

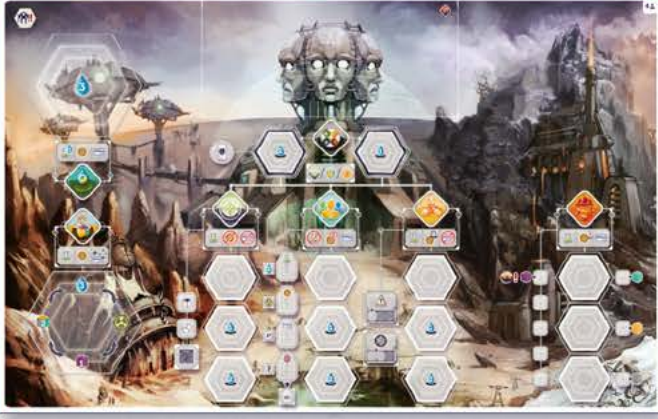


ANACHRONY

ESSENTIAL
◀ **EDITION** ▶

RULEBOOK

BİLEŞENLER



1x Ana Tahta



4x1 Oyuncu Panoları

İşçiler



25x Bilim adamı

25x Mühendis

15x Yönetici

15x Dahi

Kaynaklar (küpler)



15x Nötronyum (mor)

20x Altın (sarı)

20x Uranyum (yeşil)

25x Titanyum (gri)



24x Enerji Çekirdeği jetonları



66x Zafer Puanı Jetonları
(30x 5 ZP ve 35x 1 ZP,
1x -3 ZP)

Su



24x "1 Su" damlaları (açık mavi)

6x "5 Su" damlaları (koyu mavi)

ÖNEMLİ: Su, Kaynak ve İşçi genel malzemeleri sınırlı sayılmaz. Nadiren de olsa genel tedarikte Su veya Kaynak/İşçi türünün bitmesi durumunda, yedek olarak vekilleri kullanın



4x1 Çift Taraflı Yol Panoları



4x2 Lider kartları



4x1 Plastik standlı oyuncu sancakları



4x1 Çift taraflı oyuncu yardımı kartları



4x6 Altıgen şekilli Eksogiyisi işaretçileri



4x2 Zaman Yolculuğu
ve Moral işaretçileri
(her birinden +1x yedek)



4x8 Yol işaretçileri



4x9 Büküm karoları
(3x İşçi, 4x Kaynak, 1x "2 Su",
1x güçlendirilmiş Eksogiyisi)



4x15 Bina karoları
(Enerji Santralleri, Fabrikalar, Yaşam
Destekleri, Laboratuvarlar)



11x İşe alma havuzu kartları

11x Maden havuzu kartları



9x Zaman çizgisi karoları **1x** Darbe kerosu



18x Süper proje karoları



2x Araştırma zarı



1x Paradoks zarı



1x Çift taraflı Tahliye Hamlesi kerosu



12x Anomali karoları



3x15 Atılım karoları



15x Çöken Başkent karoları



9x "Kullanılmayan Altıgen"
karoları



8x Oyun sonu koşulları kartları



16x Başlangıç Varlığı kartları



1x Skor çizelgesi



16x Paradoks jetonları



ŞİMDİYE KADARKİ HİKAYE

Dünya değişti. 26. yüzyıldayız ve Yeni Dünya, Arınma Gün'ünün etkisinden yavaş yavaş kurtuluyor: Gizemli, yıkıcı bir patlamanın tüm gezegeni sarstığı gün, nüfusun çoğunluğu yok edildi ve yüzeyin büyük bir kısmı yaşanmaz hale geldi. Kimse kıyamete gerçekte neyin sebep olduğunu anlamadı; hayatta kalanların yapabileceği tek şey ortalık yatışana kadar sığınacak bir yer bulmaktı.

İnsanlığın kalıntıları, Yollar olarak adlandırılan dört farklı ideoloji etrafında örgütlenmişti: flora ve faunayla dolu doğanın hayatta kalan birkaç beşiğinden birinde yaşayan barışçıl Uyum Yolu; devasa metropol gemileri Atlantis'le okyanusları dolaşan sert Hakimiyet Yolu; gökyüzündeki şehirlerinden Dünya'ya bakan kurnaz İlerleme Yolu; ve büyük yer altı salonlarında ve odalarında yaşayan dindar Kurtuluş Yolu. Dört Yolun takipçileri kırılğan bir huzur içinde, ancak neredeyse tamamen tecrit edilmiş bir şekilde yaşarlar. Tek buluşma noktaları, küresel bir yönetim organı olan Dünya Konseyi tarafından yönetilen, dünyadaki son bağımsız şehir olan Başkent'tir.

Yıllar sonra kaşifler, Arınma Gün'ünün ıssız Sıfır Noktasında bilinmeyen bir maddenin zengin bir damarını keşfettiler. Dayanıklı ve hafif Nötronyum adını verdikleri yapı malzemesi olarak mükemmel olduğu kanıtlandı. Kıyamet gününün 300. yıldönümünü anmak için Dünya Konseyi, dört Yolu ve Dünya Başkentini temsil eden, tamamı Nötronyumdan yapılmış beş



Anıtın inşasını başlattı. Kutlama başladığında dört Yolun delegasyonları, Arınma'dan bu yana insanlığın en hayat değiştiren olayına tanık oldu.

Anıtlarda açılan gelecekte Zaman Yarıkları, gizemli Nötronyum'un gerçek gücünü ortaya çıkarıyor: Enerjiye maruz kaldığında zaman içinde solucan delikleri açabiliyor. Gelecekle olan bağlantı, insanlığa benzeri görülmemiş bir büyüme ve refah kazandırdı, ancak aynı zamanda korkunç bir gerçeğin farkına varılmasına da yol açtı: Arınma, Zaman Yarıklarının ilkinin sonucuydu. Gelecekteki bir asteroit çarpmasının yıkıcı enerjisi, asteroitin maddesindeki büyük miktardaki Nötronyum nedeniyle zamanda geriye aktarıldı. Bu etki artık ufukta beliriyor ve sadece geçmiş değil geleceği de mahvetme tehlikesi yaratıyor.

Şimdinin ve geleceğin varlıkları ellerindeyken, her grup yaklaşan etkiye hazırlanmak için her şeyi yapacak ve tek doğru Yol olarak İnsanlığın geleceğine hakim olacak.

Anachrony'nin hikayesi ve Yollar hakkında daha fazlasını www.mindclashgames.com adresinde keşfedin!

GENEL KURULUM

- Ana tahtayı** masanın ortasına yerleştirin. 2 veya 3 oyuncuyla oynuyorsanız Araştırma, İşe Alma ve İnşa noktaları için yalnızca iki Altıgen yuvanın olduğu tarafı kullanın. Daha zorlu bir oyun için 2 oyuncu için isteğe bağlı varyant: Sağdaki Dünya Konseyi alanına bir "Kullanılmayan Altıgen" kerosu yerleştirin.
- İki **Araştırma zarını** Ana tahtada belirtilen noktalara yerleştirin.
- Tahliye Hamlesi kerosunu** A (sağlam) tarafı yukarı bakacak şekilde Ana tahtadaki ilgili alana yerleştirin.
- 11 İşe Alma havuzu kartını ve 11 Maden havuzu kartını** iki kapalı desteye karıştırın. Bunları Ana tahtanın yanına yerleştirin.
- Binaları** türlerine göre (Enerji Santralleri, Fabrikalar, Yaşam Destekleri ve Laboratuvarlar) dört yığına ayırın ve her yığını ayrı ayrı karıştırın. Bunlar birincil yığınlar olacak. Bunları yüzleri yukarı bakacak şekilde Ana tahtanın yanına yerleştirin. Her birincil yığın tepesindeki bina, oyun sırasında inşa edilmeye açık olacaktır.
- Anomalileri** yüzü yukarı bakacak şekilde deste yapın. **Paradoks zarını ve Paradoks jetonlarını** Anomalilerin yanına yerleştirin.
- Tüm **Kaynakları** tahtanın sağ üst tarafına, tüm **Suyu** ise sol üst köşeye yerleştirin. Tüm **İşçileri, Enerji Çekirdeklerini ve Atılımları** Ana tahtanın yanına, binaların karşı tarafındaki boş alana yerleştirin. Daha kolay erişim için İşçiler türe ve Atılımlar şekle göre sıralanabilir. **Zafer Puanı jetonlarını** ulaşabileceğiniz bir yere yerleştirin.
- Zaman Çizgisi karolarını** aşağıda gösterildiği gibi Ana tahtanın altında soldan sağa düz bir çizgi halinde düzenleyin. Bu Zaman Çizgisi olacaktır. **Darbe kerosunu** dördüncü ve beşinci Zaman Çizgisi karoları arasına yerleştirin.
- Tüm **Süper Projeleri** karıştırın ve bunlardan birer tane rastgele yedi Zaman Çizgisi kerosunun her birinin üzerine yerleştirin. İlk (en soldaki) Süper Proje yüzü yukarıya, geri kalanı aşağıya bakacak şekilde yerleştirilmelidir. Darbe kerosunun üzerine bir Süper Proje yerleştirmeyin. Kalan Süper Projeleri kutuya geri koyun.
- Her oyuncunun **Yol işaretçilerinden** birini en soldaki Zaman Çizgisi kerosunun altına yerleştirin. Bunlar onların **Odak işaretleri** olacak.
- Daha sonra rastgele 5 **Oyun Sonu Koşulları kartını** seçin ve bunları yüzü yukarı bakacak şekilde Ana tahtanın üzerine yerleştirin.



OYUNCU KURULUMU

12. Her oyuncu oynamak için bir Yol seçer ve ilgili **Oyuncu panosunu** alır. Oyuncular A tarafını mı yoksa B tarafını mı kullanacaklarını seçebilirler; tüm oyuncular aynı tarafı kullanmalıdır. Oyunculara Yol renkleriyle eşleşen renkli bileşenleri verin (**6 Eksogiyisi, 9 Büküm karosu, 8 Yol işaretçisi ile Moral ve Zaman Yolculuğu işaretçileri**). Asimetrik B taraflarını tanımadan önce ilk olarak simetrik A tarafını oynamanızı öneririz.

13. Seçtikleri Yola ait **Yol panosunu**, rastgele seçilen tarafı yukarı gelecek şekilde her oyuncunun önüne yerleştirin. Her iki tarafta da farklı bir Tahliye durumu yazılıdır ve bu durum, oyuncu Tahliye Hamlesini gerçekleştirdiğinde puanlanır.

14. Tüm oyunculara **başlangıç Kaynaklarını, Suyu, Enerji Çekirdeklerini** ve seçtikleri Yol panosunda belirtilen diğer şeyleri verin. "İlerleme Yolu" başlangıç Atılım karolarını rastgele alır. Başlangıç İşçilerini Aktif ve Yorgun sütunlarına (belirtildiği gibi) yerleştirin ve Moral ve Zaman Yolculuğu işaretçilerini belirtilen başlangıç konumlarına ayarlayın.

15. Her oyuncu kendi Yolunda mevcut olan iki **Lider kartından** birini seçmelidir. Seçilen Lideri Yol panosunda belirlenen alana yerleştirin.

16. Her oyuncuya **Oyuncu sancaklarını** (plastik standlarıyla) verin ve önlerine yerleştirin. En son "deja vu" yaşayan oyuncu Birinci Oyuncu olur: Sancağını Dünya Konseyi Hamle alanlarının yanındaki belirlenmiş alana yerleştirin. Son olarak, Birinci Oyuncudan başlayarak saat yönünde sıralanan oyuncular 0/1/1/2 Su alırlar.



OYUN DEĞERLENDİRMESİ

Anachrony'de, Yeni Dünyanın ideolojik Yollarından birinin Liderisiniz: **Uyum, Hakimiyet, İlerleme ve Kurtuluş**.

Nihai hedefiniz yaklaşan bir asteroit çarpmasına hazırlanmak, halkınızın geleceğini güvence altına almak ve insanlığın geleceğini şekillendirmede baskın ideoloji olarak diğer üç Yolun üstesinden gelmektir.

Oyun, her biri birkaç yılı simgeleyen, Çağlar adı verilen yedi tura kadar oynanır. Dördüncü Çağ'ın ardından asteroit çarpması meydana gelir, geri kalan Çağların gidişatını değiştirir ve oyunun sonuna doğru geri sayımı tetikler.

Anachrony üç oyun konseptine odaklanıyor: Eksogiyisileri güçlendirmek ve kullanmak, İşçilerle Hamleler gerçekleştirmek,

ve Zaman Yolculuğunu kullanma. Bu bölümde bu kavramlara kısa bir genel bakış sunuyoruz; oynanışın ayrıntıları sonraki bölümlerde anlatılacaktır.



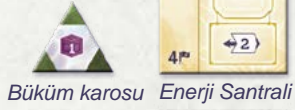
Eksogiyisiler: Her Çağın başında, her oyuncu en fazla 6 Eksogiyisiyi güçlendirmeyi seçebilir. Bu potansiyel olarak Enerji Çekirdeklerine mal olabilir. Eksogiyisilerin sayısı, Ana tahtada kaç Hamle gerçekleştirilebileceğinizi belirler (Yolunuzun Başkentinin güvenliğinden çıkan İşçilerinizi korurlar).



İşçilerle Hamle Yapmak: Hamle turları aşaması, oyuncuların İşçilerini kullanarak dönüşümlü olarak Hamleler gerçekleştirdikleri her Çağın kalbidir. Bir İşçi bireysel olarak (Oyuncu panonuzda) veya bir Eksogiyisi içinde (Ana tahtada) kullanılabilir. Genellikle Hamle Turları aşamasında bir Hamle gerçekleştiren İşçiler, Çağın sonunda yorulurlar.



Zaman Yolculuğu: Zaman Yarıkları sayesinde, insanlık artık ilerlemesini hızlandırmak için Zaman Yolculuğunu kullanabilir: her Çağın başında, Büküm aşamasında, geleceklerden kaynak ve insan gücü talep edebilirler; bu, yerleştirilen Büküm karolarıyla sembolize edilir. Ancak daha sonra döngüyü kapatmak için bu varlıkların geçmişe geri gönderilmesi gerekir; bu, Zaman Yarığınza güç veren ve Odağını geçmiş bir Çağa açan Güç Santrali binalarıyla yapılır. Varlıklar geçmişe ne kadar geç döndürülürse, zamansal Paradokslara ve sonuçta Anomalilere neden olma olasılıkları da o kadar artar.



Oyun, Dünya Başkenti'nin asteroit çarpması nedeniyle çökmesinin ardından Zafer Puanı alınmasıyla sona erer. Zafer Puanı kazanmanın çeşitli yolları vardır; en önemlileri Binalar ve Süper Projeler inşa etmek, bilimsel Atılımlar yapmak, Zaman Yolculuğunu kullanmak, yüksek Moral elde etmek ve çökmekte olan Dünya Başkentini tahliye etmektir.

OYUN TURU - OYUNUN BİR ÇAĞI

Her Çağ bu sırayla aşağıdaki aşamalardan oluşur:

- 1 Hazırlık aşaması** – Bir sonraki Zaman Çizgisi karosunun üzerindeki Süper Projeyi ortaya çıkarın, bina yığınlarını kaydırın, bu Çağ için mevcut İşçi ve Kaynak tedarikini doldurun.
- 2 Paradoks aşaması** – Zaman Çizgisini Büküm ile aşırı derecede zorlayan oyuncuların Paradokslar için zar atması gerekir. Bu aşama ilk çağda atlanır.
- 3 Güçlendirme aşaması** – Oyuncular Eksogiyisileri güçlendirerek İşçilerinin Ana tahtada Hamleler gerçekleştirmesine olanak tanıyabilir.
- 4 Büküm aşaması** – Oyuncular, gelecekte günümüze varlıkları getirmek için mevcut Zaman Çizgisi karosuna Büküm karolarını yerleştirebilirler.
- 5 Hamle turları aşaması** – Oyuncular, herkes pas geçene kadar Oyuncu panolarında ve Ana tahtada dönüşümlü olarak Hamleler gerçekleştirir.
- 6 Temizleme aşaması** – Hamle alanlarından İşçileri ve Eksogiyisileri alın, Darbe ve oyun sonu için kontrol sağlayın ve oyuncuların Odak işaretini bir sonraki Çağa ayarlayın.

1 HAZIRLIK AŞAMASI

Süper Projeyi Ortaya Çıkarın: Bir sonraki Zaman Çizgisi karosunun (yani mevcut karonun sağındaki karonun) üstündeki Süper Projeyi yüzü yukarı çevirin.

Örnek:



Bina tedariklerini kaydırın:

İkincil bir yığın (dört bina türünün her biri için bir tane) oluşturmak için her bir birincil yığının üst binasını yüzü yukarı bakacak şekilde yanına yerleştirin. İkincil yığında zaten binalar varsa, yeni kaydırılan bunların üzerine yerleştirin ve öncekini örtün.

Örnek:



Her birincil ve ikincil yığının en üst binaları Hamle Turları aşamasında İnşa edilebilir.

Örnek:
Hazır İşçileri belirleyin



Örnek:
Hazır Kaynakları belirleyin



Örnek:
Paradoks aşaması

Kontrol etme sırası



Hazır İşçileri belirleyin: İşe Alma Havuzundan geriye kalan tüm İşçileri kaldırın. İşe Alma Havuzu destesinin üst kartını çekin ve kartta gösterilen dört İşçiyi İşe Alma Hamlesinin yanındaki ilgili İşe Alma havuzu yuvalarına yerleştirin. Aynı türden işçiler üst üste istiflenir.

Hazır Kaynakları belirleyin: Maden havuzundan kalan tüm Kaynakları kaldırın. Maden havuzu destesinin üst kartını çekin ve kartta gösterilen beş Kaynağı, Maden Hamlesinin solundaki Maden havuzu yuvalarına yerleştirin. Son olarak, her Altıgen Maden alanının yanındaki ilgili yuvaya bir Uranyum, bir Altın ve bir Titanyum yerleştirin.

ÖNEMLİ: Darbeden sonra, çekilen karttaki en üstteki Kaynağı dikkate almayın ve bunun yerine her zaman en üstteki yuvaya bir Nötronyum yerleştirin.

⌚ 2 PARADOKS AŞAMASI

NOT: Paradoks aşaması yalnızca ikinci Çağ'dan itibaren geçerlidir. Bu kural kitabını okumak ve oyunu öğretmek için, Büküm (Aşama 4) ve Zaman Yolculuğu kavramlarını öğreninceye kadar ilk sefer için bu aşamayı atlamanızı öneririz.

Paradoks zarı

Soldan başlayarak, üzerinde en az bir Büküm karosu bulunan her Zaman Çizgisi karosunu kontrol edin. Her karo için, üzerinde en fazla Büküm karosu bulunan oyuncu(lar) Paradoks zarını bir kez atmalı ve atılan Paradoks jetonlarının sayısını (0, 1 veya 2) almalıdır. Bir Zaman Çizgisi karosunda en yüksek Büküm karosu sayısı için eşitlik varsa, berabere kalan tüm oyuncuların zar atması gerekir.

Anomaliler

Anomaliler, zaman dokusundaki bina noktalarını kapsayan ancak bina olarak sayılmayan tuhaf ve tehlikeli hatalardır. Oyunun sonunda hala yerinde olan her Anomali, -3 Zafer Puanı değerindedir.

Üçüncü bir Paradox jetonunu (her ne şekilde olursa olsun) alan oyuncu, bir Anomaliden anında etkilenir. Bu olduğunda, o:

- Paradoklar için zar atmayı bırakır (eğer kalan atılacak zarları varsa).
- Tüm Paradoks jetonlarını tedarige iade eder (şu anda 3'ten fazla jetonları olsa bile).
- Büküm karolarından birini herhangi bir Zaman Çizgisi kerosundan kişisel tedariklerine geri almayı seçebilir (yalnızca tüm oyuncuların Paradoks zarları çözüldükten sonra).
- Yiğinden bir Anomali kerosu alır ve onu Oyuncu panosunun en soldaki boş bina noktasına yerleştirir (en solda beraberlik varsa oyuncu hangi sırada olacağını seçebilir).

Oyunun sonunda Oyuncu panosunda kalan herhangi bir Anomali kerosu, o oyuncu için -3 Zafer Puanı değerindedir.

NOT: Eğer oyuncular tahmin edilebilirliği tercih ediyorsa, Paradoks zararını hiç kullanmamayı ve zar atıldığında sadece 1 Paradoks almayı kabul edebilirler.

Örnek:



NOT: Boş bina alanı yoksa oyuncu Anomaliyi binalarından herhangi birinin üstüne yerleştirmelidir. Bu bina, onu kaplayan Anomali kaldırılıncaya kadar kullanılamaz.

NOT: Oyundaki bazı yetenekler Paradokların sınırını 3'ün üzerine çıkarabilir.

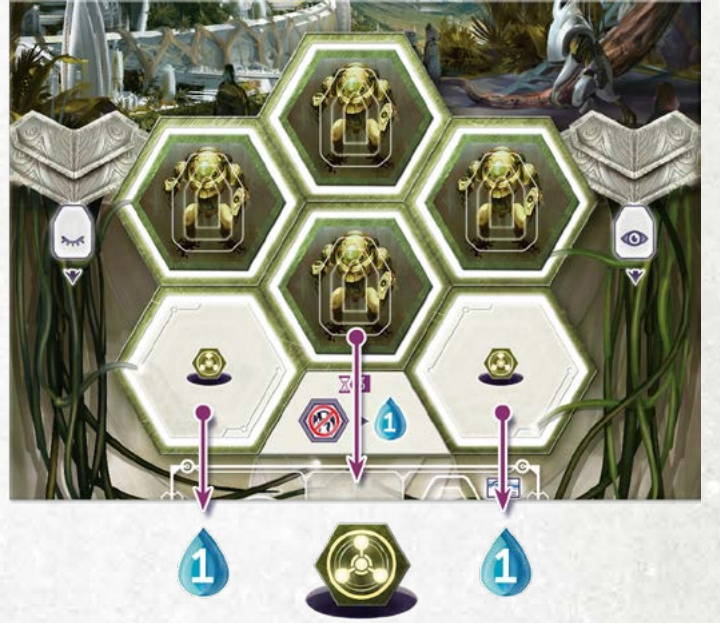
3 GÜÇLENDİRME AŞAMASI

Bu aşamada oyuncular, İşçilerinin Ana tahtada Hamleler gerçekleştirme yolunda Yeni Dünya'nın zorlu koşullarında hayatta kalmalarına yardımcı olacak Yollarının Eksogiyelerini güçlendirebilirler.

İlk Oyuncudan başlayarak saat yönünde her oyuncu:

1. Oyuncu panosunun Altıgen yuvalarına **en fazla 6 Eksogiyi** yerleştirir (yuva başına bir Eksogiyi), alttaki üç yuvaya yerleştirilen her biri için **1 Enerji Çekirdeği** öder.
2. Daha sonra kalan **her boş Altıgen yuvası için 1 Su** alır.

Örnek:



NOT: Oyunu hızlandırmak için oyuncular Eksogiyelerini sırayla güçlendirmek yerine aynı anda güçlendirmeyi kabul edebilirler.

NOT: Darbeden sonra (Sayfa 18'deki "Darbe" bölümüne bakın), üstteki üç Altıgen yuvasından ikisi kapatılacak ve kullanılamayacaktır. Oraya hiçbir Eksogiyi yerleştirilemez ve herhangi bir Su geliri sağlamazlar.

4 BÜKÜM AŞAMASI

Asıl felaketin Dünya'ya getirdiği Nötronyum sayesinde Zaman Yolculuğu artık mümkün. Böylece her Çağda oyuncular gelecekte bir şeyler alacaklarına karar verebilirler. Tek gereken bir karardır; istenilen iyilik hemen ortaya çıkar. Ancak bedava gelmiyor; birkaç Çağ sonra geçmiş benliklerine yönelik iddiayı yerine getirme ve malları geri gönderme sırası oyunculara gelecek, aksi halde zaman-uzay sürekliliğinde delik açma riskiyle karşı karşıya kalacak.

Her oyuncu gizlice 0-2 Büküm karosunu elinde saklar (gizliliği korumak için diğer Büküm karolarını gizleyin). Bunları aynı anda ortaya çıkarın ve mevcut Zaman Çizgisi karosuna yerleştirin (sıra önemli değildir). Oyuncu sırasına göre, her oyuncu seçilen Büküm karosunda/karolarında gösterilen herhangi bir varlığı anında alır. Zaman Çizgisine yerleştirilen her karo daha sonra kurtarılabilir (bkz. Sayfa 16'daki "Enerji Santrali binaları: Zaman Yolculuğu ve Odak") ve tekrar kullanılabilir.

Örnek:



1. Büküm varlıkları ortak tedarikten alınır.
2. Her İşçinin büküm yoluyla alınabilmesi için 1 Su ödenmesi gerekir (insanları Zaman Yarığı'na göndermek onları ciddi şekilde zorlar), aksi halde Büküm karosu seçilemez. Ancak İşçi için büküm yoluyla alınmış Su ile ödeme yapmak mümkündür. Büküm yoluyla alınmış İşçiler, oyuncunun Aktif sütununa yerleştirilir.
3. Büküm yoluyla alınmış Eksogiyeler, Eksogiyesi Altıgen Kullanılmıyor karosu olsa bile, Oyuncu panosunun Altıgen yuvalarından birine yerleştirilir.

5 HAMLE TURLARI

Bu oyunun ana aşamasıdır. Oyun, Birinci Oyuncudan başlayarak saat yönünde turlar halinde devam eder. Sıra kendisine geldiğinde, oyuncu herhangi bir sayıda Serbest Hamle gerçekleştirebilir ve ardından aşağıdakilerden birini yapabilir:

1. Oyuncunun kendi Oyuncu panosundaki herhangi bir boş İşçi alanına (genellikle binalara, Süper Projelere veya Anomalilere) **bir İşçi yerleştirin** ve Hamlesini gerçekleştirin.
2. **Eksogiyesi ile beraber bir İşçiyi** Ana tahtadaki bir Altıgen alanına veya Altıgen havuz alanına yerleştirin ve Hamlesini gerçekleştirin.
3. Çağ boyunca daha fazla İşçi yerleştirmezseniz, **Pas geçin**.

Tüm oyuncular Pas geçtikten sonra Temizleme aşamasına geçin.

Örnek:



ÖNEMLİ: Serbest Hamleler

Serbest Hamlelerin her biri, oyuncunun herhangi bir oynama sırasında Çağ başına bir kez gerçekleştirilebilir. Kullanıldığında, Serbest Hamle noktasını, daha önce gerçekleştirilmiş olduğunu hatırlatmak üzere bir Yol işaretçisiyle kaplayın. Serbest Hamlenin kullanılması oyuncunun sırasını sona erdirmez; oyuncu aynı sırada bir İşçi de yerleştirebilir (veya pas da geçebilir). Yol işaretçilerinin sınırlı olduğu düşünülmektedir; nadiren de olsa bunların bitmesi durumunda, uygun bir yedek kullanın.

Örnek:

Serbest Hamleler genellikle binalarda ve Süper Projelerde görünür, ancak Güç Kullanma ve belirli Lider Yetenekleri de Serbest Hamlelerdir.



6 TEMİZLİK AŞAMASI

A) İŞÇİLERİ GERİ AL

Ana tahtadaki her Eksogiyisiden her İşçiyi ve Oyuncu panosundaki İşçi alanlarına yerleştirilen tüm İşçileri alın. Hamle Motivasyonlu olarak işaretlendiyse, İşçiyi sahibinin Aktif sütununa (Tedarik Hamlesi alanının sağına) yerleştirin; aksi takdirde bunu Yorgun sütununa (Tedarik Hamlesi alanının soluna) yerleştirin.



Yorgun sütunu

Aktif sütunu

Tüm boş Eksogiyisileri Ana tahtadan alın ve her oyuncunun kişisel tedarikine yerleştirin (Oyuncu panosundaki Altigenlere DEĞİL - Eksogiyisilerin yeniden güçlendirilmesi gerekir).

ÖNEMLİ: Darbe sonrasında, eğer bir Eksogiyisi Çöken Başkent Altigeni karosundan alırsa, karoyu Altigen Kullanılmaz tarafına çevirin.

Son olarak, tüm oyuncular tüm Yol işaretçilerini Serbest Hamle yuvalarından alır, böylece bir sonraki Çağda tekrar kullanılabilirler.

B) DARBE İÇİN KONTROL EDİN

Darbe, dördüncü Çağın Temizleme aşamasında meydana gelir. Çözmek için Darbe kurallarına (Sayfa 18) ilerleyin ve ardından buradan devam edin.

C) OYUN SONUNU KONTROL EDİN

Aşağıdaki koşullardan herhangi biri karşılanırsa oyun bu noktada hemen sona erer. Son puanlama için "Oyunu Sonlandırma" kurallarına (Sayfa 19) ilerleyin (ve D adımını atlayın).

- Başkent altyapısının çöküşü: Tüm Çöken Başkent Hamleleri Altigen Kullanılmaz tarafına çevrilmiştir.
- 7. Çağdır.

D) SONRAKİ ÇAĞ

Bu noktada Oyuncu panolarının Altigenlerinde kullanılmamış Eksogiyisiler kaldıysa, bunları kişisel tedariklerine iade edin. Her oyuncunun Odak işaretçisini bir sonraki Çağa karşılık gelen Zaman Çizgisi karosuna taşıyın (daha fazla ayrıntı için "Enerji Santrali binaları: Zaman Yolculuğu ve Odak", Sayfa 16). Her Çağ, her oyuncu için Odağındaki Zaman Çizgisi karosuyla başlar. Bir sonraki Çağa geçin. Başka bir oyuncu ilgili Dünya Konseyi Hamlesini gerçekleştirmediği sürece İlk Oyuncu, önceki Çağdaki ile aynı olacaktır.

HAMLELER

İŞÇİLER VE HAMLE ALANLARI

Anachrony'de dört farklı İşçi türü vardır: Mühendisler, Bilim Adamları, Yöneticiler ve Dahiler. İşçiler, Ana tahtada (Eksogiyisilerle) veya oyuncuların kendi panolarında Hamle alanlarına yerleştirilir ve Hamleler gerçekleştirirler. Bu İşçi türlerinden bazıları belirli Hamlelerde başarılı olurken, diğerlerini gerçekleştiremez.



Dahi

HAMLELERİ YAPARKEN



Bilim adamı



Mühendis



Yönetici

GİBİ DAVRANIRLAR

Dahi, yerleştirildiğinde herhangi bir İşçi türü olarak kullanılabilir özel bir İşçidir.

ÖNEMLİ: Dahi, Dahi olmayan bir İşçi ücreti öderken, Zaman Yolculuğu yoluyla İşçi Büküm karolarını alırken veya Tahliye puanlama koşulları için diğer İşçilerin yerine KULLANILAMAZ.

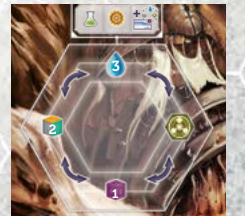
Bir oyuncunun İşçisi, Oyuncu panosundaki Aktif sütunundayken (tahtada meşgul olanların veya Yorgun sütununda bulunanların aksine) Aktif olarak kabul edilir. Hamleleri gerçekleştirmek için yalnızca Aktif İşçiler kullanılabilir veya zaman Yolculuğu aracılığıyla Büküm karolarını almak için geri döndürülebilir. Ancak hem Aktif hem de Yorgun İşçiler, İşçi maliyetlerini ödemek için kullanılabilir (genellikle Süper Projelerde).

Oyunda üç farklı türde Hamle alanı vardır:

Örnek:



Örnek:



1. **Altigen alanlar:** Ana tahtadaki Hamle alanları Altigen şeklindedir, çünkü İşçilerin buralara güçlendirilmiş bir Eksogiyisi içinde yerleştirilmesi gerekir. Ana tahtadaki bir Altigen alanı, oraya bir İşçi yerleştirildikten sonra Çağın geri kalanı boyunca kullanılmaz hale gelir. Aynı Hamleyle ilişkili farklı Altigen alanlarının belirli bir sırayla doldurulması gerekmez.

2. **Altigen Havuz alanları:** Altigen Havuz alanları, Altigen alanlarına benzer şekilde çalışır; tek farkı, her zaman kullanılabilir olmaları ve üzerlerine herhangi bir sayıda İşçinin (bir Eksogiyisiyle) yerleştirilebilmesidir.

3. **İşçi alanları:** Oyuncu panolarında (binalar, Süper Projeler ve Anomaliler dahil), İşçi alanları her Çağ için yalnızca bir kez kullanılabilir. İşçilerin bu alanlara gönderilmeleri için Eksogiyasilere ihtiyaçları yok.

Örnek: İşçi alanları



Hamle alanlarıyla ilişkili ek özellikler olarak bunlardan bazıları:

- İşçi kısıtlamaları vardır – Yalnızca resimde görülen türdeki İşçiler (veya Dahiler) bunlara yerleştirilebilir.
- Belirli bir İşçi (veya Dahi) tipinin kendilerine yerleştirilmesi durumunda ek avantajlar sağlar.
- İlgili bir (Su veya Kaynak) maliyeti vardır – Bu varlıklara bir İşçi yerleştirmek için bu varlıkların harcanması gerekir.
- İşçiler "Motivasyonlu" – Bu alanlardaki işçiler, İşçileri Geri Alma aşamasında Aktif sütuna yerleştirilir.

Her Hamlenin ayrıntılı kuralları ve İşçi kısıtlamaları sonraki bölümlerde açıklanmaktadır.

ANA TAHTA HAMLELERİ

Başkent Hamleleri: İnşa Etme, İşe Alma ve Araştırma Başkent Hamleleridir. Darbeden sonra, Başkent Hamle alanları, alanla ilgili iyileştirilmiş özellikler sağlayan Çöken Başkent karolarıyla kaplanırken, İşçiyile ilgili olağan kısıtlamalar ve avantajlar hâlâ geçerlidir (ayrıntılar için bkz. "Darbe", Sayfa 18). Dünya Konseyi Hamlesi ile yalnızca Başkent Hamleleri kopyalanabilir (daha sonra bakınız).

Başkent Hamlelerinin her birinde 3 adet kullanılabilir Altıgen alan bulunur:

1. Üst alan – değiştirici yok.
2. Orta alan – 1 Su ödemesi gerekmektedir.
3. Daha alttaki alan – 2 Su ödemesi gerekir (yalnızca 4 oyunculu oyunlarda mevcuttur).



İNŞA ETME

Aşağıdaki iki seçenektен birini seçin:

1. 8 bina yığınının (her bina tipinin birincil ve ikincil yığınları) herhangi birinin üstünden açık bir bina seçin, ardından binayı Oyuncu panonuzun ilgili satırının en soldaki boş noktasına yerleştirin ve yerinde belirtilen masraflarını ödeyin.

- Bir bina tipi için boş yer yoksa o tipte başka bina inşa edemezsiniz.
- Birincil yığından bir bina seçilmişse, altındaki bina hemen kullanılabilir hale gelir.
- İkincil yığından bir bina seçilmişse, altında bir bina varsa hemen (tekrar) kullanılabilir hale gelir.

Örnek:



2. Odaktaki Süper Projeyi oluşturun (yani, Odak işaretçinizin bulunduğu Zaman Çizgisi karosunun üstündeki proje). Varsayılan olarak bu, mevcut Çağın Zaman Çizgisidir ancak Odak, Zaman Yolculuğu yoluyla değiştirilebilir. Süper Projeyi Oyuncu panonuzun en soldaki yatay olarak bitişik iki boş noktasına yerleştirin (birkaç satır berabere ise hangi satıra yerleştireceğinizi seçebilirsiniz). Panoda basılı maliyetleri göz ardı edin ve bunun yerine Süper Projenin kendisinde belirtilen maliyetleri (Atılımlar dahil) ödeyin. Bir Süper Projenin inşaat maliyetinde İşçi varsa, Aktif veya Yorgun sütunlarından ödeme yapılabilir.

Örnek:



İşçi özellikleri

- Yönetici tarafından etkinleştirilemez.
- Bir Mühendis tarafından etkinleştirilirse, Hamlenin toplam maliyetinden 1 Titanyum çıkarın.



İŞE ALMA

İşe Alma havuzundan bir İşçi seçin ve onu Oyuncu panonuzun Aktif sütununa ekleyin. Ayrıca seçilen İşçinin türüne göre bir bonus da alırsınız:

- Bilim Adamı: 2 Su.
- Mühendis: 1 Enerji Çekirdeği.
- Yönetici: 1 Zafer Puanı.
- Dahi: Yukarıdaki üç bonustan herhangi biri.



İşçi özellikleri:

- Bir Bilim Adamı tarafından etkinleştirilemez.
- Bir Mühendis tarafından etkinleştirilirse, bir Dahi seçemezsiniz (yalnızca bir Bilim Adamı, bir Mühendis veya bir Yönetici).



ARAŞTIRMA

Bir Araştırma zarını (şekil veya simge) istediğiniz yüze yerleştirin ve diğerini yuvarlayın. Zarların gösterdiği şekli ve simgeyi içeren bir Atılım karosu alın. Zarın üstündeki "?" simgesi, seçtiğiniz herhangi bir simgeyi temsil eder. Simge zarını "?" konumuna ayarlayamazsınız.



Şekil zarı



Simge zarı



Zaman yolculuğu



Savaş



Genetik



Teknoloji



Toplum

Örnek:



NOT: Denk gelen Atılım'ın mevcut olmaması durumunda, seçtiğiniz zarlardan birini yeniden atın.

İşçi özellikleri

- Yalnızca bir Bilim Adamı tarafından etkinleştirilebilir.



DÜNYA KONSEYİ

Daha fazla boş alanı olmayan bir Başkent Hamlesi (İnşaat, İşe Alma, Araştırma) seçip gerçekleştirebilirsin.

Kopyalanan Başkent Hamlesinin işçi kısıtlamaları ve faydaları, Dünya Konseyi'ne yerleştirilen İşçi için geçerlidir, ancak alanla ilgili özellikler (örneğin, Altıgenlerdeki Su maliyetleri ve Çöken Başkent karosu bonusları) geçerli değildir.

Örnek:



NOT: Birinci Oyuncu olabilmek için, tüm Başkent Hamlelerinde hala kullanılabilir İşçi alanları olsa bile sol Dünya Konseyi alanına bir İşçi yerleştirebilirsiniz. Bu durumda İlk Oyuncu olursunuz ancak bir Hamle gerçekleştiremezsiniz.

İşçi özellikleri:

• Bu Hamlenin işçi kısıtlamaları ve/veya bonusları, kopyalanan Başkent Hamlesininkilerle aynıdır.

Dünya Konseyi'nin 2 kullanılabilir Altıgen alanı vardır:

1. Sol alan – 2 Su öder ve İlk Oyuncu olursunuz (bu Hamle alanının yanındaki noktada önceki İlk Oyuncunun sancağını değiştirin).
2. Sağ alan – 1 Su ödemez gerekir.

Örnek:



ÖNEMLİ: Darbeden sonra, Başkent Hamleleri her zamanki gibi Dünya Konseyi aracılığıyla kopyalanabilir. Bu noktada, Başkent Hamlelerinin her alanı bir Eksogiyisi tarafından işgal edilmiş veya Altıgen Kullanılamaz karesuyla kaplanmış olsa bile bir Başkent Hamlesi kopyalanabilir.



MADEN KAYNAĞI

Maden havuzundan seçtiğiniz 1 Kaynağı alın.

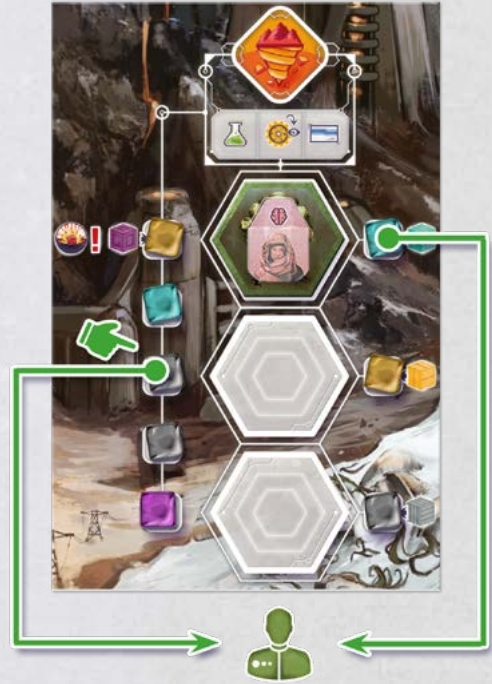
İşçi özellikleri

• Bir Mühendis tarafından etkinleştirilirse Motivasyonlu kalır.

Maden Kaynağında 3 kullanılabilir Altıgen alan vardır:

1. Üst alan – Maden havuzundan alınan Kaynağa ek olarak bir Uranyum alın.
2. Orta alan – Maden havuzundan alınan Kaynağa ek olarak bir Altın alın.
3. Alttaki alan – Maden havuzundan alınan Kaynağa ek olarak bir Titanyum alın.

Örnek:



SUYU ARITMA



Su Kaynağından 3 Su alın.

İşçi özellikleri

• Bir Bilim Adamı tarafından etkinleştirilirse, 1 ek Su alın.

Suyu Arıtmada herhangi bir sayıda İşçinin yerleştirilebileceği bir Altıgen Havuz alanı vardır.



GÖÇEBELERLE TİCARET



Aşağıdakilerden birini seçebilirsiniz:

- 3 Suyu 1 Enerji Çekirdeğiyle Değiştirin; ya da tam tersi.
- 1 Enerji Çekirdeğini 1 Nötronyumla değiştirin; ya da tam tersi.
- 1 Nötronyumu herhangi bir 2 Titanyum, Uranyum veya Altınla değiştirin; ya da tam tersi.
- Herhangi 2 Titanyum, Uranyum veya Altını 3 Suyula değiştirin; ya da tam tersi.

İşçi özellikleri

• Yönetici tarafından etkinleştirilirse, yukarıdaki seçenekler arasından iki kez (biri ardına) seçim yapabilirsiniz.

Göçebelerle Ticarete herhangi bir sayıda İşçinin yerleştirilebileceği bir Altıgen Havuz alanı vardır.



TAHLİYE

Bu Hamle alanı yalnızca Darbeden sonra kullanılabilir. Her oyuncu tarafından oyun başına yalnızca bir kez ve yalnızca Yol panosunda belirtilen koşulu karşılamaları durumunda alınabilir. Yol işaretçilerinizden birini Tahliye karosundaki en üstteki boş yuvaya yerleştirin ve Tahliye koşulu altında Yol panonuzda belirtilen Zafer Puanlarını alın.

Yol işaretçinizi -3 Zafer Puanı işaretçisinin bulunduğu noktaya yerleştirirseniz, Tahliyeniz için 3 daha az Zafer Puanı alırsınız (minimum 0'a kadar). Tahliye Hamlesi için alınabilecek maksimum Zafer Puanı sayısı 30'dur.



Yol panosu ayrıca belirli varlıkları ve ilgili Zafer Puanı oranını da ele alır. Tahliye Hamlesini gerçekleştirdiğinizde elinizde bulunan varlığın miktarına bağlı olarak ek Zafer Puanı alırsınız. Puan verdikten sonra bu varlıkları elinizde tutarsınız.

İşçi özellikleri

• Tahliye Hamlesi herhangi bir İşçi tarafından gerçekleştirilebilir.

Tahliye, herhangi bir sayıda İşçinin yerleştirilebileceği bir Altıgen Havuz alanına sahiptir, ancak her oyuncu bu Hamleyi oyun başına yalnızca bir kez gerçekleştirebilir.



— OYUNCU PANOSU HAMLELERİ —

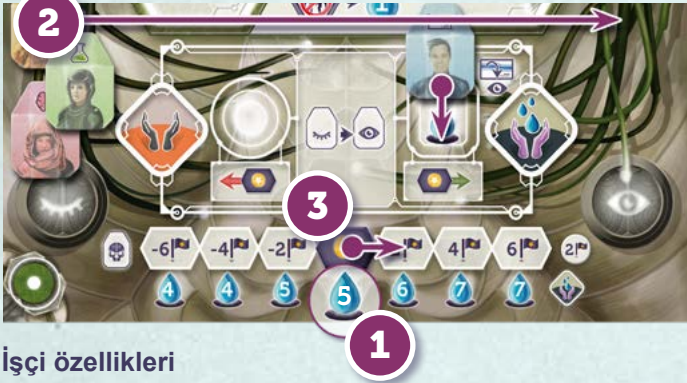
Oyuncu panolarındaki tüm alanlar ya İşçi alanlarıdır ya da Serbest Hamlelerdir — Bunları etkinleştirmek için Eksogiyilere gerek yoktur.



TEDARİK

Tedarik Hamlesi, her Oyuncu panosunda Aktif ve Yorgun sütunları arasında basılmıştır. Moral yolundaki mevcut konumunuzun altındaki Su sembolü (1) üzerinde yazılı olan sayıya eşit Su harcayın, ardından tüm İşçilerinizi Yorgun sütunundan Aktif sütununa (2) taşıyın (daha sonra aynı Çağdaki Hamle turlarında kullanılmaya hazır olarak). Son olarak Moral yolunda (3) (sağa doğru) bir adım ilerleyin. Zaten maksimum Moraldeyseniz, Moral yolunda ilerlemek yerine, Moral yolunun sağ ucunda gösterilen sayıda ZP alırsınız.

Örnek:



İşçi özellikleri

- Bir Yönetici tarafından etkinleştirilirse Motivasyonlu kalır.



GÜÇ KULLANMA

Güç Kullanma Hamlesi, her Oyuncu panosunda Aktif ve Yorgun sütunları arasında basılmıştır. Güç Kullanma, Serbest bir Hamledir ve İşçi gerektirmez. Yol işaretçilerinizden birini yuvaya (1) yerleştirin, ardından tüm İşçilerinizi Yorgun sütunundan Aktif sütununa (2) taşıyın (aynı Çağın sonraki Hamle turlarında kullanılmaya hazır olarak). Son olarak Moral yolunda (3) bir adım geriye (sola) düşersiniz. Zaten minimum Moral seviyesindeyseniz Moral yolunda geriye düşmek yerine seçtiğiniz bir İşçiyi kaybedersiniz.

Örnek:



ENERJİ SANTRALİ BİNALARI: ZAMAN YOLCULUĞU VE ODAK

Enerji Santrali binaları, Zaman Yarığını oluşturarak zamanın manipülasyonuna olanak tanır. Oyuncular, Zaman Yarığının Odağı'nı daha önceki bir Zaman Çizgisi kerosuna çevirmek için bunları etkinleştirebilirler. Her Güç Santrali, menzili olarak oyun terimleriyle ifade edilen bir güç ve karmaşıklık derecesine sahiptir. Santralinizi devreye aldığınızda aşağıdaki adımları sırasıyla gerçekleştirebilirsiniz:

1. Odak işaretçinizi, Enerji Santralinin aralığından daha solda olmayan herhangi bir geçmiş Zaman Çizgisi kerosunun üzerine getirin. (Mevcut Çağın Zaman Çizgisi kerosundan ölçülür, Darbe kerosu dikkate alınmaz. Menziller birikimli değildir.) Ayrıca, kullanılan Güç Santrali'nin menziline olduğu sürece Odak işaretçinizi aynı geçmiş Zaman Çizgisi üzerinde bırakmayı da seçebilirsiniz. Bir Güç Santrali kullandıktan sonra mevcut Çağda Odak işaretçinizi asla alamayabilirsiniz.

2. İsteğe bağlı olarak bir varlığı Zaman Yarığı'na geri gönderebilirsiniz. Odağın ayarlandığı Zaman Çizgisinde bulunan kendi Büküm karolarınızdan birini seçin ve Kaynak/Su/İşçi/Eksogiyisi bu Büküm kerosunda harcayın. Son olarak, harcanan varlığa karşılık gelen Büküm kerosunu Odaklanmış Zaman Çizgisi kerosundan çıkarın ve kişisel tedarigiinize iade edin.



Örnek:

1. Odağı Ayarlayın
2. Büküm kerosunu ödeyin ve kaldırın
3. Zaman Yolculuğu yolunda ilerleyin



NOT: Bu, zamanında geri gönderilen varlıkları temsil eder ve "teknik olarak" harcanan bu mallar, görünüşte "bedava" olarak, geçmişte aldığınız malların aynısıdır.

ÖNEMLİ: İşçiler Aktif sütundan harcanmalı ve bir Eksogiyisi güçlendirilmiş olarak geri gönderilmelidir (Oyuncu panosundaki Altıgenlerin birinden).

3. 1. ve 2. adımların ikisini de uyguladıysanız, Zaman Yolculuğu işaretçinizi Oyuncu panonuzda bir adım sağa hareket ettirin. Zaman Yolculuğu parkurundaki her adım, oyunun sonunda Zafer Puanı değerinde olacak ve Yol'un Zaman Yolculuğu teknolojisini kullanmada kaydettiği ilerlemeleri temsil edecek.

ÖNEMLİ: Bir Büküm karesi başka bir şekilde kaldırılırsa (bir binanın geri alma yeteneği kullanılarak veya bir Anomali yerleştirilirken), Zaman Yolculuğu işaretçisi hareket etmez.

NOT: Daha önceki Çağların Süper Projeleri, Odak'ta oldukları sürece İnşa Hamlesi kullanılarak oluşturulabilir (bkz. İnşa Etme Hamlesi).

ANOMALİLER

Bir inşaat alanı bazen bir Anomali tarafından kapsanabilir (bkz. "Paradoks aşaması"). Bir Hamle olarak, bir oyuncu bir İşçiyi bir Anomaliye yerleştirebilir ve onu mühürlemek için 2 Titanyum/Uranyum/Altın artı 2 Su veya 1 Nötronyum artı 2 Su haralayabilir. Anomaliyi ve İşçiyi derhal kaldırın ve ilgili genel tedariklerine geri koyun. Bir Anomalinin kaldırılması nedeniyle Oyuncu panosunda boşluklar oluşması mümkündür - daha sonra oraya yeni binalar ve hatta Süper Projeler inşa edilebilir.



İşçi özellikleri

- Anomalinin üzerine yerleştirilen (ve böylece kaldırılan) İşçi derhal genel tedarığe geri gönderilir

DiĞER BİNALAR VE SÜPER PROJELER

Bir bina veya Süper Proje Oyuncu panosuna yerleştirildiğinde sahibinin kullanımına sunulur. Sağladıkları yetenekler ve faydalar dört kategoriden birine girer:

1. **İşçi Hamleleri**, diğer Oyuncu panosu İşçi alanları gibi çalışır. Bazı Hamle alanlarında İşçi kısıtlamaları veya avantajları veya bunların alınmasıyla ilgili maliyetler bulunabilir. Bazıları İşçiyi Motivasyonlu Tutabilir.
2. **Serbest Hamlelerin** her biri, Hamle Turları aşamasında oyuncunun pas geçtiği sıra dahil olmak üzere oyuncunun herhangi bir oynama sırasında Çağ başına bir kez gerçekleştirilebilir. Kullanıldığında, daha önce gerçekleştirilmiş olduklarını hatırlamak için bunları Yol işaretçileriyle kaplayın.
3. **Pasif yetenekler**, oyun boyunca etkisini sürdüren ve/veya son skoru etkileyen bir fayda sağlar.
4. **Tek seferlik yetenekler**, bina veya Süper Proje inşa edildiğinde bir kez gerçekleştirilir.



Belirli binaların ve Süper Projelerin ayrıntıları Ek'te bulunabilir.



DARBE



4. Çağın sonunda asteroit çarpması Dünya'nın ıssız bir kısmına çarparak sonunda Başkenti yok edecek bir felaketi başlatır. Oyuncuların yapmaları gerekeni yapmak ve şehrin bazı kısımlarını tahliye etmeye çalışmak için yalnızca birkaç sırası var, bu da insanlığın geleceğine karar vermede daha fazla etkiyi güvence altına alıyor.

TAHLİYE

Tahliye Hamlesi karosunu "B" (hasarlı) tarafına çevirerek Tahliye Hamlesini ortaya çıkarın. 2/3/4 oyunculu bir oyunda "-3 Zafer Puanı" işaretini üstten ikinci/üçüncü/dördüncü noktaya yerleştirin.

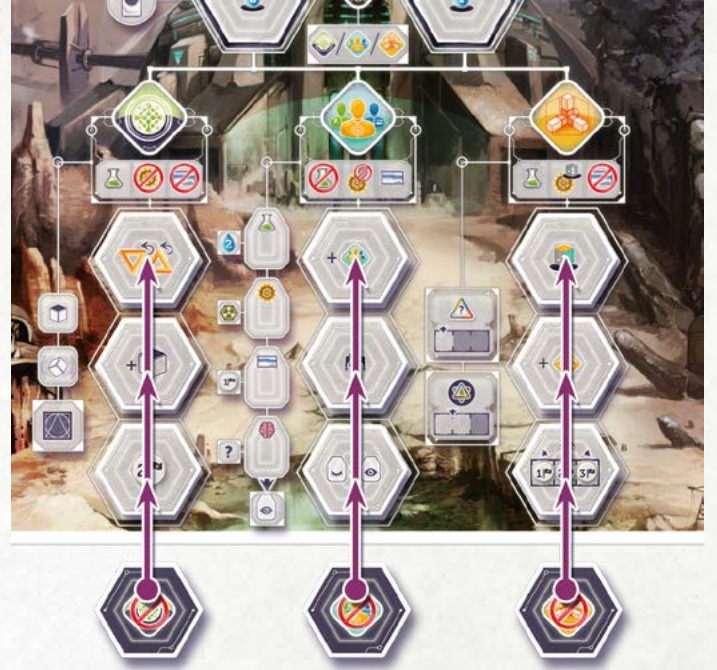


ÇÖKEN BAŞKENT KAROLARI

Darbenin ardından Başkent'in yapıları çökmeye başlar. Bu nedenle, oyuncuların oyunun geri kalanında gerçekleştirebilecekleri Başkent Hamlelerinin (İnşa Etme, İşe Alma, Araştırma) sayısı kesinlikle sınırlı olacaktır.

Çöken Başkent karolarını Hamlelerine göre üç yığına ayırın. Her yığından rastgele 2/2/3 Altıgen seçin (2/3/4 oyuncu için) ve bunları kullanılabilir tarafları yukarı bakacak şekilde Başkent Hamleleri Altıgenlerine yerleştirin.

Çöken Başkent karoları, Başkent Hamlelerinin daha güçlü, "son çare" versiyonlarını sağlar (İşçi kısıtlamaları hâlâ geçerlidir). Oyuncu Başkent Hamlesini gerçekleştirmenin yanı sıra karo üzerinde gösterilen bonusu da alır. Bu bonusların ayrıntılı bir listesini Ek'te bulabilirsiniz.



Temizleme aşamasının İşçileri Geri Alma adımında, bir Eksogiyisi alınmışsa her Çöken Başkent karosunu kullanılmayan tarafına çevirin.

HATIRLATMA: Son Çöken Başkent kerosu bu şekilde çevrildiğinde, içinde bulunulan Çağın sonunda oyun sona erecektir.

ÖNEMLİ: Dünya Konseyi noktaları, ilgili Başkent Hamlesinde boş Altıgen noktası kalmadığında Başkent Hamlelerini gerçekleştirmek için (Çöken Başkent kerosu bonusları göz ardı edilerek) hala kullanılabilir.

KULLANILAMAYAN ALTİGEN KAROLARI

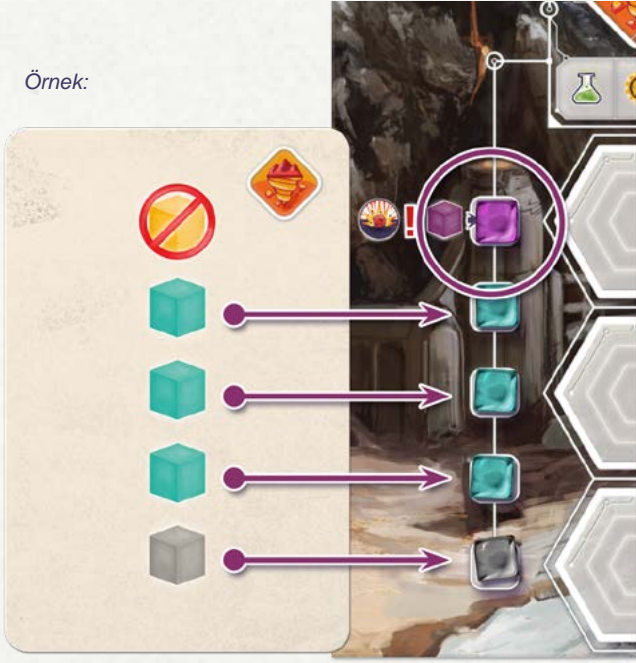
Yolların başkentleri Darbe için az çok hazırlıklı olsa da, bir miktar hasar kaçınılmazdır. Her Oyuncu panosunun üst sırasındaki üç Eksogiyisi Altıgen alanından ikisini Kullanılmayan Altıgen kerosuyla kaplayın. Oyuncular artık bu Karolardaki Eksogiyisileri güçlendiremez ve onlar için herhangi bir Su geliri elde edemezler.



NÖTRONYUM

Darbe, Dünya'daki Nötronyum miktarını daha da artırır. Darbe Sonrası Çağlarda, çekilen Maden havuz kartının en üstteki Kaynağını göz ardı edin ve bunun yerine en üstteki yuvaya bir Nötronyum yerleştirin.

Örnek:



OYUN SONU

Oyun, son Başkent Hamle alanının kullanılamaz hale geldiği Çağın sonunda veya son Çağ (7.) bittiğinde sona erer.

SÜRECİ ÇÖZÜN

Bu noktada oyuncuların Zaman Çizgisi ile ilgili yaşadıkları sorunları çözmeleri gerekiyor. Onları Zaman Çizgisinden kaldırmak için bekleyen tüm Büküm karolarını tamamlamaları gerekir. İşçilerin yine de Aktif sütundan alınması ve Eksogiyisilerin de güçlendirilmiş olması gerekir. Bu uzaklaştırmalar Zaman Yolculuğu olarak sayılmaz: oyuncular Enerji Santrallerini kendileri için kullanmazlar, puan almazlar ve Zaman Yolculuğu işaretçisini ilerletmezler.

OYUN SONU KOŞULLARINI PUANLAYIN

Ana tahtanın üzerindeki beş Oyun Sonu Koşulu kartına bakın. Her oyuncu, karşılaştığı bu koşulların her biri için 3 ZP alır. Beraberlik durumunda, beraberliğe dahil olan tüm oyuncular toplam tam puan alır.

SON PUANLAMA

Mevcut Skor Çizelgesini kullanarak binalardan, Anomalilerden, Süper Projelerden, Zaman Yolculuğundan, Moralden, Zafer Puanı jetonlarından, Zaman Çizgisi cezalarından ve Oyun Sonu Koşullarından puan toplayın. Her bir Atılım 1 ZP değerindedir. Ayrıca, farklı şekillerdeki (yani Daire, Üçgen, Kare; simgelerin eşleşmesi zorunlu DEĞİLDİR) üç Atılımdan oluşan bir set, set başına ek 2 ZP değerindedir.

Örnek:



En fazla Zafer Puanına sahip Yol Başkenti, Dünya Konseyi'nin yeni merkezi olur ve böylece oyunu kazanır. Beraberlik durumunda, kazananı en çok Su, ardından toplam Kaynakların çoğu belirler. Hâlâ kararsızsanız oyuncular zaferi paylaşır; Konsey aralarında dönüşümlü olarak yer alır.

SIKLIKLA GÖZDEN GEÇİRİLEN KURALLAR

- Dahiler, Hamle alanlarına yerleştirildiğinde herhangi bir türde İşçi olarak kullanılabilir, ancak başka türde bir İşçi olarak harcanamaz veya bir İşçi Büküm karosunu kaldırmak için zamanda geriye GÖNDERİLMEZ.
- Bir Hamlenin İşçi maliyetini ödediğinizde (genellikle Süper Projeler oluştururken), İşçi Aktif veya Yorgun sütunlarından harcanabilir, ancak meşgul olan (yani şu anda bir Hamle alanında bulunan) İşçiler harcanamaz.
- Odak kaydırılırken bir İşçi bir Büküm karosu için geri döndürüldüğünde, yalnızca Aktif sütundan alınabilir (çünkü geçmişte Aktif olarak bükülmüştü).
- İlgili varlığı geri getirerek geçmiş bir Zaman Çizgisi karosundan bir Büküm karosunu kaldırabileceğiniz tek zaman Odağı o karoya kaydırduğunuz andır. Zaman Yolculuğu parkurunda yalnızca ilgili varlığı ödeyerek bir Büküm karosunu geri getirirseniz ilerleyebilirsiniz.
- Mevcut Zaman Çizgisi karosundaki Büküm karoları Güç Santralleri ve Odak aracılığıyla kaldırılamaz ancak belirli binaların, Anomalilerin ve Süper Projelerin geri alma yetenekleri kullanılarak kaldırılabilir.
- Darbe karosu Zaman Çizgisi/Çağ olarak sayılmaz ve Enerji Santralleri kullanılırken hesaba katılması gerekmez.

OPSİYONEL KURALLAR

OYNANIŞ VARYANTI - ALTERNATİF ZAMAN ÇİZGİSİ

Alternatif Zaman Çizgisi oynanış varyantıyla oyuncular Büküm aşamasına başka bir stratejik değişiklik daha ekleyebilirler.



Zaman Çizgisini ayarladıktan sonra, her Zaman Çizgisi karosunu alternatif (kızıl renkli) tarafına çevirin. Bu taraftaki bazı Büküm slotlarının kendileriyle ilişkili bonusları veya cezaları vardır. Alternatif Zaman Çizgisi ile oynarken, oyuncuların gizli Büküm karolarını ortaya çıkarırken ve yerleştirirken standart oyuncu sırasını (İlk Oyuncudan başlayarak saat yönünde) takip etmeleri gerekir. Büküm karolarını ortaya çıkarma ve yerleştirme sırası bir oyuncuya geldiğinde, bunları oklarla gösterilen sırayla ilk boş yuvaya/yuvalara yerleştirmelidirler. Aynı anda iki Büküm karosunu yerleştirmeyi seçerlerse, bunları yerleştirecekleri sırayı da seçebilirler. Bonus veya ceza sembolü olan bir yuvaya bir Büküm karesi yerleştirilirse, oyuncu bu bonusu veya cezayı anında alır. Alternatif Zaman Çizgisi kutucuklarında aşağıdaki bonuslar görünebilir:



İlham Verici Mesaj: 1 Moral Kazanın



Şanlı Gelecek: 1 Zafer Puanı Kazanın



Paralel Zaman Çizgisi: Buraya yerleştirilen Büküm karosundaki varlıklardan bir tanesini daha alın.



Kararlı Zaman Yarığı: 1 Paradoksu Kaldır

Alternatif Zaman Çizgisi kutucuklarında aşağıdaki cezalar görünebilir:



Korkunç Mesaj: 1 Moral Kaybedin



Çöken Zaman Yarığı: 1 Paradoks kazanın

NOT: Daha sonra Zaman Yolculuğu yoluyla bir Paralel Zaman Çizgisi yuvasındaki bir Büküm karosunu geri getirirken, oyuncunun yine de ilgili varlıklardan yalnızca birini ödemesi gerekir (Büküm karosunu yerleştirirken iki tane almış olsa bile).

OYNANIŞ VARYANTI - BAŞLANGIÇ VARLIĞI TASLAĞI

Oyuncular, Başlangıç Varlık Taslağını kullanarak her oyunda Yollarının başlangıç varlıklarına daha fazla çeşitlilik ekleyebilirler.

Kurulum sırasında, her oyuncuya Yol panosunda gösterilen Başlangıç Varlıklarını vermek yerine, her oyuncuya şunları verin:

- 2 Bilim Adamı (Aktif)
- 1 Mühendis (Aktif)
- 2 Enerji Çekirdeği
- 2 Su



Daha sonra her oyuncuya aşağıdaki sayıda Başlangıç Varlık kartını dağıtın:

- 2 oyunculu bir oyunda 8
- 3 oyunculu bir oyunda 5
- 4 oyunculu bir oyunda 4



Bundan sonra her oyuncu elinden bir kart seçer, kapalı olarak önlerine koyar ve kalan kartları sağındaki oyuncuya geçirir. Her oyuncu dört kart seçene kadar bu işlemi tekrarlayın. Kalan kartları kutuya geri koyun (2 oyunculu oyunda 8, 3 oyunculu oyunda 3). Tüm oyuncular, seçtikleri dört kartta yazılı olan varlıkları alırlar.

Son olarak her oyuncu seçtiği kartların altındaki sayıları toplar. En düşük toplamı alan oyuncu, ilk Çağın İlk Oyuncusu olacaktır. Beraberlik olması durumunda en düşük numaralı kartı alan oyuncu İlk Oyuncu olacaktır.

OYNANIŞ VARYANTI - OYUN SONU KOŞULLARI TASLAĞI

Oyun Sonu Koşulları Taslağı ile oyuncular, oyunun sonunda neyin ek Zafer Puanına degeceği konusunda daha fazla kontrole sahip olacak.

5 Oyun Sonu Durumu kartını rastgele seçmek yerine:

- 2 oyunculu bir oyunda her oyuncuya 4 dağıtılır, ardından her oyuncu aynı anda dört karttan ikisini seçip ortaya çıkarır.
- 3 ve 4 oyunculu bir oyunda her oyuncuya 2 dağıtın, ardından her oyuncu aynı anda ikisinden birini seçip ortaya çıkarır.

Son olarak, dağıtılmamış kartlardan birini seçin (3 oyunculu oyunda iki tane) ve onu önceden seçilen kartlara ekleyin. Oyuncuların artık oynayabilecekleri 5 Oyun Sonu Koşulları kartı olacak.

BİNA DETAYLARI

Oyunun sonunda her bina, karonun sol alt köşesinde yazılı olan belirli sayıda Zafer Puanı değerindedir.

Kısaltmalar:

S - Su

U - Uranyum

A - Altın

T - Titanyum

N - Nötronyum

ZP - Zafer Puanı

x - Herhangi bir miktar



Enerji Santralleri:

101: Herhangi Bir İşçi: Odağı önceki Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın.

102-103: Herhangi Bir İşçi: Odağı, geçerli Çağın karosundan en fazla 2 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın.

104: Bilim Adamı: Odağı, mevcut Çağın karosundan en fazla 2 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın.

105-106: Herhangi Bir İşçi: Odağı, geçerli Çağın karosundan en fazla 3 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın.

107: Herhangi bir İşçi, 1 U harcayın: Odağı mevcut Çağın karosundan en fazla 3 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın. 1 ZP alın.

108: Bilim Adamı (Motivasyonlu): Odağı, mevcut Çağın karosundan en fazla 2 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın.

109: Bilim adamı, 1 N harcayın: Odağı, mevcut Çağın karosundan 3 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın. 2 ZP alın.

110: Herhangi bir İşçi, 1 S harcayın: Odağı mevcut Çağın karosundan en fazla 4 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın.

111: Herhangi Bir İşçi: Odağı, mevcut Çağın karosundan en fazla 3 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın. Bu binayı inşa ettiğinizde, Büküm kararlarınızdan birini Zaman Çizgisi karosundan derhal tedarikinize geri gönderebilirsiniz (ZP puanı almadan).

112: Herhangi bir İşçi, x S harcayın: Odağı, mevcut Çağın karosundan önce x kadar Çağ'a kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın. 1 ZP alın. Laboratuvar #401 ve #402, ödemeniz gereken S miktarını en az 1'e düşürür.

113: Herhangi bir İşçi, x T/U/A harcayın (minimum 1): Odağı mevcut Çağın karosundan önceki Zaman Çizgisi karosunu x Çağa ayarlayın. x ZP alın. Odağı x'ten daha geriye ayarlamak için Laboratuvar #401 ve #402'yi kullanabilirsiniz, ancak yine de yalnızca x ZP alırsınız.

114: Bilim adamı, 1 S harcayın: Odağı, mevcut Çağın karosundan en fazla 3 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın, ardından bu işlemi tekrarlayın.

115: Herhangi bir İşçi, 1 A harcayın: Odağı mevcut Çağın karosundan en fazla 3 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın. 1 ZP alın.



Fabrikalar:

201: Herhangi Bir İşçi (Motivasyonlu): 2 T alın.

202: Herhangi bir İşçi, 1 S harcayın: 3 T alın.

203: Herhangi bir İşçi (Motivasyonlu), 1 S harcayın: 1 T/U/A alın.

204: Herhangi Bir İşçi (Motivasyonlu): 1 A alın.

205: Herhangi bir İşçi, 1 S harcayın: 2 A alın.

206: Herhangi Bir İşçi (Motivasyonlu): 1 U.

207: Herhangi bir İşçi, 1 S harcayın: 2 U alın.

208: Herhangi bir İşçi, 1 A + 1 S harcar: 1 N + 1 ZP alır.

209: Herhangi bir İşçi, 1 U + 1 S harcar: 1 N + 1 ZP alır.

210: Mühendis, 3 S harcayın: 3 T/U/A veya 1 N alın.

211: Mühendis (Motivasyonlu), 1 T harcayın: 1 Enerji Çekirdeği alın.

212: Mühendis: 1 Enerji Çekirdeği alın.

213: Mühendis, 2 T/U/A harca: 2 Enerji Çekirdeği alın.

214: Mühendis, 3 S harca: 2 Enerji Çekirdeği al.

215: Serbest Hamle: 1 S'yu 1 T/U/A ile değiştirin.



Yaşam Destekleri:

301-302: Serbest Hamle: 1 S alın. Bu binayı inşa ettiğinizde hemen 3 S alın.

303-304: Serbest Hamle: 2 S alın.

305-306: Herhangi Bir İşçi (Motivasyonlu): 3 S alın.

307-308: Yönetici: 5 S alın.

309: Herhangi bir İşçi, 1 N harcayın: 8 S alın.

310: Herhangi Bir İşçi (geri alındığında ölür): 7 S alın

311-312: Pasif: Tedarik Hamlesinin S maliyeti yarıya indirilir ve yukarı yuvarlanır. Hem 311 hem de 312'ye sahipseniz Tedarik Hamlenizin S maliyeti yoktur.

313: Herhangi bir İşçi (Motivasyonlu), 1 U harcayın: 6 S + 1 ZP alın.

314: Herhangi bir İşçi (Motivasyonlu), 1 A harcayın: 6 S + 1 ZP alın.

315: Bu binayı inşa ettiğinizde hemen 8 S alın.



Laboratuvarlar:

401: Pasif: Enerji Santrallerinizin menzili 1 artar.

402: Pasif: Enerji Santrallerinizin menzili 2 artar.

403: Herhangi bir İşçi (Motivasyonlu), 1 Enerji Çekirdeği harcayın: 1 adet güçlendirilmiş Eksogiyisi alın.

404: Bilim Adamı: Oyuncu panonuzdan 1 Paradoksu tedarige geri gönderin.

405: Pasif: Bir Anomali almadan önce 1 ek Paradoks alabilirsiniz.

406: Pasif: Anomalilerinizin her biri ilave 2 ZP değerindedir (toplam ZP cezalarını azaltır).

407: Bilim Adamı: Büküm karolarınızdan birini Zaman Çizgisi karosundan tedarikinize geri gönderin (ZP puanı almadan).

408: Herhangi Bir İşçi (Yönetici Motivasyonlu kalır): Tüm İşçilerinizi Yorgun sütununuzdan Aktif sütunuza taşıyın.

409: Yönetici (Motivasyonlu), 2 S harcayın: Bir Bilim Adamı veya Mühendis alın (Aktif).

410: Yönetici (Motivasyonlu), 2 S harcayın: Bir Dahi Alın (Aktif).

411: Pasif: Araştırma Hamlesini gerçekleştirirken, fazladan 1 zarı yuvarlamak yerine seçtiğiniz yüze yerleştirmek için 1 S ödeyebilirsiniz.

412: Herhangi bir İşçi, 1 T/U/A harcayın: 2 ZP alın.

413: Herhangi Bir İşçi: 1 S ve 1 ZP alın.

414: Serbest Hamle: 2 ZP ve bir Paradoks alın.

415: Bilim Adamı (geri alındığında ölür): 2 S ve 2 ZP alın.

SÜPER PROJE DETAYLARI



Her Süper Projenin, karonun sağ tarafında yazılı olan bir Varlık ve Atılım maliyeti vardır. İşçi maliyetleri Yorgun veya Aktif İşçilerle ödenebilir.

Oyunun sonunda her Süper Proje, kutucuğun sol üst köşesinde belirtilen sayıda Zafer Puanı değerindedir.

Anti-Gravity Field: Pasif: Her bir İnşa Hamlenizin toplam maliyetini ek bir T, U veya A (seçiminize göre) kadar azaltın.

Archive of the Eras: Pasif: Zaman Yolculuğu parkurundaki her adım, oyun sonunda +1 ZP değerindedir.

Cloning Vat: Herhangi Bir İşçi: Yorgun sütununda aynı İşçi türünden bir İşçi alın.

Continuum Stabilizer: İnşa edildiğinde hemen: En fazla üç Zaman Çizgisi karosundan en fazla üç Atılım karonuzu tedarikinize geri gönderin. Zaman Yolculuğu parkurunda ilerlemeyin.

Dark Matter Converter: Serbest Hamle, 1 İşçiyi kaybet: 1 Dahi, 1 Nötronyum veya 1 Enerji Çekirdeği kazan.

Exocrawler: Serbest Hamle: İşçilerinizden birini, güçlendirilmiş bir Eksogiyisiye Ana tahtadaki bir Altıgen alanına veya Altıgen havuzu alanına yerleştirebilir ve orada bir Hamle gerçekleştirebilirsiniz.

NOT: Exocrawler ile aynı turda esasen 2 Hamle gerçekleştirebilirsiniz; bunlardan en az biri Ana Tahta Hamlesidir.

Grand Reservoir: Pasif: Hamlenizin toplam S maliyeti, Hamle Turlarınızın her birinde 1 azalır.

NOT: Bu yetenek, Hamle Turları dışındaki yeteneklerle ve Göçebelerle Ticaret ile çalışmaz.

Neutronium Research Center: İnşa edildikten hemen sonra: İki standart Araştırma Hamlesini gerçekleştirebilirsiniz.

Outback Conditioner: Herhangi bir İşçi, 2 S harcayın: Standart bir İşe Alım, Araştırma veya İnşa Hamlesi gerçekleştirebilirsiniz.

NOT: İlgili Hamlenin İşçi kısıtlamaları ve bonusları hâlâ geçerlidir. Örneğin, bir Mühendisle İnşaat yapmayı seçtiğinizde hâlâ 1 T indirim alırsınız ve bir Yönetici ile Araştırma yapmayı seçemezsiniz.

Particle Collider: Serbest Hamle: Herhangi bir 2 T/U/A'ı 1 N ile veya 1 N'yi herhangi bir 2 T/U/A ile değiştirin.

Quantum Chameleon: Dahi: Herhangi bir Süper Projenin veya herhangi bir oyuncu tarafından inşa edilen binanın İşçi Hamlesini seçin ve gerçekleştirin. Hamlenin maliyeti buna göre ödenmelidir ve seçilen Hamlenin geri alma kuralları İşçiniz için de geçerlidir.

Rescue Pods: Pasif: Temel Tahliye Durumunuz, ilerlemesine bakılmaksızın tamamlanmış sayılır.

NOT: Rescue Pods oluşturduktan sonra Tahliye Hamlesini gerçekleştirmeye hak kazanırsınız. Bunu yaptığınızda, temel Tahliye koşulu için de sanki bu koşulu tamamlamışsınız gibi puan kazanırsınız.

Synthetic Endorphins: Pasif: Oyunun sonunda düşük Moral için negatif ZP puanı almazsınız. Moral yolunun en düşük noktasında İşçilere Enerji Verin Hamlesini kullandığınızda İşçileri kaybetmezsiniz.

Tectonic Drill: Pasif: Maden Kaynağı Hamlesini gerçekleştirdiğinizde, tedarikten ek bir T, U veya A alabilirsiniz.

Temporal Tourism: Serbest Hamle: Odağı, mevcut Çağın karosundan en fazla 3 Çağ öncesine kadar bir Zaman Çizgisi karosuna ayarlayın.

The Ultimate Plan: Pasif: Oluşturduğunuz her Süper Proje (The Ultimate Plan dahil) oyunun sonunda +3 ZP değerindedir.

Uranium Cores: Serbest Hamle: Güçlendirilmiş bir Eksogiyisi alın.

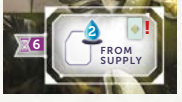
Welfare Society: Yönetici, 1 S harcayın: Moral yolunda 1 adım yukarı çıkın.

LİDER YETENEKLERİ



Patriarch Haulani: İlham Veren Karizma (Serbest Hamle): Aktif İşçilerinden birini Oyuncu panosundaki bir İşçi yuvasına

yerleştirebilir ve orada bir Hamle gerçekleştirebilir.



Matriarch Zaida: Tasarruf Lütü: Temizleme aşaması sırasında, tedarikten bir İşçi almak için 2 Su ödeyebilir.

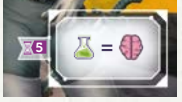
Bu yetenek, aynı Çağın Hazırlık aşamasında çekilen en son İşçi havuz kartında bulunan İşçi türleriyle sınırlıdır. Söz konusu İşçiyle ilişkili İşe Alma bonusunu almaz.



Captain Wolfe: Hydrocores: Güç verme aşaması sırasında, 1 Enerji Çekirdeğini 2 Su ile veya 2 Suyu 1 Enerji Çekirdeği ile herhangi bir sayıda değiştirebilir.



Treasure Hunter Samira: Hazine Avı: Temizleme aşamasında, tedarikten rastgele seçilen 1 T/U/A alır. Daha sonra kendi tercihine göre ek T/U/A kazanmak için 2 Su ödeyebilir.



Patron Valerian: Nörogeliştirme: Tüm Bilim Adamları, tüm yerleştirme ve geri alma amaçları açısından Dahi olarak sayılır.



Librarian Cornella: Odaklanmış Araştırma: Temizleme aşaması sırasında Araştırma Hamlesi gerçekleştirmek için 3 Su ödeyebilir.



Shepherd Caratacus: Zamana Karışmak (Serbest Hamle): Birini seçin: 2 Su ve bir Paradox alın

VEYA 2 Su ödeyin ve Oyuncu panonuzdan 1 Paradoxu kaynağa iade edin.



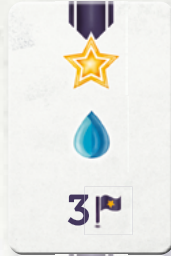
High Sunwalker Amena: Sertleştirilmiş Eksogiyeler: Darbe'yi çözerken, Eksogiyesi yuvalarından hiçbirini

Altıgen Kullanılmaz karolarla kapatmayın.

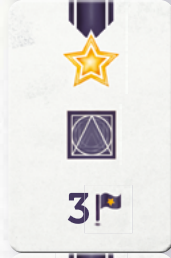
OYUN SONU KOŞULLARI KARTLARI



Oyunun sonunda en fazla İşçiye sahip olan oyuncu(lar) 3 ZP alır.



Oyunun sonunda en fazla Suyu sahip olan oyuncu(lar) 3 ZP alır.



Oyunun sonunda en fazla Atımları olan oyuncu(lar) 3 ZP alır.



Oyunun sonunda en çok dolu bina alanlarına sahip olan oyuncu(lar) 3 ZP alır. Buna Anomaliler ve Süper Projeler de dahildir.



Oyunun sonunda Moral işaretçisi Moral çizgisinin sağ ucuna en yakın olan (yani en yüksek Morali olan) oyuncu(lar) 3 ZP alır.



Oyunun sonunda Zaman Yolculuğu menziline toplamı en yüksek olan oyuncu(lar) 3 ZP alır.

NOT: Laboratuvar #401 ve Enerji Santralleri#112 ve #113 bu toplam için 1 olarak sayılır. Laboratuvar #402 2, Temporal Tourism Süper Projesi ve Elektrik Santrali #114 ise 3 olarak sayılır.



Oyunun sonunda en fazla Süper Projeye sahip olan oyuncu(lar) 3 ZP alır.



Oyunun sonunda en başarılı Zaman Yolculuğuna sahip olan oyuncu(lar) 3 ZP alır.

ÇÖKEN BAŞKENT KAROLARI

Çöken Başkent kerosu bonusları her zaman ilgili standart Hamleye ek olarak uygulanır.

İnşa



Bu İnşaat Hamlesinin toplam maliyetini ek bir T, U veya A (seçiminize göre) kadar azaltın.



Bu İnşaat Hamlesinin toplam maliyetini ilave bir N kadar azaltın.



Bu Hamle ile ilgili satırın birinci/ikinci/üçüncü bina noktasında bir bina (Süper Proje değil) inşa ederseniz, 1/2/3 ZP alırsınız.



Bu Hamle ile bir Süper Proje (bina değil) inşa ederseniz, ek olarak 2 ZP alırsınız.



Ek bir İnşa Hamlesi gerçekleştirebilirsiniz.

İşe Alma



İşe alınan işçinizle ilişkili İşe Alım bonusunu ek bir kez daha alırsınız. Bir Dahiyi işe alırsanız ikinci olarak farklı bir bonus seçebilirsiniz.



İşe alınan işçiye ek olarak güçlendirilmiş bir Eksogiyisi alırsınız.



İşe alınan işçiye ek olarak 1 Moral kazanın.



İşçiyi işe aldıktan sonra, tüm işçilerinizi Yorgun sütunundan Aktif sütununa taşıyın.



Ek bir İşe Alma Hamlesi gerçekleştirebilirsiniz.

Araştırma



Bu Araştırma Hamlesini gerçekleştirirken ek bir zarı seçtiğiniz yüze yerleştirebilirsiniz.



Bu Araştırma Hamlesine ek olarak 2 ZP alırsınız.



Bu Araştırma Hamlesini gerçekleştirdikten sonra ek bir İnşa Hamlesi gerçekleştirebilirsiniz. Bu Hamleyle yalnızca bir Süper Proje inşa edebilirsiniz. Eğer onu bir Dahiyi ile birlikte alırsanız, ona İnşa Hamlesinin Mühendisi gibi davranabilirsiniz.



Bu Araştırma Hamlesine ek olarak Oyuncu panonuzdan en fazla 2 Paradoksu kaynağa iade edebilirsiniz.



Ek bir Araştırma Hamlesi gerçekleştirebilirsiniz.

TAHLİYE KOŞULLARI

Her Yolun iki farklı Tahliye koşulu vardır ve her koşul iki bölümden oluşur:

- Temel koşul, Tahliye Hamlesini gerçekleştirmek için oyuncunun hangi varlıklara sahip olması gerektiğini ve bunun kendi başına kaç ZP değerinde olduğunu (ek ödülünden bağımsız olarak) açıklar.
- Ek ödül kısmı belirli varlıklara ve ilgili Zafer Puanı oranına yöneliktir. Oyuncu, temel koşulun ZP değerine ek olarak, Tahliye Hamlesi gerçekleştirildiğinde elinde bulunan varlığın miktarına bağlı olarak ek ZP'ler alır.



UYUM YOLU

Refah ve Bolluk



Temel koşul: Tahliye için 3 Yaşam Desteğine sahip olun (2 ZP).

Ek ödül: Tahliye Hamleniz, Tahliye sırasında sahip olduğunuz her Dahiyi + Altın çifti için ilave 3 ZP değerindedir. Yorgun ve meşgul dahiler de sayılır.

Doğanın Dirilişi



Temel koşul: Tahliye için en az 6 dolu Bina noktasına sahip olun (2 ZP).

Ek ödül: Tahliye Hamleniz, Tahliye sırasında sahip olduğunuz her Bina + Yönetici çifti için ilave 3 ZP değerindedir. Yorgun ve meşgul Yöneticiler de sayılır.



HAKİMİYET YOLU

Sanayi Devrimi



Temel koşul: Tahliye için 3 Fabrikaya sahip olun (5 ZP).

Ek ödül: Tahliye Hamleniz, Tahliye sırasında sahip olduğunuz her Mühendis + Titanyum çifti için ilave 2 ZP değerindedir. Yorgun ve meşgul Mühendisler de sayılır.

Birliğin Gücü



Temel koşul: Tahliye için maksimum Moral'e sahip olun (3 ZP).

Ek ödül: Tahliye Hamleniz, Tahliye ettiğinizde sahip olduğunuz her İşçi için ilave 1 ZP değerindedir. Yorgun ve meşgul İşçiler de sayılır.



İLERLEME YOLU

Teknolojik Üstünlük



Temel koşul: Tahliye için 3 Laboratuvara sahip olun (6 ZP).

Ek ödül: Tahliye Hamleniz, Tahliye sırasında sahip olduğunuz bir Atılım + iki Bilim Adamının her seti için 4 ek ZP değerindedir. Yorgun ve meşgul Bilim adamları da sayar.

İnsanlığın Zirvesi



Temel koşul: Tahliye için en az 8 Suya sahip olun (3 ZP).

Ek ödül: Tahliye Hamleniz, Tahliye ettiğinizde sahip olduğunuz her Süper Proje için 5 ek ZP değerindedir.



KURTULUŞ YOLU

Ezici Güç



Temel koşul: Tahliye için 3 Güç Santraline sahip olun (3 ZP).

Ek ödül: Tahliye Hamleniz, Tahliye sırasında sahip olduğunuz her Nötronyum için ilave 3 ZP değerindedir.

Zamanın Ustaları



Temel koşul: Tahliye için en az 2 Anomaliye sahip olun (4 ZP).

Ek ödül: Tahliye Hamleniz, her iki Zaman Yolculuğu ilerlemesi + iki Uranyum Kaynağı seti için 5 ek ZP değerindedir.

ASİMETRİK OYUNCU PANOLARI - "B" TARAFI

Her Oyuncu tahtasının "A" tarafı aynı olsa da "B" tarafı, güçlü ve zayıf yönlerini daha iyi yansıtacak şekilde her Yol için biraz farklıdır. Oyuncu kurulumundan önce, oyuncular Oyuncu panolarının yalnızca "A" veya yalnızca "B" taraflarını kullanmayı kabul edebilirler.

Aşağıda her Oyuncu panosunun "B" tarafının "A" tarafına kıyasla farklılıklarının bir listesi bulunmaktadır.



UYUM YOLU

Eksogiyisi Altıgen Yuvaları: Alttaki üç yuvanın ikisinde, bir Eksogiyisi güçlendirmek için Enerji Çekirdeği yerine 3 Su ödeyebilirsiniz. Güçlendirme aşamasının sonunda kalan her boş Altıgen yuvası için 2 Su alırsınız. Darbenin ardından orta alt yuva da yok edilir.

Moral ve Tedarik: Moral yolunda 1 adım daha düşük başlarsınız. Moral rotanız -4 ZP ile 8 ZP arasında değişir. Tedarik Hamlesini gerçekleştirdiğinizde ve maksimum Moral'e sahip olduğunuzda, 2 yerine 3 ZP alırsınız.

Bina Maliyetleri: İlk Fabrika ve Yaşam Destek noktalarının her biri ilave 1 S tutarındadır.

Diğer: Bir Anomali kazandığınızda, bunun yerine binalarınızdan birini kaybetmeyi seçebilirsiniz. İlgili birincil yığının en altına geri koyun. Eğer o binada bir İşçi varsa, o İşçiyi bir kenara koyun ve turun sonunda Yorgun sütununa yerleştirin.



HAKİMİYET YOLU

Eksogiyisi Altıgen Yuvaları: Güçlendirme aşamasının sonunda, kalan boş Altıgen yuvalarınız için Su almazsınız.

Moral ve Tedarik: Tedarik Serbest Bir Hamledir ve sırasıyla 4/4/4/4/5/5/5 Suya mal olur. Moral yolundaki en düşük üç adım sırasıyla -3/-2/-1 ZP değerindedir.

İnşaat Maliyetleri: İkinci Enerji Santrali noktası ve üçüncü Fabrika noktasının her biri 1 A daha az maliyetlidir. İkinci Yaşam Desteği noktasının maliyeti 1 U daha azdır.

Diğer: Zaman Yolculuğu parkurunun son üç adımının her biri 12 ZP değerindedir. Oyuncu panonuzdaki herhangi iki bitişik boş bina noktasına Süper Projeler inşa edebilirsiniz.



İLERLEME YOLU

Eksogiyisi Altıgen Yuvaları: Alttaki üç yuvada, bir Eksogiyisiyi güçlendirmek için Enerji Çekirdeği yerine 1 T/U/A ödeyebilirsiniz.

Moral ve Tedarik: Moral yolundaki son üç adımın her biri 3/5/7 ZP değerindedir, ancak bu adımlardaki Tedarik Hamlesinin maliyeti sırasıyla 7/8/8 Sudur. Tedarik Hamlesini gerçekleştiren Yöneticinin Motivasyonu sağlanamaz.

Bina Maliyetleri: İlk Enerji Santrali yuvasının maliyeti 1 ek A. İlk Yaşam Desteği yuvasının maliyeti 1 ek U.

Diğer: Enerji Santrallerinizde, Fabrikalarınızda ve Laboratuvarlarınızda İşçi Hamleleri gerçekleştirmek için Bilim Adamlarını kullandığınızda, onların Motivasyonu sağlar. Bir Anomali kazanmak için ek bir Paradoksa ihtiyacınız var. Zaman Yolculuğu yolundaki ilk üç adımın her biri 1/2/4 ZP değerindedir.



KURTULUŞ YOLU

Eksogiyisi Altıgen Yuvaları: Soldaki iki yuvada bir Eksogiyisiyi çalıştırmak için 1 T/U/A ödemeniz gerekir. Sağdaki iki yuvadaki Eksogiyisiyi güçlendirmek için 1 Enerji Çekirdeği ödemeniz gerekir. İki orta yuvadaki Eksogiyisiyi güçlendirmek ücretsizdir.

Moral ve Tedarik: Moral yolunda 1 adım daha yüksekte başlarsınız. Moral rotanız -8 ZP ile 4 ZP arasında değişir.

İnşaat Maliyetleri: İkinci Enerji Santrali yuvasının maliyeti 1 A daha azdır. Üçüncü Laboratuvarın maliyeti 1 N, 2 T ve 2 Sudur.

Diğer: Zaman Yolculuğu parkurunun son dört adımının her biri 12/14/16/20 ZP değerindedir. Anomaliyi Oyuncu panonuzdaki herhangi bir boş bina noktasına yerleştirebilirsiniz.

CREDITS

GAME DESIGN

Dávid Turczi

Viktor Peter (Game Design & Development)
Richard Amann (Game Development & Creative Direction)

ARTWORK

Villő Farkas (Art Direction, Graphic Design)
Lacza Fejes (Board illustrations, Exosuit concepts, Card illustrations)
János Kiss (Card illustrations)
Márton Gyula Kiss (Card illustrations)
László Szabados (Card illustrations)
Péter Meszlényi (Leader concepts)
István Dányi (Leader art)
Laszlo Forgach (3D artist)
Inngraphic (Path Capital concepts)

RULEBOOK

Written by

Viktor Peter and Dávid Turczi

Edited by

Villő Farkas, Juci Szakacs, Anna Radnóthy

Proofreading

Lutz Pietschker, Lars Frauenrath,
Fabien Allois, Jesús Sánchez López
...and countless backers

PLAYTESTERS

Róbert Ámann, Anton Bendarjevskiy, Jesus Bracamonte, Péter Csaba, Péter Csuka, Benedek Farkas, Róbert Fazakas, Tom Francis, Géza Gálos, András Gyürefi, Balázs Hátori,

Mark Harris, Csaba Hegedűs, Ádám Jóna, Gábor Zoltán Kiss, Anna Kokavec, Balázs Lenhardt, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Frigyes Schöberl, Daniel Somerville, Péter Somogyi, Zalán Szögyi, Sándor Tabajdi, Dániel Tóth-Szegő, Miklós Tuska, Dániel Illés Vágó, Kriszta Vészi, Tamás Vida, Mihály Vincze, Róbert Zöldi-Kovács

...and many more both in the UK and in Hungary.

Nearly **100 members of our PnP Beta Test group** on Slack, with special thanks to Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum and Steven Scothorns

Everyone from **Board Game Café** and **Anduril's Flame Club**, and the pioneers who played the Tabletopia version and gave us excellent feedback.

Essential Edition's additional playtesting: Adrian & Sandie Whipp, Adrian Schmidt, David Carlton, Jacob Baran, Jeff Hartman, John Albertson, Mark Crouch, Michael Kindt Dalzen, Nick Shaw, Sara Tippey, Victor Uriarte.

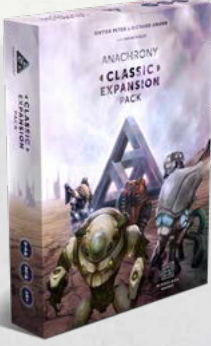
Copyright, 2021, Mindclash Games and its affiliates.
All rights reserved to their respective owners.

www.mindclashgames.com
info@mindclashgames.com

Components may vary from those shown in this rulebook.

ESSENTIAL EDITION SADECE BAŞLANGIÇTIR

ÇEŞİTLİ GENİŞLETMELER VE MODÜLLER İLE ANACHRONY DENEYİMİNİZİ YEPYENİ BİR SEVİYEYE TAŞIYIN!



CLASSIC EXPANSION PACK

Ana oyuna eklenebilecek 3 yeni oyun modülü içerir: Darbe zamanını değiştirmenize ve oyunun sonunu değiştirmenize olanak tanıyan **Kıyamet modülü**; Eksogiyislerinizi geliştirebileceğiniz ve onları değerli ödüllere karşılığında Yeni Dünya'nın tehlikeleriyle yüzleşmeye gönderebileceğiniz **Yeni Dünyanın Öncüleri**; ve oyuncuların Darbeye hazırlanmasına yardımcı olacak 6 Muhafız minyatürü de dahil olmak üzere **Konseyin Koruyucuları!**



EXOSUIT MINIATURES SET

Dört Yolun her biri için 6'şar adet son derece ayrıntılı, süper boyutlu 24 Eksogiyis minyatürü içerir. Artık karton Eksogiyis parçalarına gerek yok; çok daha sürükleyici bir oyun deneyimi için işçilerinizi doğrudan Eksogiyis minyatürlerinin içine yerleştirin!

SOLO OYUN MU ARIYORSUNUZ?

www.mindclashgames.com adresinden Chronobot solo moduna yönelik yazdırma bileşenlerini ücretsiz indirin veya 2020'de gelecek olan **Fractures of Time** genişletmesini arayın!













Çığır açan iki genişletmeyle Anachrony oyun deneyiminizi daha da genişletin: **Fractures of Time** ve **Future Imperfect** mevcut!

Daha fazla ayrıntı için www.mindclashgames.com adresini ziyaret edin.










SİMGE AÇIKLAMALARI

İşçiler

-  Bilim adamı
-  Yönetici
-  Mühendis
-  Dahi
-  İşçi (herhangi biri)
-  Aktif İşçi
-  Yorgun İşçi
-  Bir İşçiyi Kaybedersiniz
-  İşçi geri alındığında Motivasyonunu korur
-  İşçi geri alındığında ölür

Kaynaklar

-  Titanyum
-  Altın
-  Uranyum
-  Nötronyum
-  Titanyum veya Altın veya Uranyum
-  Su
-  Enerji çekirdeği


Binalar


-  Enerji Santrali
-  Fabrika
-  Yaşam desteği
-  Laboratuvar
-  Herhangi bir bina
-  Süper proje

Hamleler


-  Maden Kaynağı
-  İnşa
-  İşe Alma
-  Araştırma
-  Suyu arıtma
-  Göçebelerle ticaret
-  Dünya Konseyi
-  Tedarik / Güç Kullanma
-  Tahliye

-  Paradoks
-  Anomali
-  Atılım
-  Zafer Puanı
-  Zarı ayarlayın
-  Zarı atın
-  Darbe (Darbe sonrası etkileri gösterir)

 Zaman yolculuğu işaretçisini ilerletin


 Moral kazanın

 Moral kaybedin


 1x Tek seferlik etki


 İlk Oyuncu


 Dikkat


 Herhangi


 Harcama/Kaybetme


 Eksogiyisi

 Büküm Karosunu alın (Odağı ayarlayarak)

 Büküm karosunu alın (Odağı ayarlamadan)

 Odağı Ayarla


 Oyun Aşaması numarası

 Oyun Sonu Koşulu


 İşe alma bonusu

 Altıgen Kullanılamıyor

 İnşa (Bina) Alanları


 Oyuncu (dört renkte)

 Tüm oyuncular

 Koşul

 Müsait değil

 Takas

 Yalnızca Eksogiyisi



MINDCLASH
GAMES



ANACHRONY

ESSENTIAL
◀ EDITION ▶

**SOLO MODE
RULEBOOK**



CHRONOBOT SOLO MODU

KURULUMDAKİ DEĞİŞİKLİKLER

Chronobot, Anachrony'nin tek başına oynanabilen bir varyantıdır ve yalnızca temel oyunla oynanabilir.

Oyunculardan biri Chronobot olacak şekilde 2 oyunculu bir oyun kurun. Kurulum için aşağıdaki değişiklikler geçerlidir:

1. Chronobot, 6 Eksogiyisini ve 8 Büküm karosunu alır. Herhangi bir Başlangıç Varlığı (veya İşçi) almaz.
2. Tüm Oyun sonu Koşulları kartlarını kutuda bırakın.
3. Chronobot panosunu Ana tahtanın yanına yerleştirin ve 6 Chronobot jetonunu işaretli 6 konuma yerleştirin.
4. Chronobot, İlk Çağın İlk Oyuncusudur. Sancağını İlk Oyuncu noktasına yerleştirin. Siz 1 ek Su alırsınız (ikinci oyuncu için normaldir).
5. Siz yine de Oyuncu panosunun "A" veya "B" tarafını kullanmayı seçebilirsiniz.

2 PARADOKS AŞAMASI

Chronobot Paradokslar için en son zar atar. Chronobot bir Anomali kazanırsa, Chronobot'un en fazla Büküm karosuna sahip olduğu (berabere ise en eski) Zaman Çizgisi karosundan herhangi bir Büküm karosunu kaldırın.

Zaten 3 Anomali varken bir Anomali kazanırsa, başka bir Anomali almaz veya bir Büküm karosunu kaldırmaz.

3 GÜÇLENDİRME AŞAMASI

Darbe Öncesi Çağlarda, Chronobot her zaman 6 Eksogiyisiye güç verirken, Darbe Sonrası Çağlarda 4'e güç verir. Chronobot, Enerji Çekirdekleri kazanmaz veya harcamaz. Güçlendirilmiş Eksogiyisi karoları, sağ üst altıgen şekilli yuvada üst üste istiflenir.

4 BÜKÜM AŞAMASI

Büküm oyuncu sırasına göre gerçekleşir. Oyuncu normal şekilde yerleştirmek için 0-2 Büküm karosunu seçer. Chronobot'un Bükümü için oyuncu Paradoks zarını atar. Chronobot için yuvarlanan Paradoks sayısına eşit rastgele Büküm karoları yerleştirin. Chronobot, Büküm karolarından hiçbir şey kazanmaz.

5 HAMLE TURLARI AŞAMASI

Chronobot'un sırası geldiğinde, Chronobot zarını atın. Bu numarayla jetonun üstünde veya altında gösterilen Hamleyi gerçekleştirin, ardından jetonu bir sonraki konuma ilerletin.

Aynı konumda üç jeton varsa, en yüksek numaralı olanı bir sonraki konuma ilerletin. Chronobot hiçbir şey yapmazsa yine de jetonu ilerletin ve bunun yerine 2 Su ve 1 Zafer Puanı alır.



Chronobot'un Hamlelerinin genel kuralları:

- Chronobot, Ana tahta Hamlelerini gerçekleştirmek için İşçileri kullanmaz, yalnızca boş Eksogiyileri kullanır.
- Hiçbir zaman Hamlelerin maliyetini ödemez ve Hamle alanları ve Çöken Başkent karolarında yazılı olan her şeyi göz ardı eder. Başkent Hamlelerinde her zaman en üstteki kullanılabilir alanı seçer.
- Chronobot'un zar attığı bir Başkent Hamlesinde boş yer yoksa, bunun yerine Dünya Konseyi'ne yerleştirilir ve mümkünse her zaman Birinci Oyuncu alanını alır.

• Eğer bir Hamle gerçekleştirilemezse bunun yerine 2 Su ve 1 Zafer Puanı alır.



İnşa



Chronobot'un İnşa Hamlelerinin her biri belirli bir bina türü (veya Süper Proje) içindir. İnşa Hamlesini kullanırken Chronobot her zaman Zafer Puanı değeri daha yüksek olan binayı seçer. Berabere kalırsa ikincil yığındakini alır. Zaten zar attığı tipte 3 binaya da sahipse hiçbir şey almaz (ancak yine de bir Bina alanını engellemek için bir Eksogiyisi yerleştirir ve her zamanki gibi 2 Su ve 1 Zafer Puanı alır).



Bir Süper Proje Oluştururken Chronobot, Zafer Puanı değeri en yüksek olanı (berabere kalırsa en eskisi) alır. Eğer "Süper Proje Oluştur" için Darbeden önce zar atılırsa, bunun yerine 1 Zafer Puanı alır ve Eksogiyisi yerleştirmez. "Süper Proje Oluştur" için zar atılırsa ve Chronobot'un zaten 2 Süper Projesi varsa, hiçbir şey yapmaz (ancak yine de bir Bina alanını engellemek için bir Eksogiyisi yerleştirir ve her zamanki gibi 2 Su ve 1 Zafer Puanı alır).



İşe Alma

İşe alma hamlesi gerçekleştirirken Chronobot, aşağıdaki öncelik sırasını izleyerek henüz sahip olmadığı bir İşçi türünü alır. İlgili İşe alma bonusunu almaz. Bu İşçi türü mevcut değilse öncelik sırasına göre uygun bir tür alır.



4 İşçi türünden en az birine sahip olduğunda, her birinden birini atar ve 5 Zafer Puanı kazanır.

Örnek 1:



Örnek 2:



Araştırma

Araştırma Hamlesini kullanırken yalnızca şekil zarını yuvarlayın ve yuvarlanan şeklin herhangi bir Atılımını yapın.



Maden Kaynakları

Maden kaynakları hamlesini gerçekleştirirken Chronobot her zaman aşağıdaki öncelik sırasına göre henüz sahip olmadığı Kaynakları alır. Bu Kaynak mevcut değilse öncelik sırasına göre mevcut bir Kaynağı alır.



4 Kaynak türünden de en az birine sahip olduğunda her birinden birini atar ve 5 Zafer Puanı kazanır.

Örnek 1:



Örnek 2:



Zaman Yolculuğu

Chronobot tarafından "Zaman Yolculuğu" için zar atıldığında, Chronobot'un en fazla Büküm karosuna sahip olduğu (berabereyse en eski) geçmiş Zaman Çizgisi karosundan herhangi bir Büküm karosunu kaldırın ve Zaman Yolculuğu yolunda bir adım ilerleyin. Chronobot, Zaman Yolculuğu için zar attığında herhangi bir Eksogiyisi yerleştirmez.



Tedarik/İşe alma

"Tedarik/İşe alma" için zar atılırsa Chronobot, Moral yolundaki konumuna göre Suyla ödeme yapar ve ardından Moral yolunda ilerler. Yeterli Suya sahip değilse bunun yerine İşe Alma Hamlesi gerçekleştirir.



Anomaliyi Kaldırma

"Anomaliyi Kaldırma" için zar atılırsa, hiçbir Eksogiyisi yerleştirilmez ve Chronobot, en fazla sahip olduğu Kaynaktan 2 Su ve 2 küp atar; eşitlik halinde öncelik sırası Titanyum > Altın > Uranyum > Nötronyum şeklindedir. Öncelik hesaplanırken ve küp atılırken bir Nötronyum küpü 2 küp olarak sayılır. Daha sonra 1 Anomaliyi kaldırır. Bir Anomaliye veya yeterli Su ve/veya Kaynaklara sahip değilse bunun yerine 2 Su ve 1 Zafer Puanı alır.



Tahliye

Chronobot hiçbir zaman Tahliye Hamlesini gerçekleştirmez.

Tur Sonu

Chronobot'un Eksogiyisileri bittiğinde, mümkünse bir sonraki turunda Zaman Yolculuğu Hamlesini gerçekleştirir ve ardından pas geçer. Oyuncu ilk önce pas geçerse, Chronobot'un Eksogiyisileri henüz bitmemiş olsa bile Hamle Turları aşaması hemen sona erer.

İSTİSNA: Chronobot her zaman en az 3 hamle gerçekleştirir; dolayısıyla eğer oyuncu ilk 3 hamlesinden biri olarak pas geçerse Chronobot, Hamle Turları aşamasını bitirmeden önce yine de 3 hamle gerçekleştirecektir.

6 TEMİZLİK AŞAMASI

Oyuncununukilerle birlikte Chronobot'un Eksogiyiselerini de alın. Darbeden sonra Çöken Başkent karolarını normal şekilde çevirin.

OYUN SONU

Oyunun sonunda hiçbir Oyun Sonu Koşulu puanlanmaz. Chronobot, Zaman Çizgisinde kalan Büküm karoları nedeniyle Zafer Puanı kaybetmez. Oyunun sonunda Atılım başına olağan 1 Zafer Puanı, ayrıca her tam şekil seti için 2 ek Zafer Puanı kazanır.

NOT: İsteğe Bağlı Chronobot Zorlukları

Başlangıç Seviyesi: Standart Chronobot kurallarıyla oynayın ancak Chronobot hiçbir şey yapmadığında 2 Su ve 1 Zafer Puanı yerine yalnızca 2 Su kazanır.

Normal: Standart Chronobot kurallarıyla oynayın.

Uzman: Standart Chronobot kurallarıyla oynayın ancak Lider Yeteneğinizi kullanmayın.



Kurulum

1. İki Araştırma zarını, Tahliye karosunu (sağlam tarafı yukarı gelecek şekilde) Ana tahtaya yerleştirin.
2. İşe alma ve Maden havuz kartlarını 2 kapalı desteye karıştırın. Ana tahtanın yanına yerleştirin.
3. Binaları yüzleri yukarı bakacak şekilde dört yığın halinde karıştırın. (Enerji santralleri, Fabrikalar, Yaşam Desteği ve Laboratuvarlar) Türlerine göre Ana tahtanın sağ yanına yerleştirin.
4. Anomalileri yüzü yukarı olarak bir yığına yerleştirin. Paradoks zarını ve Paradoks jetonlarını onun yanına yerleştirin.
5. Kaynakları Ana tahtanın üstüne Maden Kaynağı hamle alanının yanına, Suyu da Suyu arıtma hamle alanının yanına yerleştirin.
6. Zaman Çizgisi karolarını tahtanın altına düz bir çizgi halinde yerleştirin. Darbe karosunu 4. ve 5. Zaman Çizgisi karoları arasına yerleştirin. Süper projeleri karıştırın ve 7 Zaman Çizgisinin her birinin üstüne rastgele yerleştirin. En sol Süper proje yüzü yukarı ve geri kalanı aşağı dönük. Darbe karosunun üzerine bir tane yerleştirmeyin.
7. Her oyuncunun Yol işaretlerinden 1'ini soldaki Zaman Çizgisi karosunun altına yerleştirin. Bunlar Odak işaretleridir.
8. Rastgele BEŞ Oyun sonu koşulları kartını seçin ve bunları ana tahtanın üzerine yerleştirin.
9. Her oyuncu oynamak için bir Yol seçer, Oyuncu panosunu, Sancağını, Yol panosunu ve bir Lider alır ve tüm oyuncular "A" tarafında mı yoksa "B" tarafında mı oynayacağını seçer. Tüm oyuncular aynı tarafı kullanır. Her oyuncuya kendi rengindeki bileşenleri verir.
10. Tüm oyunculara Yol panosunda belirtilen başlangıç kaynaklarını, suyu, Enerji çekirdeklerini, İşçileri (Aktif veya Yorgun) verir. "İlerleme Yolu" başlangıç Atılım karolarını rastgele alır. Moral ve Zaman Yolculuğu işaretçilerini başlangıç konumlarına ayarlayın. Oyuncu sancaklarını önlerine yerleştirin.
12. İlk oyuncuyu seçin. İlk oyuncu sancağını Ana tahtaya ilgili noktaya koyar. İlk oyuncudan başlayarak saat yönünde sıralanan oyuncular 0/1/1/2 Su alırlar.

Oyun Turu (Çağ)

1. **Hazırlık:** Mevcut Zaman Çizgisi karosunun üstündeki Süper projeyi yüzü yukarı bakacak şekilde ortaya çıkarın. Bina tedariklerini kaydırın. Önceki çağlardan kalan İşçileri ve madenleri kaldırın, en üstteki Maden & İşe alma havuz kartlarını çekin ve hazır işçileri ve madenleri belirleyin. Kartlarda gösterilen işçileri ana tahtadaki işe alma alanına, madenleri ise maden alanına (gösterilen sırayla) yerleştirin (Darbeden sonra, çekilen karttaki en üstteki Kaynağı dikkate almayın ve bunun yerine her zaman en üstteki yuvaya bir Nötronyum yerleştirin).
2. **Paradoks:** (2. Çağdan itibaren) En soldan başlayarak üzerinde 1+ Büküm karosu bulunan her bir Zaman Çizgisi karosu için en fazla Büküm karosu bulunan oyuncu(lar) sırayla (Zaman Çizgisinde her Çağ için gerektiği kadar sayıda) Paradoks zarını atar ve Paradoks jeton(lar)ının sayısını alır ve oyuncu panosuna koyar. Oyuncu, Paradoks için 3. jetonu aldıktan sonra Paradoks için zar atmaya bırakır, TÜM Paradoks jetonlarını tedarige iade eder, herhangi bir Zaman Çizgisi karosundan 1 Büküm karosunu geri alabilir, sonra aldığı Anomali karosunu Oyuncu tahtasında en soldaki boş bina noktasına yerleştirir (boş alan yoksa binanın üstüne yerleştirir). Oyunun sonunda hala yerinde olan her Anomali, -3 ZP değerindedir. Bir anomaliyi kaldırmak için hamle turları aşamasında anomali karosunda gösterilen kaynaklar, su ve işçi ile ödeme yapabilirsiniz. İşçi ve kaynakları genel tedarige iade edin.
3. **Güçlendirme:** Oyuncu panosundaki Altıgen yuvalara en fazla 6 Eksogiyisi yerleştirin. Bu güçlendirilmiş eksogiyisiler daha sonra ana tahtadaki hamleler için kullanılacaktır. Altındaki üç yuvaya yerleştirilen herhangi bir Eksogiyisi için bir Enerji çekirdeği ödeyin ve kalan her boş Altıgen için 1 su alın. Darbeden sonra 2 Altıgen yuvayı kapatın.
4. **Büküm:** Her oyuncu gizlice 0-2 Büküm karosu seçer ve bunları aynı anda ortaya çıkardıktan sonra, İlk oyuncudan başlayarak oyuncu sırasına göre mevcut Zaman Çizgisi karosuna yerleştirir. Belirtilen kaynağı genel tedarikten alın, işçi için ise 1 su ödeyin (ödemeyi büküm yoluyla alınmış su ile yapabilirsiniz) ve işçiyi Aktif sütununa yerleştirin. Büküm yoluyla alınmış eksogiyisiler, Eksogiyisi Altıgeni Kullanılmıyor karosu olsa bile, Oyuncu panosunun altıgen yuvalarından birine enerji çekirdeği bedelini ödemediği takdirde yerleştirilebilir (güçlendirilmiş olarak) ve güçlendirme aşamasında aldığınız suyu geri ödemezsiniz. Aldığınız bu kaynakları gelecekte ödünç almış olursunuz, dolayısıyla anomalilere neden olmak için daha sonra zaman yolculuğu yaparak bunları geri ödemeniz gerekecek.
5. **Hamle Turları:** İstedığınız sayıda Serbest (işçi gerektirmeyen) hamle gerçekleştirin (Yol işaretçilerini yerleştirerek) VEYA kendi oyuncu panosundaki boş alana bir işçi yerleştirin VEYA güçlendirilmiş Eksogiyisi ile beraber işçiyi Ana tahtaya yerleştirin VEYA Pas geçin (oyuncunun turu biter). Tüm oyuncular Pas geçtikten sonra Temizleme Aşamasına geçin.

Oyuncu Panosu Hamleleri:

- a) **İşçileri uyandırma (Tedarik / Güç kullanma):** Yorgun olan işçileri tekrar aktif hale getirme (uyandırma) hamlesidir. İki şekilde yapılabilir: Ya onlar için su kaynağı harcarsınız (Tedarik) yada Güç kullanarak onları uyandırabilirsiniz. Tedarik hamlesi için Moral işaretçinizin bulunduğu noktada gösterilen su miktarını harcayabilir ve işçilerinizi yorgun sütunundan aktif sütununa taşıyabilirsiniz. Sonra Moral işaretçinizi sağa doğru ilerletin. Zaten en sondaysa 2 ZP alın. Tedarik hamlesini bir yönetici yaparsa, turun sonunda motivasyonlu kalır ve aktif sütununa gider. Güç kullanma hamlesi için yol işaretçinizi hamle alanına koyarsınız; herhangi bir kaynak ödemesi yoktur ama Moral işaretçinizi sola doğru 1 adım düşürürsünüz. Moral işaretçiniz zaten en sondaysa Güç kullanma hamlesi ile bir işçiniz ölür.
- b) **Zaman yolculuğu:** Bir yada daha fazla sarı enerji santrali inşa ettiyseniz, bir işçi ile ve -isteniyorsa- gerekli kaynakları ödeyerek aktive edebilir ve geçmişe yolculuk yapabilirsiniz. Enerji santrali karosunun alt kısmındaki sayı menzildir (mevcut karo sıfır noktasıdır) ve o kadar uzaklığa odak işaretçinizi geçmişe kaydırabilirsiniz (Darbe karosunu saymadan). İkinci bir santrali aktive ederseniz yine mevcut çağdan itibaren geriye doğru sayarsınız (yani iki santralin etkileri birikimli değildir).

Odağın ayarlandığı Zaman Çizgisinde bulunan kendi Büküm karolarınızdan birini seçin ve Kaynak/Su/İşçi (aktif)/Eksogiyisi (güçlendirilmiş) bu Büküm karosunda harcayın. Harcanan işçi için su ödemeyin. Sonra, harcanan varlığa karşılık gelen Büküm karosunu Odaklanmış Zaman Çizgisi karosundan çıkarın ve kişisel tedarikinize iade edin. Zaman yolculuğu ile Büküm karosunu geri almak yerine geçmişteki bir süper projeyi yapmayı da tercih edebilirsiniz (mükerrer hamlelerde ikisini de yapabilirsiniz). Son olarak oyuncu panonuzdaki Zaman yolculuğu işaretçinizi sağa doğru bir adım ilerletin. Turun sonunda tüm odak işaretçileri bir sonraki çağa kaydırılır.

Ana Tahta Hamleleri:

- a) Araştırma:** Güçlendirilmiş Eksogiyisi ile beraber bir bilim adamı veya dahi yerleştirin (alt altıgenlerde su maliyeti vardır). İki araştırma zarından birini istediğiniz bir yüzle yerleştirin (“?” işareti ile gösterilen yüzü seçemezsiniz), diğerini yuvarlayın. İlgili Atılım karosunu alın (ilgili karo yoksa tekrar zar atın). Atılım karoları süper projeler için gereklidir ve oyun sonunda puan kazandırır.
- b) İşe alma:** Oyuncu panonuza yeni bir işçi almak için güçlendirilmiş bir eksogiyisi ile beraber yönetici, dahi yada mühendis yerleştirin. Mühendis kullanırsanız dahi alamazsınız. İşe aldığınız işçinin yanındaki bonusu alırsınız (dahi alırsanız yukarıdaki bonusların herhangi birini). Aldığınız işçi oyuncu panonuzdaki aktif işçi sütununa konur.
- c) İnşa etme:** İnşa etme hamlesini yapmak için mühendis kullanırsanız 1 titanyum indirimini alırsınız. Yönetici kullanamazsınız. Bina tedarikinden iki açık bina sütunundan bir binayı yada odak işaretçinizin bulunduğu çağdaki süper projeyi seçebilir ve oyuncu panonuza yerleştirebilirsiniz. Soldan sağa doğru inşa edebilirsiniz (süper projeler en soldaki herhangi bir boş alana konulur), binanın inşa maliyeti oyuncu panosunda basılıdır. Süper projenin maliyeti karonun üzerinde (sağdan 2. sütunda) (atılım karesi koşulu ise sağdan 1. sütunda) basılıdır. Ödeme yaptığınız işçi yorgun veya aktif olabilir (ödeme yaparken dâhiler diğer işçiler yerine kullanılamaz). Yerleştirdiğiniz bina kartının sol sütununda basılı bonusları (varsa) alırsınız. Binaları inşa ettikten sonra çalıştırmak için bir serbest hamle olarak bir yol işaretçisi yada bir işçi kullanabilirsiniz. Bazı binaların sürekli pasif etkileri vardır.
- d) Dünya konseyi:** İşe alma, araştırma yada inşa etme hamleleri için kullanılabilir boş bir alan kalmadıysa ilgili hamleyi kopyalamak için su maliyeti ödenerek kullanılabilir. Soldaki altıgene işçinizi koyarsanız sancağınızı İlk oyuncu alanına koyabilirsiniz, bu sizi ilk oyuncu yapar ve dolu sütunlardan birinin hamlesini yapabilirsiniz (ilgili üç hamlenin su maliyetini ödemedi ve -varsa- Çöken Başkent karesi bonuslarını almadan). Eğer dolu bir sütun yoksa ilk oyuncu olabilir ama hamle yapamazsınız.
- e) Maden kaynağı:** Seçtiğiniz altıgenin sağındaki kaynağı ve soldaki herhangi bir kaynağı alabilirsiniz. Hamle için mühendis kullanırsanız turun sonunda yorgun sütuna değil, aktif sütuna gider.
- f) Su arıtma:** Su arıtma havuzuna çok sayıda eksogiyisili işçi konulabilir. 3 su alırsınız. Bir bilim adamı koyarsanız +1 su alırsınız.
- g) Göçebelerle ticaret:** Çok sayıda eksogiyisili işçi konulabilir. Basılı kaynaklar takas edilebilir. Yönetici konulursa takas seçenekleri arasından iki kez (birbiri ardına) seçim yapılabilir.
- h) Tahliye:** Darbeden sonra Tahliye karosunu çevirirsiniz. Yol panonuzdaki Tahliye koşullarını karşılırsanız Tahliye hamlesi yapmak için herhangi bir eksogiyisili işçiyi kullanabilirsiniz (tahliye koşullarında belli bir işçi türü belirtiliyorsa o işçi yerine bir dahi kullanamazsınız; süper projeleri de ilgili binaların yerine kullanamazsınız). Hamle alanına çok sayıda işçi yerleştirilebilir ancak her oyuncu oyunda bu hamleyi sadece bir kez yapabilir. Hamleyi ilk yapan oyuncu en üste yol işaretçisini koyar, en son koyan -3 ZP alır. Yol panosunda belirtilen ZP ve ekstra ZP için sağlanan koşullar ölçüsünde ZP alınır (en fazla 30 ZP alınabilir).
- 6. Temizlik:** Ana tahtadaki her Eksogiyisiden her işçiyi ve Oyuncu panosundaki işçi alanlarına yerleştirilen tüm işçileri alın. Hamle Motivasyonlu olarak işaretlendiyse, işçiyi sahibinin Aktif sütununa, aksi takdirde bunu Yorgun sütununa yerleştirin. TÜM Eksogiyisileri Oyuncu panosuna değil oyuncu tedarikine yerleştirin. “Geri alındığında işçi ölür” simgesi varsa (Ör: Anomalilerde) işçiyi genel tedarikçe iade edin. Yol (serbest hamle) işaretçilerini geri alın. Darbeyi kontrol edin, Oyun Sonunu kontrol edin. Odak işaretçilerini sonraki çağa taşıyın.

Darbe:

5. Çağa geçildiğinde meteor çarpması gerçekleşir. Öncelikle Tahliye karosunu ters çevirin. -3 ZP jetonunu oyuncu sayısına göre ilgili boşluğa yerleştirin. Çöken Başkent karolarını Hamlelerine göre üç yığına ayırın. Her yığından rastgele 2/2/3 Altıgen seçin (2/3/4 oyuncu için) ve bunları kullanılabilir tarafları yukarı bakacak şekilde Başkent Hamleleri Altıgenlerine yerleştirin (Temizleme aşamasında eksogiyisileri kaldırdıktan sonra bu karoları kullanılamaz tarafına çevireceksiniz). Çöken Başkent karolarına işçi yerleştirmek için ekstra su ödemesi yapmazsınız. Kullanılamaz tarafına çevrilen Çöken Başkent karoları, Dünya Konseyi hamlesi esnasında dolu gibi kabul edilir. Oyuncu panolarına ikişer tane Altıgen Kullanılamaz karesi yerleştirin. Bu altıgenler kullanılamaz ama gelecekte gelen bir eksogiyisiyi buraya koyabilirsiniz. Hazırlık aşamasında çekilen maden kartında gösterilen kaynaklardan en üstteki dikkate alınmaz ve onun yerine 1 nötronyum konulur. Her oyuncu puan kazanmak için Tahliye hamlesini yapabilir. Bütün Çöken Başkent karoları kullanılamaz tarafına çevrildiğinde oyun o çağın sonunda biter.

Oyun Sonu:

Bütün Çöken Başkent karoları kullanılamaz tarafına çevrildikten sonra o çağın sonunda veya 7. Çağın sonunda oyun sona erer. Zaman Çizgisinde kalan büküm karolarını geri alınmaları için bedellerinin kaynak/su/işçi (aktif)/eksogiyisi (güçlendirilmiş) ile ödenmesi gerekir. Bu geri almalar zaman yolculuğu sayılmaz, zaman yolculuğu işaretçinizi ilerletmez ve ZP almazsınız. Kaldıramadığınız her Büküm karesi için -2 ZP alırsınız. Oyun sonu koşulları kartlarına bakın; koşulları karşılayan her oyuncu 3 ZP alır. Berabere kalan tüm oyuncular tam puan alır. Binalarınızdan, süper projelerinizden, anomalilerinizden, zaman yolculuğundan, moral işaretçinizden, oyun boyunca kazandığınız ZP jetonlarınızdan, her bir atılım karosundan 1'er ZP, farklı şekilde üç adet atılım karesinin oluşturduğu her setten 2 ZP alırsınız. En çok ZP alan kazanan ilan edilir; beraberlik durumunda, kazananı en çok Su, ardından toplam Kaynakların çoğu belirler.