



DÁVID TURCZI

with

VIKTOR PETER & RICHARD AMANN

FRACTURES OF TIME

LIVRO DE REGRAS



Desde o Dia da Reminiscência, no momento em que as Fendas Temporais dos Caminhos energizaram-se pela primeira vez, pessoas por toda Nova Terra passaram a ter visões de uma sexta Fenda, ainda não descoberta. Estas visões criaram empatia e companheirismo entre os que as experienciaram, unindo-os mais profundamente do que suas afiliações com qualquer Caminho. Nos anos seguintes, houve um êxodo daqueles que compartilhavam as visões, levando, finalmente, à descoberta da sexta Fenda Temporal. A Fenda foi a fundação de uma nova civilização, que levaria o povo da Nova Terra num caminho novo: o Caminho da União. Exploradores do Caminho da União

descobriram um vale isolado onde a flora local, não só sobrevivera ao impacto, mas mudou-se e evoluiu devido a poeira tóxica de Neutronium do asteroide. As formações flores-cristais resultantes sintetizam uma substância chamada Fluxo, que foi coletada e estudada pelos misteriosos habitantes do Vale Amethynia, conhecidos como Operadores. Os Operadores estão dispostos a compartilhar os segredos de sua tecnologia de Fratura com os Caminhos, mas não comentam sobre os efeitos colaterais, que somente eles parecem ser imunes...

NOVOS COMPONENTES

NOTA: A maioria dos componentes desta expansão são usados no módulo principal: Fraturas do Tempo. Para a descrição do módulo Anomalias Variáveis, veja Página 13. Adicionalmente, para a lista de componentes necessários para jogar solo, veja o livro de regras solo.



52x Fichas de Fluxo



4x Novas fichas de Dobra para os Caminhos originais (1 por Caminho)



20x Trabalhadores Operadores



18x Cartas de Tecnologia



40x Marcadores de Falha (8 por Caminho)



1x Dado de Fluxo



1x Dado de Falha



1x Tabuleiro do Vale



5x Mini Tabuleiros de Dispositivo de Fratura (1 por Caminho)



5x Peças de Melhoria de Dispositivo de Fratura (1 por Caminho)

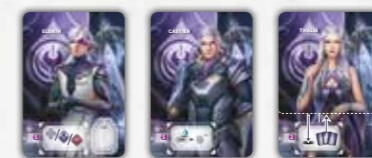


2

Novo Caminho: Caminho da União



1x Tabuleiro de Caminho



3x Cartas de Líder



8x Marcadores de Caminho



1x Tabuleiro de Caminho



6x Marcadores de Exotraje



10x Fichas de Dobra



6x Miniaturas de Paladinos



1x Bandeira com suporte de plástico



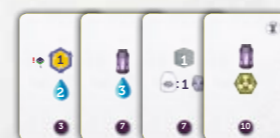
1x Peça de Aprimoramento de Exotraje (necessita do módulo Pioneiros da Nova Terra)



8x Construções para substituir: 215b, 301b, 302b, 303b, 304b, 313b, 314b, 403b



8x Novas construções (2 por tipo) e 4x Construções de Conexão (1 por tipo) 116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418



4x Cartas de Recursos Iniciais



1x Peça de Era Zero



1x Peça de Doca de Exotraje



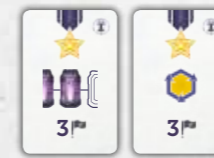
4x Cartas de Líderes para os Caminhos originais



1x Bloco de Pontuação



5x Novos Superprojetos



2x Novas Condições de Fim de Jogo



9x Novas peças de Capital Desmoronada (3 por tipo de Ação da Capital)

NOTA: Como no jogo base, Trabalhadores e Recursos (Fichas de Fluxo incluídas) não são limitados. No caso improvável de acabarem, use algo para substituir.

Módulo Anomalias Variáveis



16x Anomalias Variáveis



1x Nova Condição de Fim de Jogo



4x Peças Removedor de Anomalias (1 por jogador)



3

MUDANÇAS NA MONTAGEM

JOGO PRINCIPAL

- 1 Coloque o Vale ao lado do tabuleiro Principal. Use o lado de acordo com a quantidade de jogadores. (Em dois jogadores, cubra o hexágono marcado no topo superior direito.) Coloque um Operador em cada espaço no lado esquerdo do tabuleiro.
- 2 Crie um monte de fichas de Fluxo e Operadores, ao lado dos Núcleos de Energia e Trabalhadores.
- 3 Antes de preparar as pilhas de construções, substitua as seguintes construções do jogo original pelas desta expansão: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403. Também embaralhe as novas construções: 116-118, 216-218, 316-318, e 416-418. Finalmente, coloque a construção do topo de cada pilha ao lado, começando a pilha secundária.

NOTA: Construções que terminam com 16 e 17 só podem ser usadas com a Expansão Fraturas do Tempo, mas você pode usar as outras construções (que terminam com 18 e as 215B, 301-304B, 313B, 314B, e 403B) sem a expansão.

- 4 Embaralhe as cartas de Tecnologia e coloque-as numa pilha virada para cima ao lado das construções. Este é o baralho primário para obter Tecnologias do Vale. Então, coloque a carta do topo ao lado da pilha, começando a pilha secundária, assim como nas construções.
- 5 Antes de decidir as Condições de Fim de Jogo, embaralhe as duas novas. Para seu primeiro jogo com a expansão, sugerimos usar as duas novas condições e definir as outras três aleatoriamente.
- 6 Pegue seis Superprojetos aleatoriamente, virados para baixo: dois da Fraturas do Tempo e quatro do jogo base. Embaralhe-os sem ver.
- 7 Monte a Linha Temporal. Agora há somente três Era pré-Impacto e duas Eras pós-Impacto, **mais** uma Era Zero (não incluída na contagem de Eras pré-Impacto, contudo, possui uma peça de Linha temporal e um Superprojeto associado). Coloque um Superprojeto, virado para baixo, acima de cada uma das peças de Linha Temporal. Vire para cima os que correspondem às Era Zero e Era 1, e coloque os marcadores de foco dos jogadores sob a Era 1.
- 8 Coloque 3 PVs no Superprojeto da última Era. (Se um jogador construí-lo, ele ganha os 3 PVs.)
- 9 Não coloque os três Recursos ao lado da Ação Minerar (veja as Mudanças da Ação Minerar na página 8).

NOTA: O módulo Anomalias Variáveis não está incluído nessa montagem principal.



JOGADORES

NOTA: O Caminho da União, uma nova facção propagando pragmatismo e tolerância, pode ser escolhido bem como qualquer outro Caminho. Todos os Caminhos receberam um terceiro Líder (veja detalhes no Apêndice), que também pode ser escolhido usando as regras usuais.

- 10 Cada jogador pega o Dispositivo de Fratura de seu Caminho e coloca-o ao lado de seu tabuleiro de Jogador. Cubra os 4 espaços à direita com peças de Melhoria de Dispositivo de Fratura. Os jogadores podem escolher usar o lado A ou B—todos os jogadores devem usar o mesmo lado. (Detalhes do lado B assimétrico estão no Apêndice.) Quando usar o lado B dos Dispositivos, alguns espaços de Fluxo podem mostrar Recursos/Água/Trabalhadores/Fluxos. Cada jogador deve colocar a recompensa mostrada nos espaços de Fluxo; elas serão coletadas quando um Fluxo for colocado lá pela primeira vez. (Se a recompensa for um Fluxo, coloque-o de lado.)

NOTA: Recomendamos jogar com os lados simétricos A antes dos lados assimétricos B.

- 11 Cada Caminho, **exceto o da União**, perde 1 Núcleo de Energia, mas ganha 1 Fluxo e 1 Operador Exausto. O Caminho da União já tem estes recursos demonstrados no seu tabuleiro de Caminho.
- 12 Cada jogador adiciona a nova ficha de Dobra (mostrando um Fluxo) a suas fichas de Dobra disponíveis.
- 13 Cada jogador coloca 1 marcador de Falha em um dos três espaços de Exotraje inferiores de seu tabuleiro de Jogador (este espaço não poderá ser usado no início do jogo - veja Falhas na Página 11).
- 14 Cada jogador coloca 1 marcador de Falha no primeiro espaço de seu Dispositivo de Fratura.
- 15 Cada jogador deixa os 6 marcadores de Falha restantes ao lado de seu tabuleiro.



RESUMO DA EXPANSÃO

A descoberta do incrível Vale Amethynia abriu diversas oportunidades para os Caminhos. O chamariz do Vale, a enigmática tecnologia de Fratura permite que um objeto esteja presente em dois lugares simultaneamente—e usando-a em seus Exotrajés os Caminhos podem dobrar sua eficiência. O processo não é completamente estável, mas felizmente, os residentes do Vale estão dispostos a juntar-se aos Caminhos como Operadores, mitigando os perigos dos chamados “Saltos.” A Era dos exôdos em massa e a formação do Caminho da União atrasaram as preparações para o temido Impacto, a eficiência extra ganha com a tecnologia de Fratura é mais importante do que nunca.

MUDANÇAS NA JOGABILIDADE

ERA ZERO



Agora há uma Era antes do início normal do jogo (“Era Zero”) com sua própria Linha Temporal e um Superprojeto associado.

Ao iniciar o jogo, antes de começar a sequência da rodada da Era 1, faça uma **Fase de Dobra** (mas não as outras Fases), colocando fichas de Dobra na peça da Era Zero. Então, prossiga com a Era 1 como sempre, incluindo a Fase de Preparação (movendo as construções e tecnologia do topo de cada pilha e revelando o próximo Superprojeto) e a Fase de Paradoxo (que normalmente seria pulada na primeira Era).

IMPORTANTE: Você não pode usar a ficha de Dobra de Exotraje durante a Fase de Dobra da Era Zero.

NOTA: Se fizer tudo corretamente, antes da primeira Ação ser tomada, devem existir três Superprojetos revelados, duas construções nas pilhas secundárias e duas Tecnologias do baralho secundário.

NOTA: Se for jogar com mais expansões, por favor cheque a página 15 para possíveis outras mudanças.

1 MUDANÇAS NA FASE DE PREPARAÇÃO

- Quando colocar novos Trabalhadores na Capital, também coloque novos Operadores em cada espaço vazio no Vale.



- Quando mover as pilhas de construções, também mova o baralho de Tecnologia da mesma maneira.
- Não coloque Recursos do lado direito da Ação Minerar. (Somente preencha o lado esquerdo normalmente.)

CAMINHO DA UNIÃO



Esta expansão contém um quinto Caminho: o Caminho da União. Todas as regras aplicam-se a eles da mesma maneira (com a exceção descrita no passo 11 da Montagem dos Jogadores). Note que a presença de um quinto Caminho não traz suporte para cinco jogadores ao jogo. Veja o Apêndice para explicações sobre os Líderes do Caminho da União, suas condições de Evacuação e os lados B de seus tabuleiros.

O TRABALHADOR OPERADOR



Operador é um novo tipo de Trabalhador que pode ser usado em qualquer lugar (inclusive construções e Superprojetos que pedem trabalhadores específicos, **a menos que** seja pedido um Gênio), porém não ganha os benefícios do local específicos para certos tipos de Trabalhadores:

- Um Operador não ganha o desconto de 1 Titânio quando Construir.
- Um Operador **não** pode recrutar um Gênio.
- Um Operador ganha apenas 3 Águas da Ação Purificar Água.
- Um Operador pode ser colocado numa construção como a 407 (pois ignora limitações), mas na 408, ele **não** retornaria Motivado (pois não recebe os bônus).

IMPORTANTE: Um Gênio **não** pode ser colocado num espaço específico para Operadores, e um Operador **não** pode ser colocado num espaço para Gênios!

Um Operador **não** pode ser contratado da Capital; somente é possível contratá-lo no Vale (veja Página 9).

6

SALTAR



Fluxos são um novo recurso que pode ser usado para “Saltar” (mover) um Exotraje já posicionado para outro espaço de Ação. Um Salto é feito energizando seu Dispositivo de Fratura com Fluxos.

Em seu turno, como uma **Ação** (i.e. em vez de colocar um novo Trabalhador), mova 1 Fluxo disponível para o primeiro espaço vazio em seu Dispositivo de Fratura para Saltar.

NOTA: Se não houver espaços vazios em seu Dispositivo de Fratura, você não pode Saltar.

IMPORTANTE: O lado B dos Dispositivos de Fratura podem ter espaços com custos adicionais. Se não puder pagá-los, você não pode Saltar. Se o espaço onde colocou o Fluxo tem um Recurso/Água/Trabalhador/Fluxo sobre ele (devido a outro efeito), colete-os (mova o Trabalhador para a coluna Ativa) imediatamente.

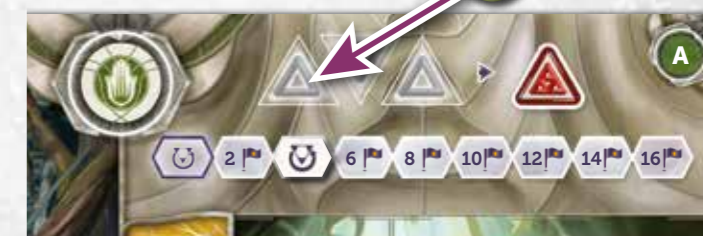


Escolha um de seus Exotrajés já posicionados **no tabuleiro Principal e ainda com um Trabalhador** que deseja mover.

IMPORTANTE: Ao usar esta Ação, você não pode mover um Exotraje para fora do tabuleiro do Vale (nem para fora de outros tabuleiros de expansões). Você também não pode mover um Exotraje entre espaços de Ações no Vale. A peça de Evacuação não é considerada outro tabuleiro.



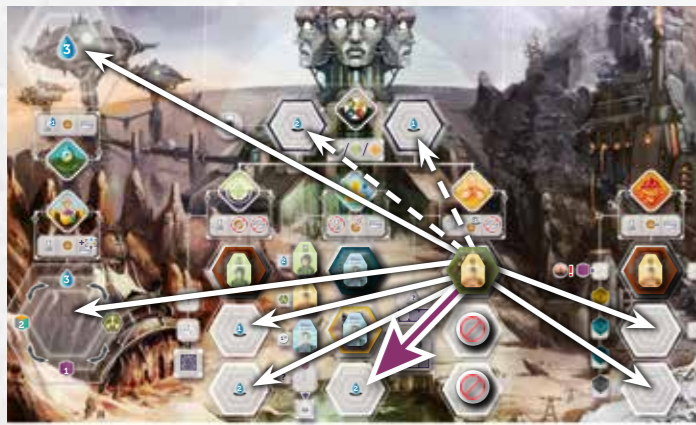
Se o Trabalhador no Exotraje **não for um Operador**, role ambos os dados de Fluxo e de Falha. Se o número no dado de Fluxo for maior do que o número de espaços vazios em seu Dispositivo de Fratura, coloque 1 marcador de Falha no local mostrado no dado de Falha. Se a face de Condições de Fim de Jogo for mostrada, coloque 1 marcador de Falha em 2 Condições de Fim de Jogo diferentes.



Então, mova o Exotraje escolhido para um espaço **em uma Ação diferente** (ainda observando as restrições de Trabalhadores), e ative a Ação do espaço escolhido.

7

NOTA: Apesar de ir de uma Ação da Capital para o Conselho Mundial ser permitido, você não poderá fazer a mesma Ação pois haverá um espaço de Ação vazio na posição original de seu Exotraje.



Após ativar a Ação, retire o Trabalhador do Exotraje e retorne-o como faria na Fase de Limpeza. Deixe o Exotraje vazio no novo local (você não pode Saltar novamente com este Exotraje nesta Era).

NOTA: Trabalhadores que Saltarem para locais com Ações Motivadas (i.e. Engenheiro ou Gênio num espaço de Ação na Mina) retornam para a coluna Ativa.



RESUMO DA AÇÃO SALTAR:

- Gaste um Fluxo e coloque-o no Dispositivo de Fratura.
- Role os dados de Fluxo e Falha (não é necessário se estiver saltando com um Operador).
- Se o número do dado de Fluxo for maior do que a quantidade de espaços vazios no Dispositivo de Fratura, coloque Falha(s) de acordo com o dado de Falha.
- Mova um Exotraje para um espaço de uma Ação diferente e ative a Ação.
- Retorne o Trabalhador, deixando o Exotraje vazio e incapaz de Saltar novamente.



MUDANÇA NA AÇÃO MINERAR RECURSOS

Recursos não são mais colocados no lado direito da Ação Minerar. Em vez disso, quando um Exotraje for colocado num destes espaços de Ação (normalmente ou via Salto), simplesmente pegue da reserva o Recurso correspondente, junto com o Recurso escolhido da coluna à esquerda. É possível que a coluna à esquerda fique sem recursos - neste caso o Exotraje colocado na Mina recebe apenas 1 Recurso (da reserva, correspondente ao recurso mostrado do lado direito).

DISPOSITIVO DE FRATURA

Como descrito acima, o Dispositivo de Fratura é usado para armazenar seus Fluxos gastos, mas como Fluxo é uma substância instável, acumulá-los no Dispositivo fará com que fique mais suscetível a Falhas a cada novo Salto. Contudo, o Dispositivo de Fratura também tem alguns espaços de Ação para ajudá-lo a mitigar os riscos da Tecnologia de Fluxo.



Remover Fluxos: *Apenas Operadores.* Remova do Dispositivo de Fratura até 2 dos Fluxos, da direita para a esquerda, e retorne-os para a reserva geral.



Remover Falhas: *Apenas Operadores.* Pague 2 Águas, e então remova até 2 Falhas de qualquer lugar. Retorne-as à sua reserva pessoal



Recall: *Ação Livre.* Coloque 2 Fluxos no Dispositivo de Fratura e retorne até 3 Trabalhadores e/ou marcadores de Ação Livre de seu **tabuleiro de Jogador** (veja restrições abaixo) como faria na Fase de Limpeza. Em seguida, role ambos os dados de Fluxo e Falha **uma vez**, como descrito em "Salto" acima, para verificar se receberá uma Falha.

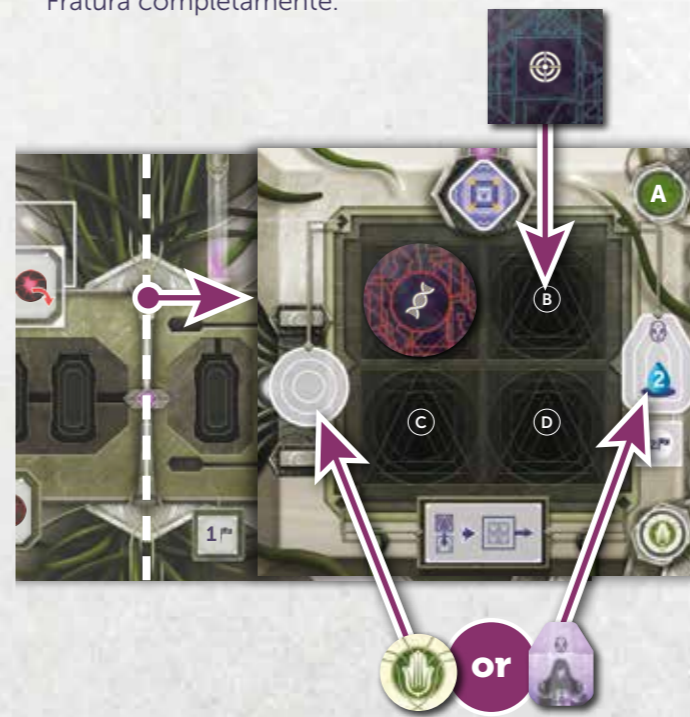
Trabalhadores são retornados exatamente como na Fase de Limpeza: Trabalhadores Motivados voltam Ativos, Trabalhadores não Motivados voltam Exaustos e Trabalhadores mortos são descartados para a reserva.

IMPORTANTE: Você só pode retornar Trabalhadores e/ou marcadores de Ação Livre de suas Fábricas, Habitats, Laboratórios e da Ação Suprir/Forçar Trabalhadores. Você não pode retorná-los de suas Usinas de Força, Superprojetos, habilidades de Líderes, Dispositivo de Fratura, Exotrajés, ou qualquer outro espaço.



Melhorar Dispositivo de Fratura: *Ação Livre OU Apenas Operador.* Coloque uma de suas Inovações na peça de Melhoria de Dispositivo de Fratura e então deslize-o para a direita, revelando um novo espaço de Fluxo. Isto aumenta a quantidade de Fluxos que pode ter no Dispositivo e diminui as chances de uma Falha acontecer.

- A Inovação colocada na peça continua lá e é considerada gasta.
- A Inovação que colocar deve ter um **ícone** diferente (a forma não importa) das outras Inovações que já estejam na peça.
- Você deve pagar 2 Águas para usar o espaço de Ação apenas para Operadores, mas também recebe 2 Pontos de Vitória se usá-lo.
- Você pode usar ambos o espaço apenas para Operadores e a Ação Livre na mesma Era.
- Você não pode usar mais o espaço de Operadores (para ganhar 2 PVs) se já melhorou seu Dispositivo de Fratura completamente.



Melhorar seu Dispositivo de Fratura também trará Pontos de Vitória no final do jogo iguais ao valor visível abaixo dos espaços de Fluxo liberados.

NOTA: Quando jogar com o lado B dos Dispositivos de Fratura, melhorá-los pode revelar um novo efeito de uso único mostrando Recursos/Água/Trabalhadores/Fluxos. Se for o caso, imediatamente coloque a recompensa no novo espaço de Fluxo, ela será coletada quando um Fluxo for colocado lá pela primeira vez (como descrito em "Salto").

TABULEIRO DO VALE

Este tabuleiro tem duas Ações, com dois ou três espaços, dependendo no número de jogadores. Também tem até dois Espaços de Ação da Capital.



AÇÃO ASSIMILAR

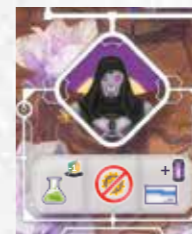
Escolha uma das duas opções:

- **Contratar um Operador**, colocando-o em sua coluna Ativa, ou

- **Ganhar uma carta de Tecnologia:**

Gaste 2 Ouros e/ou Urânio para ganhar qualquer carta de Tecnologia disponível no topo do baralho primário ou secundário (similar a como construções são escolhidas). Algumas cartas de Tecnologia têm custos adicionais (mostrados no canto superior direito), que devem ser pagos assim que ganhar a carta (mesmo se ganhá-la sem usar

esta ação). Coloque a carta Tecnologia adquirida ao lado de seu tabuleiro de Jogador. Não há limite sobre a quantidade de cartas de Tecnologia que pode ganhar durante o jogo. Veja o Apêndice para mais informações sobre cartas de Tecnologia específicas.



Especificidades dos Trabalhadores

- Se ativada por um Administrador, você ganha um Fluxo.
- Se ativada por um Cientista e escolher "**Ganhar uma carta de Tecnologia**" pague 1 Ouro ou Urânio a menos pela carta.

- Não pode ser ativada por um Engenheiro.
- Se ativada por um Gênio, escolha **um** dos benefícios.
- Se ativada por um Operador, não receba benefícios



AÇÃO EXTRAIR



Escolha uma das duas opções:

- Ganhar 2 Fluxos, ou
- Ganhar 2 Núcleos de Energia.



Especificidades dos Trabalhadores

- Se ativada por um Cientista, ganhe 1 Fluxo adicional (mesmo se escolher a opção Ganhar 2 Núcleos de Energia).

- Se ativada por um Engenheiro, ganhe 1 Núcleo de Energia adicional (mesmo se escolher Ganhar 2 Fluxos).
- Não pode ser ativada por um Administrador.
- Se ativada por um Gênio, escolha **um** dos benefícios.
- Se ativada por um Operador, não receba benefícios.



AÇÃO DA CAPITAL DO VALE

Você pode escolher uma Ação do Vale **sem espaços de Ação disponíveis** e ativá-la. Restrições e benefícios de Trabalhadores da Ação do Vale copiada se aplicam no Trabalhador colocado na Ação da Capital do Vale, mas sem características dos espaços (e.g. custos de Água nos hexágonos). Está Ação funciona da mesma maneira que a Ação do Conselho Mundial em relação às Ações da Capital.



LEMBRETE: Não é permitido Saltar **para fora** do tabuleiro do Vale (mas é permitido Saltar **para dentro**).



FALHAS

Falhas são efeitos negativos vindos do uso do Dispositivo de Fratura. Falhas criam zonas onde o tempo fica parado e para livrar-se delas é necessário o conhecimento dos Operadores do Vale.

Marcadores de Falha são colocados no local indicado no dado de Falha e tem os seguintes efeitos:

- **Trilha de Viagem no Tempo** (máx 1): Você não pode avançar na trilha de Viagem no Tempo quando remover fichas de Dobra com Viagens no Tempo.

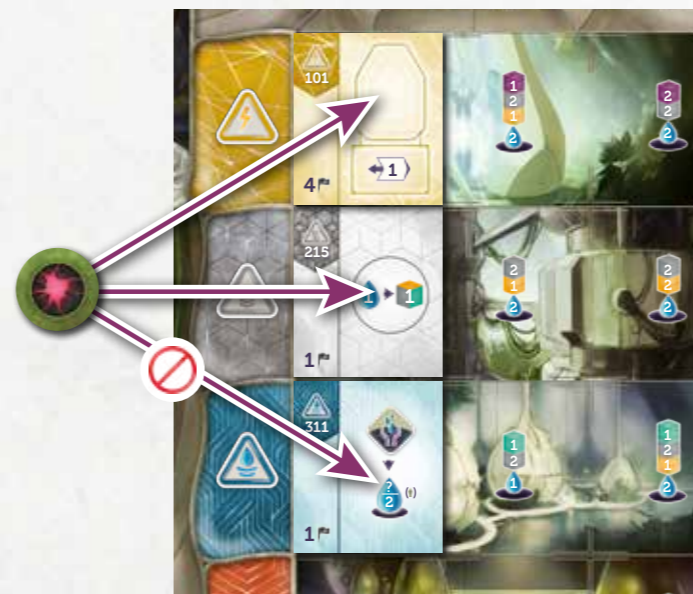
NOTA: Você ainda pode usar suas Usinas de Força para mover seu Foco e até pagar pelas fichas de Dobra normalmente, apenas não mova seu marcador na trilha.



- **Trilha de Paradoxo** (máx 2). Você recebe Anomalias com menos Paradoxos. Colocar uma Falha na trilha de Paradoxo pode causar uma Anomalia imediatamente (se não houver mais espaços à esquerda).



- **Construções** (máx 1 por construção/Superprojeto, Falhas só podem ser colocadas se houver espaços de Trabalhador ou Ação Livre): Você não pode usar esta construção ou Superprojeto, e não pode retornar o Trabalhador/Marcador de Ação Livre até que remova a Falha. Ignore as construções/Superprojetos com Falhas para outros efeitos no jogo que interagiriam com eles (como a habilidade B do Caminho da Harmonia). As construções/Superprojetos com Falhas ainda pontuam no final do jogo. Você pode escolher qual construção/Superprojeto será afetado pela Falha.



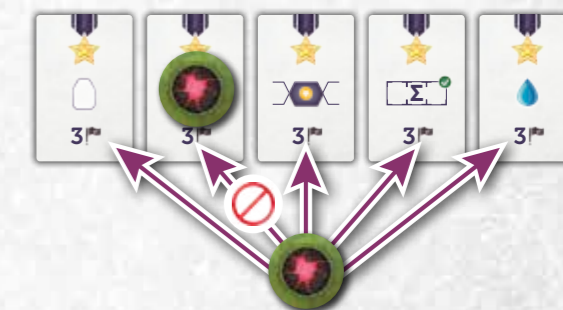
- **Dispositivo de Fratura** (máx 1 por espaço vazio e visível na trilha): Coloque o marcador de Falha no espaço vazio e visível mais à esquerda no seu Dispositivo de Fratura. Você pula o marcador de Falha quando coloca/retira um Fluxo, assim, aumentando as chances de receber mais Falhas quando Saltar. Você ainda pontua no final do jogo pelos espaços melhorados, mesmo que tenham Falhas.



- **Espaços de Exotraje** (máx 1 por espaço): Se houver uma Falha num espaço, este espaço não poderá ser utilizado para Energizar um Exotraje e não produzirá Água durante a fase de Energizar. Você pode escolher qual espaço receberá a Falha. Não remova a Falha caso o espaço seja destruído pelo Impacto. Esta Falha não terá mais efeitos no jogo, mas ainda pode ser removida com Ações e outros efeitos, e ainda conta durante a pontuação final. Após o Impacto, novas Falhas **não** podem ser colocadas em espaços destruídos.



- **Condições de Fim de Jogo** (máx 1 por jogador por Condição): coloque **dois** marcadores de Falha em **duas** cartas de Condição de Fim de Jogo diferentes a sua escolha. Você não pontuará por Condições com Falhas. Se fosse pontuá-la, os pontos são dados ao jogador imediatamente uma posição atrás (é possível que nenhum jogador receba os pontos se todos tiverem Falhas). Se houver apenas uma carta de Condição ainda sem suas Falhas, coloque apenas uma Falha (nesta carta).



- Você pode normalmente remover Falhas usando
- a Ação de Remover Falhas no Dispositivo de Fratura ou
 - algumas novas peças de Capital Desmoronando.

IMPORTANTE: Se precisar colocar uma Falha onde não há mais espaços disponíveis, errele o dado de Falha até achar um alvo válido. No caso improvável de já ter os seus oito marcadores de Falha em uso, você não recebe mais Falhas.

MUDANÇAS NO IMPACTO

NOVAS PEÇAS DE CAPITAL DESMORONANDO

No momento do Impacto, siga as instruções abaixo para colocar as peças de Capital Desmoronando:

- 1 Coloque as peças de Capital Desmoronando como descrito no livro de regras do jogo base, mas coloque-as viradas para baixo.
- 2 Embaralhe as 9 novas peças e pegue 2/3/4 delas aleatoriamente, para jogos com 2/3/4 jogadores.
- 3 Adicione-as, viradas para cima, sobre as peças do jogo base, de cima para baixo de acordo com a Ação mostrada no verso.
- 4 Vire para cima as peças de Capital Desmoronando que não tem novas peças sobre elas.

Ao remover um Extraje destas novas peças, remova a peça junto e vire para cima a peça que estava embaixo.





Veja o Apêndice para a lista completa de novas peças de Capital Desmoronando.

Quando um jogador sair de uma peça de Capital Desmoronando Saltando, siga as mesmas instruções acima: remova a peça do topo (e revele a de baixo), ou vire a peça e marque o espaço como indisponível (se era a última peça).

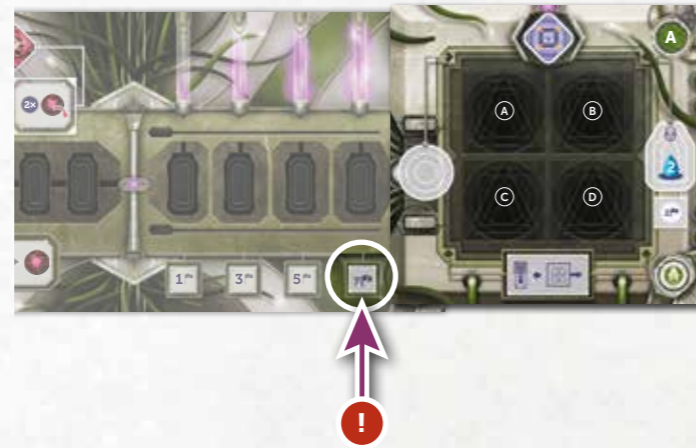
12

MUDANÇAS NO FIM DO JOGO

Quando jogar as Fraturas do Tempo, há três novas categorias para pontuação no final do jogo. Use o jogo bloco de pontuações para somá-las.

-  Cada jogador pontua **menos 2 Pontos de Vitória** por marcador de Falha que tenha em jogo.
-  Cada jogador pontua o bônus mostrado nas suas cartas de Tecnologia.

Cada jogador pontua o valor de Pontos de Vitória visível mais à direita no seu Dispositivo de Fratura.



NOTA: Inovações colocadas na peça de Melhoria de Dispositivo de Fratura não pontuam ou contam para conjuntos de Inovações no final de jogo.



MÓDULO DE ANOMALIAS VARIÁVEIS

O módulo de Anomalias Variáveis pode ser usado com ou sem o módulo principal das Fraturas do Tempo.

MUDANÇAS NA MONTAGEM

- 1 Deixe as Anomalias do jogo base na caixa. Embaralhe as novas Anomalias e coloque-as numa pilha, viradas para cima, ao lado das construções. Está a pilha primária de Anomalias. Se for jogar com o módulo Fraturas do Tempo,, mova a Anomalia do topo para formar uma segunda pilha, do mesmo modo que fez com as construções.
- 2 Embaralhe a nova Condição de Fim de Jogo junto com as outras. Para seu primeiro jogo com o módulo, recomendamos que escolha a nova condição e mais quatro aleatoriamente.
- 3 Dê a cada jogador uma peça de Removedor de Anomalias, que deve ser colocada **ao lado** de seus tabuleiros de Jogador.



13

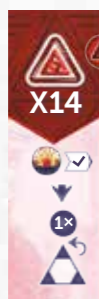
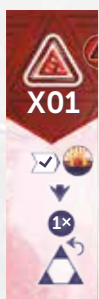
1 MUDANÇAS NA FASE DE PREPARAÇÃO

Quando mover as pilhas de construções, também mova a Anomalia no topo da pilha primária para o topo da secundárias, como faz com as construções.

2 MUDANÇAS NA FASE DE PARADOXO

Quando ganhar uma Anomalia (na Fase de Paradoxo ou outra Fase), você deve escolher **uma das duas Anomalias visíveis**. Se vários jogadores receberem Anomalias na Fase de Paradoxo, a escolha é feita em ordem, começando pelo Primeiro Jogador e seguindo a sequência.

MUDANÇA IMPORTANTE: Você não recupera automaticamente uma ficha de Dobra em uma Linha Temporal quando ganhar uma Anomalia. Algumas Anomalias têm ícones "Antes do Impacto" ou "Após o Impacto" na lateral: você só recupera uma ficha de Dobra se cumprir a condição na Anomalia que escolher. Adicionalmente, uma das Anomalias não tem o ícone "Recuperar ficha de Dobra"; então você não recupera-rá uma ficha de Dobra se escolhê-la.



Antes do Impacto Após o Impacto Qualquer Era

NOTA 1: Estas condições dependem da Era atual (no momento que ganhou a Anomalia), não a Era de onde recuperaria a ficha de Dobra.

NOTA 2: Novas Anomalias contam normalmente para a Condição de Evacuação do Caminho da Salvação e qualquer outra habilidade que precise de Anomalias.

NOTA 3: A habilidade do Caminho da Harmonia no lado B do tabuleiro de Jogador ainda se aplica - se escolherem perder uma construção, não precisam pegar uma Anomalia das pilhas.

5 RODADAS DE AÇÕES

A maioria das novas Anomalias tem efeitos positivos ou negativos. Algumas podem ser usadas como se fossem construções (mas ainda não contam como construções), enquanto outras têm habilidades passivas que podem ser usadas durante em diversos momentos. Veja o Apêndice para a explicação completa destas habilidades.



O modo de remover Anomalias mudou neste módulo. Em vez de colocar um Trabalhador sobre a Anomalia, você agora deve colocá-lo no espaço de Remover Anomalias na peça Removedora de Anomalias. Trate esta Ação como se fosse no seu tabuleiro de Jogador.

Pague o custo de remover uma Anomalia mostrado na peça, então escolha qualquer de suas Anomalias para remover. Esta Anomalia agora está fora do jogo. Se havia um Trabalhador na Anomalia (X13-X16), recupere este Trabalhador como faria na Fase de Limpeza (para a Coluna Ativa ou Exausta de acordo com o espaço). O Trabalhador na peça Removedora de Anomalias **não** é recuperado ainda.

NOTA 1: No caso extremo de não haver mais Anomalias nas pilhas, pegue as Anomalias removidas do jogo e crie uma nova pilha primária.

NOTA 2: O custo para remover uma Anomalia neste módulo foi diminuído em 1 Água em relação ao jogo base.

Especificidades dos Trabalhadores:

Qualquer Trabalhador pode ativar esta Ação e o Trabalhador morre quando for recuperado (Fase de Limpeza).

IMPORTANTE: O Removedor de Anomalias **não** é uma construção. Habilidades que permitem recuperar trabalhadores não podem ser usadas nesta peça.

Devido a esta mudança, agora só é possível remover uma Anomalia por Era (sem habilidades especiais), pois o Trabalhador ocupará o espaço até o final da Fase de Limpeza.

SELEÇÃO DE RECURSOS INICIAIS

Quando usar a variante Seleção de Recursos Iniciais junto com Fraturas do Tempo, embaralhe as 4 novas cartas de Recursos Iniciais no baralho do jogo base.

Então, em vez de dar os recursos descritos nos tabuleiros de Caminho, dê a cada jogador:

- 2 Cientistas (Ativos)
- 1 Engenheiro (Ativo)
- 1 Operador (Exausto)
- 1 Núcleo de Energia
- 1 Fluxo
- 2 Águas



As outras regras (incluindo o número de cartas distribuídas) continuam iguais às do jogo base. Haverão 12/9/4 cartas sobrando em jogos com 2/3/4 jogadores; devolvá-as para a caixa.

FRATURAS DO TEMPO E OUTRAS EXPANSÕES

Fraturas do Tempo foi pensada como uma expansão completa, mas também utilizável com alguns outros módulos (disponíveis separadamente). Quando misturar módulos, lembre-se que cada novo módulo aumenta a complexidade consideravelmente; portanto, só recomendando isso a jogadores experientes.

Abaixo estão algumas combinações de módulos que recomendamos incluindo as Fraturas do Tempo.

IMPORTANTE: Quando jogar Fraturas do Tempo com outro módulo que adiciona uma extensão do tabuleiro Principal (como Pioneiros da Nova Terra), você **não pode Saltar para fora** destes tabuleiros (mas pode **entrar Saltando**). É a mesma regra usada para o tabuleiro do Vale Amethynia.

Combinações Intermediárias:

- Fraturas do Tempo + Hipersync (parte do pacote Futuro Imperfeito)
- Fraturas do Tempo + Loops Quânticos (parte do pacote Futuro Imperfeito)

Combinações Avançadas:

- Fraturas do Tempo + Intrigas no Conselho (parte do pacote Futuro Imperfeito)
- Fraturas do Tempo + Loops Quânticos + Hipersync (ambos parte do pacote Futuro Imperfeito)
- Fraturas do Tempo + Pioneiros da Nova Terra (parte do pacote Expansão Clássica)

IMPORTANTE: Quando jogar a combinação Fraturas do Tempo + Pioneiros, após a a Fase de Dobra da Era Zero, cada jogador pode escolher gastar um Titânio, Urânio ou Ouro para Aprimorar seu Exotraje como se tivessem feito uma Ação Aprimorar Exotraje naquela Era. Mais regras sobre as combinações de Fraturas do Tempo + Futuro Imperfeito estão no livro de regras do Futuro Imperfeito.

Adicionalmente, você pode juntar os seguintes módulos opcionais e variantes sem aumentar significativamente a complexidade:

- Anomalias Variáveis,
- Construções de Neutronídio (parte do pacote Futuro Imperfeito),
- Linhas Temporais Alternativas (parte do Jogo base), ou
- Seleção de Recursos Iniciais (parte do Jogo base).

Além das combinações recomendadas, você pode experimentar outras combinações também, porém, as combinações abaixo **não** são possíveis:

- Fraturas do Tempo + Juízo Final (parte do pacote Expansão Clássica) and
- Fraturas do Tempo + Guardiões do Conselho (parte do pacote Expansão Clássica).

APÊNDICE

ABREVIações:	Neutrônio (N),	
Água (A),	Ouro (O),	Ponto de Vitória (PV),
Urânio (U),	Titânio (T),	Qualquer quantidade (x)".



CARTAS DE TECNOLOGIA

501 NEUROSIMULAÇÃO

Quando ganhar: Mova um espaço à direita em sua Trilha de Moral.

Passivo: Quando subir sua Moral até o máximo da Trilha, ganhe 2 PVs (além do que está impresso na Trilha de Moral).

502 PROCESSADOR TEMPORAL AVANÇADO

Passivo: Ao Construir Usinas de Força, gaste 1 N a menos.

Fim do jogo: Pontue 1 PV por Usina de Força que tem.

503 CONVERSOR DE SUBPRODUTOS

Custo Adicional: Gaste 1 O.

Passivo: Após Construir uma Fábrica, ganhe 2 T.

Fim do jogo: Pontue 1 PV por Fábrica que tem.

504 NANOFILTROS

Passivo: Após Construir um Habitat, ganhe 3 A.

Fim do jogo: Pontue 1 PV por Habitat que tem.

505 REATOR DE FUSÃO

Passivo: Ao Construir Laboratórios, gaste 1 U ou 1 A a menos.

Fim do jogo: Pontue 1 PV para cada Laboratório que tem.

506 POSTO NO VALE

Único: Em vez de Construir, você pode pagar 2 T para construir uma construção (de qualquer tipo) fora do seu tabuleiro. (Ela ainda conta para condições de Evac. etc.)

Fim do jogo: Pontue 1 PV por linha completa em seu tabuleiro de Jogador.

507 EXTENSÃO DE DOCA DE EXOTRAJES

Passivo: Ganhe um espaço de Exotraje. Durante as próximas fases de Energizar você pode usar este espaço para Energizar um Exotraje pagando 2 A ou produzir 1 A como os outros espaços. (Use a peça de extensão de Doca.)

508 ABSORVEDOR DE FALHAS

Ação Livre: Em sua próxima Ação Saltar, não role os dados de Falha e Fratura.

Fim do jogo: Ganhe 1 PV por Falha que tem em jogo (efetivamente reduzindo a penalidade de PVs).

509 PROJETO SECRETO

Único: Em vez de Construir, você pode construir um Superprojeto fora do tabuleiro, com desconto de um Inovação.

Fim do jogo: Ganhe 2 PVs por Superprojeto que tem.

510 ECO-CÂMARA

Contínuo: Na Fase de Energizar, cada espaço vazio produz uma A adicional.

Fim do jogo: Ganhe 1 PV por Núcleo de Energia não gasto que tem (máximo 5 PVs).

511 QG DE OPERAÇÕES SECRETAS

Quando ganhar: Pegue duas cartas de Condição de Fim de Jogo aleatórias e escolha uma. Apenas você pode cumprir esta condição para ganhar os 3 PVs.

Fim do jogo: Ganhe 1 PV adicional para cada Condição **empatada** que conseguiu cumprir.

512 NEUTRALIZADOR DE ANOMALIAS

Ação Livre: Gaste um Gênio (da coluna Ativa ou Exausta) OU 1 N para remover uma Anomalia.

Fim do jogo: Pontue 1 PV por construção vazia que tiver em seu tabuleiro de Jogador (máximo 5 PVs).

513 CAPACITOR DE DISPOSITIVO DE FRATURA

Quando ganhar: Melhore seu Dispositivo de Fratura uma vez sem ativar a Ação ou gastar uma Inovação.

Fim do jogo: Pontue 1 PV por melhoria que fez no seu Dispositivo de Fratura (incluindo as gratuitas).

514 PURIFICADOR DE FLUXOS

Passivo: Durante a Fase de Limpeza, você pode remover 1 Fluxo de seu Dispositivo de Fratura.

Fim do jogo: Pontue 1 PV por Operador que tem (máximo 5 PVs).

515 SALTO COM DESVIO

Ação Livre: Gaste 1 A: em seu próximo Salto, você pode Saltar para fora do Vale Amethynia. Isso inclui Saltar para outro espaço de Ação no Vale.

Fim do jogo: Pontue 1 PV a cada dois Fluxos em seu Dispositivo de Fratura.

516 DOBRA COMPOSTA

Custo Adicional: Gaste 2 A.

Passivo: Durante a Fase de Dobra, você pode usar 1 ficha de Dobra a mais (3 no total) colocando-a sobre outra de suas fichas (na mesma Linha Temporal). Receba os benefícios e a pilha ainda conta como uma única ficha durante as Fases de Paradoxo. Você pode pagar e recuperar a ficha do topo ou ambas com a mesma Ação de Foco, avançando a trilha de Viagem no Tempo para **cada** ficha recuperada.

NOTA 1: A segunda ficha de Dobra não ativa o bônus/penalidade numa Linha Temporal Alternativa novamente.

NOTA 2: Durante "Desemaranhar o Contínuo" no final do jogo, as fichas na pilha contam -2 PVs cada.

NOTA 3: Uma habilidade que permite recuperar uma ficha de Dobra (e.g. ganhar uma Anomalia) permite recuperar apenas a ficha de Dobra no topo.

Fim do jogo: Pontue 1 PV por ficha de Dobra que tenha na Linha Temporal (reduzindo a penalidade de PVs).

517 TRANSMISSOR DE FENDA

Passivo: Sempre que avançar na trilha de Viagem no Tempo, você pode pagar 1 Fluxo para recuperar um marcador de Ação Livre em uma construção ou Superprojeto.

Fim do jogo: Pontue 1 PV por Usina de Força que tem.

518 AUMENTO DA FORÇA DE TRABALHO

Custo Adicional: Gaste 1 Núcleo de Energia.

Passivo: Ao Recrutar, ganhe o respectivo bônus duas vezes. Você pode escolher dois bônus diferentes se recurtar um Gênio.

Fim do jogo: Pontue 1 PV a cada quatro Trabalhadores (Ativos ou Exaustos) que tem.

DETALHES DAS CONSTRUÇÕES

B CONSTRUÇÕES SUBSTITUÍDAS

215 B: **Passivo:** Sempre que Construir, você pode trocar 1 T/U/O por 1 A.

301B: **Ação Livre:** Receba 2 A. Ao construí-la, imediatamente ganhe 4 A.

302B: **Ação Livre:** Receba 2 A. Ao construí-la, imediatamente ganhe 4 A.

303B: **Ação Livre:** Receba 2 A.

304B: **Ação Livre:** Receba 3 A.

313B: **Qualquer Trabalhador:** Gaste 1 U: Receba 5 A + 1 PV.

314B: **Qualquer Trabalhador:** Gaste 1 O: Receba 5 A + 1 PV.

403B: **Qualquer Trabalhador** (morre ao ser recuperado): ganhe 1 Exotraje energizado e 2 A.



CONSTRUÇÕES EM FRATURAS DO TEMPO

Usinas de Força

116: **Operador:** Role os dados de Fluxo e Falha para ver se deve receber uma Falha (como numa Ação Saltar), então mova o Foco para uma Linha Temporal até 4 Eras antes da Era atual. Receba 1 PV.

117: **Qualquer Trabalhador:** Gaste um Fluxo: Mova o Foco para uma Linha Temporal até 4 Eras antes da Era atual.

Fábricas

216: **Operador:** Receba 2 Fluxos.

217: **Gênio:** Gaste 1 A: Receba 1 T, 1 U, e 1 O.

Habitats

316: **Cientista** (Motivado): Remova 1 Fluxo do Dispositivo de Fratura, receba 2 A.

317: **Passivo:** A cada Salto que fizer, receba 1 A.

Laboratórios

416: **Passivo:** Você pode colocar até 2 Falhas nesta construção em vez do alvo indicado pelo dado de Falha. Estas Falhas não tem efeito, mas ainda contam -2 PVs no final do jogo. Você pode removê-las usando os meios normais.

417: **Ação Livre:** Gaste 1 N para receber 2 Fluxos, ou gaste 2 Fluxos para receber 1 N. De qualquer maneira, receba 1 A.



CONSTRUÇÕES DE CONEXÃO

Estas construções tem 3 ou 4 habilidades de uso único, apontando numa direção. Cada habilidade pode ser ativada uma vez:

• Imediatamente, ao construir a construção de Conexão, **se** houver uma construção ou Superprojeto (**não** Anomalia) no espaço indicado pela seta de habilidade

OU

• Mais tarde, quando uma construção ou Superprojeto for construído no espaço indicado pela seta de habilidade.

NOTA: O Caminho do Harmonia, usando o lado B do tabuleiro de jogador, pode ativar uma habilidade única mais de um vez se remover uma construção com sua habilidade e então construindo outra no mesmo lugar.

IMPORTANTE: Anomalias **não** ativam habilidades. Se construir uma construção de Conexão na primeira/terceira coluna, sua habilidade da esquerda/direita (respectivamente) nunca será ativada.

118: **Esquerda:** Mova o Foco para uma Linha Temporal até 4 Eras antes da Era atual.

Direita: Movas o Foco para uma Linha Temporal até 4 Eras antes da Era atual. Ganhe 1 PV.

Abaixo: Retorne uma ficha de Dobra em uma Linha temporal para sua reserva (sem pontuar PVs).

NOTA: Esta construção vale 4 para a Condição de Fim de Jogo de maior alcance de Viagem no Tempo.

218: **Esquerda:** Receba 1 T. **Acima:** Receba 1 N.

Abaixo: Receba 2 U. **Direita:** Receba 2 O + 1 PV.

318: **Esquerda:** Receba 3 A. **Acima:** Receba 4 A.

Direita: Receba 3 A + 1 PV. **Abaixo:** Receba 4 A.

418: **Esquerda:** Faça uma Ação Pesquisar (sem usar um Exotraje). **Acima:** Faça uma Ação Recrutar (sem usar um Exotraje e com se tivesse um Administrador).

Direita: Faça uma Ação Construir (sem usar um Exotraje e com se tivesse um Engenheiro) e ganhe 1 PV.



DETALHES DOS SUPERPROJETOS

ESTABILIZADOR DE SALTOS

Passivo: Sempre que rodar o dado de Fluxo, subtraia 2 do valor rolado (mínimo de zero).

DUPLICADOR DE FRATURAS

Ação Livre: Imediatamente faça uma Ação Saltar, incluindo ativando o local para onde o Ex traje foi movido. Coloque um Fluxo no Dispositivo de Fratura, como sempre. Não role os dados de Fluxo e Falha (como se tivesse um Operador no Salto).

NOTA: Esta é uma Ação Livre, ou seja, você ainda pode colocar um Trabalhador ou até Saltar novamente.

INVERSOR DE FRATURAS

Ação Livre, gaste 2 A: Coloque um Trabalhador em um de seus Ex trajes **vazios** e ative a Ação onde este Ex traje está agora. Restrições de Trabalhadores ainda se aplicam, mas não pague Água ou receba benefícios (Capital Desmoronance) novamente.

CENTRO DE TECNOLOGIA DE AMETHYNIA

Imediatamente ao ser construído: Pegue cinco cartas do fundo do baralho primário de Tecnologia e ganhe duas delas (pagando os valores impressos no topo superior direito, se houver). Devolva o restante para o fundo do baralho.

PLANTAÇÕES DO FUTURO

Passivo: Sempre que avança na Trilha de Viagem no Tempo, ganhe 1 Fluxo.



DETALHES DAS ANOMALIAS VARIÁVEIS

X01 Passivo: No início da Fase de Limpeza, gaste A até ficar com apenas 3.

Se receber esta Anomalia **antes** do Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra e Linha Temporal para sua reserva.

X02 Passivo: No início da Fase de Limpeza, gaste 3 A ou mova um espaço à esquerda na Trilha de Moral.

Se receber esta Anomalia **antes** do Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

X03 Passivo: Seus Trabalhadores **nunca** ficam Motivados. Ao fazer a Ação Suprir (não quando Forçar os Trabalhadores), 1 de seus Trabalhadores continua na coluna Exausta.

Se receber esta Anomalia **antes** do Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

X04 Passivo: Ao colocar um Gênio num Ex traje, você DEVE gastar uma ficha de 1 PV. Isso não inclui Saltar com um Gênio já dentro de um Ex traje. Se não tiver uma ficha de 1 PV, você não pode colocar um Gênio.

Se receber esta Anomalia **antes** do Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

X05 Passivo: O alcance de suas Usinas de Força é **diminuído** em 2 (mínimo de 1 cada).

Se receber esta Anomalia **antes** do Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

NOTA: Esta Anomalia vale menos 2 para a Condição de Fim de Jogo de maior alcance de Viagem no Tempo.

X06 Passivo: Coloque uma peça "Espaço Indisponível" em um de seus espaços de Ex traje. Você não pode mais Energizar Ex trajes neste espaço, nem recebe A por não usá-lo. Remova a peça quando remover a Anomalia.

Se receber esta Anomalia **antes** do Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

X07 Passivo: Sempre que gastar um Núcleo de Energia, você DEVE gastar 1 A. Se não tiver A para gastar, você não pode gastar Núcleos de Energia.

Se receber esta Anomalia **antes** do Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

X08 Passivo: No início da Fase de Paradoxo, se tiver 4 ou mais fichas de Dobra em Linhas Temporais, imediatamente receba 1 Paradoxo. Você ainda rola por Paradoxos normalmente, **mesmo se isso ativou uma Anomalia.**

Se receber esta Anomalia **antes** do Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

X09, X10, X11, X12 Sem efeito.

Quando receber esta Anomalia, você pode retornar uma ficha de Dobra e Linha Temporal para sua reserva.

X13 Qualquer Trabalhador (kept Motivated): Receba 2 A. Se receber esta Anomalia **após** o Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

X14 Qualquer Trabalhador (kept Motivated): Receba 1 T. Se receber esta Anomalia **após** o Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

X15 Gênio: Retorne uma de suas fichas de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva (sem pontuar PVs). Se receber esta Anomalia **após** o Impacto, você pode retornar uma ficha de Dobra numa Linha Temporal para sua reserva.

X16 Cientista: Faça uma Ação Pesquisar e ganhe um Paradoxo.

IMPORTANTE: X16 não permite que você retorne uma ficha de Dobra.

PEÇA DE MELHORIA DE EXOTRAJE



Melhoria de Sensores:

Só pode ser feita por um Cientista. Gaste 1 A para colocar uma Inovação no espaço designado. Então receba 1 Fluxo.

Você só pode ter até 1 Inovação de cada um dos três formatos diferentes neste espaço.



Melhoria de Força:

Ao fazer esta Ação, você pode colocar 1 T/U/O (até 4 por partida) para aumentar o valor de Força em 2 **ou** colocar 1 Fluxo (até 1 por partida) para aumentar o valor de Força em 3.

IMPORTANTE:

O Ex traje Paladino do Caminho da União começa com o valor de Força 1.

HABILIDADES DE LÍDERES

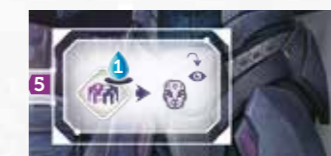
LÍDERES DO CAMINHO DA UNIÃO



Eldrin: Mestre do Fluxo (Ação, Cientista):

Faça uma das Ações a seguir, como mostrada no Dispositivo de

Fratura: Remover Falhas, Remover Fluxos, ou Melhorar Dispositivo de Fratura.



Castien: Perseverância:

Quando Saltar com um Operador, você pode gastar 1 A para colocar o Operador na coluna Ativa em vez da Exausta.



Thalia: Favor Diplomático:

No início do jogo, pegue um Líder não usado de cada um dos quatro Caminhos originais,

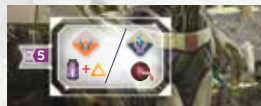
aleatoriamente. Antes da Fase de Paradoxo de cada Era, você pode selecionar um dos quatro para Ativar. Use a habilidade do Líder ativado durante a Era, então remova-o do jogo ao final da Era.

EXCEÇÃO: Ativar Alta Andarilha do Sol Ameno em uma Era pós-Impacto remove **um** das peças de Espaço Indisponível, mas apenas para esta Era. Ela não tem efeito em uma Era pré-Impacto.

NOTA: Como só tem quatro Líderes para ativar, você não terá habilidade alguma em uma das cinco Eras (a escolha é sua).



NOVOS LÍDERES DOS CAMINHOS



Princesa Zuriel
(Caminho da Harmonia):
Pelo Bem Maior:

Sempre que fizer a Ação Suprir, você pode remover 1 Falha. Sempre que Forçar Trabalhadores, você pode escolher ganhar 1 Paradoxo e um Fluxo.



Profeta Augurus
(Caminho da Salvação):
Andarilho da Onda Temporal
(Ação Livre):

Mova o Foco para a Linha Temporal anterior; então, role os dados de Fluxo e Falha (como se tivesse Saltado), e adicione 1 para o resultado do dado de Fluxo.



S.O.T.E.R.
(Caminho do Progresso):
Plano Infalível:

Quando fizer a Ação Pesquisar, receba um bônus adicional dependendo do *formato* da Inovação adquirida. *Triângulo:* Remova 1 Fluxo de seu Dispositivo de Fratura. *Círculo:* Receba 1 Fluxo. *Quadrado:* Receba 2 A.



Doutrinadora Xenara
(Caminho da Dominação):
Doutrinação dos Operadores
(Ação Livre):

Gaste um Operador (da coluna Exausta ou Ativa) para receber um Gênio (da reserva) e 2 PVs.

NOVAS CONDIÇÕES DE FIM DE JOGO

FRATURAS DO TEMPO



O jogador com **mais Fluxos em seu Dispositivo de Fratura** ao final do jogo recebe 3 PVs.



O jogador com **mais Tecnologias** ao final do jogo recebe 3 PVs.

ANOMALIAS VARIÁVEIS



O Jogador com **mais Anomalias no Tabuleiro de Jogador** ao final do jogo recebe 3 PVs.

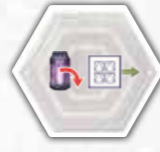
NOVAS PEÇAS DE CAPITAL DESMORONANDO

Bônus de peças de Capital Desmoronando sempre se aplicam adicionalmente à Ação padrão. As novas peças são colocadas sobre as peças antigas e somente os efeitos da peça no topo (visível) estão ativos.

PESQUISAR



Gaste 1 U/O para ganhar 1 Tecnologia.



Remova um Fluxo de seu Dispositivo de Fratura e também melhore-o sem pagar o custo de Inovações.



Gaste 1 T/U/O para remover uma Anomalia.

RECRUTAR



Gaste 1 A para escolher um das opções duas vezes: remova um Fluxo ou remova uma Falha.



Receba um Operador da Reserva.



Recupere 2 de seus Trabalhadores (usando as mesmas regras da Ação Livre Recall).

CONSTRUIR



Ganhe 2 Fluxos.



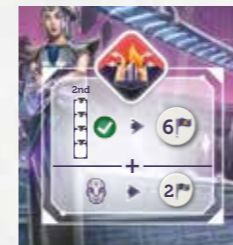
Remova uma Falha.



Veja as 3 construções no fundo da pilha primária. Você pode construí-la em vez das construções visíveis. Se construí-la, ganhe 1 PV.

CONDIÇÕES DE EVACUAÇÃO PARA O CAMINHO DA UNIÃO

O Farol mais Luminoso



Condição base: Ter a segunda coluna completamente coberta (com construções, Anomalias ou Superprojetos) em seu Tabuleiro de Jogador (6 PVs).

Recompensa adicional: Sua Evacuação vale 2 PVs adicionais para cada Operador que tiver quanto Evacuar.

Amanhecer de um Novo Futuro



Condição base: Ter seu Dispositivo de Fratura totalmente melhorado (2 PVs).

Recompensa adicional: Sua Evacuação vale 4 PVs adicionais para cada conjunto de **uma** Tecnologia e **dois** Trabalhadores Exaustos que tiver quando Evacuar.

TABULEIRO DE JOGADOR LADO B PARA O CAMINHO DA UNIÃO

Moral & Suprir: Suprir é restrita apenas para Gênios e não é Motivada. Custa 3/3/4/4/5/6/8 A, respectivamente. Se estiver no máximo da Trilha de Moral quando Suprir, ganhe uma Tecnologia (pagando os custos adicionais, se houver) em vez de PVs.

Custos de Construções: O segundo espaço de cada linha de Construções custa 1 Fluxo adicional. Quando construir uma Construção (não Anomalia ou Superprojeto) no terceiro espaço de cada linha, imediatamente ganhe 2 Fluxos.

Outros: Você pode colocar 1 Falha no tabuleiro de Jogador em vez do alvo mostrado no dado de Falha. Esta Falha não tem efeito, mas ainda conta -2 PVs no final do jogo. Você pode remover esta Falha normalmente. Este espaço não absorve uma das duas Falhas iniciais.



LADO B DOS DISPOSITIVOS DE FRATURA

CAMINHO DA HARMONIA

Trilha do Dispositivo de Fratura: Existem apenas 5 espaços visíveis no início do jogo e apenas 9 espaços no total. Quando colocar um Fluxo pela primeira vez no 6º, 7º, 8º e 9º espaços, receba 2 A.

Melhorar Dispositivo de Fratura: Quando usar a opção de Ação, você pode também remover 1 Fluxo de seu Dispositivo de Fratura.

Remover Fluxos e Falhas: Substitui as duas Ações separadas. Custa 2 A para usar e pode remover 3 Fluxos OU 3 Falhas (mas não uma combinação de Fluxos e Falhas).

CAMINHO DA SALVAÇÃO

Trilha do Dispositivo de Fratura: Os espaços de Fluxo cobertos pontuam 1/2/3/10 PVs ao final do jogo. Quando colocar um Fluxo no 4º espaço, você deve gastar 1 U adicional. Quando colocar um Fluxo pela primeira vez no 3º, 8º e 9º espaços, receba 1 Fluxo. Quando colocar um Fluxo pela primeira vez no 7º espaço, receba 2 PVs.

Remover Falha: Gratuita, apenas para Engenheiros, que continuam Motivados. Remova apenas 1 Falha.

NOTA: O lado B da peça de Melhoria de Dispositivo de Fratura é igual ao lado A.

CAMINHO DO PROGRESSO

Trilha do Dispositivo de Fratura: Existem 7 espaços visíveis no início do jogo. Os espaços de Fluxo cobertos pontuam 2/4/6 PVs ao final do jogo.

Melhorar Dispositivo de Fratura: A Ação custa 3 A, mas após usar, você recebe 3 PVs (em vez de 2 PVs).

Remove Flux Core Action: Ação Livre, mas custa 1 A.

CAMINHO DA DOMINAÇÃO

Trilha do Dispositivo de Fratura: Quando colocar um Fluxo no 3º espaço, você deve gastar 2 A adicionais. Quando colocar pela primeira vez um Fluxo no 5º e 8º espaços, receba 1 T da reserva.

Melhorar Dispositivo de Fratura: Não há opção de Ação Livre. Há um espaço de Ação adicional, apenas para Gênios (que continuam Motivados), mas após usá-lo, você recebe apenas 1 PV (em vez de 2 PVs).

CAMINHO DA UNIÃO

Trilha do Dispositivo de Fratura: Existem apenas 5 espaços visíveis no início do jogo. Os espaços de Fluxo cobertos pontuam 0/2/4/6/8 PVs ao final do jogo. Quando colocar um Fluxo no 3º e 5º espaços, você deve gastar 1 A adicional. Quando colocar um Fluxo pela primeira vez no 4º espaço, receba um Gênio (da reserva, para sua coluna Ativa). Quando colocar um Fluxo pela primeira vez no 6º espaço, você recebe 2 Fluxos.

Melhorar Dispositivo de Fratura: A Ação Livre custa 1 N, mas após usá-la, você recebe uma Inovação aleatória (role os dois dados).

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO

Dávid Turczi
com Viktor Peter
e Richard Amann

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Robin Hegedűs
Frigyes Schöberl

ARTE

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)

LIVRO DE REGRAS

ESCRITO POR

David Turczi
Viktor Peter

EDITADO POR

Ágnes Kismárton
Frigyes Schöberl
Emanuela Pratt
Robert Pratt

TRADUZIDO POR

Guilherme Pinto

PLAYTESTERS

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, 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.



ÍCONES EXPLICADOS



Tecnologia



Bônus de Tecnologia de Final de Jogo



Fluxo



Peça de Melhoria de Disp. de Fratura



Falha



Operador



Módulo Fraturas do Tempo



Anomalia Variável



Construção para ser substituída



Construções de Conexão



Remover



Veja o número indicado de peças



Urânio/Ouro



Remover Fluxos



Remover Falhas



Recall



Ação da Capital do Vale



Melhorar Disp. de Fratura



Assimilar



Extrair



Dado de Fluxo



Topo do baralho/pilha



Fundo do baralho/pilha



Recuperar marcador de Caminho de Construções ou Superprojetos



Carta de Líder