



**DÁVID TURCZI**

with

**VIKTOR PETER & RICHARD AMANN**

# **FRACTURES OF TIME**

**RULEBOOK**

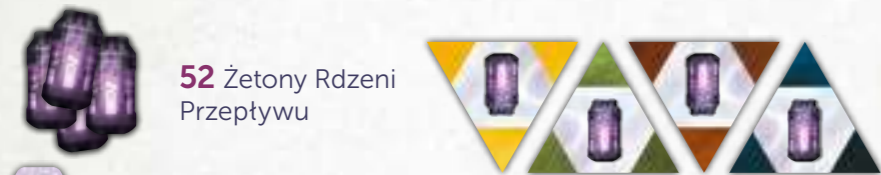


Od Dnia Wspomnienia, kiedy Szczeliny Czasu Ścieżek po raz pierwszy uruchomiły się, ludzie na Nowej Ziemi zaczęli doznawać wizji nieodkrytej jeszcze szóstej Szczeliny Czasu. Wizje te wywoływały rosnące poczucie empatii i wspólnoty między tymi, którzy ich doświadczyli, wiążąc ich ze sobą w większym stopniu niż ich przynależność do jakiegokolwiek Ścieżki. W kolejnych latach ci, którzy podzielali te wizje masowo odchodzili od innych Ścieżek, co doprowadziło do odkrycia, że istnieje szósta Szczelina Czasu. **Szczelina stała się fundamentem nowej cywilizacji** - takiej, która może poprowadzić ludzi Nowej Ziemi nową ścieżką: Ścieżką Jedności.

Odkrywczy ze Ścieżki Jedności wkrótce odkryli odosobnioną górską dolinę, w której miejscowa flora nie tylko przetrwała uderzenie, ale także zmutowała i ewoluowała z powodu toksycznego pyłu neutronium asteroidy. Powstałe w ten sposób kryształowe formacje przypominające kwiat syntetyzują substancję zwaną Przepływem, która jest zbierana i badana przez tajemniczych mieszkańców Doliny Amethynia, zwanych Operatorami. Operatorzy są gotowi podzielić się ze Ścieżkami sekretami swojej technologii Roztamu, ale milczą na temat jej skutków ubocznych, na które tylko oni są odporni..

## NOWE KOMPONENTY

**UWAGA:** Większość elementów tego rozszerzenia jest wykorzystywana w głównym module Roztamy Czasu. Opis modułu Zmiennych Anomalii znajduje się na stronie 13. Dodatkowo, lista komponentów niezbędnych do gry w pojedynkę znajduje się w osobnej instrukcji dla jednego gracza..



52 Żetony Rdzeni Przepływu

4x Nowe Kafle Warpów dla oryginalnych ścieżek (1 na ścieżkę)



20 Operatorów



18 Kart technologii



40 Znaczników usterki (8 na ścieżkę)

1 Kość przepływu

1 Kość usterki



1 Plansza Doliny



5 Plansz Urządzeń Roztamu (1 na ścieżkę)



5 kafli Ulepszeń Urządzeń Roztamu (1 na ścieżkę)



## Nowa Ścieżka: Ścieżka Jedności



1 Plansza Ścieżki

3 Karty Liderów Jedności

8 Znaczników ścieżki

1 Plansza gracza

6 Znaczników Egzoszkieletów w kształcie heksagony



10 Kafli Warpów



6 Miniatur Paladynów



1 Baner z plastikową podstawką



1 Kafel Ulepszenia Egzoszkieletu Paladyn (Wymaga moduł Pionierów Nowej Ziemi)



8 Budynków Zastępczych: 215b, 301b, 302b, 303b, 304b, 313b, 314b, 403b



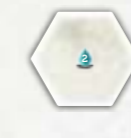
8 Nowych Budynków (2 na rodzaj) oraz 4 Budynki wspomagające (na rodzaj) 116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418



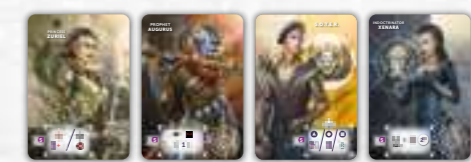
4 Karty zasobów początkowych



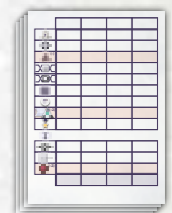
1 Kafel Ery Zero



1 Żeton rozszerzenia stanowiska egzoszkieletów



4 Nowi Liderzy oryginalnych ścieżek



1 Notes Punktajki



5 Nowe Superprojekty



2 Nowe Warunki Końcowe



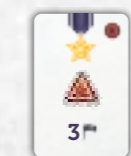
9 Nowych kafli Upadającej Stolicy (3 na typ akcji)

**UWAGA:** Liczba pracowników i zasobów (w tym Rdzeni Przepływu) nie jest ograniczona. W przypadku ich wyczerpania użyj dowolnego zamiennika.

## Moduł Zmiennych Anomalii



16 Zmiennych Anomalii



1 Nowa karta Warunków Końcowych



4x Kafle Usuwania Anomalii (1 na gracza)



## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

### GRA GŁÓWNA

- Umieść planszę Doliny obok planszy głównej. Użyj strony odpowiadającej liczbie graczy. (Zakryj prawy górny heks, jeśli grasz z dwoma graczami.) Umieść Operatora na każdym z pól Operatora po lewej stronie planszy.
- Stwórz zapas żetonów Rdzeni Przepływu obok Rdzeni Energetycznych i zapas Operatorów obok reszty Robotników.
- Przed ustawieniem stosów budynków zamień następujące budynki z oryginalnej gry na te z rozszerzenia: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403. Dodatkowo wstaw nowe budynki: 116-118, 216-218, 316-318 i 416-418. Na koniec umieść wierzchnią płytkę budynku odkrytą obok podstawowego stosu budynków, rozpoczynając drugi stos..
- Potasuj karty Technologii i umieść je w odkrytej talii w pobliżu budynków. To będzie podstawowa talia do pozyskiwania technologii z Doliny. Następnie umieść wierzchnią kartę odkrytą obok talii, rozpoczynając drugą talię, tak jak to było w przypadku budynków.
- Przed przygotowaniem kart Warunków Końcowych wstaw dwie nowe karty. W przypadku pierwszej gry z rozszerzeniem sugerujemy włączenie dwóch nowych do pierwszej piątki i losowe wybranie pozostałych trzech.
- Wybierz w sumie sześć losowych superprojektów i umieść je zakryte: dwa z Rozłamów Czasu i cztery z gry podstawowej. Potasuj je razem, nie patrząc na nie.
- Ułóż oś czasu. Istnieją teraz tylko trzy ery przed Uderzeniem i dwie Ery po Uderzeniu, a także Era Zero (nieuwzględniona w liczbie przed Uderzeniem, jednak ma kafelek Osi czasu i powiązany z nim Superprojekt). Umieść jeden zakryty Superprojekt z kroku 6 nad każdym kafelkiem osi czasu. Odwróć te odpowiadające Erze Zero i Erze 1 awersem do góry i umieść znaczniki Skupienia graczy pod Erą 1.
- Umieść 3 PZ na Superprojekcie ostatniej Ery. (Jeśli gracz go zbuduje, otrzymuje te 3 PZ).
- Nie umieszczaj trzech zasobów po prawej stronie Akcji Wydobycia Zasobów (patrz Zmiana w Akcji Wydobycia Zasobów na stronie 8).

**UWAGA:** Moduł Zmiennych Anomalii nie jest uwzględniony w tej domyślnej konfiguracji początkowej.



## PRZYGOTOWANIE GRACZA

**UWAGA:** Ścieżka Jedności, nowa frakcja propagująca pragmatyzm i tolerancję, może zostać wybrana zamiast którejkolwiek z innych Ścieżek. Wszystkie ścieżki otrzymały trzeciego Lidera (szczegóły w Aneksie), którego można również wybrać zgodnie ze zwykłymi zasadami

- Każdy gracz bierze Planszę Urządzenia Rozłamu i umieszcza ją obok swojej Planszy Gracza. Zakryj 4 skrajne pola kafelkiem Ulepszenia Urządzenia Rozłamu. Gracze mogą wybrać, czy używają strony A, czy B - wszyscy gracze muszą grać tą samą stroną. (Szczegóły asymetrycznych stron B można znaleźć w Aneksie.) Grając stroną B Urządzenia Rozłamu, na niektórych polach Przepływu może być widoczny Zasób / Woda / Robotnik / Rdzeń Przepływu. Każdy gracz powinien teraz umieścić pokazaną nagrodę na polu Przepływu; zostanie ona zebrana, gdy Przepływ zostanie umieszczony tam po raz pierwszy. (Jeśli nagrodą jest Rdzeń Przepływu, umieść go bokiem.)

**UWAGA:** Zalecamy zagranie symetryczną stroną A przed poznaniem asymetrycznej strony B.

- Z wyjątkiem Jedności, każda Ścieżka traci 1 Rdzeń Energetyczny, ale zyskuje 1 Rdzeń Przepływu i 1 zmęczonego Operatora.
- Każdy gracz dodaje nowy Kafel Warp (przedstawiający Rdzeń Przepływu) do swojej puli dostępnych Kafli Warp.
- Każdy gracz umieszcza 1 znacznik Usterki na jednym z dolnych pól Egzoszkieletów swojej Planszy Gracza (pole to jest zatem niedostępne na początku gry - patrz Usterki na stronie 11).
- Każdy gracz umieszcza 1 znacznik Usterki na pierwszym polu swojego Urządzenia Rozłamu.
- Każdy gracz umieszcza pozostałe 6 znaczników Usterki obok swojej planszy gracza.



## OMÓWIENIE ROZSZERZENIA

Odkrycie zapierającej dech w piersiach Doliny Amethynia otworzyło przed Ścieżkami świat nowych możliwości. Znakiem rozpoznawczym Doliny jest enigmatyczna technologia Rozłamu, która pozwala obiektowi być obecnym w dwóch miejscach jednocześnie - a jeśli zostaną użyte na Egzoszkieletach, Ścieżki mogą zasadniczo podwoić swoją wydajność. Proces ten nie jest całkowicie stabilny, ale na szczęście niektórzy mieszkańcy Doliny są gotowi dołączyć do Ścieżek jako Operatorzy, łagodząc niebezpieczeństwa związane z tak zwanym „Przeskokiem”. Wraz z erą masowego **exodusu** i utworzeniem Ścieżki Jedności, przygotowania do przerażającego Uderzenia spowolniły, dodatkowa wydajność uzyskana dzięki technologii Rozłamu jest teraz potrzebna bardziej niż kiedykolwiek.

## ZMIANY W ROZGRYWCIE

### ERA ZERO



Przed normalnym rozpoczęciem gry istnieje teraz Era Zero z własnym kafelkiem osi czasu i powiązaniem ujawnionym superprojektem.

Na początku gry, przed rozpoczęciem regularnej sekwencji rund dla Ery 1, wykonaj Fazę Warpu (ale nie inne Fazy), umieszczając kafelki Warpu na kafelku Ery Zero. Następnie kontynuuj jak zwykle z Erą 1, włączając Fazę Przygotowań (czyli przesuwanie stosów budynków i talii Technologii oraz ujawnianie następnego Superprojektu) oraz Fazę Paradoksu (która zwykle jest pomijana w pierwszej Erze).

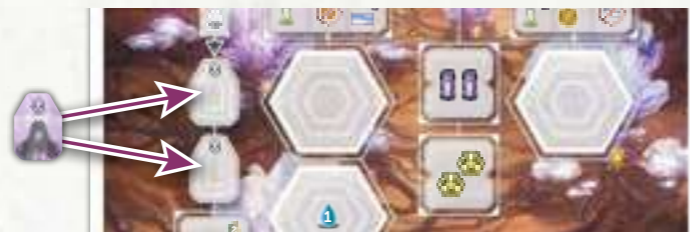
**WAŻNE:** Nie możesz przystać Egzoszkieletu podczas Fazy Warpu Ery Zero.

**UWAGA:** Jeśli wszystko wykonasz poprawnie, przed wykonaniem pierwszej Akcji powinny znajdować się trzy odkryte Superprojekty, dwa budynki w każdym stosie dodatkowym i dwie Technologie w talii dodatkowej.

**UWAGA:** Grając z rozszerzeniami, sprawdź na stronie 15 możliwe zmiany zasad.

## ZMIANY W FAZIE PRZYGOTOWAŃ

- Kiedy umieszczasz nowych Robotników w Stolicy, umieść także Operatora na każdym z pustych pól w Dolinie.



- Kiedy przekładasz stosy budynków, w ten sam sposób przetóż także talię Technologii.
- Nie umieszczaj Zasobów po prawej stronie Akcji Wydobicia (Nadal uzupełniaj lewą stronę jak zwykle)

## ŚCIEŻKA JEDNOŚCI



To rozszerzenie zawiera pięć Ścieżek: Ścieżkę Jedności. Wszystkie zasady odnoszą się do nich w ten sam sposób (z wyjątkiem opisanym w przygotowaniu gracza, krok 11) jak do każdej innej ścieżki. Zwróć uwagę, że obecność piątej ścieżki nie zapewnia wsparcia dla pięciu graczy w grze. Zobacz Aneks, aby zapoznać się z objaśnieniami Liderów Ścieżki Jedności, warunkami ich ewakuacji i stroną B planszy Gracza.

## OPERATOR



Operator to nowy typ Robotnika, który można umieścić w dowolnym miejscu (w tym w budynkach i superprojektach, chyba że wymagają Geniusza), ale nie uzyskuje korzyści z nadrukowanych na planszy; te wymagają określonych typów Robotników:

- Operator nie otrzymuje 1-tytanowej zniżki przy konstrukcji
- Operator nie może rekrutować Geniusza.
- Operator zyskuje tylko 3 Wody za pomocą akcji Oczyszczenia Wody.
- Operator może zostać umieszczony na budynku takim jak 407 (ponieważ ignoruje ograniczenia), ale w przypadku 408 nie zostałby zwrócony Zmotywowany (ponieważ nie otrzymuje premii).

**WAŻNE:** Geniusza nie można umieścić na polu przeznaczonym tylko dla operatora, a operatora na polu przeznaczonym tylko dla geniusza!

Operatora nie można zrekrutować w Stolicy; można to tylko **zrobić** w Dolinie (patrz strona 9).

## PRZESKOKI



Rdzenie Przepływu to nowy zasób, którego można użyć do „Przeskoku” (przeniesienia) już umieszczonych Egzoszkieletów na nowe pola Akcji. Przeskok odbywa się poprzez zasilenie Urządzenia Rozłamu Rdzeniami Przepływu.

W swojej turze, w ramach Akcji (tj. Zamiast umieszczać nowego Robotnika), możesz położyć 1 Rdzeń Przepływu ze swoich zasobów na skrajne lewe puste pole Urządzenia Rozłamu, aby Przeskoczyć.

**UWAGA:** Jeśli na twoim Urządzeniu Rozłamu nie ma pustych miejsc, nie możesz Przeskoczyć.

**WAŻNE:** Podczas gry stroną B Urządzenia Rozłamu niektóre pola będą miały dodatkowe koszty. Jeśli nie możesz ich opłacić nie możesz Przeskoczyć. Jeśli pole, na którym został umieszczony Rdzeń Przepływu, zawierało Zasób / Wodę / Robotnika / Rdzeń Przepływu (z powodu jednorazowego efektu), natychmiast dodaj go do swoich zasobów (lub Robotnika do swojej kolumny Aktywnej).



Wybierz jeden ze swoich już zagranych Egzoszkieletów na Planszy Głównej z Robotnikiem, który chcesz przenieść.

**WAŻNE:** Podczas wykonywania tej Akcji nie możesz przesunąć Egzoszkieletu z planszy Doliny (ani z innych plansz pobocznych, jeśli grasz z rozszerzeniami). Nie możesz również przenieść Egzoszkieletu z jednego pola Akcji w Dolinie na inne. Kafel Akcji Ewakuacji nie jest planszą poboczną.



Jeśli Robotnik w Egzoszkielecie nie jest Operatorem, rzuć zarówno kośćmi **Przepływu**, jak i **Usterek**. Jeśli liczba na kości Przepływu jest większa niż liczba widocznych pustych miejsc na twoim Urządzeniu Rozłamu, umieść 1 znacznik usterek w miejscu pokazanym na kości usterek. Jeśli wypadnie ścianka Warunków Końcowych, umieść po 1 znaczniku usterek na 2 różnych Warunkach Końcowych..



Następnie przesuń wybrany Egzoszkielet na wolne pole należące do innej Akcji (przestrzegając wszystkich ograniczeń Robotników) i aktywuj tę Akcję **jak zwykle**.

**UWAGA:** Chociaż przeniesienie się z Akcji Stolicy do Rady Światowej jest legalne, ta sama Akcja nie może zostać skopiowana, ponieważ ten ruch automatycznie zwalnia pole Akcji w pierwotnym miejscu Egzoszkieletu.



Po aktywacji Akcji wyjmij Robotnika z Egzoszkieletu i odzyskaj go tak jak zwykle w Fazie Porządkowania. Pozostaw pusty Egzoszkielec tam, gdzie go przeniosteś (nie możesz ponownie Przeskoczyć tym Egzoszkieletem w tej Erze).

**UWAGA:** Robotnicy po Przeskoczeniu na zmotywowane pola akcji (tj. Inżynier lub Geniusz do Akcji Zasobów Wydobycia) są umieszczane w Aktywnej kolumnie.



## PODSUMOWANIE AKCJI PRZESKOKU:

- Wydadź Rdzeń Przepływu na Urządzenie Rozłamu.
- Rzuć kośćmi Przepływu i Usterki (pomiń, jeśli Przeskakujesz Operatorem).
- Jeśli wynik rzutu kości Przepływu jest wyższy niż liczba pustych miejsc w Urządzeniu Rozłamu, umieść Usterkę\ki zgodnie z kością Usterki.
- Przesuń Egzoszkielec na **pole Akcji innej Akcji** i aktywuj tę Akcję.
- Odzyskaj Robotnika, pozostawiając Egzoszkielec pusty i niezdolny do ponownego Przeskoku.



## ZMIANY W AKCJI WYDOBYCIA ZASOBÓW

Zasoby nie są już umieszczane po prawej stronie Akcji Wydobycia Zasobów. Zamiast tego, kiedy Egzoszkielec zostanie umieszczony w tym miejscu (normalnie lub przez Przeskok), po prostu weź Zasób z lewej i otrzymaj z puli zasób nadrukowany na planszy po prawej. Możliwe jest wyczerpanie lewej strony - w tym przypadku dowolny Egzoszkielec umieszczony w Akcji Wydobycia Zasobów otrzymuje tylko 1 Zasób (z puli, odpowiadający temu pokazanemu po prawej).

## URZĄDZENIE ROZŁAMU

Urządzenie Rozłamu służy głównie do przechowywania zużytych Rdzeni Przepływu, ale ponieważ Przepływ jest niestabilną substancją, gromadzenie zużytych rdzeni sprawi, że będziesz coraz bardziej podatny na niebezpieczne zaktócenia przy każdym kolejnym Przeskoku. Jednak Urządzenie Rozłamu ma również szereg pól akcji, które pomagają zmniejszyć ryzyko związane z technologią Rozłamu.



**Usuń Rdzeń Przepływu:** Tylko operator. Usuń maksymalnie 2 najbardziej wysunięte na prawo Rdzenie Przepływu z Urządzenia Rozłamu i zwróć je do zasobów ogólnych.



**Usuń Usterki:** Tylko operator. Zapłać 2 Wody, a następnie usuń maksymalnie 2 Usterki z dowolnego miejsca. Zwróć je do swoich zasobów osobistych.



**Cofnięcie:** Darmowa akcja. Umieść 2 Rdzenie Przepływu na swoim Urządzeniu Rozłamu i zdejmij do 3 Robotników i/lub znaczniki Darmowej Akcji ze swojej **Planszy Gracza** (patrz ograniczenia poniżej), tak jak w Fazie Porządkowania. Następnie **raz** rzuć kośćmi Przepływu i Usterki, aby sprawdzić, czy musisz umieścić znacznik Usterki.

8

Robotników odzyskuje się dokładnie tak, jak w Fazie Porządkowania: Zmotywowani pracownicy wracają Aktywni, niezmotywowani pracownicy przechodzą do kolumny Zmęczeni, a martwi pracownicy są odrzucani do puli.

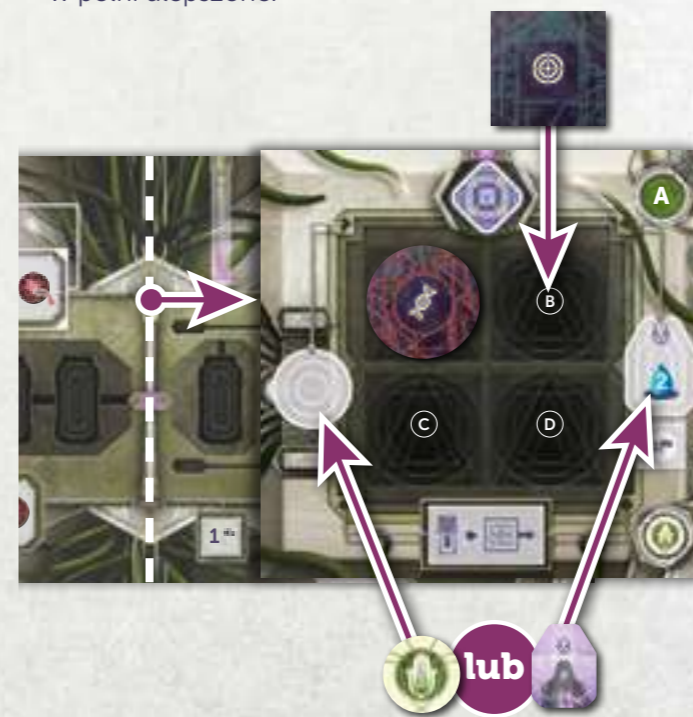
**WAŻNE:** Możesz odzyskać Robotników i/lub znaczniki Darmowej Akcji tylko ze swoich Fabryk, Podtrzymywania Życia, Laboratoriów i Akcji Zaopatrzenia/Zmuszenia Robotników. Nie możesz ich odzyskać ze swoich Elektrowni, Superprojektów, Umiejętności Przywódcy, Urządzenia Rozłamu, Egzoszkieleców ani z żadnego innego miejsca poza Twoją Planszą Gracza.



**Ulepszanie Urządzenia Rozłamu:** Darmowa akcja LUB tylko Operator. Umieść posiadany Przetom na Kafle Ulepszenia Urządzenia Rozłamu, a następnie przesuń go w prawo, odstawiając dodatkowe miejsce na Rdzeń Przepływu. Zwiększa to maksymalną liczbę zużytych Rdzeni Przepływu, które możesz mieć w urządzeniu, i zmniejsza szanse na Usterkę.

Przetom umieszczony na kafelku pozostaje tam i jest uważany za wydany.

- Umieszczony Przetom musi mieć inną ikonę (kształt nie ma znaczenia) niż jakikolwiek inny Przetom znajdujący się już na kafelku.
- Musisz zapłacić 2 Wody, aby skorzystać z pola akcji przeznaczonej wyłącznie dla Operatora, ale również otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeśli to zrobisz.
- Możesz użyć zarówno Darmowej Akcji, jak i Akcji Tylko dla Operatora w tej samej Erze.
- Nie możesz już korzystać z akcji Tylko dla Operatora (aby uzyskać 2 PZ), gdy Urządzenie Rozłamu zostanie w pełni ulepszone.



Ulepszenie Urządzenia Rozłamu zapewni również punkty zwycięstwa na koniec gry równe najwyższej wartości PZ widocznej pod odblokowanymi polami Rdzeni Przepływu.

**UWAGA:** Podczas gry stroną B Urządzenia Rozłamu, ulepszenie może ujawnić nowy jednorazowy efekt przedstawiający Zasoby / Wode / Robotnika / Rdzeń Przepływu. Jeśli tak, natychmiast umieść pokazaną nagrodę na ulepszonym polu. Zostanie ona odebrana, gdy Rdzeń Przepływu zostanie tam umieszczony po raz pierwszy (zgodnie z opisem w części „Przeskok”).

## PLANSZA DOLINY

Na tej planszy znajdują się dwie Akcje, z maksymalnie dwoma lub trzema dostępnymi polami Akcji, w zależności od **liczby** gracza. **Ma również** do dwóch pól Akcji Stolicy.



## AKCJA ASYMILACJI

Wybierz jedną z dwóch opcji:

- **Zatrudnij Operatora**, umieszczając go w swojej Aktywnej kolumnie lub
- **Zdobądź kartę Technologii:**

Wydaj 2 złota i/lub uranu, aby otrzymać dowolną dostępną kartę Technologii z wierzchu głównej lub dodatkowej talii (podobnie jak w przypadku budowania budynków podczas Akcji Konstruowania). Niektóre karty Technologii mają dodatkowy koszt (widoczny w prawym górnym rogu karty), który należy zapłacić natychmiast po zdobyciu tej karty (nawet

jeśli zdobyłeś ją bez wykonania tej akcji). Umieść nowo zdobyte karty Technologii obok swojej Planszy Gracza. Nie ma ograniczeń co do liczby kart Technologii, które możesz zdobyć podczas gry. **Zobacz Aneks**, aby uzyskać więcej informacji na temat poszczególnych kart Technologii.



## Efekty Pracowników

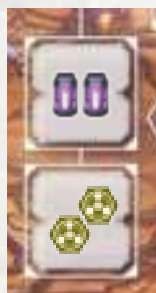
- Jeśli użyjesz **administratora**, zyskujesz 1 dodatkowy Rdzeń Przepływu.
- Jeśli użyjesz **Naukowca i zdecydujesz się „Otrzymać kartę Technologii”**, zapłać 1 sztukę złota lub uranu mniej za tę kartę.

- Nie może być aktywowany przez Inżyniera.
- Używając Geniusza, wybierz jedną z dwóch korzyści..
- Używając Operatora, nie otrzymujesz żadnej korzyści.

9



## AKCJA WYDOBYCIA



Wybierz jedną z **dwóch** opcji:

- Uzyskaj 2 Rdzenie Przepływu lub
- Uzyskaj 2 Rdzenie Energetyczne.



### Efekty Pracowników

- **Używając** naukowca, otrzymujesz 1 dodatkowy Rdzeń Przepływu (nawet jeśli wybrałeś opcję Zyskaj 2 Rdzenie Energetyczne).

- Używając Inżyniera, zyskujesz 1 dodatkowy rdzeń energetyczny (nawet przy opcję Zyskaj 2 Rdzenie Przepływu).
- Nie **możę** być aktywowana przez Administratora.
- Używając Geniusza, wybierz **jedną** z dwóch korzyści.
- Używając Operatora, nie otrzymujesz żadnej **korzyści**



## VALLEY CAPITAL ACTION

Możesz wybrać Akcję w Dolinie, na której **nie ma już dostępnych pól** Akcji i wykonać ją. Ograniczenia Robotników i korzyści wynikające z skopiowanej Akcji Doliny mają zastosowanie do Robotnika umieszczonego w Stolicy Doliny, ale efekty związane z polami (np. Koszty wody na Heksach) nie. Ta akcja działa tak samo, jak akcja Rady Światowej na Planszy Głównej w przypadku Akcji Stolicy.



**PRZYPOMNIENIE:** Żaden gracz nie może Przeskoczyć z Planszy Doliny (ale wolno mu Przeskoczyć na nią).

## USTERKI

Usterki to szkodliwe skutki uboczne nadużywania niestabilnego Urządzenia Rozłamu. Zaktócenia tworzą strefy, w których czas zasadniczo stoi w miejscu, a pozbycie się ich wymaga wiedzy Operatorów.

Znaczniki Usterki są umieszczane w miejscu wskazanym przez ikonę wyrzuconą na Kości Usterki i mają następujące efekty:

- **Tor Podróży w Czasie** (max 1): Nie możesz przesuwac się na torze Podróży w Czasie, gdy usuniesz kafelki Warpu za pomocą Podróży w Czasie.

**UWAGA:** Nadal możesz używać swoich Elektrowni, aby ustawić Skupienie, a nawet normalnie spłacić płytki Warpu; ale pomijasz postęp na torze Podróży w Czasie.



- **Tor Paradoksu** (max 2). Otrzymujesz Anomalie po mniejszej liczbie Paradoksów. Umieszczenie znacznika Zaktócenia na torze Paradoksu może spowodować natychmiastowe uzyskanie Anomalii (jeśli nie ma już wolnych miejsc).



- **Budynki** (max 1 na budynek lub Superprojekt, znacznik Usterki można umieścić tylko na tych z polami Robotników lub Darmowych Akcji): Nie możesz użyć tego budynku lub Superprojektu i nie możesz odzyskać z niego znacznika Robotnika / Darmowej Akcji, dopóki nie usuniesz Usterki. Ignoruj Uszkodzone Budynki lub Superprojekty na potrzeby innych efektów gry, które mógłby z nimi oddziaływać (np. Zdolność strony B Ścieżki Harmonii). Budynki / superprojekty, których to dotyczy, nadal dają PZ na koniec gry, nawet jeśli nadal mają na sobie Usterki. Możesz wybrać, który budynek / superprojekt chcesz wyłączyć w ten sposób.



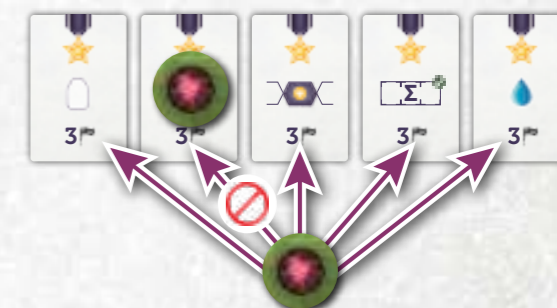
- **Urządzenie Rozłamu** (max 1 na puste, widoczne pole toru): Umieść znacznik Usterki na skrajnym lewym pustym, widocznym miejscu na Twoim Urządzeniu Rozłamu. Pomijasz pole z Usterką podczas **umieszczania / usuwania** Rdzenia Przepływu, zwiększając w ten sposób szansę na zdobycie kolejnych Usterek podczas Przeskoku. Nadal zdobywasz PZ za ulepszone pola na końcu gry, nawet jeśli na niektórych są Usterki.



- **Stacje Egzoszkieletów** (max 1\miejsce): Jeśli na polu Stacji znajduje się znacznik Usterki, nie można go użyć do zasilenia Egzoszkieletu i nie wytwarza wody podczas Fazy Zasilania. Możesz wybrać, na którym polu umieścisz usterkę. Jeśli umieścisz ją na polu, które zostanie następnie zniszczone przy Uderzeniu, Usterka tam pozostaje. Nie wpływa na grę, ale nadal można ją usunąć za pomocą Akcji i innych efektów i nadal liczy się do punktacji końcowej. Po Uderzeniu nowe Usterki **nie mogą** być umieszczane na niedostępnych polach Stacji Egzoszkieletów.



- **Warunki Końcowe** (max 1 na gracza na warunek): umieść dwa znaczniki usterki, po jednym na każdej z dwóch różnych wybranych kart warunków końcowych. Nie jesteś uprawniony do zaliczenia warunku końcowego ze znacznikiem usterki. Jeśli byś go zdobył, PZ są przyznawane graczowi zajmującemu drugie miejsce w tym warunku (lub potencjalnie trzeciemu lub czwartemu graczowi - lub nawet żadnemu graczowi - jeśli obecne są dodatkowe znaczniki Usterki). Jeśli została tylko jedna karta Warunków bez usterki, umieść tylko jeden znacznik usterki (na tej karcie).



Zwykle możesz pozbyć się znaczników usterki za pomocą

- **Akcja Usuń Usterki na Urządzeniu Rozłamu** lub
- **niektóre z nowych kafelków Upadającej Stolicy.**

**WAŻNE:** Jeśli chcesz umieścić usterkę w miejscu, w którym nie można już jej umieścić, przerzuc Kość Usterki, aż wyrzucisz **dozwolony cel**. W **mało** przypadku posiadania wszystkich ośmiu znaczników usterki w grze, nie zyskujesz Usterki

## ZMIANY UDERZENIA

### NOWE KAFLE UPADAJĄCEJ STOLICY

Przy Uderzeniu wykonaj następujące kroki, aby przygotować kafle Upadającej Stolicy:

- 1 Umieść żetony Upadającej Stolicy z gry podstawowej w sposób opisany w instrukcji do gry podstawowej, ale potóż je zakryte.
- 2 Potasuj razem 9 nowych płytek i wybierz 2/3/4 z nich losowo w grze dla 2/3/4 graczy.
- 3 Umieść te kafelki odkryte na płytkach z gry podstawowej, od góry do dołu odpowiadającej im Akcji (pokazanej na odwrocie).
- 4 Odwróć dowolne kafelki Upadającej Stolicy z gry podstawowej, które nie mają na sobie drugiej płytki.

Podczas usuwania Egzoszkieletu z nowych płytek, usuń płytkę zamiast ją odwracać i odwróć odkrytą płytkę pod spodem.



Pełna lista nowych Kafli Upadającej Stolicy znajduje się w **Anexie**.

Kiedy gracz Przeskoczy z Kafli Upadającej Stolicy, traktuj go tak samo, jak gdyby Egzoszkielet został z niego usunięty podczas Fazy Porządkowania: usuń kafel, jeśli jest na górze (i odkryj ten pod spodem), lub odwróć go i pozostaw niedostępnym (jeśli jest to **statni** kafel na tym polu).

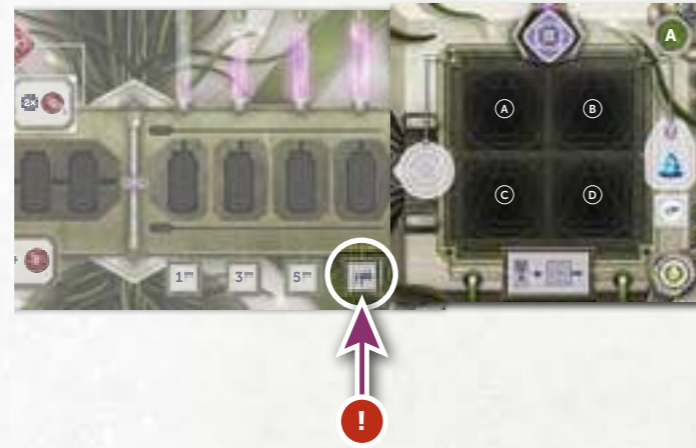
12

## ZMIANY KOŃCA GRY

Podczas gry z modułem Rozłamy Czasu **istnieją** trzy nowe kategorie zdobywania punktów. Skorzystaj z nowego panelu punktacji, aby je podsumować.

- Każdy gracz **otrzymuje minus 2 PZ** za każdy znacznik Usterki, który posiada w grze.
- Każdy gracz otrzymuje premię końcową pokazaną na jego kartach Technologii.

Każdy gracz zdobywa PZ **widoczne najbardziej z prawej strony** na swoim Urzędzeniu Rozłamu.



**UWAGA:** Przetomy umieszczone na kafelku Ulepszenia Urzędzenia Rozłamu nie dają już punktów ani nie wliczają się do zestawów Przetomów na koniec gry.



## MODUŁ ZMIENNYCH ANOMALII

Moduł Zmienne Anomalie można używać z głównym modułem Rozłamy Czasu lub bez niego.

### CHANGES AT SETUP

- 1 Pozostaw Anomalie z gry podstawowej w pudełku. Potasuj wszystkie nowe Anomalie i umieść je w odkrytym stosie obok budynków. To będzie podstawowy stos Anomalii. Grając z modułem Rozłamy Czasu, umieść górną płytkę stosu obok stosu podstawowego, tworząc stos dodatkowy, tak jak w przypadku budynków.
- 2 Wtasuj nowy Warunek Końcowy do talii kart Warunków. W przypadku pierwszej gry z modułem sugerujemy użycie nowego Warunku i losowe wybranie pozostałych czterech.
- 3 Daj każdemu graczowi kafelek Usuwania Anomalii, który umieszcza obok swoich plansz gracza.



3

13

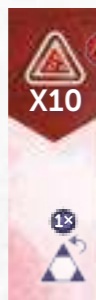
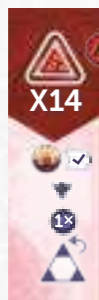
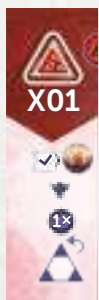
## 1 ZMIANY FAZY PRZYGOTOWANIA

Kiedy przekładasz budynki, przekładaj również Anomalię między stosem podstawowym i dodatkowym, tak jak robisz to z budynkami.

## 2 ZMIANY FAZY PARADOKSU

Zdobywając Anomalię (czy to w Fazie Paradoksu, czy w innej Fazie), musisz wybrać jedną z dwóch widocznych anomalii. Jeśli kilku graczy otrzyma Anomalię podczas Fazy Paradoksu, wyboru dokonuje się po kolei, zaczynając od gracza znajdującego się najbliższej (wliczając) **Pierwszego Gracza**.

**WAŻNA ZMIANA:** nie zyskujesz automatycznie prawa do odzyskania jednego oczekującego kafelka Warpu z dowolnego kafelka Osi Czasu za darmo po zdobyciu Anomalii. Niektóre Anomalie mają na pasku bocznym ikony „Przed Uderzeniem” lub „Po Uderzeniu”: możesz odzyskać oczekującą płytkę Warpu tylko wtedy, gdy moment zdobycia Anomalii spełnia ten warunek. Dodatkowo jedna z anomalii nie ma w ogóle ikony „odzyskania kafelka Warpu”; zdobywając tę anomalię, nigdy nie możesz odzyskać kafelka Warpu



Przed Uderzeniem

Po Uderzeniu

Dowolna Era

**UWAGA 1:** Warunki odzyskania kafli Warpu zależą od aktualnej Ery (kiedy zdobyłeś Anomalię), a nie Ery, w której odzyskałbyś Płytkę Warpu.

**UWAGA 2:** Nowe anomalie liczą się w zwykły sposób do osiągnięcia Warunku Ewakuacji Ścieżki Zbawienia i każdej innej zdolności wymagającej zebrania anomalii.

**UWAGA 3:** Specjalna zdolność Strony B planszy gracza Ścieżki Harmonii nadal obowiązuje - jeśli zdecyduje się stracić budynek, w ogóle nie dobiera anomalii ze stosów.

## 5 RUNDY AKCJI

Większość nowych anomalii ma różne pozytywne lub negatywne skutki. Z niektórych można korzystać tak, jakby były budynkami (nawet jeśli nie są traktowane jako takie), podczas gdy inne mają zdolności pasywne, które można zastosować w trakcie lub poza fazą Rund Akcji. Zobacz Aneks, aby uzyskać pełne wyjaśnienie wszystkich możliwości kafelków.



**W tym module zmienił się sposób usuwania anomalii. Zamiast umieszczać robotnika na samej anomalii, musisz teraz umieścić go na polu Usuwania Anomalii, wydrukowanym na kafelku Usuwania Anomalii. Traktuj tę Akcję tak, jakby znajdowała się na Twojej Planszy Gracza.**

Zapłać koszt usunięcia anomalii, jak pokazano na kafelku, a następnie wybierz dowolną ze swoich anomalii do usunięcia. Ta Anomalia jest teraz poza grą. Jeśli na usuniętej Anomalii (X13-X16) był obecny Robotnik, jest on odzyskiwany tak, jak zwykle w Fazie Porządkowania (do kolumny Zmęczony lub Aktywny, w zależności od tego, czy na polu Akcji był Zmotywowany czy nie). Nie usuwamy w tym momencie Robotnika z kafelka Usuwania Anomalii.

**UWAGA 1:** W wyjątkowo nieprawdopodobnym scenariuszu, w którym każda Anomalia zostanie **dorbana** ze stosów, potasuj wszystkie usunięte Anomalie i utwórz nowy podstawowy stos.

**UWAGA 2:** Koszt usunięcia anomalii podczas korzystania z tego modułu został zmniejszony o 1 wodę w porównaniu do anomalii z gry podstawowej.

### Efekty pracowników:

Dowolny Robotnik może zostać użyty do aktywowania tej Akcji, jednak umiera po odzyskaniu (w Fazie Porządkowania).

**WAŻNE:** Kafelki Usuwania Anomalii nie jest Budynkiem. Żadna zdolność pozwalająca na przywołanie pracownika z budynku nie może zostać wykorzystana do przywołania go z tego kafelka.

W związku z tą zmianą możesz teraz usuwać tylko jedną Anomalię na Erę (używając normalnych środków), ponieważ Robotnik jest usuwany z pola Usunięcia Anomalii dopiero na koniec Ery podczas Fazy Porządkowania.

## WYBIERANIE ZASOBÓW POCZĄTKOWYCH

Korzystając z wariantu Wybierania Zasobów Początkowych razem z modułem Rozłamy Czasu, wtasuj cztery nowe karty zasobów do talii kart zasobów z gry podstawowej.

Następnie zamiast dawać każdemu graczowi Zasoby początkowe przedstawione na planszy ścieżki, daj każdemu z graczy:

- 2 Naukowców (Aktywnych)
- 1 Inżynierów (Aktywnych)
- 1 Operatora (Zmęczony)
- 1 Rdzeń Energetyczny
- 1 Rdzeń Przepływu
- 2 Woda



Pozostałe zasady (w tym liczba rozdanych kart) pozostają niezmiennicze w stosunku do zasad w instrukcji do gry podstawowej. W grze dla 2/3/4 graczy będzie nadmiar kart 12/9/4; odtóż je do pudełka.

## ROZŁAMY CZASU A INNE ROZSZERZENIA

Rozłamy Czasu zostały zaprojektowane jako samodzielne rozszerzenie, ale można w nie grać również z niektórymi innymi modułami (dostępnymi osobno). Podczas mieszania modułów należy pamiętać, że każdy dodatkowy moduł znacznie zwiększa złożoność gry; dlatego zalecamy to tylko doświadczonym graczom Anachrony.

Poniżej znajduje się kilka kombinacji modułów, które zalecamy wypróbować.

**WAŻNE:** Grając w Rozłamy Czasu z innym modułem, który dodaje rozszerzenie planszy głównej (np. Pionierzy Nowej Ziemi), nie możesz Przeskoczyć z tych plansz (ale możesz Przeskoczyć na nie). To ta sama zasada, która dotyczy planszy Doliny Amethynia.

### Średniozaawansowane kombinacje:

- Rozłamy Czasu + Hypersync (Część pakietu rozszerzeń Przyszłość Niedoskonała.)
- **Rozłamyh** Czasu + Kwantowe Pętłe (Część pakietu rozszerzeń Przyszłość Niedoskonała)

### Eksperckie kombinacje:

- Rozłamy Czasu + Intrygi Rady (Część pakietu rozszerzeń Przyszłość Niedoskonała)
- Rozłamy Czasu + Kwantowe Pętłe + Hypersync (Część pakietu rozszerzeń Przyszłość Niedoskonała)
- Rozłamy Czasu + Pionierzy Nowej Ziemi (Część klasycznego pakietu rozszerzeń)

**WAŻNE:** Podczas używania kombinacji Rozłamy Czasu + Pionierzy, po fazie **Warp Eray Zero**, każdy gracz może wydać jeden Tytan, Uran lub Złoto, aby ulepszyć Moc swojego Egzoszkieletu, tak jakby wykonał w tym czasie Akcję Ulepszenia **Mocy w teh Erze**. Dodatkowe zasady dotyczące kombinacji modułów Rozłamy Czasu + Przyszłość Niedoskonała można znaleźć w instrukcji modułu Przyszłość Niedoskonała.

Dodatkowo możesz swobodnie dodawać dowolne z następujących opcjonalnych modułów i wariantów do każdej z powyższych kombinacji bez znaczącego zwiększania złożoności:

- Zmienne Anomalie,
- Budynki Neutronidowe (część pakietu dodatków Przyszłość Niedoskonała.),
- Alternatywna oś czasu (część gry podstawowej) lub
- Dobieranie zasobów początkowych (część gry podstawowej).

Poza zalecanymi konfiguracjami możesz również eksperymentować z innymi kombinacjami, ale następujące kombinacje nie są obsługiwane:

- Rozłamy Czasu + Dzień Sądu (część klasycznego dodatku) <sup>i</sup>
- Fractures of Time + Strażnicy Rady (część klasycznego dodatku).



## ANEKS

### SKRÓTY:

Woda (W),	Złoto (Z),	Neutronium (N),
Uran (U),	Titan (T),	Punkty Zwycięstwa(PZ),
		Dowolna ilość (x)".



### SZCZEGÓŁY KARTY TECHNOLOGII

#### 501 NEUROSTYMULACJA

**Przy Pozyskaniu:** Przesuń się o jedno pole w prawo na swoim Torze Morale.

**Paswynie:** Zwiększając swoje Morale przy maksymalnym poziomie, otrzymujesz 2 PZ (oprócz wydrukowanej nagrody na torze Morale).

#### 502 ZAAWANSOWANY PROCESOR CZASU

**Paswynie:** Podczas budowy elektrowni wydaj o 1 N mniej.

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każdą posiadaną Elektrownię.

#### 503 KONWERTER PRODUKÓW UBOCZNYCH

**Dodatkowy Koszt:** Wydaj 1 Z.

**Paswynie:** Po zbudowaniu Fabryki otrzymujesz 2 T..

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każdą posiadaną Fabrykę.

#### 504 NANO-FILTRY

**Paswynie:** Po zbudowaniu Podtrzymywania Życia, zyskujesz 3W.

**Koniec gry:** Otrzymujesz 1 PZ za każde Podtrzymywanie Życia, które posiadasz.

#### 505 REAKTOR FUZYJNY

**Paswynie:** Podczas budowy laboratorium wydaj o 1 U i 1 W mniej.

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każde posiadane laboratorium.

#### 506 STACJA W DOLINIE

**Raz:** Podczas Akcji Konstruowania możesz zamiast tego zbudować jeden budynek (dowolnego typu) poza planszą za 2 T. (Nadal liczy się to w warunkach ewakuacji itp.)

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każdy całkowicie wypełniony rząd na Twojej Planszy Gracza.

#### 507 ROZBUDOWA STANOWISK EGZOSZKIELETÓW

**Paswynie:** Zyskaj dodatkowe Stanowisko Egzoszkietów. Podczas późniejszych Faz Zasilania możesz użyć go do Zasilania innego Egzoszkietu kosztem 2 W lub jak zwykle otrzymać 1 W dochodu. (Użyj kafelka rozszerzenia Stanowisk Egzoszkietów.)

#### 508 POCHŁANIACZ USTEREK

**Darmowa Akcja:** Podczas następnej Akcji Przeskoku nie rzucaj kośćmi Usterki i Rozłamu.

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każdą Usterkę, którą masz w grze (zmniejszając ich karę PZ).

#### 509 TAJNY PROJEKT

**Raz:** Podczas Akcji Konstruowania możesz zbudować jeden Superprojekt poza planszą, płacąc 1 Przetom mniej

**Koniec gry:** Zdobądź 2 PZ za każdy posiadany superprojekt.

#### 510 ECO-ZASILANIE

**Ciągły:** W Fazie Zasilania każdy pusty heks Stanowisk Egzoszkietów wytwarza dodatkowo jedną W..

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każdy niewydany Rdzeń Energetyczny, który posiadasz (maksymalnie 5 PZ).

#### 511 CENTRUM DZIAŁAŃ TAJNYCH

**Przy Pozyskaniu:** Dobierz dwie losowe niewykorzystane karty Warunków Końcowych i zatrzymaj jedną. Tylko ty możesz spełnić ten warunek za zwykłe 3 PZ.

**Koniec gry:** Zdobądź 1 dodatkowy PZ za każdy wspólny Warunek, który spełniasz..

#### 512 NEUTRALIZER ANOMALII

**Darmowa Akcja:** Wydaj Geniusza (z kolumny Zmęczony lub Aktywny) LUB 1 N, aby usunąć anomalię.

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za puste miejsce na budynku na Twojej Planszy Gracza (maksymalnie 5 PZ).

#### 513 KONDENSATOR URZĄDZENIA ROZŁAMU

**Przy Pozyskaniu:** Ulepsz swoje Urządzenie Rozłamu raz bez wykonywania akcji lub wydawania przetomu.

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każde ulepszenie Urządzenia Rozłamu (wliczając darmowe ulepszenia).

#### 514 DEKONTAMINATOR PRZEPEŁYWU

**Paswynie:** Podczas Fazy Porządkowania możesz usunąć 1 Rdzeń Przeptywu ze swojego Urządzenia Rozłamu.

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każdego posiadanego operatora (maksymalnie 5 PZ).

#### 515 OBEJŚCIE OGRANICZNIKA PRZESKOKU

**Darmowa Akcja:** Wydaj 1 W: podczas następnej Akcji Przeskoku możesz Przeskoczyć z Doliny Amethynia. Obejmuje to Przeskok na inne pole akcji w Dolinie.

**Koniec gry:** Zdobywaj 1 PZ za co drugi Rdzeń Przeptywu na swoim Urządzeniu Rozłamu.

#### 516 ZESPOLONY WARP

**Dodatkowy Koszt:** Wydaj 2 W.

**Paswynie:** Podczas Fazy Warpu możesz położyć 1 dodatkową płytkę (w sumie 3) na innej ze swoich płytek Warpu (na tym samym kaflu Osi czasu). Otrzymujesz korzyści z obu, a podczas kolejnych faz paradoksu stos liczy się jako jedna płytkę. Możesz spacić i odzyskać górną płytkę lub obie płytki za pomocą jednej Akcji Ustawiania Skupienia, przesuając się po torze Podróży w Czasie przy każdej spacji.

**UWAGA 1:** Umieszczenie drugiej płytki Wypaczenia nie aktywuje ponownie premii / kary za alternatywną oś czasu.

**UWAGA 2:** Podczas Rozplątywania Kontinuum na koniec gry, posiadanie dwóch płytek na sobie nadal liczy się jako -2 PZ każda, co daje w sumie -4 PZ.

**UWAGA 3:** Zdolność, która pozwala odzyskać jedną płytkę Warp (na przykład po zdobyciu anomalii), nadal pozwala ci odzyskać tylko górnąpłytkę.

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każdy z twoich kafelków Warpu pozostających na Osi Czasu (zmniejszając ich karę PZ).

#### 517 TRANSMITER MOCY ROZŁAMU

**Paswynie:** Za każdym razem, gdy awansujesz na torze Podróży w Czasie, możesz zaptacić 1 Rdzeń Przeptywu, aby odzyskać jeden z darmowych znaczników Akcja z budynku lub Superprojektu

**Koniec gry:** Zdobądź 1 PZ za każdą posiadaną Elektrownię.

#### 518 ULEPSZENIE ROBOTONIKÓW

**Dodatkowy Koszt:** Wydaj 1 Rdzeń Rnergetyczny.

**Paswynie:** Kiedy wykonujesz Akcję Rekrutacji, zdobądź dwukrotnie odpowiednią premię Rekrutacji. Jeśli zrekrutujesz Geniusza, możesz wybrać dwa różne bonusy.

**Koniec gry:** Otrzymujesz 1 PZ za każdego czwartego posiadanego Robotnika (w kolumnie Zmęczony lub Aktywny).

## SZCZEGÓŁY BUDYNKÓW

### B BUDYNKI ZASTĘPCZE

**215 B: Paswynie:** Kiedy wykonujesz Akcję

Konstruowania, możesz zastąpić 1 T / U / Z jedną W..

**301B: Darmowa Akcja:** Otrzymujesz 2 W. Kiedy wznosisz ten budynek, natychmiast zyskujesz 4 W..

**302B: Darmowa Akcja:** Otrzymujesz 2 W. Kiedy wznosisz ten budynek, natychmiast zyskujesz 4 W..

**303B: Darmowa Akcja:** Otrzymujesz 2 W.

**304B: Darmowa Akcja:** Otrzymujesz 3 W.

**313B: Każdy Robotnik:** Wydaj 1 U: Otrzymaj 5 W + 1 PZ.

**314B: Każdy Robotnik:** Wydaj 1 Z: Otrzymaj 5 W + 1 PZ.

**403B: Każdy Robotnik:** (umiera po odzyskaniu): zyskaj 1 zasilony Egzoszkiet i 2 W.

### BUDYNKI ROZŁAMÓW CZASU

#### Elektrotnie

**116: Operator:** Rzuć kośćmi Przeptywu i Usterki, aby sprawdzić, czy musisz otrzymać usterkę (tak jakbyś wykonał akcję Przeskoku), a następnie ustaw Skupienie na kafelku osi czasu do 4 ery przed kafelkiem obecnej Ery. Weź 1 PZ.

**117: Każdy robotnik:** Wydaj Rdzeń Przeptywu: ustaw Skupienie na kafelek osi czasu do 4 ery przed kafelkiem obecnej ery.

#### Fabryki

**216: Operator:** Otrzymaj 2 Rdzenie Przeptywu.

**217: Geniusz:** Wydaj 1 W: Otrzymaj 1 T, 1 U, oraz 1 Z.

#### Podtrzymywanie życia

**316: Naukowiec** (pozostaje Zmotywowany): Usuń 1 Rdzeń Przeptywu z Urządzenia Rozłamu, otrzymaj 2 W..

**317: Paswynie:** Przy każdym Przeskoku otrzymaj 1W..

#### Laboratoria

**416: Paswynie:** Możesz zebrać do 2 Usterek na tym budynku zamiast na celu pokazanym na kości Usterek. Te Usterki nie mają żadnego efektu, ale na koniec gry nadal liczą się jako -2 PZ. Możesz usunąć te usterki w zwykły sposób.

**417: Darmowa Akcja:** Wydaj 1 N, aby otrzymać 2 Rdzenie Przeptywu lub wydaj 2 Rdzenie Przeptywu, aby otrzymać 1 N. W obu przypadkach, otrzymujesz 1 W..



### BUDYNKI WSPOMAGAJĄCE

Budynki te mają trzy lub cztery jednorazowe zdolności, z których każda wskazuje inny kierunek. Każdą zdolność można aktywować raz:

- Natychmiast po zbudowaniu jeśli na polu wskazywanym przez strzałkę zdolności znajduje się budynek lub superprojekt (nie anomalia) LUB
- Później, gdy zbudowany zostanie budynek lub superprojekt, na polu wskazywanym przez strzałkę.

**UWAGA:** Ścieżka Harmonii grająca stroną B planszy gracza może być w stanie aktywować zdolność więcej niż raz, usuwając budynek za pomocą swojej zdolności, a następnie budując tam inny.

**WAŻNE:** Anomalies do **not** trigger the abilities. If you construct an Interlocking building in the first/ third column, its left/right ability (respectively) will never trigger.

**118: Left:** Set Focus to a Timeline tile up to 4 Eras before the current Era's tile.

**Right:** Set Focus to a Timeline tile up to 4 Eras before the current Era's tile. Receive 1 VP.

**Down:** Return one of your Warp tiles from a Timeline tile to your supply (without scoring VPs).

**NOTE:** This building counts as 4 towards the highest sum of Time Travel ranges Game End Condition.

**218: Left:** Receive 1 T. Up: Receive 1 N.

**Down:** Receive 2 U. **Right:** Receive 2 Z + 1 VP.

**318: Left:** Receive 3 W. Up: Receive 4 W.

**Right:** Receive 3 W + 1 VP. **Down:** Receive 4 W.

**418: Left:** Perform a Research Action (without placing an Exosuit). **Up:** Perform a Recruit Action (without placing an Exosuit and as if you placed an Administrator).

**Right:** Perform a Construct Action (without placing an Exosuit and as if you placed an Engineer) and additionally receive 1 VP.



## SUPERPROJECT DETAILS

### BLINK STABILIZER

**Pasywnie:** Whenever you roll the Flux die, subtract 2 from the rolled value (minimum of zero).

### FRACTURE DUPLICATOR

**Darmowa Akcja:** Immediately perform a Blink Action, including resolving the space where the Exosuit is moved to. Place one of your Flux Cores on the Fracture Device as normal. Do not roll the Fracture and Glitch dice (as if you used an Operator to Blink).

**NOTE:** This is a Free Action, which means you may still place a Worker or even Blink again.

### FRACTURE INVERTER

**Darmowa Akcja, spend 2 W:** Place a Worker in one of your empty Exosuits, and activate the Action space that Exosuit is currently on. Worker restrictions still apply, but do not pay the space's W cost or receive any printed bonus (Collapsing Capital tiles, etc) again.

### AMETHYNIA TECHNOLOGY CENTER

**Immediately when built:** Draw the bottom five cards of the primary Technology deck, and gain two of them (only paying their additional costs printed in the top right corner, if any). Return the rest to the bottom.

### FAR-FUTURE PLANTATIONS

**Pasywnie:** Whenever you advance on your Time Travel track you receive 1 Flux Core.



## VARIABLE ANOMALIES DETAILS

**X01 Pasywnie:** At the beginning of each Clean Up Phase, spend all but 3 of your W.

If you receive this Anomaly **before** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X02 Pasywnie:** At the beginning of each Clean Up Phase, spend 3 W or move one space to the left on the Morale track.

If you receive this Anomaly **before** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X03 Pasywnie:** Your Workers are **never** kept Motivated. When performing the Supply Action (but not when Forcing Workers), 1 of your Workers stays in the Tired column.

If you receive this Anomaly **before** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X04 Pasywnie:** When placing a Genius in an Exosuit, you MUST spend a 1 VP token. This does not include Blinking with a Genius already placed in an Exosuit. If you do not have a 1 VP token to give, you may not place the Genius. If you receive this Anomaly **before** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X05 Pasywnie:** The range of your Power Plants is **decreased** by 2 (minimum of 1 each).

If you receive this Anomaly **before** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**NOTE:** This Anomaly counts as minus 2 towards the "highest sum of Time Travel ranges" Endgame Condition.

**X06 Pasywnie:** Place a "Hex Unavailable" tile on one of your Exosuit Bay hexes. You may no longer power up Exosuits on this space, nor do you receive any W income for it. Remove the tile when you remove this Anomaly.

If you receive this Anomaly **before** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X07 Pasywnie:** Whenever you spend an Energy Core, you MUST spend 1 W. If you do not have any W to spend, you may not spend Energy Cores.

If you receive this Anomaly **before** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X08 Pasywnie:** At the beginning of Paradox Phase, if you have 4 or more Warp tiles on the Timeline, immediately receive 1 Paradox. You still roll for Paradoxes as normal, **even if this triggered an Anomaly.**

If you receive this Anomaly **before** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X09, X10, X11, X12** No effect.

When you receive this Anomaly, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X13 Any Worker (kept Motivated):** Receive 2 W. If you receive this Anomaly **after** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X14 Any Worker (kept Motivated):** Receive 1 T. If you receive this Anomaly **after** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X15 Genius:** Return one of your Warp tiles from a Timeline tile to your supply (without scoring VPs). If you receive this Anomaly **after** Impact, you may choose to retrieve one of your Warp tiles from any Timeline tile back to your supply.

**X16 Scientist:** Perform a Research Action, and gain a Paradox.

**IMPORTANT:** X16 does not let you retrieve one of your Warp tiles.

## PALADIN EXOSUIT UPGRADE TILE



### Sensor Upgrade:

Can only be taken by a Scientist. Spend 1 W to place a Breakthrough on the designated slot. Then receive 1 Flux Core.

You may only have at most 1 Breakthrough of each of the three different shapes on this slot.



### Power Upgrade:

When taking this Action, you may place 1 T/U/G (to a maximum of 4 per game) to increase the Power value by 2 **or** place 1 Flux Core (to a maximum of one per game) to increase the Power value by 3.

### IMPORTANT:

The Paladin Exosuit starts the game with a Power value of 1 by default.

## LEADER ABILITIES

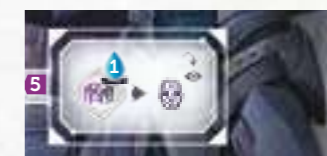
### PATH OF UNITY LEADERS



### Eldrin: Flux Mastery (Action, Scientist):

Perform one of the following Actions, as shown on your Fracture

Device: Remove Glitches, Remove Flux Cores, or Upgrade Fracture Device.



### Castien: Perseverance:

When you Blink with an Operator, you may spend 1 W to place the Operator in the Active column instead of the Tired one.



### Thalia: Diplomatic Favors:

At the beginning of the game, randomly select one unused Leader of each of the original four Paths.

Before the Paradox Phase of each Era, you may select one of the four to activate. Use the activated Leader's ability for the current Era, then remove the activated Leader from play at the end of the Era.

**EXCEPTION:** Activating High Sunwalker Amena in a post-Impact Era removes **one** of your Hex Unavailable tiles-but only for that Era. She has no effect in a pre-Impact Era.

**NOTE:** Since you only have four Leaders to activate, you will have no ability in one of the five Eras (of your choice).



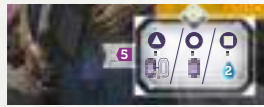
## NEW LEADERS FOR EXISTING PATHS



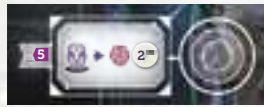
**Princess Zuriel**  
(Path of Harmony):  
*For The Greater Good:*  
Whenever you take a Supply Action, you may remove 1 Glitch. Whenever you Force Workers, you may choose to gain 1 Paradox and 1 Flux Core.



**Prophet Augurus**  
(Path of Salvation):  
*Time Stream Wanderer*  
(Darmowa Akcja):  
Set Focus to the previous Timeline tile; then, roll the Flux and Glitch dice (as though you took a Blink Action), and add 1 to the Flux die's result.



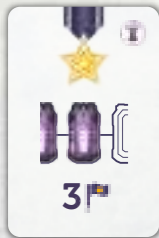
**S.O.T.E.R.**  
(Path of Progress):  
*Flawless Planning:*  
When you take the Research Action, receive an additional bonus depending on the *shape* of the Breakthrough taken.  
*Triangle:* Remove 1 Flux Core from your Fracture Device.  
*Circle:* Receive 1 Flux Core. *Square:* Receive 2 W.



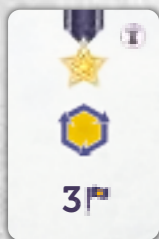
**Indoctrinator Xenara**  
(Path of Dominance):  
*Operator Indoctrination*  
(Free Action):  
Spend an Operator (from the Tired or the Active column) to receive a Genius (from the supply) and 2 VPs.

## NEW ENDGAME CONDITIONS

### FRACTURES OF TIME



The player(s) with the **most Flux Cores on their Fracture Device** at the end of the game receive(s) 3 VPs.



The player(s) with the **most Technologies** at the end of the game receive(s) 3 VPs.

## VARIABLE ANOMALIES



The player(s) with the **most Anomalies on their Player board** at the end of the game receive(s) 3 VPs.

## NEW COLLAPSING CAPITAL TILES

Collapsing Capital tile bonuses always apply in addition to the respective standard Action. The new tiles are placed on top of the base game ones, and only the top one's (visible) effect applies.

## RESEARCH



Spend 1 U/G to gain 1 Technology.



Remove a Flux Core from your Fracture Device and also upgrade it at no Breakthrough cost.



Spend 1 T/U/G to remove an Anomaly.

## RECRUIT



Spend 1 W to choose one of the following twice: remove a Flux Core or remove a Glitch.



Receive an Operator from the Supply.



Retrieve 2 of your Workers (using the same rules as the Recall Darmowa Akcja).

## CONSTRUCT



Gain 2 Flux Cores.



Remove a Glitch.



Look at the bottom 3 tiles of one primary building stack. You may choose to build one of those instead of the buildings on top of the stacks. If you do, gain 1 VP.

## EVACUATION CONDITIONS FOR PATH OF UNITY

### The Brightest Beacon



**Base condition:** Have the second building space covered (with either a building, an Anomaly, or a Superproject) in each building row on your Player board (6 VPs).

**Additional reward:** Your Evacuation Action is worth 2 additional VPs for each Operator you have when you Evacuate.

### Dawn of a New Future



**Base condition:** Have your Fracture Device fully upgraded in order to Evacuate (2 VPs).

**Additional reward:** Your Evacuation Action is worth 4 additional VPs for each set of **one** Technology and **two** Tired Workers you have when you Evacuate.

## ASYMMETRIC PLAYER BOARD B SIDE FOR PATH OF UNITY

**Morale & Supply:** Supply is restricted to a Genius and is never Motivated. It costs 3/3/4/4/5/6/8 W, respectively. If you are already at the maximum of the Morale track when Supplying, gain a Technology (only paying additional printed costs, if any) instead of VPs.

**Building Costs:** The second spot of each building row costs 1 additional Flux Core. When constructing a building (not an Anomaly or Superproject) in the third spot of each row, immediately gain 2 Flux Cores.

**Other:** You can place 1 Glitch on the Player board instead of the target shown on the Glitch die. This Glitch has no effect, but it still counts as -2 VPs at the end of the game. You may remove this Glitch using the normal means. This slot does not absorb either of the two starting Glitches.



## FRACTURE DEVICE ASYMMETRIC B SIDES

### PATH OF HARMONY

**Fracture Device track:** There are only 5 spaces visible at the beginning of the game and only 9 spaces total. When you first place a Flux Core on the 6th, 7th, 8th, and 9th spaces, receive 2 W.

**Upgrade Fracture Device Action:** When using the Action option, you may also remove 1 Flux Core from your Fracture Device.

**Remove Flux Core & Glitch Action:** Replaces the two separate Actions. It costs 2 W to use, and you can remove either 3 Flux Cores OR 3 Glitches (but not a combination of Glitches and Fluxes).

### PATH OF SALVATION

**Fracture Device track:** The covered Flux Core spaces score 1/2/3/10 VPs at the end of the game. When placing a Flux Core on the 4th space, you must additionally spend 1 U. When you first place a Flux Core on the 3rd, 8th, or 9th spaces, you receive 1 Flux Core. When first placing a Flux Core on the 7th space, you receive 2 VPs.

**Remove Glitch Action:** Free to use, limited to Engineer, who is kept Motivated. Only removes 1 Glitch.

**NOTE:** B side of the Fracture Device Upgrade tile is the same as the A side.

### PATH OF PROGRESS

**Fracture Device track:** There are 7 spaces visible at the beginning of the game. The covered Flux Core spaces score 2/4/6 VPs at the end of the game.

**Upgrade Fracture Device Action:** The Action costs 3 W, but after using, you receive 3 VPs (instead of 2 VPs).

**Remove Flux Core Action:** Darmowa Akcja but costs 1 W.

### PATH OF DOMINANCE

**Fracture Device track:** When placing a Flux Core on the 3rd space, you must additionally spend 2 W. When you first place a Flux Core on the 5th and 8th spaces, you receive 1 T from the supply.

**Upgrade Fracture Device Action:** There is no Darmowa Akcja option. There is an additional Action space, limited to Genius (which is kept Motivated), but after using, you receive only 1 VP (instead of 2 VPs).

### PATH OF UNITY

**Fracture Device track:** There are only 5 spaces visible at the beginning of the game. The covered Flux Core spaces score 0/2/4/6/8 VPs at the end of the game. When you place a Flux Core on the 3rd and 5th spaces, you must additionally spend 1 W. When you first place a Flux Core on the 4th space, you receive a Genius (from the supply, to your Active column). When you first place a Flux Core on the 6th spaces, you receive 2 Flux Cores.

**Upgrade Fracture Device Action:** The Darmowa Akcja costs 1 N, but after using, you receive a random Breakthrough (roll both dice).

## CREDITS

### GAME DESIGN

Dávid Turczy  
with Viktor Peter  
and Richard Amann

### GAME DEVELOPMENT

Robin Hegedűs  
Frigyes Schöberl

### ARTWORK

Richard Amann (Creative & Art Direction)  
Villó Farkas (Art Direction & Graphic Design)  
Anna Radnóthy (Graphic Design)  
István Dányi (Character illustrations)  
Csilla Kiskartali (Illustrations)  
Tamás Baranya (Lineart)  
Krisztián Hartmann (3D art)

### RULEBOOK

#### WRITTEN BY

David Turczy  
Viktor Peter

#### EDITED BY

Ágnes Kismárton  
Frigyes Schöberl  
Emanuela Pratt  
Robert Pratt

### PLAYTESTERS

Emanuela and Robert Pratt, Wai-ye, John Albertson, Nick Shaw, Sara Tippet, 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, and many more, in the UK, Hungary, and worldwide...

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



# ICONS EXPLAINED



Technology



Technology Endgame Bonus



Flux Core



Fracture Device Upgrade Tile



Glitch



Operator



Fractures of Time module



Variable Anomaly



Replacement building



Interlocking building



Remove



Look at the indicated number of pieces



Uranium/Gold



Remove Flux Cores



Remove Glitches



Recall



Valley Capital Action



Upgrade Fracture Device



Assimilate



Extract



Flux die



Top of the deck/stack



Bottom of deck/stack



Retrieve Path Marker from buildings and Superprojects



Leader card