/pila



Parte inferior del mazo/pila



Recuperar ficha de Camino de edificios y Superproyectos



Carta de Líder