



MINDCLASH
GAMES

DÁVID TURCZI

with

VIKTOR PETER & RICHARD AMANN

FRACTURES OF TIME

SPELREGELS



Sinds de Dag van Herinnering, toen de tijds kloven van de Paden zich voor het eerst manifesteerden, begonnen mensen op de Nieuwe Aarde visioenen te zien van een nog niet ontdekte zesde tijds kloof. Deze visioenen riepen een toenemend gevoel van empathie en gemeenschap op tussen degenen die ze ervoeren, waardoor ze in grotere mate met elkaar verbonden werden dan hun verwantschap met welk pad dan ook. In de jaren daarop vond een massale uittocht van de Paden plaats door degenen die deze visioenen deelden, wat leidde tot de ontdekking dat deze zesde tijds kloof echt bestaat. De tijds kloof vormde de fundamenteën van een nieuwe beschaving - één die de mensen van de Nieuwe Aarde op een nieuw pad zou kunnen leiden: het Pad der Eenheid.

Ontdekkingsreizigers van het Pad der Eenheid ontdekten al snel een afgelegen bergvallei waar de inheemse flora niet alleen de inslag overleefde, maar ook muteerde en evolueerde door het giftige neutroniumstof van de asteroïde.

De resulterende bloemachtige kristalformaties synthetiseren een stof genaamd Flux, die wordt verzameld en bestudeerd door de mysterieuze bewoners van de Amethynia-vallei, bekend als de operatoren.

De operatoren zijn bereid om de geheimen van hun fractuurtechnologie met de Paden te delen, maar zwijgen over de bijwerkingen, waarvoor alleen zij immuun zijn ...

NIEUW SPELMATERIAAL

OPMERKING: De meeste onderdelen van deze uitbreiding worden gebruikt voor de hoofdmodule, Fractures of Time. Zie pagina 13 voor de beschrijving van de module Variabele Anomalieën. Voor de lijst van onderdelen die nodig zijn voor solospellen, raadpleeg je de aparte solospelregels.



52x
Fluxkern-fiches



4x Nieuwe Warp-tegels voor de originele paden (1 per pad)



20x
Operator werknemers



18x Technoliekaarten



40x Glitch-fiches (8 per pad)



1x Flux-dobbelsteen



1x Glitch-dobbelsteen



1x Vallei-bord



5x Fractuurapparaat miniborden (1 per pad)



5x Upgrade Fractuurapparaat-tegels (1 per pad)



Nieuw pad: Pad der Eenheid



1x Pad-bord



3x Eenheid Leiderkaarten



8x Pad-fiches



6x Zeshoekige exopak-fiches



1x spelersbord



10x Warp-tegels



6x Paladin miniaturen



1x Vaandel met
plastieken voet



1x Paladin Exopak
upgradetegel (vereist module
Pioneers of New Earth)



8x Vervangende gebouwen:
215b, 301b, 302b, 303b, 304b, 313b, 314b, 403b



8x Nieuwe gebouwen (2 per type) en
4x Verbindingsgebouwen (1 per type)
116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418



4x Startgrondstoffen-
kaarten



1x Tijdperk Nul-
tegel



1x Uitbreiding
Exopakruimte-
tegel



4x nieuwe leiderkaarten
voor de originele paden



1x scoreblok



5x Nieuwe superprojecten



2x Nieuwe eindspel-
voorwaardekaarten



9x Nieuwe Instortende Hoofdstad-tegels
(3 per type Hoofdstadactie)

Module Variabele Anomalieën



16x Variabele Anomalieën



1x nieuwe eindspel-
voorwaardekaart



4x tegels Verwijder
Anomalieën (1 per speler)

OPMERKING: net als in het basisspel zijn er geen beperkingen voor werknemers en grondstoffen (inclusief fluxkernen). Gebruik tijdelijk ander beschikbaar materiaal in het onwaarschijnlijke geval dat ze opraken.

WIJZIGINGEN SPELVOORBEREIDING

SPELVOORBEREIDING ALGEMEEN

- 1 Plaats het Vallei-bord naast het hoofdspeelbord. Gebruik de zijde die overeenkomt met het aantal spelers. (Bedek het zeshoekige veld rechtsboven als je met twee spelers speelt.) Plaats een operator op elk van de operatorvelden aan de linkerzijde van het bord.
- 2 Creëer een voorraad fluxkern-fiches naast de energiebronnen en een voorraad operatoren naast de rest van de werknemers.
- 3 Voordat je de gebouwenstapels maakt, moet je de volgende gebouwen uit het originele spel vervangen door de gebouwen uit de uitbreiding: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403. Schud bovendien de nieuwe gebouwen in: 116-118, 216-218, 316-318 en 416-418. Leg tenslotte de bovenste gebouwtegel open naast de primaire gebouwenstapel en start zo de secundaire stapel.

OPMERKING: gebouwen eindigend op 16 en 17 zijn alleen speelbaar met de uitbreiding *Fractures of Time*, maar je kan ook met de andere nieuwe gebouwen (eindigend op 18 en nummers 215B, 301-304B, 313B, 314B en 403B) spelen zonder die uitbreiding.

- 4 Schud de technologiekaarten en leg ze open in een stapel naast de gebouwen. Dit wordt de primaire stapel voor het verkrijgen van technologieën uit de vallei. Leg vervolgens de bovenste kaart open naast de stapel en begin een secundaire stapel, zoals bij de gebouwen.
- 5 Neem de twee nieuwe kaarten op in de stapel eindspelvoorwaardekaarten en schud ze. Voor je eerste spel met de uitbreiding raden we aan de twee nieuwe op te nemen en de andere drie willekeurig te trekken.
- 6 Trek in totaal zes willekeurige superprojecten en leg ze met de afbeelding naar beneden: twee uit *Fractures of Time* en vier uit het basisspel. Schud ze door elkaar zonder ernaar te kijken.
- 7 Richt de tijdslijn in. Er zijn nu slechts drie tijdperken vóór de Inslag en twee tijdperken na de Inslag, **plus** tijdperk Nul (dus bovenop de drie tijdperken voor de Inslag; met een eigen tijdslijntegel en bijbehorend superproject). Plaats een superproject uit stap 6 met de afbeelding naar beneden boven elke tijdslijntegel. Draai de twee tegels boven tijdperk Nul en tijdperk 1 open en plaats de focusfiches van de spelers onder tijdperk 1.
- 8 Plaats 3 OP op het superproject van het laatste tijdperk. (Als een speler dit bouwt, ontvangt hij die 3 OP.)
- 9 Plaats de drie grondstoffen aan de rechterkant van de actie *Grondstoffen delven* niet (zie *Wijziging van de Grondstoffen delven*-actie op pagina 8).

OPMERKING: De module *Variabele Anomalieën* is niet opgenomen in deze standaard spelvoorbereiding.



SPELVOORBEREIDING SPELERS

OPMERKING: Het Pad der Eenheid, een nieuwe factie die pragmatisme en tolerantie propageert, kan worden gekozen in plaats van een van de andere Paden. Voor alle paden bestaat een derde leider (zie details in de bijlage), die ook volgens de gebruikelijke regels kan worden gekozen.

- 10** Elke speler neemt het fractuurapparaat-speelbord van zijn pad en legt dit naast zijn spelersbord. Bedek de 4 meest rechtse velden met de tegel Fractuurapparaat Upgrade. Spelers kiezen of ze met de A- of B-zijde speler - alle spelers moeten dezelfde zijde gebruiken. (Details van de asymmetrische B-zijden zijn te vinden in de Bijlage.)

Bij het spelen met de fractuurapparaat B-zijden, kunnen sommige fluxvelden een grondstof / water / werknemer / fluxkern(en) tonen. Elke speler moet nu de getoonde opbrengst op het fluxveld plaatsen; deze wordt ontvangen wanneer daar voor de eerste keer een flux wordt geplaatst. (Als de beloning een fluxkern is, plaats deze dan aan de kant.)

OPMERKING: We raden aan om met de symmetrische A-zijde te spelen voordat je de asymmetrische B-zijde speelt.

- 11** Met uitzondering van het Pad der Eenheid, verliest elk Pad 1 energiebron maar krijgt 1 fluxkern en 1 vermoeide operator-werknemer. Het Pad der Eenheid begint met de grondstoffen die op het Pad-bord staan afgebeeld.
- 12** Elke speler voegt de nieuwe Warp-tegel (met een fluxkern op) toe aan zijn voorraad beschikbare Warp-tegels.
- 13** Elke speler plaatst 1 Glitch-fiche op een van de onderste exopak-velden van zijn spelersbord (dit veld is daarom niet beschikbaar bij het begin van het spel - zie Glitches op pagina 11).
- 14** Elke speler plaatst 1 Glitch-fiche op het eerste veld van zijn fractuurapparaat.
- 15** Elke speler plaatst de resterende 6 Glitch-fiches naast zijn spelersbord.



OVERZICHT VAN DE UITBREIDING

De ontdekking van de adembenemende Amethynia-vallei heeft een wereld van nieuwe mogelijkheden voor de Paden geopend. Het unieke van de vallei, de raadselachtige fractuurtechnologie, zorgt ervoor dat een object op twee locaties tegelijk aanwezig is - en als ze die op hun exopakken toepassen, kunnen de Paden hun efficiëntie in feite verdubbelen. Het proces is niet helemaal stabiel, maar gelukkig zijn sommige bewoners van de vallei bereid om zich bij de Paden aan te sluiten als operatoren, waardoor de gevaren van het zogenaamde 'Flikkeren' worden beperkt. Nu het tijdperk van massale uittocht en de oprichting van het Pad der Eenheid de voorbereidingen voor de gevreesde Inslag hebben vertraagd, is de extra efficiëntie die wordt opgedaan met de fractuurtechnologie nu meer dan ooit nodig.

WIJZIGINGEN IN SPEELWIJZE

TIJDPERK NUL



Er is nu een tijdperk vóór de normale start van het spel ("Tijdperk Nul") met zijn eigen tijdslijntegel en het bijbehorende superproject.

Voer aan het begin van het spel – voordat het normale verloop van de ronde voor tijdperk 1 begint – een **Warp-fase** uit (maar geen andere fase), waarbij je de Warp-tegels op de Tijdperk Nul-tegel plaatst.

Ga dan verder met tijdperk 1 zoals gewoonlijk, inclusief het uitvoeren van een voorbereidingsfase (dus het verplaatsen van de gebouwenstapels en de technologiестapel en het onthullen van het volgende superproject) en een Paradox-fase (die meestal in het eerste tijdperk zou worden overgeslagen).

BELANGRIJK: Tijdens de Warp-fase van Tijdperk Nul mag je geen exopak "warpen".

OPMERKING: als je alles goed hebt gedaan, moeten er, voordat de eerste actie wordt uitgevoerd, drie superprojecten open liggen, twee gebouwen in elke secundaire stapel en twee technologieën in de secundaire stapel.

OPMERKING: Als je met uitbreidingen speelt, raadpleeg dan pagina 15 voor mogelijke spelregelwijzigingen.

1 WIJZIGINGEN IN DE VOORBEREIDINGSFASE

- Als je de nieuwe werknemers in de Hoofdstad plaatst, plaats dan ook een operator op elk van de lege velden in de vallei.



- Als je de gebouwenstapels verplaatst, verplaats je op dezelfde manier ook de technologieestapel.
- Plaats geen grondstoffen aan de rechterkant van de *Grondstoffen delven*-actie. (Plaats zoals gewoonlijk grondstoffen aan de linkerkant.)

PAD DER EENHEID



Deze uitbreiding bevat een vijfde pad: het Pad der Eenheid. Alle regels zijn op dezelfde manier van toepassing (met uitzondering van de Spelvoorbereiding Spelers, stap 11) als elk ander Pad.

Merk op dat de aanwezigheid van het vijfde pad geen spel met vijf spelers mogelijk maakt.

In de bijlage vind je meer uitleg over de leiders van het Pad der Eenheid, hun evacuatievoorwaarden en de B-zijde van dat spelersbord.

DE OPERATOR



De operator is een nieuw type werknemer dat overal kan worden geplaatst (inclusief werknemer-specifieke gebouwen en superprojecten, tenzij specifiek voor een genie) maar geen voordeel oplevert voor de plaatsing op een bordlocatie die beperkt is tot een specifiek type werknemer:

- Een operator krijgt bij *Bouwen* geen korting van 1 Titanium.
- Een operator mag **geen** genie *Aanwerven*.
- Een operator krijgt slechts 3 water met de actie *Water zuiveren*.
- Een operator kan op een gebouw zoals #407 worden geplaatst (omdat die de beperkingen negeert), maar op #408 komt deze **niet** *Gemotiveerd* terug (omdat hij geen bonussen ontvangt).

BELANGRIJK: Een genie mag **niet** op een Enkel operator-veld worden geplaatst en een operator mag **niet** op een Enkel genie-veld worden geplaatst!

De operator is **niet** te huur bij de Hoofdstad; hij kan alleen ingehuurd worden in de vallei (zie pagina 9).

FLIKKEREN



Fluxkernen zijn een nieuwe grondstof die gebruikt kan worden om reeds geplaatste exopakken te "Flikkeren" (= verplaatsen / "Blink") naar nieuwe actievelen. *Flikkeren* doe je door je fractuuraaparaat op te starten met behulp van fluxkernen.

Tijdens je beurt mag je **als actie** (d.w.z. in plaats van een nieuwe werknemer te plaatsen) 1 fluxkern verplaatsen van je voorraad naar het meest linkse lege veld van je fractuuraaparaat om te *Flikkeren*.

OPMERKING: Als er geen lege velden meer op je fractuuraaparaat zijn, mag je niet *Flikkeren*.

BELANGRIJK: Als je met de B-zijde van je fractuuraaparaat speelt, tonen sommige velden extra kosten. Als je deze kosten niet kan betalen, mag je niet *Flikkeren*. Als het veld waarop de fluxkern was geplaatst een grondstof / water / werknemer / fluxkern bevatte (vanwege een eenmalig effect), voeg deze dan onmiddellijk toe aan je voorraad (of de werknemer aan je kolom *Actief*).



Kies een van je reeds op het hoofdbord geplaatste exopakken met daarin een werknemer dat je wilt verplaatsen.

BELANGRIJK: Als je deze actie gebruikt, mag je geen exopak van het valleibord verplaatsen (of van andere zijborden als je uitbreidingen combineert). Je mag ook geen exopak van het ene vallei-actievelen naar het andere verplaatsen. De actietegel Evacuatie is geen zijbord.



Als de werknemer in het exopak geen operator is,werp dan zowel de Flux- als de Glitch-dobbelstenen. Als het resultaat van de Flux-dobbelsteen groter is dan het aantal zichtbare lege velden op je fractuuraaparaat, plaats dan 1 Glitch-fiche op de locatie die op de Glitch-dobbelsteen staat. Als de dobbelsteen "Eindespeelvoorwaarden" toont als resultaat, plaats dan 1 Glitch-fiche op 2 verschillende eindespeelvoorwaardekaarten.



Verplaats vervolgens het gekozen exopak naar een ander veld **behorend tot een andere actie** (nog steeds met inachtneming van alle werknemersbeperkingen), en activeer de actie op dat veld zoals gebruikelijk.

OPMERKING: Hoewel het toegelaten is om van een Hoofstadactie naar de Wereldraad te gaan, kan dezelfde actie niet worden gekopieerd omdat deze verplaatsing automatisch het actieveld op de oorspronkelijke locatie van het exopak vrijmaakt.



Nadat je de actie hebt geactiveerd, haal je de werknemer uit het exopak en neem je hem terug zoals je normaal zou doen in de Opruimfase. Laat het lege exopak achter waar je het naartoe hebt verplaatst (je kunt dit tijdperk niet meer *Flikkeren* met dat exopak).

OPMERKING: Werknemers die *Flikkeren* naar gemotiveerde actievelden (d.w.z. een ingenieur of genie naar de *Grondstoffen delven*-actie) worden teruggenomen naar de kolom *Actief*.



SAMENVATTING VAN EEN FLIKKEREN-ACTIE:

- Plaats een fluxkern op je fractuuraapparaat.
- Werp de Flux- en Glitch-dobbelstenen (niet doen als je *Flikkert* met een operator).
- Als de Flux-dobbelsteen een hoger resultaat heeft dan het aantal lege velden in je fractuuraapparaat, plaats je Glitch-fiche(s) volgens het resultaat op de Glitch-dobbelsteen.
- Verplaats een exopak naar een actieveld van een andere actie en activeer die actie.
- Neem de werknemer terug, laat het exopak leeg staan - het kan dus niet meer *Flikkeren*.



WIJZIGING VAN DE GRONDSTOFFEN DELVEN-ACTIE

Grondstoffen worden niet langer aan de rechterkant van de *Grondstoffen delven*-actie geplaatst. In plaats daarvan, als hier een exopak wordt geplaatst (normaal of via *Flikkeren*), neem je gewoon de bijbehorende grondstof uit de voorraad bovenop een van de grondstoffen gekozen uit de linker kolom.

Het is mogelijk dat de linkerzijde opgeraakt - in dit geval ontvangt elk exopak dat bij de *Grondstoffen delven*-actie wordt geplaatst slechts 1 grondstof (van de voorraad, deze die overeenkomt met degene die rechts wordt getoond).

FRACTUURAPPARAAT

Zoals hierboven beschreven, wordt het fractuuraapparaat voornamelijk gebruikt om je verbruikte fluxkernen op te slaan, maar aangezien flux een onstabiele substantie is, zal het opstapelen van gebruikte fluxkernen je steeds vatbaarder maken voor gevaarlijke Glitches bij elke volgende *Flikkeren*-actie. Het fractuuraapparaat heeft echter ook een aantal actievelden om de risico's van de Flux-technologie te helpen verkleinen.



Fluxkernen verwijderen: *alleen operator.*

Verwijder tot 2 van de meest rechtse fluxkernen van je fractuuraapparaat en plaats ze terug in de algemene voorraad.



Glitches verwijderen: *alleen operator.*

Betaal 2 water en verwijder tot 2 van je Glitch-fiches van locaties naar keuze. Leg ze terug in je persoonlijke voorraad.



Terugroepen: *gratis actie.* Plaats 2 fluxkernen op je fractuuraapparaat en neem tot 3 werknemers en / of Vrije actie-fiches van je **spelersbord** (zie beperkingen op volgende pagina) terug, zoals je normaal zou doen in de Opruimfase. Nadat je dit gedaan hebt, werp je **eenmaal** de Flux- en Glitch-dobbelstenen, zoals hierboven beschreven bij *Flikkeren* om te zien of je een Glitch-fiche moet plaatsen.

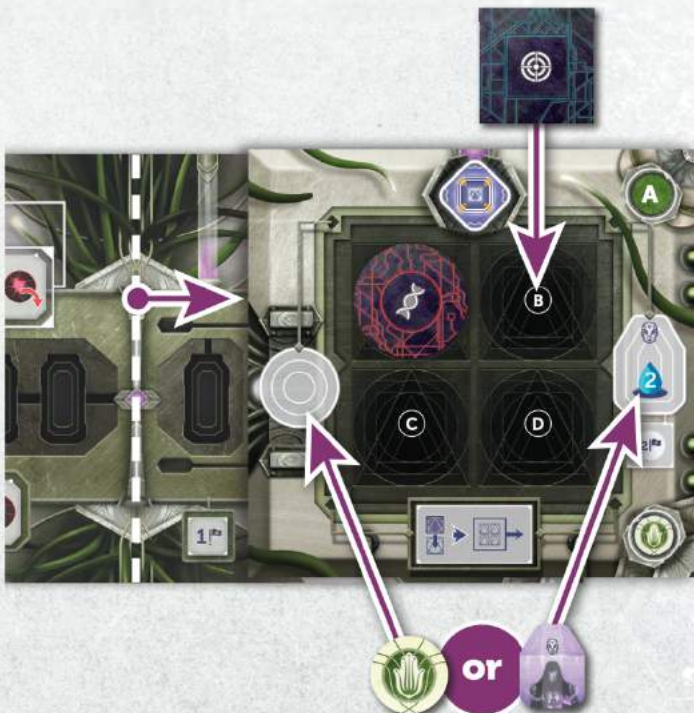
Werknemers worden op precies dezelfde manier teruggenomen als in de Opruimfase: Gemotiveerde werknemers komen terug in de kolom *Actief*, niet-gemotiveerde werknemers gaan naar de kolom *Vermoeid* en dode werknemers worden afgelegd in de voorraad.

BELANGRIJK: je mag alleen werknemers en / of Gratis actie-fiches terugnemen uit je fabrieken, je levensonderhoudsystemen, je labo's en je *Levering / Werknemers activeren*-actie. Je mag ze niet terugnemen van je energiecentrales, superprojecten, leidervaardigheden, fractuurapparaat, expakken of enige andere plaats buiten je spelersbord.



Fractuurapparaat upgraden: *Gratis actie OF enkel operator.* Plaats een doorbraaktegel die je momenteel bezit op de tegel Fractuurapparaat Upgraden en schuif deze naar rechts, waardoor een extra fluxkern-veld zichtbaar wordt. Dit verhoogt het maximale aantal gebruikte fluxkernen dat je in het fractuurapparaat kunt hebben en verkleint de kans op een Glitch.

- De doorbraak die op de tegel is geplaatst, blijft daar en wordt als besteed beschouwd.
- De doorbraak die je plaatst moet een ander symbool hebben (vorm doet er niet toe) dan elke andere doorbraak die al op de tegel ligt.
- Je moet 2 water betalen om het actieveld van deze actie te gebruiken, maar je ontvangt ook 2 overwinningpunten als je dat doet.
- Je mag zowel de Gratis actie als de operatoractie in hetzelfde tijdperk gebruiken.
- Je mag de Enkel operator-actie (om de 2 OP te krijgen) niet meer gebruiken zodra je fractuurapparaat volledig is geüpgraded.



Als je je fractuurapparaat upgradet, krijg je op het einde van het spel evenveel overwinningpunten als de hoogste overwinningpuntwaarde die zichtbaar is onder de ontgrendelde fluxkern-velden.

OPMERKING: Als je de B-zijde van je fractuurapparaat speelt, kan het upgraden een nieuw eenmalig effect onthullen met een grondstof / water / werknemer / fluxkern. Als dit het geval is, plaats dan de getoonde beloning onmiddellijk op het fluxkern-veld en deze zal je later ontvangen wanneer er voor de eerste keer een fluxkern wordt geplaatst (zoals beschreven bij "Flikkeren").

VALLEI-BORD

Dit bord heeft twee acties, met maximaal twee of drie beschikbare actievelen, afhankelijk van het aantal spelers. Het heeft ook maximaal twee Hoofdstad-actievelen.



ASSIMILEREN ACTIE



Kies een van volgende twee opties:

- **Huur een operator in**, plaats deze in je kolom *Actief*, of
- **Verwerp een technologiekaart:** Geef 2 goud en / of uranium af om een beschikbare technologiekaart te verwerven (= de bovenste op de primaire of secundaire stapel; vergelijkbaar met hoe gebouwen worden genomen tijdens een *Bouwen*-actie). Sommige technologiekaarten hebben extra kosten (weergegeven in de rechterbovenhoek van de kaart), die onmiddellijk betaald moeten worden bij

het nemen van die specifieke kaart (zelfs als je de technologiekaart hebt verworven zonder deze actie te gebruiken). Leg nieuw verworven technologiekaarten naast je spelersbord. Er is geen limiet aan het aantal technologiekaarten dat je tijdens een spel mag verwerven. Zie de bijlage voor meer informatie over specifieke technologiekaarten.



Werknemersbijzonderheden

- Bij activatie door een beheerder, ontvang je 1 extra fluxkern.
- Bij activatie door een wetenschapper en als je kiest voor "Verwerp een technologiekaart", betaal je 1 goud of uranium minder voor de kaart.
- Kan niet worden geactiveerd door een ingenieur.
- Bij activatie door een genie, kies je één van beide opbrengsten.
- Bij activatie door een operator, ontvang je geen van beide opbrengsten.



EXTRACTIE ACTIE



Kies een van volgende opties:

- Ontvang 2 fluxkernen, of
- Ontvang 2 energiebronnen.



Werknemersbijzonderheden

- Bij activatie door een wetenschapper, ontvang je 1 extra fluxkern (zelfs als je voor "Ontvang 2 energiebronnen" kiest).
- Bij activatie door een ingenieur, ontvang je 1 extra energiebron (zelfs als je voor "Ontvang 2 fluxkernen" kiest).
- Kan niet worden geactiveerd door een beheerder.
- Bij activatie door een genie, kies je één van de twee opbrengsten.
- Bij activatie door een operator, ontvang je geen van beide opbrengsten.



VALLEIHOOFDSTAD-ACTIE

Je mag een Vallei-actie kiezen **zonder nog beschikbare actievelen** en deze toch uitvoeren.

Werknemersbeperkingen en voordelen van de gekopieerde Vallei-actie zijn van toepassing op de werknemer die op de valleihoofdstad is geplaatst, maar locatiegerelateerde kenmerken (bijv. waterkosten op zeshoeken) niet. Deze actie werkt op dezelfde manier als de Wereldraad-actie op het hoofdspeelbord voor de (gekopieerde) Hoofdstad-acties.



HERINNER: Geen enkele speler mag uit het valleibord flikkeren (maar je mag wel in de vallei inflikkeren).

GLITCHES

Glitches (uitschuivers) zijn de schadelijke bijwerkingen van overmatig gebruik van het onstabiele fractuurapparaat. Glitches creëren zones waar de tijd de facto stilstaat, en om ervan af te geraken is de expertise van de operatoren van de vallei vereist.

Glitch-fiches worden geplaatst op de locatie aangegeven door het symbool van de geworpen Glitch-dobbelsteen en hebben daar de volgende effecten:

- **Tijdreizen-spoor** (max. 1): Je mag niet verder gaan op het tijdreisenspoor wanneer je Warp-tegels verwijdert met *Tijdreizen*.

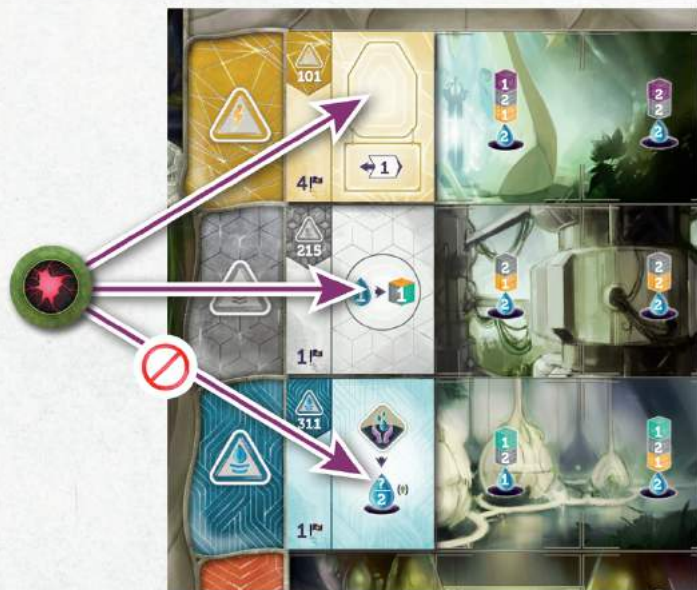
OPMERKING: je mag je energiecentrales nog steeds gebruiken om je *focus* te verleggen en zelfs Warp-tegels op de normale manier terug te betalen; sla gewoon het verder stappen op je tijdreisenspoor over.



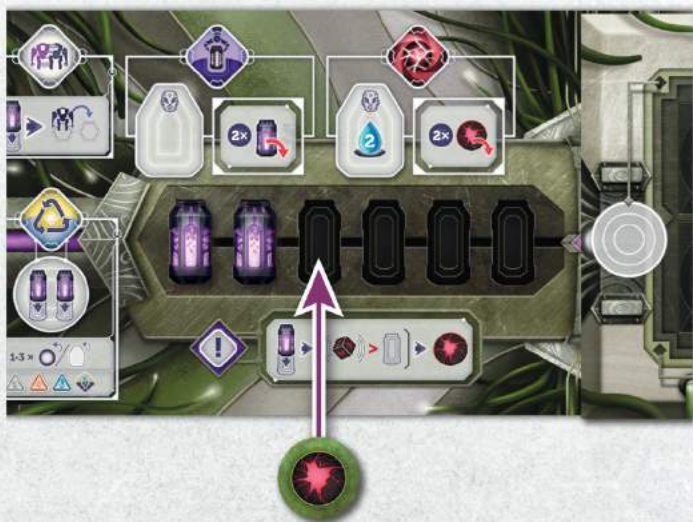
- **Paradox-spoor** (max 2): Je krijgt anomalieën na minder paradoxen. Het plaatsen van een Glitch-fiche op het Paradox-spoor kan ertoe leiden dat onmiddellijk een anomalie wordt verkregen (als er geen lege velden meer zijn).



- **Gebouwen** (max. 1 per gebouw of superproject, het Glitch-fiche kan alleen worden geplaatst op tegels met werknemersvelden of Gratis actie-velden): je mag dat gebouw of superproject niet gebruiken, en je mag er geen werknemer / Gratis actie-fiche van terug-nemen zolang je het Glitch-fiche niet eerst hebt verwijderd. Negeer gebouwen of superprojecten met Glitch-fiches voor andere speleffecten die ermee zouden interageren (zoals de B-zijde van het Pad van de Harmonie). De betrokken gebouwen / superprojecten scoren nog steeds OP aan het einde van het spel, zelfs als er nog Glitch-fiches op liggen. Je kan op deze manier kiezen welk gebouw / superproject je wil uitschakelen.



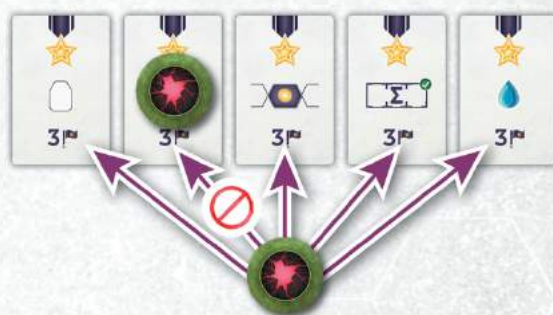
- **Fractuurapparaat** (max. 1 per leeg en zichtbaar veld van het spoor): Plaats een Glitch-fiche op het meest linkse lege, zichtbare veld op je fractuurapparaat. Je slaat een veld met een Glitch-fiche erop over bij het plaatsen / verwijderen van een fluxkern, waardoor de kans groter wordt dat je bij *Flikkeren* bijkomende Glitch-fiches krijgt. Je scoort nog steeds OP voor geüpgradede velden aan het einde van het spel, zelfs als er op sommige nog Glitch-fiches liggen.



- **Exopakkenruimte** (max. 1 per veld): Als er een Glitch-fiche op een veld ligt, kan dat veld niet worden gebruikt om een exopak op te laden en produceert het geen water tijdens de Opladen-fase. Je kiest zelf op welk veld het Glitch-fiche wordt geplaatst. Bij plaatsing op een veld dat vervolgens vernietigd wordt bij Inslag, blijft het Glitch-fiche daar liggen. Het heeft geen invloed meer op het spel, maar het kan nog steeds worden verwijderd met acties en andere effecten en telt nog steeds tijdens de telling bij speleinde. Na de Inslag mogen er **geen** nieuwe Glitches worden geplaatst op onbeschikbare exopak zeshoeken.



- **Eindspelvoorwaarden** (max. 1 per speler per eindspelvoorwaarde): plaats **twee** Glitch-fiches, één op elk van **twee verschillende** eindspelvoorwaardekaarten naar keuze. Je mag een eindspelvoorwaarde met een Glitch-fiche op niet scoren. Als je ze zou scoren, worden de OP toegekend aan de speler die in die voorwaarde op de tweede plaats staat (of mogelijk de speler op de derde of vierde plaats - of zelfs **geen** speler - als er extra Glitch-fiches aanwezig zijn). Als er nog maar één eindspelvoorwaardekaart over is zonder je Glitch-fiche op, plaats je slechts één Glitch-fiche (op die kaart).



Je kan Glitch-fiches meestal verwijderen door

- De actie *Glitches verwijderen* op het fractuurapparaat of
- Enkele van de nieuwe Instortende Hoofdstad-tegels.

BELANGRIJK: Als je een Glitch-fiche moet plaatsen waar er geen meer kan worden geplaatst, werp je de Glitch-dobbelsteen opnieuw totdat je een **geldige locatie** werpt. In het onwaarschijnlijke geval dat je alle acht Glitch-fiches in het spel hebt, moet je geen Glitch-fiches meer plaatsen.

WIJZIGINGEN BIJ INSLAG

NIUWE INSTORTENDE HOOFDSTAD-TEGELS

Volg bij Inslag de volgende stappen om de Instortende Hoofdstad-tegels te plaatsen:

- 1 Plaats de Instortende Hoofdstad-tegels uit het basisspel zoals beschreven in het spelregelsboek, maar leg ze met de afbeelding naar beneden.
- 2 Schud de 9 nieuwe tegels en neem willekeurig 2/3/4 tegels in een spel met 2/3/4 spelers.
- 3 Leg deze tegels open bovenop de tegels van het basisspel, van boven naar beneden op basis van hun respectievelijke actie (die op de achterzijde staat).
- 4 Draai alle Instortende Hoofdstad-tegels van het basisspel waarop geen tweede tegel ligt, open.

Wanneer je een exopak van deze nieuwe tegels verwijdert, verwijder je de tegel in plaats van deze om te draaien en draai je de onderliggende tegel open.



Zie de bijlage voor een volledige lijst van de nieuwe Instortende Hoofdstad-tegels.

Als een speler *Flikkert* vanaf een Instortende Hoofdstad-tegel, behandel deze dan op dezelfde manier alsof er een exopak uit werd verwijderd tijdens de Opruimfase: verwijder de tegel als hij bovenop ligt (en draai die eronder ligt open), of draai hem om zodat ie niet langer beschikbaar is (als dit de laatste tegel is die op dat veld was achtergebleven).

WIJZIGINGEN BIJ SPELEINDE

Bij het spelen van Fractures of Time zijn er drie nieuwe categorieën om punten te scoren. Gebruik het nieuwe scoreblokje om alles te noteren.

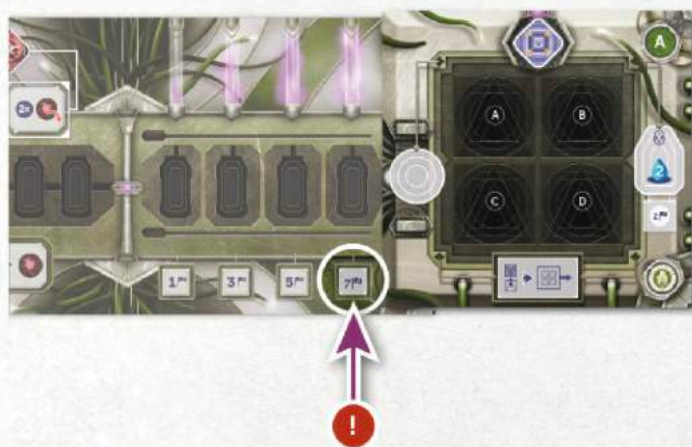


Elke speler **verliest 2 overwinningpunten** per Glitch-fiche die ze in het spel hebben.



Elke speler krijgt de eindspelbonus die op zijn technologiekaarten staat.

Elke speler scoort de meest rechtse zichtbare overwinningpuntwaarde die op zijn fractuurapparaat staat.



OPMERKING: Doorbraken die op de tegel Upgrade fractuurapparaat worden geplaatst, leveren geen punten meer op en tellen ook niet meer mee voor sets van doorbraaktegels aan het einde van het spel.



MODULE VARIABLE ANOMALIEËN



De module Variable Anomalieën kan met of zonder de hoofdmodule Fractures of Time worden gespeeld.

WIJZIGINGEN SPELVOORBEREIDING

- 1 Laat de anomalieën van het basisspel in de doos. Schud alle nieuwe anomalieën en plaats ze in een open stapel naast de gebouwen. Dit wordt de primaire stapel anomalieën. Als je met de Fractures of Time-module speelt, plaats je de bovenste tegel van de stapel naast de primaire stapel en begin je met een secundaire, net zoals je doet met de gebouwen.
- 2 Schud de nieuwe eindspelvoorwaardekaart in de stapel. Voor je eerste spel met de module raden we aan om de nieuwe kaart te nemen en vier willekeurige andere.
- 3 Geef elke speler een tegel Verwijder anomalieën, die hij **naast** zijn spelersbord legt.



1 WIJZIGINGEN IN DE VOORBEREIDINGSFASE

Als je het bovenste gebouw verplaatst naar de secundaire stapel, verplaats dan ook een anomalie van de primaire naar de secundaire stapel, net als bij de gebouwen.

2 WIJZIGINGEN IN DE PARADOX-FASE

Als je een anomalie moet nemen (in de Paradox-fase of in een andere fase), moet je **een van de twee openliggende anomalieën** nemen. Als meerdere spelers een anomalie krijgen tijdens de Paradox-fase, wordt in beurtvolgorde gekozen, beginnend met de startspeler of de speler het dichtst bij de startspeler.

BELANGRIJKE WIJZIGING: Je krijgt niet automatisch het recht om gratis een gebruikte Warp-tegel van een tijdslijntegel terug te nemen wanneer je een anomalie moet nemen. Sommige anomalieën hebben de symbolen "Vóór Inslag" of "Na Inslag" in de zijbalk: je mag **alleen** een gebruikte Warp-tegel terughalen als het tijdperk wanneer je de anomalie moet nemen aan deze voorwaarde voldoet. Bovendien heeft een van de anomalieën helemaal geen symbool "Terugnemen Warp-tegel"; als je deze anomalie verkrijgt, mag je nooit een Warp-tegel terugnemen.



Vóór Inslag



Na Inslag



Elk tijdperk

OPMERKING 1: Deze voorwaarden voor het terugnemen van de Warp-tegel zijn afhankelijk van het **huidige** tijdperk (wanneer je de anomalie hebt verkregen), en niet van het tijdperk waarvan je de Warp-tegel terughaaft.

OPMERKING 2: Nieuwe anomalieën tellen op de gebruikelijke manier mee voor de evacuatietoestand van het Pad van de Verlossing en elke andere vaardigheid waarvoor je anomalieën moet verzamelen.

OPMERKING 3: De speciale vaardigheid van de B-zijde van het spelersbord van het Pad van de Harmonie is nog steeds van toepassing - als ze ervoor kiezen om een gebouw te verliezen, nemen ze helemaal geen anomalie van de stapels.

5 ACTIERONDEN

De meeste nieuwe anomalieën hebben verschillende positieve of negatieve effecten. Sommige kunnen worden gebruikt alsof het gebouwen zijn (ook al tellen ze niet als gebouwen), terwijl andere passieve vaardigheden hebben die tijdens of buiten de actiefase kunnen worden toegepast. Zie de lijst in bijlage voor een volledige uitleg van de mogelijkheden van alle tegels.



De manier om anomalieën te verwijderen is in deze module veranderd. In plaats van een werknemer op de anomalie zelf te plaatsen, moet je deze nu op het werknemerveld Verwijder Anomalie plaatsen, dat op je tegel Verwijder Anomalieën staat. Behandel deze actie alsof deze op je spelersbord staat.

Betaal de kosten voor het verwijderen van een anomalie zoals aangegeven op de tegel, en kies vervolgens een van je anomalieën om te verwijderen. Die anomalie is nu uit het spel. Als er een werknemer aanwezig was op de verwijderde anomalie (X13-X16), wordt die werknemer teruggenomen zoals het normaal zou zijn in de Opruimfase (in de kolom *Vermoeid* of *Actief*, afhankelijk van of het actiefeld de werknemer gemotiveerd hield of niet). De werknemer wordt op dit moment **niet** verwijderd van de tegel Verwijder Anomalieën.

OPMERKING 1: In het uiterst onwaarschijnlijke scenario dat de laatste anomalie van de stapels wordt genomen, schud je alle verwijderde anomalieën en vorm je een nieuwe primaire trekstapel.

OPMERKING 2: De kosten voor het verwijderen van een anomalie bij gebruik van deze module zijn met 1 water verlaagd in vergelijking met anomalieën verwijderen in het basisspel.

Werknemersbijzonderheden:

Elke werknemer kan worden gebruikt om deze actie te activeren, en de werknemer sterft wanneer deze wordt teruggehaald (in de Opruimfase).

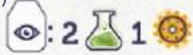
BELANGRIJK: De Verwijder Anomalieën-tegel is **geen** gebouw. Elke vaardigheid waarmee je een werknemer uit een gebouw kunt terugnemen, kan niet worden gebruikt om er een van deze tegel terug te nemen. Door deze wijziging kan je nu slechts één anomalie per tijdperk verwijderen (op de normale manier), aangezien de werknemer pas aan het einde van het tijdperk tijdens de Opruimfase uit het Verwijder Anomalie-veld wordt verwijderd.

INITIELE GRONDSTOFFEN KIEZEN

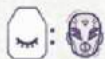
Als je de variant Initiële Grondstoffen Kiezen samen met de Fractures of Time-module gebruikt, moet je de vier nieuwe grondstofkaarten in de stapel met grondstofkaarten van het basisspel schuiven.

Geef dan, in plaats van dat elke speler de initiële grondstoffen neemt die op het Pad-bord staan afgebeeld, aan elke speler:

- 2 wetenschappers (Actief)



- 1 ingenieur (Actief)



- 1 operator (Vermoeid)



- 1 energiebron



- 1 fluxkern



- 2 water

De rest van de regels (inclusief het aantal uitgedeelde kaarten) zijn ongewijzigd ten opzichte van de regels voor Initiële Grondstoffen Kiezen zoals beschreven in de spelregels van het basisspel.

Er zijn 12/9/4 overvloedige kaarten in een spel met 2/3/4 spelers; doe deze terug in de doos.

FRACTURES OF TIME EN ANDERE UITBREIDINGEN

Fractures of Time is ontworpen als een zelfstandige uitbreiding, maar is ook speelbaar met bepaalde andere modules (apart verkrijgbaar). Houd er bij het mixen van modules rekening mee dat elke extra module de complexiteit aanzienlijk vergroot; daarom raden we dit alleen aan voor ervaren Anachrony-spelers.

Hieronder staan enkele combinaties van modules die we aanbevelen met Fractures of Time.

BELANGRIJK: Als je Fractures of Time speelt met een andere module die een uitbreiding aan het hoofdspeelbord toevoegt (zoals Pioneers of New Earth), mag je **niet uit** die borden **flikkeren** (maar je mag **wel naartoe flikkeren**). Dit is dezelfde regel die van toepassing is op het valleibord van Amethynia.

Gemiddeld complexe combinaties:

- Fractures of Time + Hypersync (onderdeel van de Future Imperfect-uitbreidingen)
- Fractures of Time + Quantum Loops (onderdeel van de Future Imperfect-uitbreidingen)

Expert combinaties:

- Fractures of Time + Intrigues of the Council (onderdeel van de Future Imperfect-uitbreidingen)
- Fractures of Time + Quantum Loops + Hypersync (beide maken deel uit van de Future Imperfect-uitbreidingen)
- Fractures of Time + Pioneers of New Earth (onderdeel van het klassieke uitbreidingspakket)

BELANGRIJK: Bij het spelen van de combinatie Fractures of Time + Pioneers mag elke speler na de Warp-fase van tijdperk Nul een van hun titanium, uranium of goud afgeven om de kracht van hun exopak te upgraden alsof ze een *Power Upgrade*-actie hebben ondernomen in dat tijdperk. Aanvullende regels voor de combinatie van Fractures of Time + Future Imperfect zijn te vinden in de spelregels van Future Imperfect.

Bovendien kan je naar keuze een van de volgende optionele modules en varianten toevoegen aan een van de bovenstaande combinaties zonder de complexiteit aanzienlijk te vergroten:

- Variabele anomalieën,
- Neutronide-gebouwen (onderdeel van de Future Imperfect-uitbreidingen),
- Alternatieve tijdslijn (onderdeel van het basisspel), of
- Initiële Grondstoffen Kiezen (onderdeel van het basisspel).

Naast de aanbevolen combinaties, kan je ook experimenteren met andere combinaties, maar de volgende combinaties worden **niet** ondersteund:

- Fractures of Time + Doomsday (onderdeel van het klassieke uitbreidingspakket) en
- Fractures of Time + Guardians of the Council (onderdeel van het klassieke uitbreidingspakket).

BIJLAGE

AFKORTINGEN:	Water (W),
Neutronium (N), Overwinningpunt (OP),	Goud (G),
Uranium (U), Willekeurig aantal (x),”	Titanium (T).



TECHNOLOGIEKAARTEN DETAILS

501 NEUROSTIMULATION

Bij ontvangst: zet een stap naar rechts op je moreelspoor.
Passief: als je je moreel verhoogt met het moreelspoor op zijn maximum, verdien je 2 OP (bovenop de afgedrukte beloning van het moreelspoor).

502 ADVANCED TIME PROCESSOR

Passief: geef bij het bouwen van een energiecentrale 1 N minder af.
Einde van het spel: Scoor 1 OP voor elke energiecentrale die je hebt.

503 BYPRODUCT CONVERTER

Extra kosten: geef 1 G af.
Passief: na het bouwen van een fabriek, krijg je 2 T.
Einde van het spel: scoor 1 OP voor elke fabriek die je hebt.

504 NANO-FILTERS

Passief: na het bouwen van een levensonderhoudsysteem, verdien je 3 W.
Einde van het spel: scoor 1 OP voor elk levensonderhoudsysteem dat je hebt.

505 FUSION REACTOR

Passief: geef bij het bouwen van een labo 1 U en 1 W minder af.
Einde van het spel: Scoor 1 OP voor elk labo dat je hebt.

506 VALLEY OUTPOST

Eenmalig: tijdens een *Bouwen*-actie mag je in plaats daarvan één gebouw (van gelijk welk type) buiten het spelbord bouwen voor 2 T (het telt nog steeds mee voor evacuatievoorwaarden, enz.).
Einde van het spel: scoor 1 OP per volledig gevulde rij op je spelersbord.

507 EXOSUIT BAY EXTENSION

Passief: verkrijg een extra exopakkenruimte-zeshoek. Tijdens latere Opladen-fasen kan je deze gebruiken om een ander exopak op te laden tegen 2 W-kosten of om zoals gewoonlijk 1 W-inkomen te ontvangen. (Gebruik de tegel Uitbreiding Exopakkenruimte.)

508 GLITCH ABSORBER

Gratis actie: werp bij je volgende *Flikkeren*-actie niet met de Glitch- en Flux-dobbelstenen.
Einde van het spel: scoor 1 OP voor elke Glitch-fiche die je in het spel hebt (waardoor hun OP-boete wordt verminderd).

509 SECRET PROJECT

Eemalig: tijdens een *Bouwen*-actie mag je één superproject naast het spelbord bouwen, met een korting van één doorbraak.

Einde van het spel: scoor 2 OP voor elk superproject dat je hebt.

510 ECO-CHARGER

Altijd: in de Opladen-fase produceert elke lege zeshoek in de exopakkenruimte één extra W.
Einde van het spel: scoor 1 OP voor elke niet-gebruikte energiebron die je hebt (maximaal 5 OP).

511 COVERT OPERATIONS HQ

Bij ontvangst: trek twee willekeurige ongebruikte einde-spelvoorwaardekaarten en bewaar er één. Alleen jij mag aan die voorwaarde voldoen voor de gebruikelijke 3 OP.
Einde van het spel: Verdien 1 extra OP voor elke gezamenlijke voorwaarde waaraan je voldoet.

512 ANOMALY NEUTRALIZER

Gratis actie: geef een genie af (uit de kolom *Actief of Vermoeid*) OF 1 N om een anomalie te verwijderen.
Einde van het spel: scoor 1 OP per leeg bouwveld op je spelersbord (maximaal 5 OP).

513 FRACTURE DEVICE CAPACITOR

Bij ontvangst: upgrade je fractuurapparaat één keer zonder een actie te ondernemen of een doorbraak af te geven.
Einde van het spel: Scoor 1 OP voor elke upgrade van je fractuurapparaat (inclusief gratis upgrades).

514 FLUX SCRUBBER

Passief: tijdens de Opruimfase mag je 1 fluxkern van je fractuurapparaat verwijderen.
Einde van het spel: Scoor 1 OP voor elke operator die je hebt (maximaal 5 OP).

515 BLINK SUPPRESSION BYPASS

Gratis actie: geef 1 W uit: Bij je volgende *Flikkeren*-actie mag je uit de Amethynia-vallei *flikkeren*. Dit omvat ook *flikkeren* naar een ander actieveld in de vallei.
Einde van het spel: Scoor 1 OP voor elke set van twee fluxkernen op je fractuurapparaat.

516 COMPOUND WARP

Bijkomende kosten: Betaal 2 W.
Passief: tijdens de Warp-fase mag je 1 extra tegel (voor een totaal van 3) bijplaatsen bovenop een andere van je Warp-tegels (op dezelfde tijdslijntegel). Je ontvangt het voordeel van beide, maar de stapel telt als één tijdens de volgende Paradox-fasen. Je mag de bovenste tegel of beide tegels betalen en terugnemen met een enkele Focus verleggen-actie, waarbij je voor **elke** teruggezonden grondstof een stap vooruit zet op het tijdreizenspoor.

OPMERKING 1: Het plaatsen van de tweede Warp-tegel activeert de Alternatieve Tijdslijn-bonus / straf niet opnieuw.

OPMERKING 2: Tijdens het ontwarren van het tijd/ruimte-continuüm aan het einde van het spel, tellen twee tegels op elkaar nog steeds als -2 OP per tegel, voor een totaal van -4 OP.

OPMERKING 3: Met een vaardigheid waarmee je één Warp-tegel kunt terugnemen (bijvoorbeeld bij het behalen van een anomalie), mag je nog steeds alleen de bovenste terughalen.

Einde van het spel: scoor 1 OP voor elk van je Warp-tegels die nog op de tijdslijn liggen (waardoor hun OP-boete effectief wordt verminderd).

517 RIFT POWER TRANSMITTER

Passief: telkens je verder gaat op het tijdreizenspoor, mag je 1 fluxkern betalen om een van je Gratis actie-fiches van een gebouw of een superproject terug te nemen.

Einde van het spel: scoor 1 OP voor elke energiecentrale die je hebt.

518 WORKFORCE AUGMENTATION

Extra kosten: betaal 1 energiebron.

Passief: als je de *Aanwerven*-actie uitvoert, ontvang je de bijpassende *Aanwerven*-bonus tweemaal. Je mag twee verschillende bonussen kiezen als je een genie aanwerft.

Einde van het spel: scoor 1 OP per vier werknemers (in de kolom *Vermoeid* of *Actief*) die je hebt.

GEBOUWEN DETAILS

VERVANGENDE GEBOUWEN

215 B: **Passief:** Als je de *Bouwen*-actie uitvoert, mag je 1 T / U / G vervangen door 1 W.

301B: **Gratis actie:** ontvang 2 W. Als je dit gebouw bouwt, ontvang je onmiddellijk 4 W.

302B: **Gratis actie:** ontvang 2 W. Als je dit gebouw bouwt, ontvang je onmiddellijk 4 W.

303B: **Gratis actie:** ontvang 2 W.

304B: **Gratis actie:** ontvang 3 W.

313B: **Elke werknemer:** geef 1 U af: ontvang 5 W + 1 OP.

314B: **Elke werknemer:** geef 1 G af: ontvang 5 W + 1 OP.

403B: **Elke werknemer** (sterft wanneer hij wordt teruggenomen): ontvang 1 opgeladen exopak en 2 W.

FRACTURES OF TIME GEBOUWEN

Energiecentrales

116: **Operator:** werp met de Flux- en Glitch-dobbelstenen om te zien of je een Glitch moet nemen (alsof je een *Flikkeren*-actie hebt uitgevoerd), en verleg dan de focus naar een tijdslijntegel tot 4 tijdperken vóór de tegel van het huidige tijdperk. Ontvang 1 OP.

117: **Elke werknemer:** geef een fluxkern af en verleg de focus naar een tijdslijntegel tot 4 tijdperken vóór de tegel van het huidige tijdperk.

Fabrieken

216: **Operator:** ontvang 2 fluxkernen.

217: **Genie:** geef 1 W af en ontvang 1 T, 1 U en 1 G.

Levensonderhoudsystemen

316: **Wetenschapper** (blijft gemotiveerd): verwijder 1 fluxkern van het fractuurapparaat, ontvang 2 W.

317: **Passief:** telkens je *flikkert*, ontvang je 1 W.

Labo's

416: **Passief:** je mag maximaal 2 Glitch-fiches op dit gebouw stapelen in plaats van de locatie die op de geworpen Glitch-dobbelsteen wordt weergegeven. Deze Glitch-fiches hebben geen effect, maar ze tellen nog steeds als -2 OP aan het einde van het spel. Je kan deze Glitch-fiches op de normale manier verwijderen.

417: **Gratis actie:** geef 1 N af om 2 fluxkernen te ontvangen, OF 2 fluxkernen om 1 N te ontvangen. Hoe dan ook, ontvang 1 W.



VERBINDINGSGEBOUWEN

Deze gebouwen hebben drie of vier eenmalige vaardigheden, met een pijl in een bepaalde richting. Elke vaardigheid kan één keer worden geactiveerd:

- Meteen als het verbindingsgebouw wordt gebouwd, en **als** de pijl van de vaardigheid wijst naar een bouwveld waarop een gebouw of superproject (**geen** anomalie) ligt,

OF

- Later, wanneer een gebouw of superproject wordt gebouwd dat het bouwveld bedekt waarnaar de pijl van de vaardigheid wijst.

OPMERKING: De B-zijde van het spelersbord van het Pad van de Harmonie, kan een vaardigheid meer dan eens activeren door een gebouw met hun vaardigheid te verwijderen en daar een ander te bouwen.

BELANGRIJK: Anomalieën activeren de vaardigheden niet. Als je een verbindingsgebouw in de eerste / derde kolom bouwt, zal de links- / rechtsvaardigheid (respectievelijk) nooit worden geactiveerd.

118: **Links:** verleg de focus naar een tijdslijntegel tot 4 tijdperken vóór de tegel van het huidige tijdperk.

Rechts: verleg de focus naar een tijdslijntegel tot 4 tijdperken vóór de tegel van het huidige tijdperk.

Ontvang 1 OP.

Omlaag: leg een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel terug in je voorraad (zonder punten te scoren).

OPMERKING: Het gebouw telt mee voor "4" bij het bepalen van de eindspelvoorwaarde "Hoogste som van bereiken voor tijdreizen".

218: **Links:** ontvang 1 T. **Omhoog:** ontvang 1 N.

Omlaag: ontvang 2 U. **Rechts:** ontvang 2 G + 1 OP.

318: **Links:** ontvang 3 W.

Omhoog: ontvang 4 W.

Rechts: ontvang 3 W + 1 OP. **Omlaag:** ontvang 4 W.

418: **Links:** voer een *Research*-actie uit (zonder een exopak te plaatsen).

Omhoog: voer een *Aanwerven*-actie uit (zonder een exopak te plaatsen en alsof je een beheerder hebt geplaatst).

Rechts: voer een *Bouwen*-actie uit (zonder een exopak te plaatsen en alsof je een ingenieur hebt geplaatst) en ontvang bovendien 1 OP.



SUPERPROJECTEN DETAILS

BLINK STABILIZER

Passief: telkens wanneer je de Flux-dobbelsteen werpt, trek je 2 af van het resultaat (minimaal nul).

FRACTURE DUPLICATOR

Gratis actie: voer onmiddellijk een *Flikkeren*-actie uit, inclusief het activeren van het actieveld waar het exopak naartoe wordt verplaatst. Plaats zoals gewoonlijk een van je fluxkernen op het fractuurapparaat.

Werp niet met de Flux- en Glitch-dobbelstenen (alsof je een operator hebt gebruikt om te *Flikkeren*).

OPMERKING: dit is een gratis actie, wat betekent dat je nog steeds een werknemer kunt plaatsen of zelfs opnieuw kunt *Flikkeren*.

FRACTURE INVERTER

Gratis actie, geef 2 W af: plaats een werknemer in een van je **lege** exopakken en activeer het actieveld waarop het exopak zich momenteel bevindt.

Werknemersuitzonderingen zijn nog steeds van toepassing, maar betaal de W-kosten van het veld niet en ontvang niet opnieuw een geprinte bonus (Instortende Hoofdstad-tegels, enz.).

AMETHYNIA TECHNOLOGY CENTER

Direct na het bouwen: trek de onderste vijf kaarten van de primaire technologiestapel en ontvang er twee (betaal alleen de extra kosten - indien aanwezig - die in de rechterbovenhoek zijn gedrukt). Leg de rest terug onder de stapel.

FAR-FUTURE PLANTATIONS

Passief: telkens je verder gaat op je tijdreizenspoor, ontvang je 1 fluxkern.



VARIABELE ANOMALIEËN DETAILS

X01 Passief: geef aan het begin van elke Opruimfase alle W af behalve drie.

Als je deze anomalie **vóór** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X02 Passief: geef aan het begin van elke Opruimfase 3W af of verplaats je een veld naar links op het moreelspoor. Als je deze anomalie **vóór** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X03 Passief: je werknemers worden **nooit** gemotiveerd gehouden.

Bij het uitvoeren van de *Levering*-actie (maar niet bij *Werknemers activeren*), blijft 1 van je werknemers in de kolom *Vermoeid*.

Als je deze anomalie **vóór** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X04 Passief: wanneer je een genie in een exopak plaatst, MOET je een 1 OP-fiche afgeven. Dit geldt niet voor *Flikkeren* met een genie die al in een exopak is geplaatst. Als je geen 1 OP-fiche kunt afgeven, mag je de genie niet plaatsen.

Als je deze anomalie **vóór** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X05 Passief: het bereik van je energiecentrales wordt **verminderd** met 2 (minimaal 1 elk).

Als je deze anomalie **vóór** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

OPMERKING: Deze anomalie telt als "min 2" voor de eindspelvoorwaarde "Hoogste som van bereiken voor tijdreizen".

X06 Passief: Plaats een tegel "Niet beschikbaar" op een van je zeshoeken van de exopakkenruimte. Je mag op dit veld geen exopakken meer opladen, en je ontvangt er ook geen W-inkomen voor.

Verwijder de tegel wanneer je deze anomalie verwijdert. Als je deze anomalie **vóór** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X07 Passief: Telkens je een energiebron betaalt, MOET je ook 1 W afgeven. Als je geen W hebt, mag je geen energiebron uitgeven.

Als je deze anomalie **vóór** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X08 Passief: als je aan het begin van de Paradox-fase 4 of meer Warp-tegels op de tijdslijn hebt, ontvang je onmiddellijk 1 paradox. Je werpt nog steeds voor paradoxen zoals normaal, **zelfs als dit een anomalie veroorzaakte**.

Als je deze anomalie **vóór** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X09, X10, X11, X12 Geen effect.

Wanneer je deze anomalie ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X13 Elke werknemer (blijft Gemotiveerd): ontvang 2 W. Als je deze anomalie **na** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X14 Elke werknemer (blijft Gemotiveerd): ontvang 1 T. Als je deze anomalie **na** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X15 Genie: leg een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel terug in je voorraad (zonder OP te scoren). Als je deze anomalie **na** de Inslag ontvangt, mag je een van je Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze terug in je voorraad nemen.

X16 Wetenschapper: voer een *Research*-actie uit en verkrijg een paradox.

BELANGRIJK: X16 laat je niet toe om een van je Warp-tegels terug te halen.

PALADIN EXOPAK UPGRADETEGEL



Sensor upgrade:

Kan alleen worden gebruikt door een wetenschapper. Geef 1 W af om een doorbraak op het daarvoor bestemde veld te plaatsen. Ontvang dan 1 fluxkern.

Je mag op dit veld maximaal 1 doorbraak hebben van elk van de drie verschillende vormen.



Power upgrade:

Bij het uitvoeren van deze actie mag je 1 T / U / G plaatsen (tot maximaal 4 per spel) om de Power-waarde met 2 te verhogen **OF** 1 fluxkern te plaatsen (tot maximaal één per spel) om de Power-waarde te verhogen met 3.

BELANGRIJK:

Het Paladin exopak start het spel met een standaard Power-waarde van 1.

LEIDERSVAARDIGHEDEN

LEIDERS PAD DER EENHEID



Eldrin: Flux Mastery

(Actie, wetenschapper):

Voer een van de volgende acties uit, zoals weer-gegeven op je fractuur-apparaat: *Verwijder*

Glitch-fiches, Verwijder fluxkernen, of Upgrade fractuurapparaat.



Castien: Perseverance:

Als je met een operator *Flikkert*, mag je 1 W uitgeven om de operator in de kolom *Actief* te plaatsen in plaats van de kolom *Vermoeid*.



Thalia: Diplomatic Favors:

Kies aan het begin van het spel willekeurig een ongebruikte leider van elk van de oorspronkelijke vier paden.

Vóór de Paradox-fase van elk tijdperk mag je een van de vier kiezen om te activeren. Gebruik de vaardigheid van de geactiveerde leider voor het huidige tijdperk en verwijder vervolgens de geactiveerde leider uit het spel aan het einde van het tijdperk.

UITZONDERING: Als je High Sunwalker Amena activeert in een tijdperk **na** de Inslag, wordt **een** van je Niet beschikbaar-tegels verwijderd, maar alleen voor dat tijdperk. Ze heeft geen effect in een tijdperk voor de Inslag.

OPMERKING: Aangezien je maar vier leiders hebt om te activeren, heb je geen vaardigheid in een van de vijf tijdperken (naar keuze).



NIEUWE LEIDERS VOOR BESTAANDE PADEN



Prinses Zuriel
(Pad van de harmonie):
For The Greater Good:

Telkens je een *Levering*-actie uitvoert, mag je 1 Glitch-fiche verwijderen. Telkens je *Werknemers activeert*, mag je ervoor kiezen om 1 paradox en 1 fluxkern te verkrijgen.



Profeet Augurus
(Pad van de Verlossing):
Time Stream Wanderer
(*Gratis actie*):

Verleg de focus naar de vorige tijdslijntegel; werp dan de Flux- en Glitch-dobbelstenen (alsof je een *Flikkeren*-actie hebt uitgevoerd), en tel 1 op bij het resultaat van de Flux-dobbelsteen.



S.O.T.E.R.
(Pad van de Vooruitgang):
Flawless Planning:

Wanneer je de *Research*-actie uitvoert, ontvang je een extra bonus, afhankelijk van de vorm van de genomen doorbraaktegel.

Driehoek: verwijder 1 fluxkern van je fractuurapparaat.
Cirkel: ontvang 1 fluxkern. *Vierkant*: ontvang 2 W.



Indoctrinator Xenara
(Pad van de Dominantie):
Operator Indoctrination
(*Gratis actie*):

Geef een operator (uit de kolom *Vermoeid* of *Actief*) af om een genie uit de voorraad te nemen en 2 OP te ontvangen.

NIEUWE EINDESPELVOORWAARDEN

FRACTURES OF TIME



De speler(s) met de **meeste fluxkernen op hun fractuurapparaat** aan het einde van het spel ontvangen 3 OP.



De speler(s) met de **meeste technologieën** aan het einde van het spel ontvangen 3 OP.

VARIABELE ANOMALIEËN



De speler(s) met de **meeste anomalieën op hun spelersbord** aan het einde van het spel ontvangen 3 OP.

NIEUWE INSTORTENDE HOOFDSTAD-TEGELS

Bonussen van instortende Hoofdstad-tegels zijn altijd van toepassing bovenop de respectievelijke standaardactie. De nieuwe tegels worden bovenop die van het basisspel geplaatst en alleen het (zichtbare) effect van de bovenste tegel is van toepassing

RESEARCH



Geef 1 U / G af om 1 technologie te ontvangen.



Verwijder een fluxkern uit je fractuurapparaat en upgrade dit ook zonder doorbraak-kosten.



Geef 1 T / U / G af om een anomalie te verwijderen.

AANWERVEN



Geef 1 W af om twee keer een van de volgende opties te kiezen: verwijder een fluxkern of verwijder een Glitch-fiche.



Ontvang een operator uit de voorraad.



Neem 2 van je werknemers terug (volgens dezelfde regels als de gratis *Terugnemen*-actie).

BOUWEN



Ontvang 2 fluxkernen.



Verwijder een Glitch-fiche.



Bekijk de onderste 3 tegels van een primaire gebouwenstapel. Je mag een van deze bouwen in plaats van de gebouwen bovenop de stapels. Als je dat doet, ontvang je 1 OP.

EVACUATIEVOORWAARDEN VOOR PAD DER EENHEID

The Brightest Beacon



Basisvoorwaarde: Zorg dat de tweede bouwplaats in elke gebouwenrij op je spelersbord bedekt is (met een gebouw, een anomalie of een superproject) (6 OP).

Extra beloning: je *Evacuatie*-actie is 2 extra OP waard voor elke operator die je hebt als je evacueert.

Dawn of a New Future



Basisvoorwaarde: Zorg dat je fractuurapparaat volledig geüpgraded is om te kunnen *Evacueren* (2 OP).

Extra beloning: je *Evacuatie*-actie is 4 extra OP waard voor elke set van één technologie en twee vermoeide werknemers die je hebt als je evacueert.

ASYMMETRISCHE SPELERSBORDEN B-ZIJDE VOOR PAD DER EENHEID

Moreel en Levering: *Levering* kan alleen door een genie en die blijft nooit gemotiveerd. Het kost respectievelijk 3/3/4/4/5/6/8 W.

Als je bij *Levering* al het maximum van het moreelspoor hebt bereikt, ontvang dan een technologie (waarbij je alleen de extra gedrukte kosten betaalt, indien van toepassing) in plaats van OP.

Bouwkosten: De tweede plek van elke gebouwenrij kost 1 extra fluxkern. Als je een gebouw (geen anomalie of superproject) bouwt op de derde plek van elke rij, ontvang je onmiddellijk 2 fluxkernen.

Overige: Je mag 1 Glitch-fiche op je spelersbord plaatsen in plaats van de locatie die op de Glitch-dobbelsteen staat. Dit Glitch-fiche heeft geen effect, maar telt wel als -2 OP aan het einde van het spel.

Je kan dit Glitch-fiche op de normale manier verwijderen. Dit veld absorbeert geen van de beide initiële Glitch-fiches.



FRACTUURAPPARAAT ASYMMETRISCHE B-ZIJDEN



PAD VAN DE HARMONIE

Fractuurapparaatspoor: er zijn slechts 5 velden zichtbaar aan het begin van het spel en slechts 9 velden in totaal. Wanneer je voor het eerst een fluxkern op het 6^{de}, 7^{de}, 8^{ste} en 9^{de} veld plaatst, ontvang je 2 W.

Upgrade fractuurapparaat-actie: Als je de Gratis actie-optie gebruikt, mag je ook 1 fluxkern van je fractuurapparaat verwijderen.

Verwijder fluxkernen / Glitch-fiches actie: vervangt de twee afzonderlijke acties. Het kost 2 W om ze te gebruiken en je kunt 3 fluxkernen OF 3 Glitch-fiches verwijderen (maar geen combinatie van Glitch-fiches en fluxkernen).



PAD VAN DE VERLOSSING

Fractuurapparaatspoor: de bedekte fluxkern-velden scoren 1/2/3/10 OP aan het einde van het spel. Als je een fluxkern op het 4^{de} veld plaatst, moet je bovendien 1 U afgeven. Wanneer je voor het eerst een fluxkern op het 3^{de}, 8^{ste} of 9^{de} veld plaatst, ontvang je 1 fluxkern. Als je voor het eerst een fluxkern op het 7^{de} veld plaatst, ontvang je 2 OP.

Glitch verwijderen-actie: gratis te gebruiken, beperkt tot ingenieur die gemotiveerd blijft. Verwijdert slechts 1 Glitch-fiche.

OPMERKING: De B-zijde van de tegel Upgrade fractuurapparaat is dezelfde als de A-zijde.



PAD VAN DE VOORUITGANG

Fractuurapparaatspoor: Er zijn 7 velden zichtbaar aan het begin van het spel. De bedekte fluxkernvelden scoren 2/4/6 OP aan het einde van het spel.

Upgrade fractuurapparaat-actie: De actie kost 3 W, maar na gebruik ontvang je 3 OP (in plaats van 2 OP).

Verwijder fluxkern-actie: gratis actie maar kost 1 W.



PAD VAN DE DOMINATIE

Fractuurapparaatspoor: Als je een fluxkern op het 3^{de} veld plaatst, moet je 2 W extra afgeven. Als je voor het eerst een fluxkern op het 5^{de} en 8^{ste} veld plaatst, ontvang je 1 T uit de voorraad.

Fractuurapparaat upgraden-actie: er is geen gratis actie-mogelijkheid. Er is een extra actieveld, beperkt tot een genie (die gemotiveerd blijft), maar na gebruik ontvang je slechts 1 OP (in plaats van 2 OP).



PAD DER EENHEID

Fractuurapparaatspoor: er zijn slechts 5 velden zichtbaar aan het begin van het spel. De bedekte fluxkernvelden scoren 0/2/4/6/8 OP aan het einde van het spel. Als je een fluxkern op het 3^{de} en 5^{de} veld plaatst, moet je bovendien 1 W afgeven. Wanneer je voor het eerst een fluxkern op het 4^{de} veld plaatst, ontvang je een genie (uit de voorraad, naar je kolom *Actief*). Wanneer je voor het eerst een fluxkern op het 6^{de} veld plaatst, ontvang je 2 fluxkernen.

Fractuurapparaat upgraden-actie: De gratis actie kost 1 N, maar na gebruik ontvang je een willekeurige doorbraak (werp beide dobbelstenen).



CREDITS

SPELONTWERP

Dávid Turczy
met Viktor Peter
en Richard Amann

SPELONTWIKKELING

Robin Hegedus
Frigyes Schoberl

ILLUSTRATIES

Richard Amann (Creative & Art Direction)
Villo Farkas (Art Direction & Graphic Design)
Anna Radnóthy (grafisch ontwerp)
István Dányi (karakterillustraties)
Csilla Kiskartali (Illustraties)
Tamás Baranya (Lineart)
Krisztián Hartmann (3D-kunst)

SPELREGELS

GESCHREVEN DOOR

David Turczy
Viktor Peter

BEWERKT DOOR

Ágnes Kismárton
Frigyes Schoberl
Emanuela Pratt
Robert Pratt

NEDERLANDSE SPELREGELS

Luk Van Baelen

SPELTESTERS

Emanuela en Robert Pratt, Wai-ye, John Albertson, Nick Shaw, Sara Tippey, Kieran Symington, Anthony Howgego, Ben Hodgson, Denholm Spurr, Fabio Lopiano, Thomas Vande Ginste, Filip Murmak, Miroslav Podlesni, Darren Kisgen, Adrian Schmidt, Alex Batterbee, Michael Brown, Dean Morris, Giampaolo Brunetti, Frank Calcagno, Ruben Hegedus, Bence Hegedus, Ádám Búza, László Dudogh en nog veel meer, in het VK, Hongarije en wereldwijd ...

Copyright, 2020, Mindclash Games en zijn gelieerde ondernemingen.

Alle rechten voorbehouden aan hun respectievelijke eigenaren.

Mindclash Games bevindt zich op

14271 JEFFREY RD. # 344, Irvine, CA, 92620

en kan gecontacteerd worden via info@mindclashgames.com.

OVERZICHT GEBRUIKTE SYMBOLEN



Technologie



Technologie-eindspelbonus



Fluxkern



Upgrade fractuurapparaat-tegel



Glitch-fiche



Operator



Fractures of Time-module



Variabele anomalie



Vervangend gebouw



Verbindingsgebouw



Verwijderen



Bekijk het aangegeven aantal speelstukken



Uranium / Goud



Verwijder fluxkernen



Verwijder Glitch-fiches



Terugroepen



Valleihoofdstad-Actie



Upgrade fractuurapparaat



Assimileren



Extractie



Flux dobbelsteen



Bovenkant van de stapel



Onderkant van de stapel



Neem Pad-fiche op van gebouwen en superprojecten



Leiderkaart