



DÁVID TURCZI

with

VIKTOR PETER & RICHARD AMANN

FRACTURES OF TIME

REGOLAMENTO



Sin dal Giorno della Reminescenza, quando le Fratture Temporali dei Sentieri furono attivate per la prima volta, la gente di Nuova Terra iniziò a sperimentare visioni di una sesta Frattura, sino ad allora ignota. Tali visioni, grazie a un crescente senso di empatia e fratellanza, portarono coloro che le avevano sperimentate a stabilire un solido legame, un legame ben più saldo della loro affiliazione ai Sentieri. Negli anni a venire, un esodo di massa dai Sentieri interessò chi aveva condiviso tali visioni, portandoli a scoprire l'esistenza di una sesta Frattura Temporale. E fu questa a condurre alla fondazione di una nuova civiltà in grado di guidare la gente di Nuova Terra su un nuovo sentiero: il Sentiero dell'Unità.

Gli esploratori del Sentiero dell'Unità scoprirono presto una solitaria valle montana che non solo era sopravvissuta all'impatto, ma che era mutata e si era evoluta per merito della polvere di Neutronio, di origine asteroidale. Grazie ai suoi tipici agglomerati di cristallo a forma di fiore, che si erano così generati, si fu in grado di sintetizzare una sostanza, ribattezzata Flusso, raccolta e studiata dai misteriosi abitanti della Valle di Amethynia, gli Operatori. Essi, benvolentieri, condividono i segreti della tecnologia della Frattura con gli altri Sentieri ma tacciono sui suoi effetti collaterali, dai quali sono solo loro a restare immuni...

NUOVI COMPONENTI

NOTA: la maggior parte dei componenti di quest'espansione è usata per il suo modulo principale, "Le Fratture del Tempo". Per la descrizione del modulo delle Anomalie Casuali, vedere a pag. 13. Infine, per la lista dei componenti necessari per la modalità in solitario, consultare l'apposito regolamento.



52x
Segnalini Nucleo
del Flusso



4x Tessere Distorsione per i Sentieri base
(1 per Sentiero)



20x
Operatori



18x Carte Tecnologia



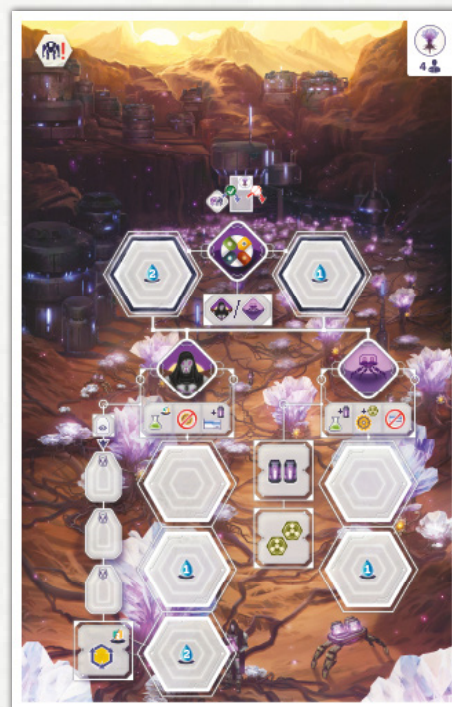
40x Segnalini Malfunzionamento,
(8 per ogni Sentiero)



1x
Dado Flusso



1x
Dado Malfunzionamento



1x Plancia della Valle di
Amethynia



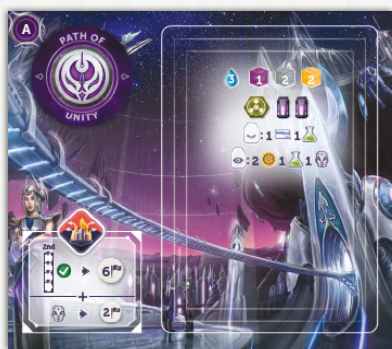
5x Plance Congegno della Frattura (1 per Sentiero)



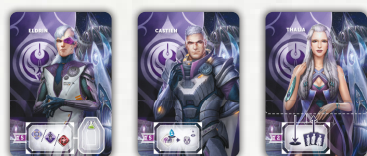
5x Tessere di Potenziamento del
Congegno della Frattura
(1 per Sentiero)



**Nuovo Sentiero:
Sentiero dell'Unità**



1x Plancia Sentiero



3x Carte Leader



8x Segnalini Sentiero



6x Segnalini Esoscheletro



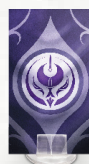
1x Plancia giocatore



10x Tessere Distorsione



6x Miniature Paladino



1x Stendardo Sentiero



1x Potenziamento Esoscheletro del Paladino (richiede il modulo *Pionieri di Nuova Terra*)



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



8x Nuovi edifici (2 per tipo) e
4x Edifici interconnessi (1 per tipo)
116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418



4x Carte Beni Iniziali



1x Tessera Era Zero



1x Tessera Estensione Piattaforma Esoscheletro



4x Nuove carte Leader per i Sentieri di base



1x Blocco segnapunti



5x Nuovi Superprogetti



2x Nuove carte Condizioni di fine partita

Modulo Anomalie Variabili

16x Anomalie Variabili

1x Nuova carta Condizione di fine partita

4x Tessere Rimozione Anomalia (1 per giocatore)

9x Nuove tessere Collasso (3 per tipo di Azione della Capitale)

NOTA: come nel gioco base, Lavoratori e Risorse (inclusi i Nuclei del Flusso) non sono limitati. Nell'eventualità improbabile che si esauriscano, usare dei validi sostituti.

MODIFICHE AL SETUP

SETUP GENERALE

- 1 Collocate la plancia della Valle accanto al tabellone principale. Usate il lato che corrisponde al numero dei giocatori (se giocate in due coprite lo spazio esagonale in alto a destra). Posizionate un Operatore su ognuna delle caselle Operatore sul lato sinistro della plancia.
- 2 Create una riserva di Segnalini Nucleo del Flusso accanto ai Nuclei Energetici ed una riserva di Operatori vicino agli altri Lavoratori.
- 3 Prima di impilare gli Edifici, rimpiazzate i seguenti del gioco base con gli omologhi dell'espansione: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403. In aggiunta, mescolatevi i nuovi edifici: 116-118, 216-218, 316-318, e 416-418. Infine, spostate la tessera Edificio in cima ad ogni pila accanto ad essa per creare la pila secondaria.

NOTA: gli Edifici con numero che termina in 16 e 17 sono giocabili esclusivamente con l'espansione Fratture del Tempo, ma si può scegliere di giocare con le altre nuove tessere Edificio (quelle che terminano con 18 e i numeri 215B, 301-304B, 313B, 314B, e 403B) senza di essa.

- 4 Mescolate le carte Tecnologia e formate con esse un mazzo scoperto accanto agli Edifici. Questo sarà il mazzo primario per ottenere Tecnologie dalla Valle. Infine, come per gli Edifici, spostate la carta in cima al mazzo accanto ad esso per creare il mazzo secondario.
- 5 Prima di selezionare le carte Condizione di Fine Partita, aggiungete le due nuove al mazzo. Per la prima partita, si suggerisce di utilizzare le due nuove e di selezionarne a caso altre tre da quelle del gioco base.
- 6 Selezionate a caso sei Superprogetti, mettendoli a faccia in giù: due, da Fratture del Tempo, e quattro dal gioco base. Mescolateli senza scoprirli.
- 7 Preparate la Linea Temporale. Ora vi sono soltanto tre Ere pre-Impatto e due Ere post-Impatto, più un'Era Zero (da non includere nel totale delle pre-Impatto; ciononostante, essa ha una sua tessera e un Superprogetto associato). Posizionate un Superprogetto coperto tra quelli dello step 6 al di sopra di ogni tessera Linea Temporale. Scoprite quelli corrispondenti all'Era Zero ed all'Era 1 e posizionate i segnalini Focus dei giocatori sotto all'Era 1.
- 8 Mettete 3 PV sul Superprogetto dell'ultima Era (se un giocatore lo realizza riceverà i 3 PV).
- 9 Non posizionate le tre Risorse sul lato destro dell'Azione Risorse Minerarie (vedere Scambio nell'Azione Risorse Minerarie a pag. 8).

NOTA: il modulo delle Anomalie Variabili non è compreso in questo setup.



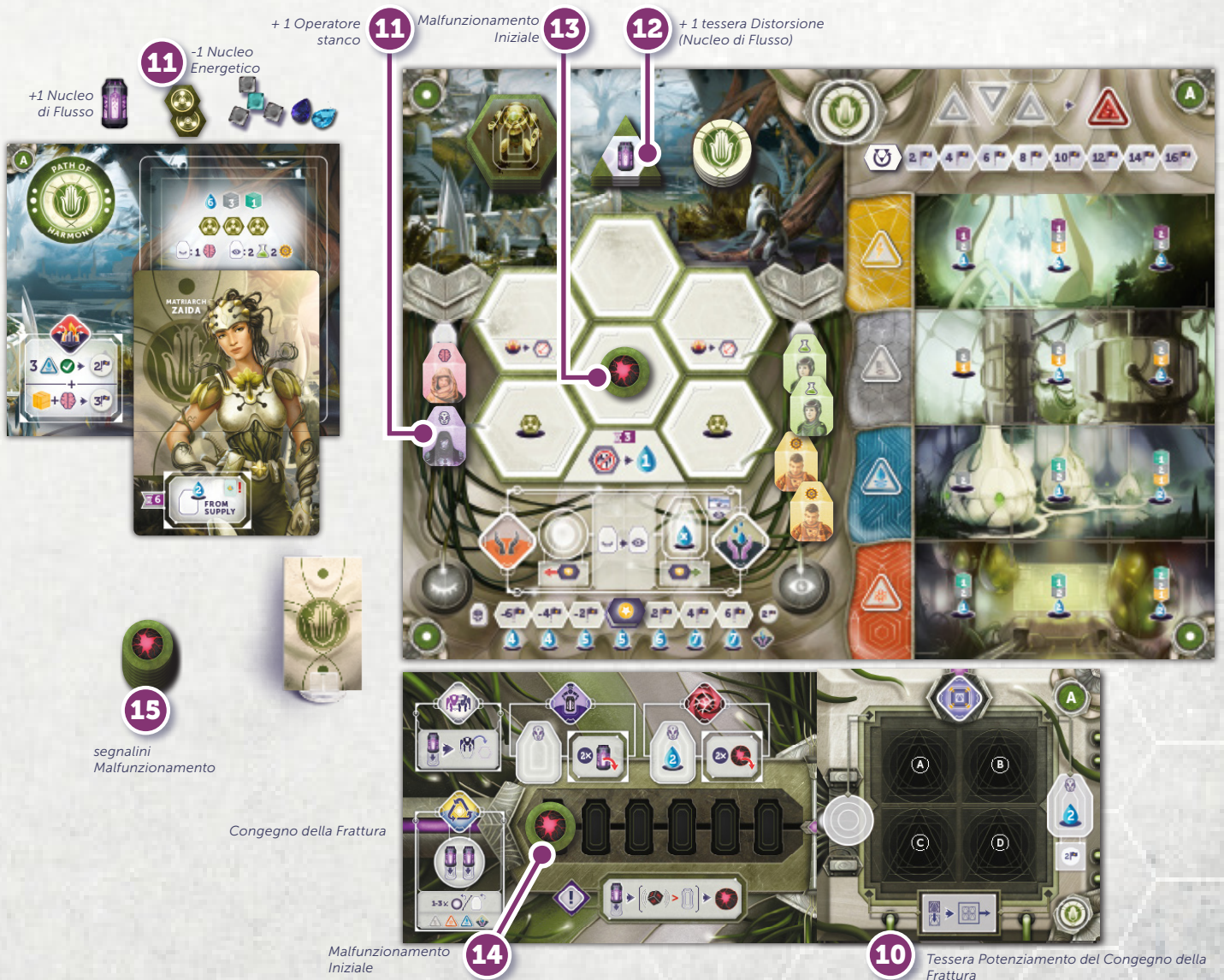
SETUP GIOCATORE

NOTA: Il Sentiero dell'Unità, la nuova fazione che predica pragmatismo e tolleranza, può essere scelta al posto di un qualsiasi altro Sentiero. Tutti i Sentieri hanno ora un terzo Leader (vedere i dettagli in Appendice), che può essere scelto secondo le solite regole.

- 10** Ogni giocatore riceve la sua miniplancia Congegno della Frattura e la colloca accanto alla sua Plancia Giocatore e copre poi i 4 spazi più a destra con la tessera Potenziamento del Congegno della Frattura. I giocatori possono scegliere se usare il lato A o il lato B - ma tutti dovranno scegliere lo stesso lato (dettagli sul lato B delle plance si trovano nell'Appendice). Quando si gioca con le miniplance girate sul lato B, alcune caselle Flusso potrebbero mostrare Risorse/Acqua/Lavoratori/Segnalini Nucleo del Flusso. Ogni giocatore dovrebbe ora posizionare la ricompensa indicata nella casella Flusso; sarà raccolta quando un Flusso vi verrà posizionato per la prima volta. (se la ricompensa è un Nucleo del Flusso, disporla in orizzontale.)

NOTA: raccomandiamo di giocare il lato A (simmetrico) delle plance prima di provare il B (asimmetrico).

- 11** Ad **eccezione dell'Unità**, ogni Sentiero perde 1 Nucleo Energetico ed ottiene 1 Nucleo del Flusso e 1 Lavoratore Operatore stanco. Il Sentiero dell'Unità inizia invece con le risorse indicate sulla sua Plancia.
- 12** Ogni giocatore aggiunge la nuova tessera Distorsione (quella che mostra un Nucleo del Flusso) alla propria riserva di Tessere Distorsione.
- 13** Ogni giocatore mette 1 segnalino Malfunzionamento su uno degli spazi Esoscheletro in basso della sua plancia (questo spazio non è quindi disponibile all'inizio della partita - vedere Malfunzionamenti a pag. 11).
- 14** Ogni giocatore mette 1 segnalino Malfunzionamento sulla prima casella del proprio Congegno della Frattura.
- 15** Ogni giocatore mette i restanti 6 segnalini Malfunzionamento accanto alla propria plancia



PANORAMICA DELL'ESPANSIONE

La scoperta della sensazionale Valle di Amethynia ha spalancato un mondo intero di nuove opportunità per i Sentieri. Caratteristica distintiva della Valle è l'enigmatica tecnologia della Frattura che consente a un oggetto di essere presente simultaneamente in due luoghi distinti: se usata con gli Esoscheletri, i Sentieri possono sostanzialmente raddoppiare la loro efficienza. Il processo non appare però del tutto stabile; fortunatamente alcuni abitanti della Valle sono desiderosi di fondersi coi Sentieri in veste di Operatori, mitigando così i pericoli del cosiddetto "Trasferimento". Con l'Era segnata dall'esodo di massa e la formulazione del Sentiero dell'Unità che ha rallentato i preparativi per il terrorizzante Impatto, l'efficienza superiore della tecnologia della Frattura è necessaria oggi più che mai.

MODIFICHE AL GIOCO BASE

ERA ZERO



Prima dell'inizio della partita dovrà essere giocata "l'Era Zero", una nuova Era con la sua tessera Linea Temporale e un Superprogetto collegato.

All'inizio del gioco, prima di iniziare la sequenza standard per l'Era 1, eseguite una **Fase Distorione** (ma non altre Fasi), collocando le tessere Distorione sopra la tessera dell'Era Zero. Fatto ciò, procedete con l'Era 1 come al solito, eseguendo la Fase di Preparazione (aggiornando quindi le pile degli Edifici ed il mazzo delle Tecnologie e rivelando il Superprogetto successivo) e la Fase Paradosso (che normalmente dovrebbe essere saltata nella prima Era).

IMPORTANTE: non si può giocare una Distorione Esoscheleto nella Fase Distorione dell'Era Zero.

NOTA: se avete fatto tutto correttamente, prima che sia eseguita la prima Azione, ci dovrebbero essere tre Superprogetti scoperti, due edifici in ogni pila secondaria, e due Tecnologie nel mazzo secondario.

NOTA: quando giocate con le espansioni, verificate le possibili varianti alle regole a pag. 15.

1 MODIFICHE: FASE PREPARAZIONE

- Quando collocate i nuovi Lavoratori nella Capitale, posizionate anche un Operatore su ogni spazio vuoto della Valle.



- Quando aggiornate le pile degli Edifici, fate lo stesso con il mazzo delle Tecnologie, allo stesso modo.
- Non posizionate Risorse sul lato destro dell'Azione Risorse Minerarie (il lato sinistro va invece rifornito come al solito).

SENTIERO DELL'UNITÀ



Quest'espansione contiene un quinto Sentiero, quello dell'Unità, al quale si applicano le stesse regole degli altri Sentieri (fatta eccezione per quanto scritto allo step 11 del Setup Generale). Tenete presente che, comunque, ciò non rende il gioco accessibile anche a un quinto giocatore.

Vedete l'Appendice per gli approfondimenti sui Leader del Sentiero dell'Unità, sulle condizioni di Evacuazione, e sul lato B delle plance dei Giocatori.

L'OPERATORE



Un Operatore è un nuovo tipo di Lavoratore che può essere collocato ovunque (inclusi gli Edifici che richiedano Lavoratori specifici e Superprogetti, a meno che non siano riservati a un Genio) ma che non ottiene nessun beneficio in spazi vincolati a un Lavoratore specifico.

- Un Operatore non ottiene lo sconto di 1 Titanio durante la Costruzione.
- Un Operatore **non può** reclutare un Genio.
- Un Operatore guadagna solamente 3 Acqua con l'Azione Purificare l'Acqua.
- Un Operatore può essere posizionato su un Edificio come il 407 (in quanto ignora le limitazioni); ma sul 408, **non** tornerebbe Motivato (in quanto non riceve bonus).

IMPORTANTE: un Genio **non può** essere posizionato su uno spazio riservato ad un Operatore, ed un Operatore **non può** essere posizionato su uno spazio riservato ad un Genio!

L'Operatore **non** è disponibile per essere reclutato nella Capitale; può essere reclutato solo nella Valle (vedere a pag. 9).

TRASFERIMENTO



I Nuclei del Flusso sono una nuova risorsa che può essere usata per il **Trasferimento** (movimento): questa consente di spostare Esoscheletri già in gioco in nuovi spazi Azione. Il Trasferimento è eseguito dando energia al proprio Congegno della Frattura grazie ai Nuclei del Flusso.

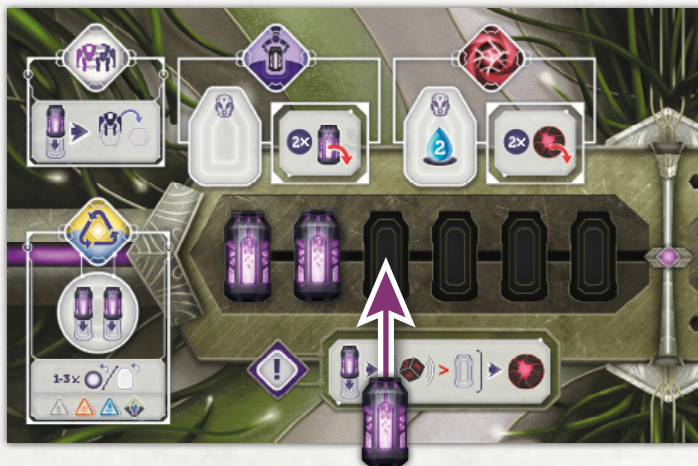
Durante il vostro turno, come **Azione** (ovvero invece di posizionare un nuovo Lavoratore), potete spostare 1 Nucleo del Flusso dalla riserva allo spazio vuoto più a destra del Congegno della Frattura per attivare il Trasferimento.

NOTA: se non ci sono spazi vuoti sul vostro Congegno, non potete attivare il Trasferimento.

IMPORTANTE: quando si gioca col lato B dei Meccanismi della Frattura, alcuni spazi avranno costi aggiuntivi. Se non potete affrontare questi costi, non potete attivare il Trasferimento. Se lo spazio in cui collocate il Nucleo del Flusso mostra Risorse/Acqua/Lavoratori/Nuclei del Flusso (come risultato di un Effetto Singolo), aggiungeteli immediatamente alla vostra riserva (o alla colonna attiva se Lavoratori).



Se il Lavoratore nell'Esoscheletro **non è un Operatore**, tirate entrambi i dadi Flusso e Malfunzionamento. Se il risultato del dado Flusso è maggiore del numero di spazi vuoti presenti sul vostro Congegno della Frattura, posizionate 1 segnalino Malfunzionamento dove indicato dal dado Malfunzionamento. Se il dado mostra la faccia delle Condizioni di Fine Partita, posizionate 1 segnalino Malfunzionamento su 2 distinte Condizioni di Fine Partita.



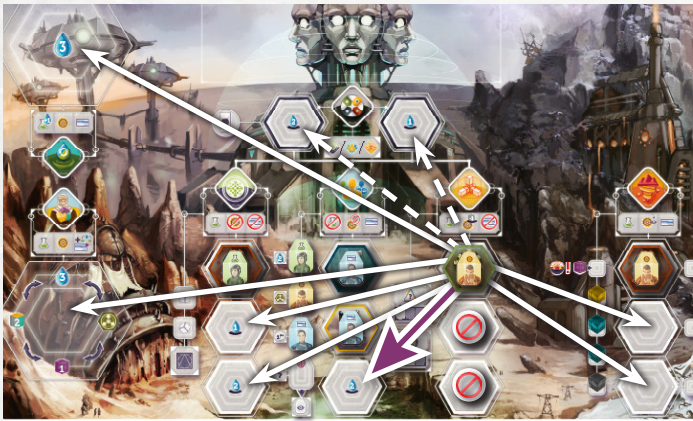
Scegliete uno dei vostri Esoscheletri già in gioco **sul Tabellone con un Lavoratore in esso** che desiderate muovere.

IMPORTANTE: quando eseguite quest'Azione, non potete muovere un Esoscheletro fuori dalla Plancia della Valle (o da altre plance secondarie se si combinano espansioni). Inoltre, non potete muovere un Esoscheletro da uno spazio della Plancia della Valle ad un altro. La tessera Azione Evacuazione non è considerata plancia secondaria.



Fatto ciò, muovete l'Esoscheletro su uno spazio **che appartenga ad un'Azione diversa** (che soddisfi le restrizioni dei Lavoratori), ed attivate l'azione di quello spazio.

NOTA: nonostante sia concesso spostarsi da uno spazio Azione Capitale ad uno Concilio Mondiale, la stessa Azione non può essere copiata poiché questa mossa libera automaticamente lo spazio Azione dell'originale posizione dell'Esoscheletro.



Dopo aver attivato l'Azione, togliete il Lavoratore dall'Esoscheletro e ritiratelo come fareste nella Fase di Ripristino. Lasciate l'Esoscheletro vuoto lì dove è (non potete attivare di nuovo il Trasferimento su quell'Esoscheletro durante quest'Era).

NOTA: i Lavoratori che sfruttano il Trasferimento per spostarsi su spazi di Motivazione (come Ingegnere o Genio sull'Azione Risorse Minerarie) sono riportati nella colonna Attiva.



RIASSUNTO DEL TRASFERIMENTO:

- Spendete un Nucleo del Flusso sul tuo Congegno della Frattura.
- Tira i dadi Flusso e Malfunzionamento (ma non se sfrutti il Trasferimento con un Operatore).
- Se il risultato del dado Flusso è maggiore del numero di spazi vuoti nel tuo Congegno della Frattura, piazza 1 o più Malfunzionamenti secondo il dado Malfunzionamento.
- Sposta un Esoscheletro a uno spazio Azione di un'Azione differente, e attiva quell'Azione.
- Riprendi il Lavoratore, lasciando l'Esoscheletro vuoto e non più selezionabile per un Trasferimento.



MODIFICHE ALL'AZIONE RISORSE MINERARIE

Le risorse non sono più posizionate negli spazi sul lato destro dell'Azione Risorse Minerarie. Quando vi viene posizionato un Esoscheletro (canonicamente o via Trasferimento), prelevare semplicemente la Risorsa corrispondente dalla riserva oltre a una delle Risorse selezionate dalla colonna di sinistra. È inoltre possibile che il lato sinistro si esaurisca: in questo caso, ogni Esoscheletro posizionato sull'Azione Risorse Minerarie riceve solo 1 Risorsa (dalla riserva, corrispondente a quella indicata sulla destra).

IL CONGEGNO DELLA FRATTURA

Come già descritto, il Congegno della Frattura è usato principalmente per accumularvi i propri Nuclei del Flusso usati, ma poiché il Flusso è una sostanza instabile, accumulare Nuclei esausti renderà più probabili pericolosi Malfunzionamenti ad ogni Trasferimento successivo. Tuttavia, il Congegno riporta un gruppo di spazi Azione che aiutano a ridurre i rischi dovuti a questa tecnologia.



Rimozione Nuclei del Flusso: solo *Operatori*. Rimuovete fino a 2 Nuclei del Flusso, partendo da quello più a destra, dal vostro Congegno del Flusso e riponeteli nella riserva generale.



Rimozione Malfunzionamenti: solo *Operatori*. Pagate 2 Acqua, poi rimuovete fino a 2 vostri Malfunzionamenti da qualunque spazio. Rimetteteli nella riserva personale.



Richiamo: *Azione Gratuita*. Collocate 2 Nuclei del Flusso sul vostro Congegno della Frattura e ritirate fino a 3 Lavoratori e/o segnalini Sentiero dalla vostra **Plancia del Giocatore** come fareste durante la Fase di Ripristino. Dopo aver fatto ciò, tirate una volta sola sia il dado Flusso sia il dado Malfunzionamento e seguite quanto descritto in "Trasferimento" poco sopra per verificare se vanno aggiunti segnalini Malfunzionamento.

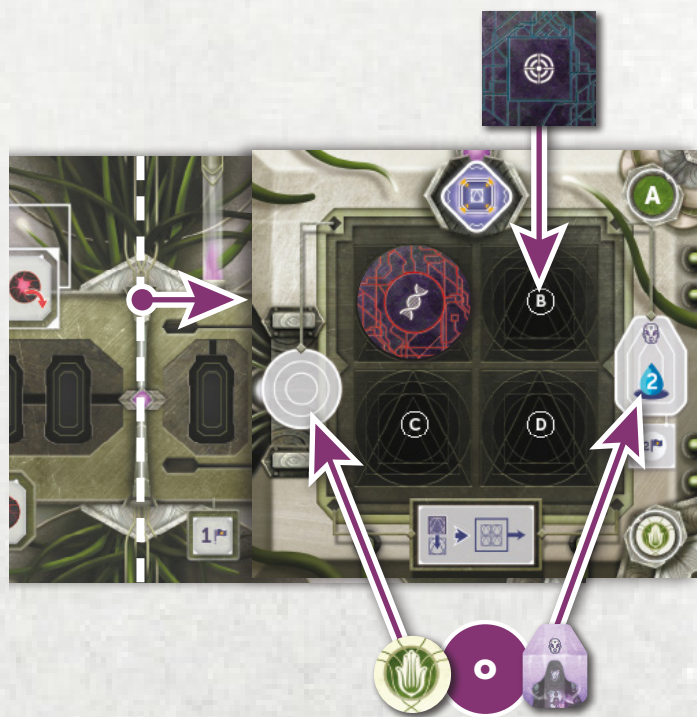
I Lavoratori sono ritirati esattamente come nella fase di Ripristino: i Lavoratori Motivati tornano Attivi, quelli non Motivati vanno nella colonna Lavoratori Stanchi, mentre quelli Morti sono scartati nella riserva.

IMPORTANTE: potete ritirare solo Lavoratori e/o segnalini Sentiero da Fabbriche, Supporti Vitali, Laboratori e spazi Azione Forza Lavoro/Costringere. Non potete invece ritirarli da Superprogetti, Centrali energetiche, abilità dei Leader, Congegno della Frattura, Esoscheletri o altri posti al di fuori della vostra Plancia del Giocatore.



Potenziamento Congegno della Frattura: Azione Gratuita O solo Operatore. Collocate una Scoperta Scientifica che già possedete sul Potenziamento del Congegno della Frattura, quindi fatelo slittare a destra, rivelando così uno spazio Nucleo del Flusso aggiuntivo. Ciò farà aumentare la quantità di Nuclei stivabili nel Congegno e diminuirà la probabilità di subire Malfunzionamenti.

- La Scoperta Scientifica posizionata sulla plancia resta lì ed è considerata usata.
- La Scoperta Scientifica posizionata deve avere un'icona differente (non conta la forma) di qualunque altra Scoperta Scientifica che si trovi già sulla plancia.
- Dovete pagare 2 Acqua per usare lo spazio Azione di questa Azione riservato all'Operatore, ma utilizzandolo ricevete 2 PV.
- Potete usare sia l'Azione Gratuita sia l'Azione dell'Operatore nella stessa Era.
- Non potete più usare l'Azione dell'Operatore (per ottenere i 2 PV) una volta che il vostro Congegno della Frattura è completamente potenziato.



Potenziare il vostro Congegno della Frattura vi farà anche ottenere, a fine partita, PV uguali alla quantità più alta di PV indicati in corrispondenza degli spazi sbloccati dei Nuclei del Flusso.

NOTA: quando giocate col lato B dei Congegni della Frattura, il potenziamento potrebbe rivelare una ricompensa indicata da una Risorsa/Acqua/Lavoratore/Nucleo del Flusso sulla spazio scoperto. Se è così, posizionate immediatamente la ricompensa sullo spazio scoperto ed essa sarà raccolta quando un Nucleo del Flusso sarà posizionato qui per la prima volta (come descritto nel Trasferimento).

PLANCIA DELLA VALLE

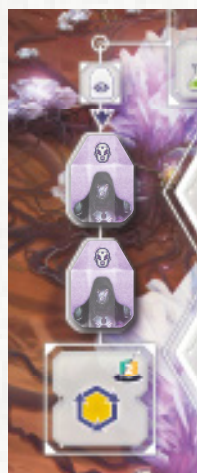
Questa plancia ha due Azioni, con sino a due o a tre spazi Azione, a seconda del numero di giocatori. Ha anche sino a due spazi Azione Capitale.



ASSIMILAZIONE

Scegli una delle due opzioni:

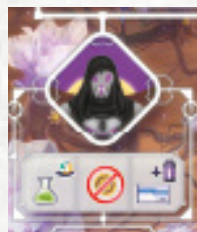
- **Ingaggia un operatore**, posizionandolo sulla tua Colonna Attiva, oppure
- **Otteni una carta Tecnologia:** spendi 2 Oro e/o Uranio per ottenere una qualunque carta Tecnologia disponibile dalla cima del mazzo primario o secondario (similmente a ciò che accade con gli Edifici prelevati nell'Azione di Costruzione). Alcune carte Tecnologia hanno un costo aggiuntivo (indicato sulla carta, in alto a destra), che dev'essere immediatamente pagato al momento di impossessarsi di quella carta (anche se la si fosse ottenuta senza avere usato quest'azione). Colloca le nuove carte Tecnologia acquisite accanto alla tua Plancia del Giocatore. Non c'è limite al numero di carte Tecnologia che si possono ottenere durante una partita. Consulta l'Appendice per maggiori informazioni su specifiche carte Tecnologia.



Non c'è limite al numero di carte Tecnologia che si possono ottenere durante una partita. Consulta l'Appendice per maggiori informazioni su specifiche carte Tecnologia.

Specifiche sui lavoratori

- Se attivata da un Amministratore, ottieni un Nucleo del Flusso in più.
- Se attivata da uno Scienziato **e scegli di "Ottenere una carta Tecnologia"** pagina 1 Oro o Uranio in meno per la carta.
- Non può essere attivata da un Ingegnere..
- Se attivata da un Genio, scegli **uno** dei due benefici.
- Se attivata da un Operatore, non ricevi benefici.





ESTRAZIONE



Scegli una delle due opzioni:

- Ottieni 2 Nuclei del Flusso, oppure
- Ottieni 2 Nuclei Energetici.



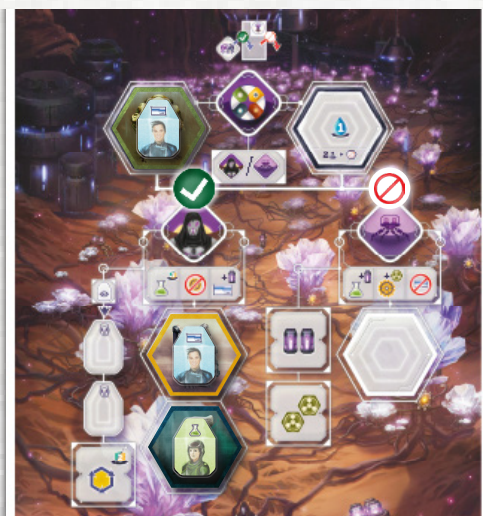
Specifiche sui lavoratori

- Se attivata da uno Scienziato, ottieni un Nucleo del Flusso aggiuntivo (anche se scegli l'opzione di ottenere 2 Nuclei Energetici).
- Se attivata da un Ingegnere, ottieni un Nucleo Energetico aggiuntivo (anche se scegli l'opzione di ottenere 2 Nuclei del Flusso).
- Non può essere attivata da un Amministratore.
- Se attivata da un Genio, scegli **uno** dei due benefici.
- Se attivata da un Operatore, non ricevi benefici.



CAPITALE DELLA VALLE

Puoi scegliere una qualsiasi Azione della Valle **che non abbia più spazi Azione disponibili** ed eseguirla. Le restrizioni ed i benefici dei Lavoratori per l'Azione della Valle copiata si applicano al Lavoratore sulla Capitale, mentre non si applicano le caratteristiche degli spazi dell'Azione copiata (per es. il costo in Acqua sugli Esagoni). Quest'azione funziona esattamente come l'Azione del Concilio Mondiale sul Tabellone principale.



RICORDA: non è possibile usare il Trasferimento per **uscire** dalla Plancia della Valle (ma è possibile usarlo per **entrarvi**).

MALFUNZIONAMENTI

I Malfunzionamenti sono spiacevoli effetti collaterali causati da un uso continuativo dell'instabile Congegno della Frattura. Questi creano zone nelle quali il tempo sostanzialmente resta bloccato: per disfarsi di essi occorrono le capacità degli Operatori della Valle.

I segnalini Malfunzionamento sono posizionati sul luogo indicato dal simbolo ottenuto col tiro del dado Malfunzionamento ed hanno i seguenti effetti:

- **Tracciato Viaggio Temporale** (max 1): non puoi avanzare sul tracciato Viaggio Temporale quando rimuovi tessere Distorsione con i Viaggi Temporali.

NOTA: puoi continuare ad usare le tue Centrali Energetiche per spostare il Focus e rimuovere tessere Distorsione; ignora semplicemente l'avanzamento sul tracciato Viaggio Temporale.



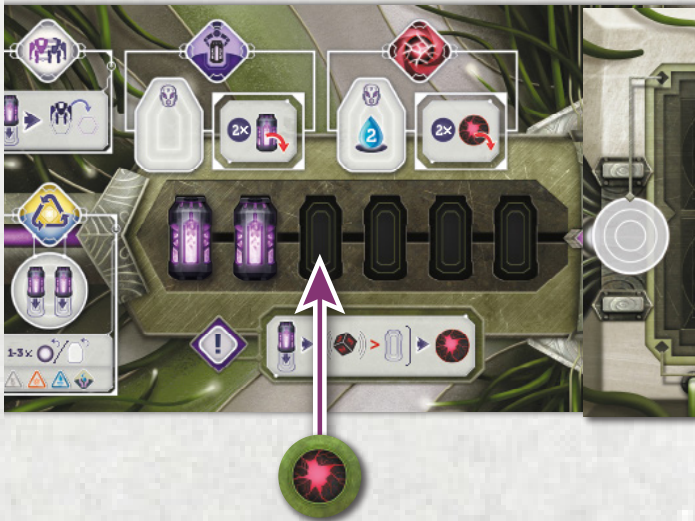
- **Tracciato del Paradosso** (max 2): ricevi Anomalie dopo meno Paradossi. Mettere un segnalino Malfunzionamento sul tracciato del Paradosso può provocare immediatamente un'Anomalia (se non vi sono più spazi vuoti).



- **Edifici** (max 1 per edificio o Superprogetto; il segnalino Malfunzionamento può essere messo solo su quelli che hanno spazi per Lavoratori o per Azioni Gratuite): Non puoi usare quell'Edificio o quel Superprogetto e non puoi recuperare segnalini Lavoratore/Azione Gratuita da esso fino a che non rimuovi il segnalino Malfunzionamento. Ignora gli Edifici o i Superprogetti Malfunzionanti per qualunque effetto del gioco che li riguarderebbe (come per es. l'abilità del lato B del Sentiero dell'Armonia). Gli Edifici/Superprogetti colpiti varranno comunque PV a fine partita anche se avranno segnalini Malfunzionamento su di essi. Puoi scegliere quali edifici/Superprogetti disattivare in questo modo.



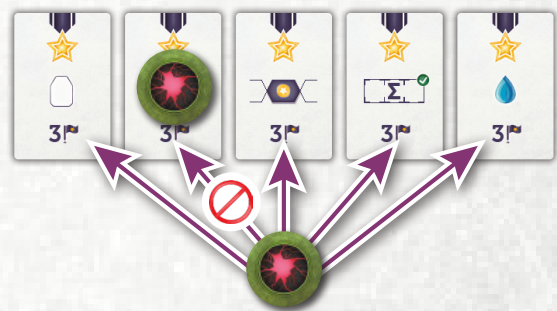
- **Congegno della Frattura** (max 1 per spazio vuoto e visibile sul tracciato): metti un segnalino Malfunzionamento sullo spazio visibile più a sinistra sul tuo Congegno della Frattura. Lo spazio con il Malfunzionamento va saltato quando si posiziona o si rimuove un Nucleo del Flusso, aumentando la probabilità di subire Malfunzionamenti quando si esegue un Trasferimento. Gli spazi potenziati varranno comunque PV a fine partita anche se avranno ancora segnalini Malfunzionamento su di essi.



- **Piattaforma Esoscheletri** (max 1 per spazio): se c'è un segnalino Malfunzionamento su uno spazio, quello spazio non può essere sfruttato per Attivare un Esoscheletro e non produce Acqua durante la fase di Attivazione. Puoi scegliere liberamente su quale spazio mettere il Malfunzionamento. Se lo spazio è poi distrutto a causa dell'Impatto, il Malfunzionamento resta comunque lì. Non influirà più sul gioco, ma potrà essere rimosso con Azioni o altri effetti e conterà fini del punteggio di fine partita. Dopo l'Impatto, **non** potranno essere posizionati Malfunzionamenti su spazi Esoscheletro non disponibili.



- **Condizioni di fine partita** (max 1 per giocatore per Condizione di fine partita): posiziona **due** segnalini Malfunzionamento, uno su ognuna di **due** differenti carte Condizione di Fine Partita a tua scelta. Non potrai reclamare i PV di una Condizione di Fine Partita su cui c'è un tuo segnalino Malfunzionamento. Se lo faceste, i PV andrebbero al giocatore che è secondo nella classifica di quella specifica Condizione (o addirittura al terzo o al quarto – o persino a **nessuno** – se ci fossero altri Malfunzionamenti presenti). Se fosse rimasta una sola carta Condizione priva di un vostro Malfunzionamento su di essa, dovrete metterne solamente uno su quella carta.



Ti puoi liberare dei segnalini Malfunzionamento usando:

- l'Azione Rimozione Malfunzionamenti sul Congegno della Frattura oppure
- alcune delle nuove tessere Collasso.

IMPORTANTE: se dovessi posizionare un Malfunzionamento dove non se ne possono più aggiungere, tira di nuovo il dado Malfunzionamento sino a quando non ottieni un bersaglio valido. Nel caso improbabile in cui tutti i tuoi Malfunzionamenti siano già in gioco, non dovrai aggiungerne altri.

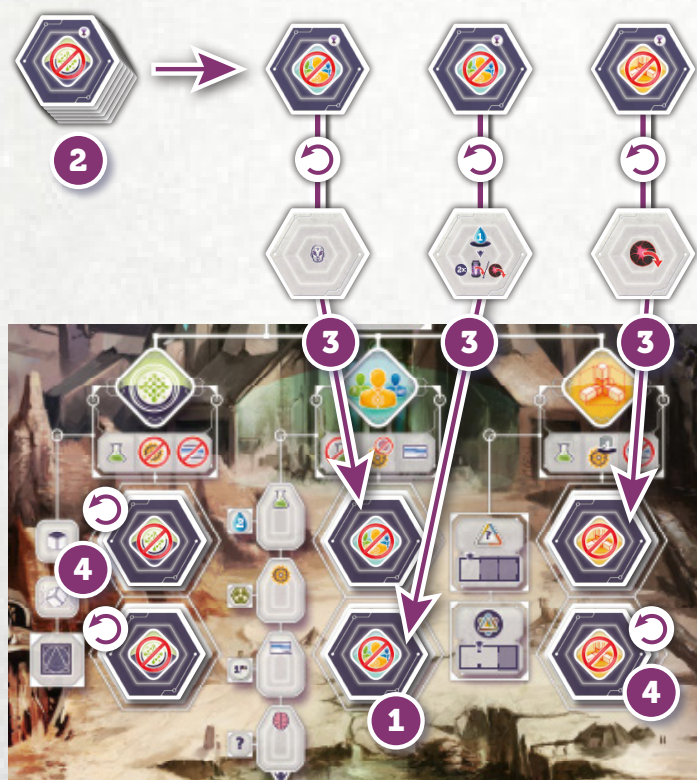
MODIFICHE ALL'IMPATTO

NUOVE TESSERE COLLASSO

Al momento dell'Impatto, seguite gli step qui descritti per disporre le tessere Collasso:

- 1 Posizionate la tessera Collasso del gioco base come descritto nel regolamento del gioco base, ma posizionandola coperta.
- 2 Mischiate tutte insieme le nuove 9 tessere, e selezionatene a caso 2/3/4 per un gioco in 2/3/4 giocatori.
- 3 Aggiungete tali tessere, scoperte, in cima alle tessere del gioco base, dalla cima al fondo sulle rispettive Azioni (indicate sul dorso).
- 4 Scoprite ogni tessera Collasso del gioco base che non ne abbia una seconda scoperta su di essa.

Quando rimuovete un Esoscheletro da una di queste nuove tessere, rimuovete la tessera invece di girarla a faccia in giù, e scoprite la tessera al di sotto.



Consultate l'Appendice per una lista completa delle nuove tessere Collasso.

Quando un giocatore usa il Trasferimento per allontanarsi da una tessera Collasso, agite come durante la fase di Ripristino: rimuovete la tessera se si trova in cima (e scoprite quella sotto) oppure giratela sull'altro lato e lasciate lo spazio indisponibile (se è l'ultima rimasta sullo spazio).

MODIFICHE ALLA FINE PARTITA

Quando si gioca con Fratture del Tempo, ci sono tre nuovi modi per ottenere punti. Usate il nuovo blocco segnapunti per prenderne nota.

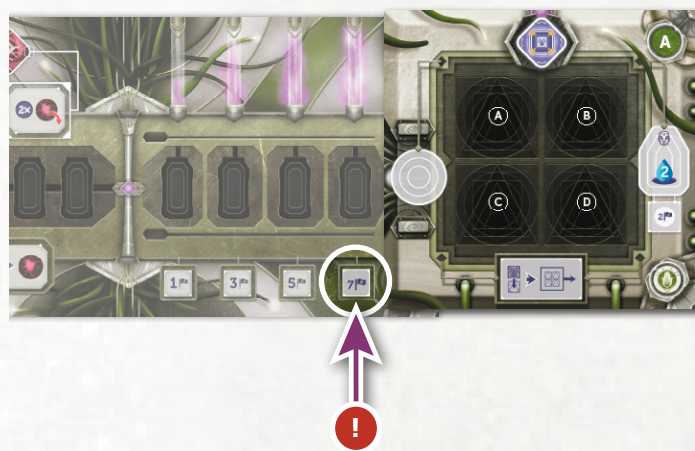


Ogni giocatore **perde 2 Punti Vittoria** per ogni segnalino Malfunzionamento che ha in gioco.



Ogni giocatore riceve il bonus di Fine Partita indicato sulle proprie carte Tecnologia.

Ogni giocatore riceve punti pari a quanto indicato dal valore visibile più a destra sul proprio Congegno della Frattura.



NOTA: le Scoperte Scientifiche posizionate sul Potenziamento del Congegno della Frattura non valgono punti e non contano ai fini dei set di Scoperte Scientifiche a fine partita.



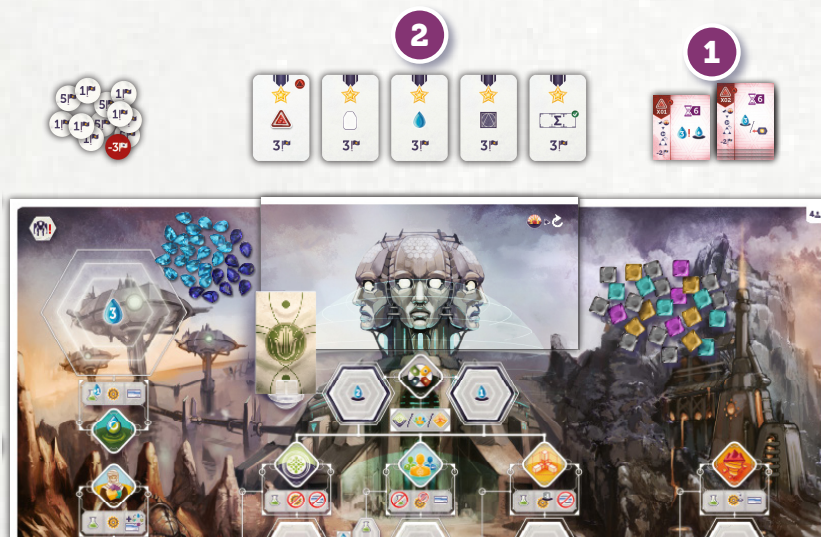
MODULO ANOMALIE VARIABILI



Il modulo Anomalie Variabili può essere giocato con o senza il modulo Fratture del Tempo.

MODIFICHE AL SETUP

- 1 Lasciate nella scatola le Anomalie del gioco base. Mescolate tutte quelle nuove e posizionatele scoperte in un mazzo accanto agli edifici. Questo sarà il mazzo primario delle Anomalie. Quando giocate con Fratture del Tempo, posizionate la tessera in cima al mazzo accanto a esso, dando così inizio al mazzo secondario, come si fa con gli edifici.
- 2 Unite la nuova carta Condizione di Fine Partita al mazzo delle carte Condizione. Per la vostra prima partita con questo modulo, si suggerisce di includere quella nuova e di selezionare le altre quattro a caso.
- 3 Date ad ogni giocatore una tessera Rimozione Anomalia, che dovrà esser posizionata **accanto** alla plancia del giocatore.



1 MODIFICHE: FASE PREPARAZIONE

Quando aggiornate le pile degli edifici, spostate un'Anomalia dal mazzo primario a quello secondario, come fate con gli edifici.

2 MODIFICHE: FASE PARADOSSO

Quando ottenete un'Anomalia (che sia nella Fase Paradosso o in un'altra), dovete scegliere fra **una delle due Anomalie visibili**. Se più giocatori devono ricevere un'Anomalia durante questa fase, la scelta è fatta seguendo l'ordine di turno, partendo dal giocatore più vicino a (e includendo) chi è il Primo Giocatore.

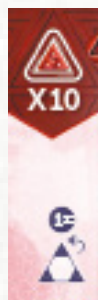
MODIFICA IMPORTANTE: non ottieni più automaticamente il diritto di riprendere liberamente una tessera Distorsione da una tessera Linea Temporale quando ottieni un'Anomalia. Alcune Anomalie riportano icone come "Prima dell'Impatto" o "Dopo l'Impatto": puoi riprendere una Distorsione **solo se** il momento in cui ottieni l'Anomalia soddisfa tale condizione. Inoltre, una delle Anomalie non riporta l'icona "Rimuovi Distorsione": quando ottieni quest'Anomalia, non puoi rimuovere una tessera Distorsione.



Prima dell'Impatto



Dopo l'Impatto



Nessuna Era

NOTA 1: queste condizioni dipendono dall'Era corrente (quando l'Anomalia ha colpito) e non dall'Era dalla quale si vuole rimuovere la Distorsione.

NOTA 2: le nuove Anomalie contano al solito modo ai fini dell'Evacuazione del Sentiero della Salvezza e di qualunque altra abilità che richieda di raccogliere Anomalie.

NOTA 3: l'abilità speciale del Sentiero dell'Armonia, sul lato B, continua a essere applicata: pertanto, se scegliete di perdere un edificio, non ricevete un'Anomalia.

5 FASE AZIONI

La maggior parte delle nuove Anomalie presenta effetti positivi o negativi. Alcune possono essere usate come fossero Edifici (anche se non contano come Edifici), mentre altre forniscono abilità passive applicabili durante o al di fuori della Fase Azioni (la lista con la spiegazione completa di tutte le tessere è contenuta nell'Appendice).



Il modo per rimuovere le Anomalie è cambiato in questo modulo. Invece di piazzare un Lavoratore sull'Anomalia stessa, devi ora metterlo sullo spazio Lavoratore stampato sulla tua tessera Rimozione Anomalia. Considera quest'Azione come fosse sulla tua plancia Giocatore.

Paga il costo per la rimozione dell'Anomalia come indicato sulla tessera e poi scegli quale Anomalia rimuovere. Quell'Anomalia è rimossa dal gioco. Se fosse presente un Lavoratore sull'Anomalia rimossa (X13-X16), questo verrà ripreso, normalmente, come durante la fase Ripristino (nella colonna degli Stanchi o degli Attivi, a seconda che lo spazio Azione lo mantenesse Motivato o meno). Il Lavoratore sulla tessera Rimozione Anomalia **non** va rimosso in questo momento

NOTA 1: nella remota eventualità in cui ogni Anomalia fosse stata pescata dai mazzi, mescolate quelle già rimosse per formare un nuovo mazzo primario.

NOTE 2: il costo di rimozione di un'Anomalia con questo modulo è ridotto di 1 Acqua rispetto al gioco base.

Specifiche sui lavoratori

Quest'Azione può essere effettuata da un qualsiasi Lavoratore, che morirà al momento di riprenderlo nella Fase Ripristino.

IMPORTANTE: la tessera Rimozione Anomalia **non** è un Edificio. Qualunque abilità che consenta ad un giocatore di riprendere un Lavoratore da un Edificio non può essere usata su questa tessera.

A causa di questa modifica, potete ora rimuovere solo un'Anomalia per Era (con i mezzi normali), in quanto il Lavoratore è rimosso dalla tessera Rimozione Anomalia solo al termine dell'Era nella Fase di Ripristino.

DRAFT DELLE RISORSE INIZIALI

Quando usate la variante del draft delle risorse iniziali col modulo Fratture del Tempo, mischiate le quattro nuove carte beni iniziali nel mazzo delle carte dei beni iniziali del gioco base.

Poi, invece di dare a ogni giocatore i Beni Iniziali rappresentati sulla sua Plancia Sentiero, date ad ognuno:

- 2 Scienziati (Attivi)
- 1 Ingegneri (Attivi)
- 1 Operatore (Stanco)
- 1 Nucleo Energetico
- 1 Nucleo del Flusso
- 2 Acqua



Il resto delle regole circa il draft dei beni iniziali (incluso il numero di carte distribuite) resta invariato rispetto al gioco base. Ci saranno 12/9/4 carte in eccesso in partite a 2/3/4 giocatori rispettivamente che andranno rimesse nella scatola.

FRATTURE DEL TEMPO ED ALTRE ESPANSIONI

Fratture del Tempo è stata pensata come espansione da giocare da sola, ma è comunque compatibile con altri moduli (reperibili separatamente). Nel mescolare i moduli, tenete presente che ognuno di essi aumenta significativamente la complessità del gioco; quindi, consigliamo di farlo solo ai giocatori esperti.

Di seguito illustriamo alcune delle possibili combinazioni da provare che includono Fratture del Tempo.

IMPORTANTE: quando giocate con Fratture del Tempo e moduli che aggiungono estensioni al Tabellone (come Pionieri di Nuova Terra), **non potete attivare il Trasferimento per lasciare le estensioni del Tabellone** (ma potete farlo per entrarvi); è la stessa regola che si applica alla plancia della Valle di Amethynia.

Combinazioni a difficoltà intermedia:

- Fratture del Tempo + Hypersync (modulo dell'espansione Futuro Imperfetto)
- Fratture del Tempo + Loop Quantici (modulo dell'espansione Futuro Imperfetto)

Combinazioni per esperti:

- Fratture del Tempo + Intrighi nel Consiglio (modulo dell'espansione Futuro Imperfetto)
- Fratture del Tempo + Loop Quantici + Hypersync (entrambi moduli dell'espansione Futuro Imperfetto)
- Fratture del Tempo + Pionieri di Nuova Terra (modulo dell'espansione inclusa nel gioco base)

IMPORTANTE: quando giocate con la combinazione Fratture del Tempo + Pionieri di Nuova Terra, dopo la Fase Distorsione dell'Era Zero, ogni giocatore può scegliere di spendere un Titanio, Uranio oppure Oro per attivare il Potenziamento del suo Esoscheletro come se avesse effettuato l'Azione di Attivazione Potenziamento Esoscheletro in quella Era. Altre regole relative alle combinazioni di Fratture del Tempo con moduli dell'espansione Futuro Imperfetto possono essere trovate nel regolamento dell'espansione Futuro Imperfetto

Inoltre, potete tranquillamente aggiungere i seguenti moduli e varianti a una qualunque delle combinazioni indicate senza incrementare sensibilmente la complessità:

- Anomalie Variabili,
- Edifici a neutroni (modulo dell'espansione Futuro Imperfetto),
- Linea temporale alternativa (variante del gioco base), oppure
- Draft delle risorse iniziali (variante del gioco base).

Oltre ai setup indicati, potete sperimentare anche altre combinazioni, ma le seguenti **non** sono compatibili:

- Fratture del Tempo + Giorno del Giudizio (modulo dell'espansione inclusa nel gioco base) e
- Fratture del Tempo + Guardiani del Consiglio (modulo dell'espansione inclusa nel gioco base).

APPENDICE

ABBREVIAZIONI:

Acqua (A),	Oro (G),	Neutronio (N),
Uranio (U),	Titanio (T),	Punti Vittoria (PV),
		Qualsiasi importo (x)".



DETTAGLI CARTE TECNOLOGIA

501 NEUROSTIMOLAZIONE

Quando ottenuta: muovi di uno spazio verso destra sul tuo tracciato Morale.

Passiva: quando aumenti il tuo Morale essendo già al massimo, ottieni 2 PV (in aggiunta a quanto indicato sul percorso del Morale).

502 PROCESSORE AVANZATO DEL TEMPO

Passiva: quando Costruisci una Centrale Energetica, spendi 1 N in meno.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni Centrale Energetica che possiedi.

503 CONVERTITORE BI-PRODOTTO

Costo aggiuntivo: spendi 1 G.

Passiva: quando Costruisci una Fabbrica, ottieni 2 T.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni Fabbrica che possiedi.

504 NANO FILTRI

Passiva: quando Costruisci un Supporto Vitale, ottieni 3 A.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni Supporto Vitale che possiedi.

505 REATTORE A FUSIONE

Passiva: quando Costruisci un Laboratorio, spendi 1 U in meno ed 1 A in meno.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni Laboratorio che possiedi.

506 AVAMPOSTO DELLA VALLATA

Una volta: durante un'Azione di Costruzione, al prezzo di 2 T, puoi costruire un edificio (di qualunque tipo) fuori dalla plancia. (conta comunque per le condizioni di Evacuazione, ecc.)

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni riga completamente riempita sulla tua Plancia Giocatore.

507 ESTENSIONE PIATTAFORMA ESOSCHELETRI

Passiva: ottieni un esagono aggiuntivo per la Piattaforma Esoscheletri. Nelle prossime Fasi di Attivazione potrai usarlo per attivare un altro Esoscheletro al costo di 2 A oppure per ricevere 1 A, come al solito (usa la tessera Estensione Piattaforma Esoscheletri).

508 ASSORBITORE DI MALFUNZIONAMENTI

Azione gratuita: durante la tua prossima Azione di Trasferimento, non tirare i dadi Malfunzionamento e Frattura.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni Malfunzionamento che hai in gioco (di fatto diminuisce la penalità in PV per i Malfunzionamenti).

509 PROGETTO SEGRETO

Una volta: durante un'Azione di Costruzione, puoi costruire un Superprogetto fuori dalla plancia, scontato di una tessera Scoperta Scientifica.

Fine partita: ottieni 2 PV per ogni tuo Superprogetto.

510 ECO-CARICATORE

Continuo: durante la Fase di Attivazione, ogni casella vuota della Piattaforma Esoscheletri vuota produce 1 A addizionale.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni Nucleo Energetico che possiedi (massimo 5 PV).

511 QUARTIER GENERALE DELLE OPERAZIONI SEGRETE

Quando ottenuta: pesca 2 carte Condizioni di Fine Partita e tienine una. Solo tu puoi reclamare questa Condizione per i soliti 3 PV.

Fine partita: ottieni 1 PV aggiuntivo per ogni Condizione di fine partita **condivisa** che soddisfi.

512 NEUTRALIZZATORE DI ANOMALIE

Azione gratuita: spendi un Genio (Stanco o Attivo) OPPURE 1 N per rimuovere un'Anomalia.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni spazio riservato a Edifici vuoto sulla tua Plancia Giocatore (massimo 5 PV).

513 CONDENSATORE DEL CONGEGNO DELLA FRATTURA

Quando ottenuta: potenzia una volta il tuo Congegno della Frattura senza spendere né Azioni né tessere Scoperta Scientifica.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni volta che hai potenziato il tuo Congegno della Frattura (incluso i Potenziammenti gratuiti).

514 RIMUOVITORE DI FLUSSI

Passiva: durante la Fase di Ripristino, puoi rimuovere 1 Nucleo del Flusso dal tuo Congegno della Frattura.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni Operatore che possiedi (massimo 5 PV).

515 BYPASS DI SOPPRESSIONE TRASFERIMENTO

Azione gratuita: spendi 1 A: nel tuo prossimo Trasferimento, puoi lasciare la Vallata di Amethynia. Puoi sfruttarlo per entrare in un altro spazio Azione della Vallata.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni 2 Nuclei del Flusso presenti sul tuo Congegno della Frattura, arrotondati per difetto.

516 REPARTO DI DISTORSIONE

Costo aggiuntivo: spendi 2 A.

Passive: durante la Fase Distorsione, puoi aggiungere 1 tessera Distorsione (fino ad un massimo di 3) sopra ad una delle tue altre tessere Distorsione (sulla stessa Linea Temporale). Ricevi i benefici di entrambe, ma la pila conta come formata solo da una tessera nelle successive Fasi Paradosso. Puoi recuperare normalmente o la tessera in cima o entrambe le tessere con una sola Azione Focus, avanzando però sulla Linea Temporale **per ogni** recupero.

NOTA 1: piazzare la seconda tessera Distorsione non attiva nuovamente eventuali bonus/penalità sulla Linea Temporale.

NOTA 2: quando, a fine partita, si risolverà il Continuum, due tessere una sull'altra contano -2 PV l'una, per un totale di -4 PV.

NOTA 3: un'abilità che consenta di recuperare una tessera Distorsione (per esempio guadagnando un'Anomalia) permette di ritirare soltanto la tessera in cima.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni tessera Distorsione che hai sulla Linea Temporale (di fatto diminuendone la penalità in PV).

517 TRASMETTITORE DI POTENZA DELLA FRATTURA

Passiva: ogni volta che avanzi sulla Linea Temporale, puoi spendere 1 Nucleo del Flusso per recuperare uno dei tuoi segnalini Azione Gratuita da un edificio o da un Superprogetto.

Fine partita: ottieni 1 PV per ogni Centrale Energetica che possiedi.

518 FORZA LAVORO ADRENALINICA

Costo aggiuntivo: spendi 1 Nucleo Energetico.

Passiva: quando effettui un Reclutamento, ottieni il bonus due volte. Se Recluti un Genio puoi scegliere due bonus differenti.

Fine partita: ottieni 1 PV ogni 4 Lavoratori (Stanchi o Attivi) che possiedi, arrotondati per difetto.

DETTAGLI SUGLI EDIFICI

B EDIFICI SOSTITUTIVI

215 B: **Passivo:** quando esegui l'Azione di Costruzione, puoi sostituire 1 T/U/G con 1 A.

301B: **Azione gratuita:** ricevi 2 A. Quando costruisci questo edificio, ricevi immediatamente 4 A.

302B: **Azione gratuita:** ricevi 2 A. Quando costruisci questo edificio, ricevi immediatamente 4 A.

303B: **Azione gratuita:** ricevi 2 A.

304B: **Azione gratuita:** ricevi 3 A.

313B: **Qualunque Lavoratore:** spendi 1 U: ricevi 5 A + 1 PV.

314B: **Qualunque Lavoratore:** Spend 1 G: ricevi 5 A + 1 PV.

403B: **Qualunque Lavoratore** (muore quando recuperato): ottieni 1 Esoscheletro potenziato e 2 A.

EDIFICI DI FRATTURE DEL TEMPO

Centrali Energetiche

116: **Operatore:** tira i dadi Flusso e Malfunzionamento per vedere se ricevi un Malfunzionamento (come facessi un'Azione Trasferimento), poi imposta il Focus su una tessera Linea Temporale sino a 4 Ere prima dell'Era attuale. Ottieni 1 PV.

117: **Qualunque Lavoratore:** spendi un Nucleo del Flusso, imposta il Focus su una tessera Linea Temporale sino a 4 Ere prima dell'Era attuale.

Fabbriche

216: **Operatore:** ricevi 2 Nuclei del Flusso.

217: **Genio:** spendi 1 A: ricevi 1 T, 1 U, ed 1 G.

Supporto Vitale

316: **Scienziato** (resta Motivato): rimuovi 1 Nucleo del Flusso dal Congegno della Frattura, ricevi 2 A.

317: **Passiva:** ogni volta che utilizzi il Trasferimento, ricevi 1 A.

Laboratori

416: **Passiva:** puoi tenere sino a 2 Malfunzionamenti su questo edificio invece che sul bersaglio indicato dal dado Malfunzionamento. Questi Malfunzionamenti non hanno effetto, ma ognuno conta -2 PV a fine partita. Puoi rimuovere questi Malfunzionamenti come al solito.

417: **Azione gratuita:** spendi 1 N per ricevere 2 Nuclei del Flusso, o 2 Nuclei del Flusso per ricevere 1 N. In ogni caso, ricevi 1 A.



EDIFICI INTERCONNESSI

Questi edifici hanno tre o quattro abilità monouso, ognuna diretta verso un punto cardinale. Ogni abilità può essere attivata una sola volta:

- immediatamente, se quando l'edificio interconnesso viene costruito c'è un edificio o un Superprogetto (non un'Anomalia) sullo spazio edificio verso il quale punta la freccia,

OPPURE

- in un secondo momento, quando viene costruito un edificio o un Superprogetto sullo spazio edificio verso il quale punta la freccia.

NOTA: quando il Sentiero dell'Armonia gioca con il lato B della sua plancia potrebbe essere in grado di attivare un'abilità più volte rimuovendo un edificio grazie alla sua abilità e costruendone un altro nello stesso posto.

IMPORTANTE: le Anomalie **non** attivano le abilità. Se costruisci un edificio Interconnesso nella prima/terza colonna, le sue abilità sinistra/destra (rispettivamente) non si attiveranno mai.

118: **Sinistra:** imposta il Focus sulla Linea Temporale sino a 4 Ere prima dell'Era attuale.

Destra: imposta il Focus sulla Linea Temporale sino a 4 Ere prima dell'Era attuale. Ricevi 1 PV.

Giù: recupera una tua tessera Distorsione dalla Linea Temporale e mettila nella tua riserva (senza ricevere PV).

NOTA: questo edificio conta 4 per il calcolo del maggior valore di Viaggi nel Tempo per le condizioni di Fine Partita.

218: **Sinistra:** ricevi 1 T. **Su:** ricevi 1 N.

Giù: ricevi 2 U. **Destra:** ricevi 2 G + 1 PV.

318: **Sinistra:** ricevi 3 A. **Su:** ricevi 4 A.

Destra: ricevi 3 A + 1 PV. **Giù:** ricevi 4 A.

418: **Sinistra:** esegui un'Azione di Ricerca (senza piazzare un Esoscheletro). **Su:** esegui un'Azione di Reclutamento (senza piazzare un Esoscheletro e come se avessi piazzato un Amministratore).

Destra: eseguire un'Azione di Costruzione (senza piazzare un Esoscheletro e come se avessi piazzato un Ingegnere) ed inoltre ricevi 1 PV.



DETTAGLI SUPERPROGETTI

STABILIZZATORE DEL TRASFERIMENTO

Passiva: ogni volta che lanci il dado Flusso, sottrai 2 dal risultato (minimo 0).

DUPLICATORE DELLA FRATTURA

Azione gratuita: esegui immediatamente un'Azione Trasferimento, inclusa la risoluzione dello spazio sul quale sposti l'Esoscheletro. Piazza normalmente uno dei tuoi Nuclei del Flusso sul Congegno della Frattura. Non tirare i dadi Flusso e Malfunzionamento (come se avessi usato un Operatore per il Trasferimento).

NOTA: questa è un'Azione gratuita; puoi quindi ancora posizionare un Lavoratore o effettuare un Trasferimento.

INVERTER DELLA FRATTURA

Azione gratuita: spendi 2 A, piazza un Lavoratore in uno dei tuoi Esoscheletri **vuoti**, e attiva lo spazio Azione sul quale si trova quell'Esoscheletro. Si applicano le restrizioni per i Lavoratori ma non si paga il costo in A dello spazio né si assegnano di nuovo i bonus stampati (tessere Collasso Capitale, ecc).

CENTRO TECNOLOGICO DI AMETHYNIA

Immediatamente appena costruito: pesca cinque carte dal fondo del mazzo primario delle Tecnologie, e sceglينه due (paga l'eventuale costo stampato in alto a destra). Rimetti le altre sul fondo del mazzo.

PIANTAGIONI DEL FUTURO REMOTO

Passiva: ogni volta che avanzi sul tracciato Viaggio nel Tempo, ricevi 1 Nucleo del Flusso.



DETTAGLI: ANOMALIE VARIABILI

X01 Passiva: all'inizio di ogni Fase Ripristino, spendi A sino ad averne solo 3.

Se ricevi questa Anomalia **prima** dell'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X02 Passiva: all'inizio di ogni Fase Ripristino, spendi 3 A o muovi di uno spazio a sinistra sul tuo tracciato Morale.

Se ricevi questa Anomalia **prima** dell'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X03 Passiva: i tuoi lavoratori non sono **mai** lasciati Motivati. Quando esegui l'Azione Forza Lavoro (ma non Costringere i Lavoratori), 1 tuo Lavoratore resta nella colonna degli Stanchi.

Se ricevi questa Anomalia **prima** dell'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X04 Passiva: quando piazzii un Genio in un Esoscheletro, DEVI spendere 1 PV. Ciò non avviene quando Trasferisci un Genio già in un Esoscheletro. Se non disponi di PV, non puoi piazzare il Genio. Se ricevi questa Anomalia **prima** dell'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X05 Passiva: il raggio delle tue Centrali Energetiche è ridotto di 2 (sino ad un minimo di raggio 1).

Se ricevi questa Anomalia **prima** dell'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

NOTA: questa Anomalia conta come - 2 nel calcolo del maggior valore di Viaggi nel Tempo per le condizioni di Fine Partita.

X06 Passiva: piazza una tessera "Esagono non disponibile" su uno degli esagoni della tua Piattaforma Esoscheletri. Non puoi più Attivare Esoscheletri su questo spazio, né ricevi più A da esso. Rimuovi la tessera quando rimuovi quest'Anomalia.

Se ricevi questa Anomalia **prima** dell'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X07 Passiva: ogni volta che spendi un Nucleo Energetico, DEVI spendere 1 A. Se non disponi di A, non puoi spendere Nuclei Energetici.

Se ricevi questa Anomalia **prima** dell'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X08 Passiva: all'inizio della Fase Paradosso, se possiedi 4 o più tessere Distorsione sulla Linea Temporale, ricevi subito 1 Paradosso. Tira poi normalmente per i Paradossi, **anche se questo ha attivato un Anomalia.**

Se ricevi questa Anomalia **prima** dell'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X09, X10, X11, X12 Nessun Effetto.

Quando ricevi quest'Anomalia puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X13 **Qualsiasi Lavoratore (resta Motivato):** ricevi 2 A. Se ricevi questa Anomalia **dopo** l'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X14 **Qualsiasi Lavoratore (resta Motivato):** ricevi 1 T. Se ricevi questa Anomalia **dopo** l'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X15 **Genio:** recupera una delle tue tessere Distorsione dalla Linea Temporale e rimettila nella riserva (senza ricevere PV). Se ricevi questa Anomalia **dopo** l'Impatto, puoi recuperare una delle tue tessere Distorsione da una qualunque tessera Linea Temporale e rimetterla nella riserva.

X16 **Scienziato:** esegui un'Azione di Ricerca e ottieni un Paradosso.

IMPORTANTE: la X16 non ti consente di recuperare tessere Distorsione.

POTENZIAMENTO ESOSCHELETRO



Miglioramento del Sensore: può essere effettuato solo da uno Scienziato. Spendi 1 A per piazzare una Scoperta Scientifica sullo spazio preposto. Poi ricevi 1 Nucleo del Flusso.

Puoi avere al massimo 1 Scoperta Scientifica di ciascuna delle 3 diverse forme su questo spazio.



Miglioramento della Potenza: selezionando quest'Azione, puoi piazzare 1 T/U/G (fino ad un massimo di 4 per partita) per incrementare il valore di Potenza di 2 o piazzare 1 Nucleo del Flusso (fino ad un massimo di 1 per partita) per incrementare il valore di potenza di 3.

IMPORTANTE:

l'Esoscheletro del Paladino inizia la partita con un valore di Potenza di base di 1.

ABILITÀ DEI LEADER

LEADER DEL SENTIERO DELL'UNITÀ



Eldrin: Dominio del Flusso (Azione, Scienziato):

esegui una delle seguenti Azioni, come indicato dal tuo Congegno della Frattura:

Rimuovere Malfunzionamento, Rimuovere Nuclei del Flusso o Potenziamento del Congegno della Frattura.



Castien: Perseveranza:

Quando Trasferisci un tuo Operatore puoi spendere 1 A per piazzare l'Operatore nella colonna degli Attivi invece che in quella degli Stanchi.



Thalia: Favori Diplomatici:

All'inizio della partita, seleziona a caso un Leader di ognuno dei 4 Sentieri originali. Prima della fase Paradosso di

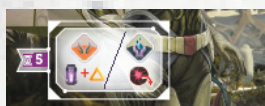
ciascuna Era, puoi selezionarne uno da attivare. Usa l'abilità del Leader selezionato per l'Era corrente, quindi rimuovilo dal gioco al termine dell'Era.

ECCEZIONE: attivare High Sunwalker Amena in un'Era post-Impatto rimuove **una** delle proprie tessere Esagono non disponibili, ma solo per quell'Era. Amena non ha invece nessun effetto in un'Era pre-Impatto

NOTA: poiché hai solo 4 Leader da attivare, ci sarà un'Era a tua scelta, delle 5 da giocare, durante la quale non avrai Abilità da attivare.



ALTRI NUOVI LEADER PER I SENTIERI



Principessa Zuriel

(Sentiero dell'Armonia):

Per il bene supremo:

ogni volta che selezioni un'Azione di Approvvigionamento, puoi rimuovere un Malfunzionamento. Ogni volta che Costringi i Lavoratori, puoi scegliere di ricevere 1 Paradosso e 1 Nucleo del Flusso.



Profeta Augurus

(Sentiero della Salvezza):

Vagabondo del Corso del Tempo

(Azione gratuita):

imposta il Focus alla precedente Linea Temporale; fatto ciò, tira i dadi Flusso e Malfunzionamento (come per un'Azione di Trasferimento), e aggiungi 1 al tiro del dado del Flusso.

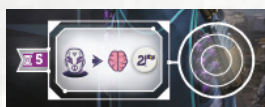


S.O.T.E.R.

(Sentiero del Progresso):

Pianificazione perfetta:

Quando esegui l'Azione di Ricerca, ricevi un bonus addizionale correlato alla *forma* della Scoperta Scientifica. *Triangolo*: rimuovi 1 Nucleo del Flusso dal tuo Congegno della Frattura. *Cerchio*: ricevi 1 Nucleo del Flusso. *Quadrato*: ricevi 2 A.



Indottrinatrice Xenara

(Sentiero della Dominanza):

Indottrinamento degli Operatori

(Azione gratuita):

Spendi un Operatore (dalla colonna Attivi o Stanchi) per ricevere 1 Genio (preso dalla riserva) e 2 PV.

NUOVE CONDIZIONI DI FINE PARTITA

FRATTURE DEL TEMPO



Il/I giocatore/i con **più Nuclei del Flusso sul Congegno della Frattura** a fine partita riceve/ricevono 3 PV.



Il/I giocatore/i con **più Tecnologie** a fine partita riceve/ricevono 3 PV.

ANOMALIE VARIABILI



Il/I giocatore/i con **più Anomalie sulla propria plancia Giocatore** a fine partita riceve/ricevono 3 PV.

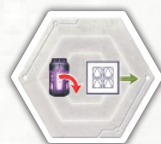
NUOVE TESSERE COLLASSO CAPITALE

I bonus delle tessere Collasso Capitale si applicano aggiungendoli alla rispettiva Azione standard. Le nuove tessere sono piazzate in cima a quelle del gioco base, e sono applicati solo gli effetti di quella in cima (visibile).

RICERCA



Spendi 1 U/G per ricevere 1 Tecnologia.



Rimuovi 1 Nucleo del Flusso dal tuo Congegno della Frattura e potenzialo senza spendere una Scoperta Scientifica.



Spendi 1 T/U/G per rimuovere un'Anomalia.

RECLUTAMENTO



Spendi 1 A per scegliere una delle opzioni seguenti a applicala due volte: rimuovi un Nucleo del Flusso o rimuovi un Malfunzionamento.



Ricevi un Operatore dalla riserva.



Recupera 2 dei tuoi Lavoratori (usando le stesse regole dell'Azione Gratuita di Recupero).

COSTRUZIONE



Ricevi 2 Nuclei del Flusso.



Rimuovi 1 Malfunzionamento.



Guarda 3 tessere in fondo a uno dei mazzi primari degli edifici. Puoi scegliere di costruire uno di questi edifici invece che uno di quelli in cima ad un mazzo. Se lo fai, guadagni 1 PV.

CONDIZIONI DI EVACUAZIONE PER IL SENTIERO DELL'UNITÀ

Il segnale più splendente



Condizione base: aver coperto il secondo spazio su ogni riga per edifici (con un edificio, un'Anomalia o un Superprogetto) della tua plancia Giocatore (6 PV).

Ricompensa aggiuntiva: la tua Azione di Evacuazione vale 2 PV addizionali per ogni Operatore che possiedi quando Evacui.

L'alba di un Nuovo Futuro



Condizione base: aver potenziato al massimo il Congegno della Frattura (2 PV).

Ricompensa aggiuntiva: la tua Azione di Evacuazione vale 2 PV addizionali per ogni set di **una** Tecnologia e **due** Lavoratori Stanchi che possiedi quando effettui un Evacuazione.

PLANCE ASIMMETRICHE LATO B SENTIERO DELL'UNITÀ

Morale e Approvvigionamento: l'Approvvigionamento è limitato ai Geni e non è mai Motivato. Costa 3/3/4/4/5/6/8 A, rispettivamente. Se sei già al massimo sulla barra del Morale quando utilizzi l'Approvvigionamento, ottieni una Tecnologia (pagando solamente i costi stampati, se ve ne sono) invece dei PV.

Costi di Costruzione: il secondo spazio di ogni fila di edifici costa 1 Nucleo del Flusso addizionale. Quando costruisci un edificio (non un'Anomalia né un Superprogetto) nel terzo spazio di ogni fila, ottieni immediatamente 2 Nuclei del Flusso.

Altro: puoi piazzare 1 Malfunzionamento sulla tua Plancia del Giocatore invece che sul bersaglio indicato dal dado Malfunzionamento. Questo Malfunzionamento non ha effetto, ma conta comunque -2 PV a fine partita. Puoi rimuovere il Malfunzionamento secondo le regole normali. Questo spazio non assorbe nessuno dei due Malfunzionamenti iniziali.



CONGEGNO DELLA FRATTURA

LATI B ASIMMETRICI



SENTIERO DELL'ARMONIA

Tracciato Congegno della Frattura: ci sono solo 5 spazi visibili a inizio partita e 9 spazi totali. Quando piazzati un Nucleo del Flusso per la prima volta sugli spazi 6, 7, 8 e 9, ricevi 2 A.

Azione Potenziamento Congegno della Frattura: quando usi quest'opzione di Azione, rimuovi anche 1 Nucleo del Flusso dal tuo Congegno della Frattura.

Azione Rimozione Nuclei del Flusso e Malfunzionamenti: sostituisce le due Azioni separate. Costa 2 A e consente di rimuovere 3 Nuclei del Flusso OPPURE 3 Malfunzionamenti (ma non una combinazione di essi).



SENTIERO DELLA SALVEZZA

Tracciato Congegno della Frattura: gli spazi coperti dai Nuclei del Flusso assegnano 1/2/3/10 PV a fine partita. Quando piazzati 1 Nucleo del Flusso sullo spazio 4, devi spendere 1 U aggiuntiva. Quando piazzati un Nucleo del Flusso per la prima volta sugli spazi 3, 8, e 9, ricevi 1 Nucleo del Flusso. Quando piazzati un Nucleo del Flusso per la prima volta sullo spazio 7, ricevi 2 PV.

Azione Rimozione Malfunzionamenti: gratuita, riservata agli Ingegneri, che restano Motivati. Rimuove solo 1 Malfunzionamento.

NOTA: il lato B della tessera Potenziamento del Congegno della Frattura è uguale al lato A.



SENTIERO DEL PROGRESSO

Tracciato Congegno della Frattura: ci sono 7 spazi visibili a inizio partita. Gli spazi coperti da Nuclei del Flusso assegnano 2/4/6 PV a fine partita.

Azione Potenziamento Congegno della Frattura: costa 3 A, ma dopo averla usata, ricevi 3 PV (invece di 2 PV).

Azione Rimozione Nuclei del Flusso: gratuita, ma costa 1 A.



SENTIERO DELLA DOMINANZA

Tracciato Congegno della Frattura: quando piazzati un Nucleo del Flusso sullo spazio 3, devi spendere 2 A aggiuntive. Quando piazzati un Nucleo del Flusso per la prima volta sugli spazi 5 e 8, ricevi 1 T dalla riserva.

Azione Potenziamento Congegno della Frattura: non ci sono opzioni di azione gratuita. C'è uno spazio Azione aggiuntiva, riservato a un Genio (che rimane Motivato), ma dopo averlo usato, ricevi solo 1 PV (invece di 2 PV).



SENTIERO DELL'UNITÀ

Tracciato Congegno della Frattura: ci sono solo 5 spazi visibili a inizio partita. Gli spazi coperti dai Nuclei del Flusso assegnano 0/2/4/6/8 PV a fine partita. Quando piazzati un Nucleo del Flusso sugli spazi 3 e 5, devi spendere 1 A aggiuntiva. Quando piazzati un Nucleo del Flusso per la prima volta sullo spazio 4, ricevi un Genio (dalla riserva alla tua colonna degli Attivi). Quando piazzati un Nucleo del Flusso per la prima volta sullo spazio 6, ricevi 2 Nuclei del Flusso.

Azione Potenziamento Congegno della Frattura: l'azione gratuita costa 1 N, ma dopo averla usata, ricevi una Scoperta Scientifica a caso (tira entrambi i dadi).



CREDITI

DESIGN DEL GIOCO

Dávid Turczy
with Viktor Peter
and Richard Amann

SVILUPPO DEL GIOCO

Robin Hegedűs
Frigyes Schöberl

ARTISTI

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

REGOLAMENTO

SCRITTO DA

David Turczy
Viktor Peter

EDITATO DA

Ágnes Kismárton
Frigyes Schöberl
Emanuela Pratt
Robert Pratt

TRADUZIONE ITALIANA

Daniele (@KrakenTdG) Giardino
Davide (@crescio88) Crescini
Maurizio (@KurtZelda) Moretti

PLAYTESTER

Emanuela e 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, e molti altri, in UK, Ungheria, ed in altre parti del mondo...

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.

ICONE



Tecnologia



Rimozione Nuclei del Flusso



Bonus di Fine Partita Tecnologia



Rimozione Malfunzionamenti



Nucleo del Flusso



Recupero



Tessera Potenziamento del Congegno della Frattura



Azione della Capitale della Vallata



Malfunzionamento



Potenziamento del Congegno della Frattura



Operatore



Assimilazione



Modulo Fratture del Tempo



Estrazione



Anomalia Variabile



Dado Flusso



Edificio Sostitutivo



Cima del mazzo/pila



Edificio Interconnesso



Fondo del mazzo/pila



Rimuovi



Recupera segnalino Sentiero da edifici e Superprogetti



Guarda il numero indicato di pezzi



Uranio/Oro



Carta Leader