

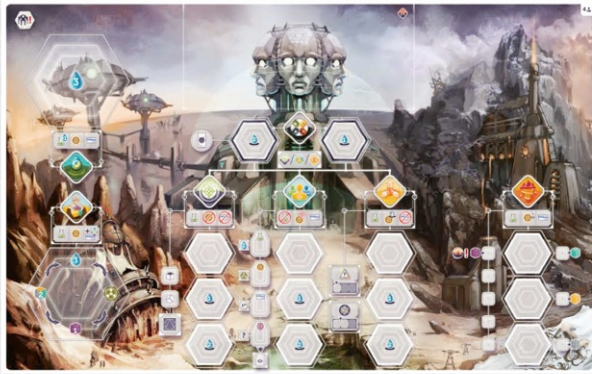


ANACHRONY

SÄÄNNÖT



# OSALUETTELO



1x Pääpelilauta



4x1 Pelaajapelilaudat

## Työläiset



- 25x Tutkija
- 25x Insinööri
- 15x Järjestelmänvalvoja
- 15x Nero

## Resurssit (Kuutiot/poletit)



- 15x Neutronium (violetti)
- 20x Kulta (keltainen)
- 20x Uraani (vihreä)
- 25x Titaani (harmaa)



24x Energiaydin- poletti

## Vesi



- 20x "1 Vesi" (vaaleansininen)
- 10x "5 Vettä" (tummansininen)



66x Voittopistepoletit  
(30x 5 VP and 35x 1 VP,  
1x -3 VP)

## Pelaajamateriaalit



4x1 kaksipuolinen Polku-  
pelilauta



4x6 Heksanmuotoinen  
Exopukumerkki



4x1 Kaksipuoleinen  
pelaajan muistikortti



4x2 Johtajakortit



4x1 Pelaajabanneri  
muovisella jalustalla



4x2 Aikamatka- ja  
moraali(rata)merkit  
(+ 2x2 varalla)



4x8 Polkumerkit/  
tarkennin(merkit)



4x9 Warp-laatat  
(3x työläiset, 4x resurssit,  
1x "2 vettä", 1x aktiivinen  
exopuku  
(+1x varalla)



4x15 Rakennuslaatat  
(Voimalaitokset, Tehtaat,  
Elämän ylläpitolaitokset,



11x Rekrytointipoolikortit  
11x Kaivospoolikortit



12x Kaksipuoliset Aikajanaalat, 1x Iskulaatta  
(+3x varalla)



18x Superprojektilaatat



2x Tutkimusnopat



1x Paradox-noppa



1x Kaksipuoleinen evakuointitoimintolaatta



12x Anomaliaaikat



3x15 Läpimurtolaatat



15x Sortuva pääkaupunki- laatat



9x "Heksa ei ole käytettävissä" - laatat



8x pelin lopputilannekortit (+1x varalla)



16x Aloitusvarat- kortit



1x Pistelaskulehtiö



16x Paradoksi-poletit

## "DOOMSDAY" LAAJENNUKSEN OSAT



1x Doomsday -pelilauta



10x Taso1 Tutkimukset  
10x Taso 2 Tutkimukset



1x pelin loppu-tilannekortti



2x Kehityssuuntanoppa



1x "Pelasta Maa" seurantamerkki

1x "Sinetöi kohtalo" seurantamerkki

## "CHRONOBOT" LAAJENNUKSEN OSAT



1x Chronobot -pelilauta



1x Chronobot -banneri



6x Heksan muotoista Exopukumerkkiä



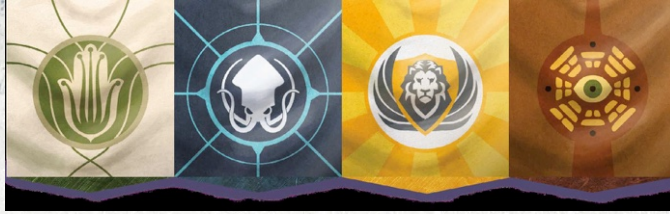
8x Chronobot warp- laatat



6x Chronobot poletit



1x Chronobot noppa



## TAUSTATARINA

Maailma on muuttunut. On 26. vuosisata ja Uusi Maa on hitaasti toipumassa puhdistuspäivästä: salaperäisestä päivästä, jolloin katastrofaalinen räjähdys ravisteli koko planeettaa. Suurin osa väestöstä tuhoutui, ja suurin osa maanpinnasta tuli asumiskelvottomaksi. Kukaan ei ymmärtänyt, mikä todella aiheutti apokalypsin - ainoa asia, mitä selviytyjät saattoivat tehdä, oli löytää suojaa, kunnes pöly laskeutui.

Ihmiskunnan jäänteet järjestettiin neljään radikaalisti erilaiseen ideologiaan, nimeltään Polut: rauhanomainen Harmonian Polku (**Path Of Harmony**) asuu yhdessä harvoista eloonjääneistä luonnonkehdestä, joka kukkii kasviston ja eläimistön kanssa; ankara Hallinnan Polku (**Path of Dominant**) risteilee merellä valtavassa aluksessaan, joka on rakennettu kelluvaan metropoliin; viekaalla Edistyksen Polulla (**Path of Progress**) on näkymät alas Maahan kaupungistaan taivaalla; ja harras Pelastuksen Polku (**Path of Salvation**) asumuksinaan valtavat maanalaiset salit ja kammiot.

Neljän polun seuraajat elävät hauraassa rauhassa, mutta melkein täysin erillään. Heidän ainoa kohtauspaiikka on Pääkaupunki, viimeinen itsenäinen kaupunki Maan päällä, jota johtaa maailmanlaajuinen hallintoelin: Maailmanneuvosto.

Useita vuosia myöhemmin tutkijat löysivät runsaan esiintymä tuntematonta ainetta autiolta Puhdistuspäivän räjähdysalueelta. Kestävä ja kevyt neutronium, kuten he nimittivät sen, osoittautui erinomaiseksi rakennusmateriaaliksi. Apokalyptisen päivän 300-vuotismuistoksi maailmanneuvosto aloitti viiden kokonaan neutroniumista valmistetun muistomerkin rakentamisen edustamaan neljää Polkua ja maailman Pääkaupunkia. Kun juhlat alkoivat, valtuuskunnat neljästä polusta todistivat ihmiskunnan kaikkein elämää muuttavinta tapahtumaa sitten puhdistuksen jälkeen.



Monumenteissa aukesi aikarepeämiä tulevaisuudesta, paljastaen salaperäisen neutroniumin todellisen voiman: altistuneena energialle, se pystyy avaamaan madonreiکیä ajan läpi. Syntyi yhteys tulevaan lahjakkaaseen ihmiskuntaan ennennäkemättömän kasvun ja vaurauden myötä, mutta se johti myös synkkään realiteettiin: Puhdistuspäivä oli aivan ensimmäinen seuraus aikarepeämisestä. Tulevaisuuden asteroidin vaikutuksen tuhoisa energia siirrettiin samalla ajassa taaksepäin siirrettäessä valtavaa määrää neutroniumia asteroidin aineksen kanssa. Tämä vaikutus on nyt nähtävissä horisontissa ja se uhkaa tuhota paitsi menneisyyden myös tulevaisuuden. Nykyisin ja tulevaisuuden varoin on kullakin polulla käytössään kaikki tarvittava valmistautuakseen tuleviin vaikutuksiin - ja hallita ihmiskunnan tulevaisuutta yhtenä oikeana Polkuna.

Tutustu lisää Anachronyn tarinaan ja polkuihin osoitteessa [anachronboardgame.com/](http://anachronboardgame.com/)

## YLEISET ALKUVALMISTELUT

1. Aseta **pääpelilauta** pöydän keskelle. Jos pelaat 2 tai 3 pelaajan kanssa, käytä puolta, jossa on vain kaksi kuusikulmioista paikkaa tutkimus-, rekrytointi- ja rakennuspaikoille (pelaajamäärä on painettu laudan oikeaan yläkulmaan).
2. Aseta kaksi **tutkimusnoppaa** niille merkittyihin paikkoihin pääpelilaudalla.
3. Aseta **evakuointitoimilaatta** vastaavaan pääpelilaudan tilaansa A (eheä) puoli ylöspäin.
4. Sekoita **11 rekrytointipoolikorttia ja 11 kaivospoolikorttia** kahdeksi pakaksi kuvapuoli alaspäin. Aseta ne pääpelilaudan viereen.
5. Jaa **rakennukset** neljään pinon jaettuna tyyppin mukaan (voimalaitokset, tehtaat, elämän ylläpito ja laboratoriot) ja sekoita jokainen pino erikseen. Nämä ovat pääpinoja. Aseta ne kuvapuoli ylöspäin pääpelilaudan viereen. Kunkin ensisijaisen pinon päällimmäinen rakennus on rakennettavissa pelin aikana.
6. Aseta **anomaliat** pinon kuvapuoli ylöspäin. Aseta **Paradox-noppa ja Paradox-poletit** poikkeavuuksien viereen.
7. Sijoita kaikki **resurssit** pelilaudan oikeaan yläosaan ja kaikki **vesi** vasempaan yläosaan. Sijoita kaikki **työntekijät, energiaytimet ja läpimurrot** pääpelilaudan viereen rakennuksista vastakkaiselle puolelle. Työntekijät voidaan lajitella tyypeittäin ja läpimurrot muodon mukaan käytön helpottamiseksi. Sijoita **VoittoPiste(VP) -poletteja** hyvin ulottuville.
8. Järjestä **Aikajana-laatat** suorassa linjassa vasemmalta oikealle pääpelilaudan alapuolelle. Tämä on aikajana. Aseta **Iskulaatta** neljännen ja viidennen aikajanalan laattojen väliin. (Huom! Aikajanalattojen toinen puoli kuvataan sääntömuunnelmissa s.26)
9. Sekoita kaikki **superprojektit** ja aseta yksi niistä satunnaisesti jokaisen seitsemän aikajanalan ruudun yläpuolelle. Ensimmäinen (vasemmanpuoleisin) Superprojekti tulee asettaa kuvapuoli ylöspäin, loput alaspäin. Älä aseta superprojektiä iskuruudun yläpuolelle. Palauta jäljellä olevat superprojektit laatikkoon.
10. Sijoita yksi jokaisen pelaajan **polkumerkeistä** vasemman puoleisen aikajanalan ruudun alapuolelle. Nämä ovat heidän **tarkennusmerkkinsä (Tarkennus)**.
11. Palauta "Viimeistelyempien kokeiden" pelinlopetusehtokortti laatikkoon (sitä käytetään vain Doomsday-lajennuksen kanssa), valitse sitten satunnaisesti **5 pelin lopputilannekorttia** ja aseta ne kuvapuoli ylöspäin pääpelilaudan yläpuolelle.

Pelin lopputilannekortit

Voittopisteet

Energiaytimet

Työntekijät

Läpimurrot

Rekrytointipooli

Kaivospooli

Superprojektit

Tutkimusnopat

Tarkennusmerkit

Aikajana-laatat

Iskulaatta

Vesi

Evakuointitoimintolaatta

Anomaliat

Paradox-poletit

Paradox-noppa

Voimalaitokset

Tehtaat

Elämän ylläpitolaitokset

Laboratoriot

Resurssit

7

11

6

5

7

4

2

3

7

16

9

8

10

5

## PELAAJAKOHTAISET ALKUVALMISTELUT

12. Jokainen pelaaja valitsee pelattavan Polun ja saa vastaavan pelaajalaudan. Pelaajat voivat valita, käyttävätkö he A tai B puolta - kaikkien pelaajien on käytettävä samaa puolta (B-puolet erilaisia eri Poluilla). Anna pelaajille heidän Polkunsä väriä vastaavat värilliset komponentit (**6 Exopukua, 9 warp- laattaa, 8 Polkumerkkiä ja Moraali- ja Aikamatkaratamerkit**).

13. Aseta heidän valitulle Polulle kuuluva Polkulevy kunkin pelaajan eteen sattumanvarainen puoli ylöspäin. Kummallekin puolelle on painettu erilainen evakuointiolosuhte, joka pisteytetään, kun pelaaja suorittaa evakuointitoimenpiteen.

14. Anna kaikille pelaajille **lähtöresurssit, vesi, energiaytimet** ja kaikki, mitä heidän valitseman Polun lautaan on merkitty. Edistysen Polku saa aloitusläpimurtonsa sattumanvaraisesti. Sijoita aloittavat työntekijät "aktiivinen"- sarakkeeseen (jollei toisin ole merkitty) ja aseta moraali- ja aikamatkamerkit osoitettuihin lähtöasentoihin.

15. Jokaisen pelaajan on valittava toinen Polkuunsa käytettävissä olevista kahdesta **Johtaja-kortista**. Sijoita valittu johtaja nimetylle paikalle Polkulevyllä. (Johtajien kyvyt on esitelty sivulla 29)

16. Anna jokaiselle pelaajalle **pelaaja- bannerit** (sijoitetut muoviprofiileihin) ja aseta ne heidän eteensä. Pelaajasta, jolla viimeksi oli "déjà vu", tulee ensimmäinen pelaaja: aseta hänen Bannerinsa merkitylle paikalle Maailmanneuvoston toimintaruutujen vieressä. Lopuksi pelaajat myötä päivään ensimmäisestä pelaajasta lähtien saavat 0/1/1/2 vettä.



## YLEISKATSAUS PELIIN

Anachronyssa olet yhden Uuden Maan ideologisten Polkujen johtaja: Harmonia, Hallinta, Edistys ja Pelastus.

Perimmäinen tavoitteesi on valmistautua tulevaan asteroidi-iskuun, turvata ihmisten tulevaisuus ja voittaa muut kolme polkua hallitsevana ideologiana ihmiskunnan tulevaisuuden muotoilussa.

Peliä pelataan enimmillään seitsemän kierrosta, nimeltään aikakaudet, joista jokainen symboloi useita vuosia. Neljännen aikakauden jälkeen tapahtuu asteroidi-isku, joka muuttaa jäljellä olevien aikakausien pelaamista ja laukaisee lähtölaskennan pelin loppuun.

Anachrony keskittyy kolmeen pelikonseptiin: Exopuku-virran kytkeminen ja puvun käyttäminen, toimintojen tekeminen työntekijöiden kanssa,

ja aikamatkustus -sovelluksen käyttäminen. Tässä osassa annamme lyhyen yleiskuvan näistä käsitteistä - yksityiskohdat pelinkulusta selitetään seuraavissa luvuissa.



**Exopuvut:** Jokaisen aikakauden alussa kukin pelaaja voi aktivoida enimmillään 6 exopukua. Tämä mahdollisesti maksaa energiaytimiä. Exopukujen lukumäärä määrää, kuinka monta toimintoa voit tehdä pääpelilaudalla (ne suojaavat työntekijöitäsi, kun he uskaltautuvat oman Polkusi pääkaupungin suojan ulkopuolelle).



**Toimenpiteet työntekijöiden kanssa:**

Toimintakierrosvaihe on kunkin aikakauden sydän, kun pelaajat vaihteeltaisesti tekevät toimenpiteitä käyttämällä työntekijöitään. Työntekijää voi käyttää sellaisenaan (pelaajalaudallasi) tai Exopuvussa (pääpelilaudalla). Yleensä työntekijöitä käytetään toimintoihin toimintakierrosvaiheen aikana ja he väsyvät aikakauden lopussa.



**Aikamatka:** Kiitos aikarailojen, ihmiskunta voi nyt käyttää aikamatkustusta nopeuttaakseen kehitystään: aikahyppövaiheessa. Jokaisen aikakauden alussa he voivat pyytää resursseja ja työvoimaa tulevaisuudestaan - tätä symboloi aikajalalle sijoitetut Warp- laatat. Myöhemmin kuitenkin nämä varat on lähetettävä takaisin menneisyyteen sulkeakseen silmukan - tämä tehdään voimalaitoksilla, jotka tuottavat energiaa Aikarailoillesi ja avaa ne kohdistaan ne menneeseen aikaan. Mitä myöhemmin varat palautetaan menneisyyteen, sitä todennäköisemmin ne aiheuttavat aikaparadokseja ja lopulta poikkeavuuksia.



Warp-laatta



Voimalaitos



Paradoksi



Poikkeama



Aikajalalaatta

Peli päättyy VoittoPiste -pisteytykseen maailman Pääkaupungin sorruttua asteroidien vaikutuksen vuoksi. Voit voittaa pisteitä monilla tavoilla, tärkeimmät niistä ovat rakennusten rakentaminen ja superprojektit, jotka tekevät tieteellisiä läpimurtoja, käyttämällä Aikamatkustamista, saavuttamalla korkean moraalin ja evakuoimalla sortuvan maailman pääkaupungin.

**PELIKIERROS – YKSI AIKAKAUSI PELISSÄ**

Jokainen aikakausi koostuu seuraavista vaiheista, tässä järjestyksessä:



**1 Valmisteluvaihe** - Paljasta superprojekti seuraavan aikajan ruudun yläpuolella siirrä rakennuspinot, täytä työntekijöiden ja resurssien tarjonta saatavaksi tälle aikakaudelle.



**2 Paradox- vaihe** - Pelaajat, joiden aikajana on liian jännittynyt aikajan taipumisesta täytyy pyöräyttää nopealla Paradoxseja. Tämä vaihe ohitetaan ensimmäisellä aikakaudella.



**3 Käynnistysvaihe** - Pelaajat voivat kytkeä virran päälle Exopukuihin, joiden avulla työntekijät voivat suorittaa toimintoja pääpelilaudalla.



**4 Warp- vaihe** - Pelaajat voivat asettaa Warp-laattoja nykyiselle aikajalalla, tuodakseen varoja tulevaisuudesta nykyhetkeen.



**5 Toimintavaihe** - Pelaajat vuorottelevat tehden toimintoja pelaajalaudallaan ja pääpelilaudalla, kunnes kaikki ovat tehneet toimensa.



**6 Palautusvaihe** - Ota työntekijät ja Exopuku -kortit takaisin toimintaruuduista, tarkista, onko Isku aikajan seuraava laatta ja pelin mahdollinen loppuminen ja aseta pelaajien tarkennusmerkki seuraavalle aikakaudelle.



**1 VALMISTELUVAIHE**

**Paljasta superprojekti:** Käännä superprojekti seuraavan aikajalallaan yläpuolella kuvapuoli ylöspäin (eli yksi laatta oikealle nykyisestä)

Esimerkki:



**Rakennustensiirto:** Sijoita ylin rakennus jokaisessa ensisijaisessa pinossa kuvapuoli ylöspäin pinon viereen, jolloin se muodostaa toissijaisen Pinon (yksi jokaisesta neljästä rakennustyyppistä). Jos toissijaisessa pinossa on valmiiksi jo rakennuksia, aseta vasta siirretty näiden päälle peittäen aiemman päällimmäisen rakennuksen.



Kunkin ensisijaisen ja toissijaisen pinon ylimmät rakennukset ovat rakennettavissa toimintakierrosvaiheen aikana.

Esimerkki:  
Aikakaudella saatavissa olevien  
työntekijöiden määrittely

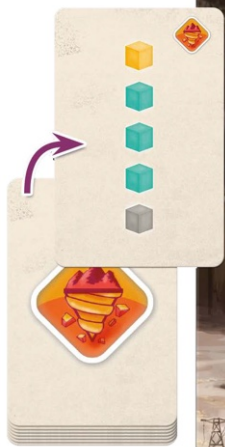


**Saatavissa olevien työntekijöiden määrittely:** Poista jäljellä olevat työntekijät rekrytointipoolista. Vedä päällimmäinen kortti rekrytointipoolipakasta ja aseta neljä kortissa kuvattua työntekijää vastaaviin rekrytointipoolipaikkoihin rekrytointitoimiruutujen viereen. Saman tyyppisiä työntekijöitä voi olla useampi ja ne pinotaan päällekkäin. (voi olla myös 0)

**Saatavissa olevien resurssien määrittely:** Poista kaikki jäljellä olevat resurssit kaivospoolista. Vedä päällimmäinen kortti resurssipoolipakasta ja aseta viisi kortissa kuvattua resurssia vastaavissa kaivospoolipaikoissa kaivostoimintojen vasemmalle puolelle. Aseta lopuksi uraani, kulta ja titaani niitä vastaavaan paikkaan jokaisen kaivosheksaruudun viereen oikealle puolelle.

**TÄRKEÄÄ:** Asteroidi-iskun jälkeen, jätä huomiotta vedetyn kortin ylin resurssi ja aseta aina sen sijaan ylimpään paikkaan neutronium.

Esimerkki:  
Aikakaudella saatavissa olevien  
resurssien määrittely



Kaivospooli

## 2 PARADOX-VAIHE

**HUOMAUTUS:** Paradox- vaihe on merkityksellinen vasta toisesta aikakaudesta eteenpäin. Tämän säännön lukemiseen ja opettaessa peliä, suosittelemme tämän vaiheen ohittamista ensimmäisellä kertaa, kunnes tunnet käsitteet warp (vaihe 4) ja aikamatka.

### Paradoksin heitto

Alkaen vasemmalta tarkista jokainen aikajana-laatta, jolla on vähintään yksi warp- laatta. Jokaista aikajana-laattaa kohden pelaaja(t), joilla on eniten warp- laattoja sillä, heittävät Paradox-noppaa kerran ja ottavat itselleen nopan määrään määrän Paradox- merkkejä (0, 1 tai 2). Jos sama suurin määrän warp- laattoja on usealla pelaajalla, he pyöräyttävät kaikki paradox-noppaa.

### Anomaliat

Anomaliat ovat omituisia ja vaarallisia virheitä ajan kankaassa, jotka peittävät rakennusruutuja, mutta niitä ei lasketa rakennuksiksi. Jokainen anomalia, joka on edelleen paikoillaan pelin lopussa, on -3 voittopisteen arvoinen.

Esimerkki:  
Paradoksivaihe

Tarkistusjärjestys



8



Pelaajaan, joka saa kolmannen Paradox-merkinnän (millään tavalla), vaikuttaa välitön anomalia. Kun tämä tapahtuu, hän:

- Lopettaa Paradox- nopan heiton (vaikka hänellä olisi ollut jäljellä heittoja).
- Palauttaa kaikki Paradox- merkkinsä pois tarjontaan (vaikka hänellä olisi tällä hetkellä enemmän kuin 3 merkkiä).
- Voi hakea yhden hänen Warp- laattoistaan miltä tahansa Aikajana- laatalta ja palauttaa takaisin hänen henkilökohtaiseen tarjontaansa (vain vasta, kun kaikkien pelaajien paradox- heitot on heitetty).
- Ottaa anomaliaalaatan pinosta ja sijoittaa sen hänen pelaajapöydän **vasemmanpuoleisimpaan** vapaaseen rakennuspaikkaan (pelaaja voi valita millä rivillä, jos useita on vapaana samassa pystysarakkeessa Esim. 1. ja 3. rivin ensimmäiset ruudut ovat vapaana → pelaaja voi valita näistä).

Mahdolliset anomaliaalaatat, jotka jäävät pelaajalaudalle pelin lopussa, ovat arvoltaan -3 voittopistettä tälle pelaajalle.

**HUOMAUTUS:** Jos pelaajat pitävät ennustettavuutta parempana, he voivat sopia olla käyttämättä Paradox-noppaa ollenkaan, ja ottavat suoraan yhden paradox- merkin aina sen sijaan, että he heittäisivät noppaa.

Esimerkki:



**HUOMAUTUS:** Jos ei ole vapaita rakennuspaikkoja, pelaajan on asetettava anomalia minkä tahansa rakennuksensa päälle. Tämä rakennus on käytettävissä vasta, kun sitä peittävä anomalia poistetaan.

**HUOMAUTUS:** Pelissä tietyt kyvyt saattavat nostaa paradoksin rajaa yli kolmen.

3

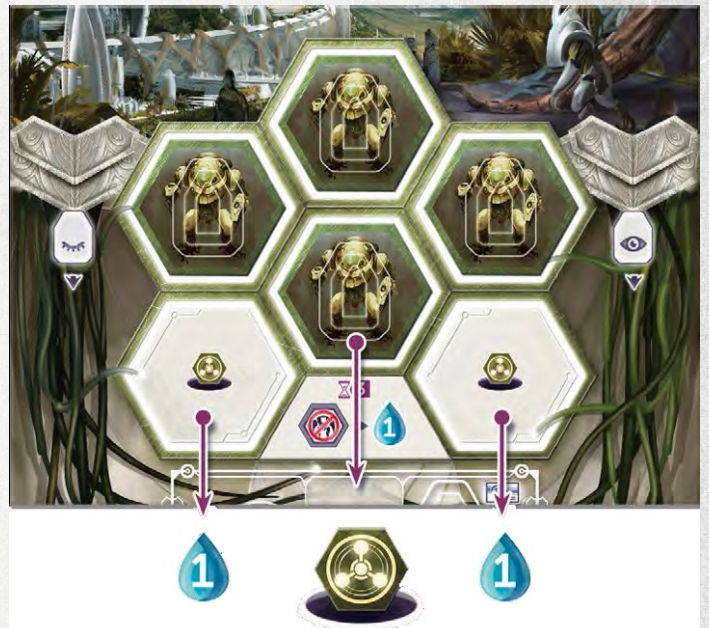
### KÄYNNISTYSVAIHE

Tässä vaiheessa pelaajat voivat käynnistää Polkunsä Exopuvut, joka auttaa heidän työntekijöitään selviämään Uuden Maan ankarista olosuhteista matkallaan tekemään toimia pääpelilaudalla.

Myötöpäivään järjestyksessä alkaen ensimmäisestä pelaajasta jokainen pelaaja:

1. **Sijoittaa korkeintaan 6 heidän exopukuaan** Heksaruutuihin pelaajalaudallaan (yksi Exopuku/paikka), joka maksaa: **1 energiaydin** jokaisesta kolmeen alimpaan paikkaan sijoitetusta puvusta (HUOM! B-puolella lauttaa Polun mukaan vaihtoehtoinen maksu)
2. tämän jälkeen pelaaja saa **yhden veden jokaisesta tyhjistä Heksaruudusta.** (HUOM! B-puol. erilaiset)

Esimerkki:



**HUOMAUTUS:** Pelin nopeuttamiseksi pelaajat voivat sopia Exopukujen käynnistämisestä samanaikaisesti vuorjärjestyksen sijaan

**HUOMAUTUS:** Iskun jälkeen (katso "Isku" sivulla 18), kaksi kolmesta ylimmästä heksaruudusta peitetään eivätkä ne ole enää käytettävissä. Niihin ei voida sijoittaa Exopukuja eikä ne tuota enää vesituloja.

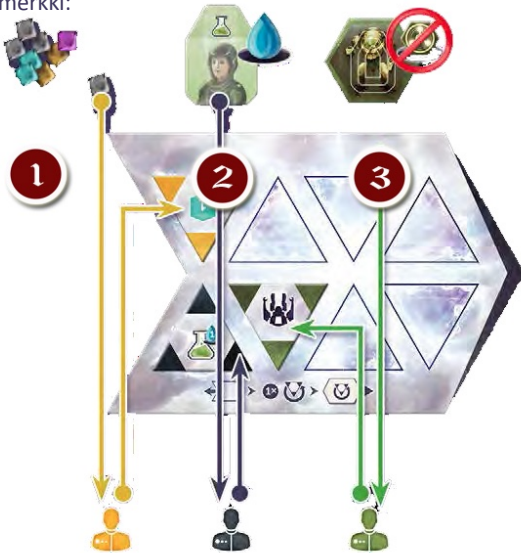
4

### WARP-VAIHE

Alkuperäisen mullistuksen Maahan tuoman neutroniumin ansiosta aikamatkustus on nyt mahdollista. Siksi jokaisella aikakaudella pelaajat voivat päättää, että tuovatko he jotain tulevaisuudesta. Tämä vaatii vain päätöksen; haluttu hyöty ilmestyy heti. Mutta se ei tule ilmaiseksi – muutamaa aikakautta myöhemmin on pelaajien vuoro täyttää vaatimuksensa ja lähettää tavarat takaisin, tai muuten on vaarana, että aika-avaruuden jatkumoon repeytyy reikiä.

Jokainen pelaaja piilottaa salaisesti **0-2 warp- laattaa** käsiinsä (älä näytä muitakaan warp- laattoja salaisuuden ylläpitämiseksi). Paljastakaa ne samanaikaisesti ja asettakaa ne nykyiselle aikajanalautalle (järjestys ei ole tärkeä). Pelaajajärjestyksessä kukin pelaaja saa heti kaikki näytöllä näkyvät varat, jotka on merkitty valittuihin Warp- laattoihin/-laataan. Jokainen Aikajanalalle sijoitettu laatta voidaan palauttaa myöhemmin ja käyttää uudelleen. (katso "Voimalaitosrakennukset: Aikamatkustus ja tarkennus(merkki)" sivulla 16)

Esimerkki:



1. Warpatut varat otetaan yhteisestä tarjonnasta.
2. Jokaisen työntekijän warppaaminen maksaa yhden veden (ihmisten lähettäminen Aikarailon kautta rasittaa heitä todella paljon) – muutoin tätä Warp- laattaa ei voida valita. Työntekijän warppaaminen yhdessä maksetun veden kanssa tekee warppauksen mahdolliseksi. Warpatut työntekijät laitetaan pelaajan "aktiiviset"-sarakeeseen.
3. Warpatut Exopuvut sijoitetaan yhdelle Heksaruuduista pelaajalautalla, jopa "Exopuku hekso ei ole käytettävissä"- laatalle.

## 5 TOIMINTAVAIHE

Tämä on pelin päävaihe. Peli kiertää myötöpäivään järjestyksessä alkaen ensimmäisestä pelaajasta. Kukin pelaaja vuorollaan voi suorittaa haluamansa määrän **vapaita toimintoja, jonka jälkeen** yksi seuraavista:

1. Sijoita yksi työntekijä tyhjään työntekijäruutuun pelaajan omalla pelaajalautalla (yleensä rakennuksissa, Superprojekteissa tai anomalioissa) ja suorita sen toiminta.
2. Sijoita yksi työntekijä Exopuvun kanssa johonkin Heksaruutuun tai Heksapoolin pääpelilautalla ja suorita sen toiminta.
3. Passaa, älä sijoita enää työntekijöitä aikakauden aikana. Kun kaikki pelaajat ovat passanneet jatkakaa Palautusvaiheeseen.

Esimerkki:



### TÄRKEÄÄ: Vapaat toiminnot


Vapaat toiminnot voidaan suorittaa kukin kerran aikakaudessa, kenen tahansa pelaajan vuoron aikana. Kun sitä käytetään, peitä vapaa toimintaruutu Polkumerkkiä käyttämällä muistuttamaan siitä, että se on jo suoritettu.

**Vapaa toiminta ei lopeta pelaajan vuoroa** - hän voi sijoittaa lisäksi työntekijän (tai passata) tällä samalla vuorolla. Jos pelaajalta loppuvat Polkumerkit, hän ei voi tehdä enempää vapaita toimintoja tämän aikakauden aikana.

Vapaat toiminnot esiintyvät yleensä rakennuksissa ja superprojekteissa, mutta "Pakotetut työntekijät" ja tietyt Johtajan kyvyt ovat yhtä lailla vapaita toimintoja.



### A) PALAUTA TYÖNTEKIJÄT

Palauta jokainen työntekijä jokaisesta pääpelilaudalla olevasta Exopuvusta ja kaikki työntekijät, jotka on sijoitettu Pelaajalautoilla työntekijäruutuihin. Jos toiminto oli merkitty Motivoituneeksi  aseta työntekijä omistajansa "aktiivinen"- sarakkeeseen (Työntekijöiden aktivointialueen oikealle puolelle, muussa tapauksessa laita se "väsynyt"- sarakkeeseen (aktivointialueen vasemmalla puolella).



"Väsynyt"- sarake

"Aktiivinen"- sarake

Kaikki tyhjät Exopuvut palautetaan pääpelilaudalta ja laitetaan kunkin pelaajan henkilökohtaiseen tarjontaan (**Ei Heksoihin** pelaajalautoilla - Exopuvut on kytkettävä uudelleen päälle).

**TÄRKEÄÄ:** Iskun jälkeen, jos Exopuku on palautettu **Sortuva Pääkaupunki**- heksalta, käännä heksan "**Heksa ei ole käytettävissä**"- puolelleen.

Lopuksi kaikki pelaajat ottavat takaisin kaikki Polku-merkit **Vapaa toiminta**- ruuduista, joten niitä voidaan käyttää uudelleen seuraavalla aikakaudella.

### B) ISKUN TARKISTAMINEN

Jos nykyistä aikajanan laattaa seuraava laatta on **Isku**-laatta, **Isku** tapahtuu. Jatka "Isku"-sääntöihin (sivu 18) ratkaistaksesi se, jatka sitten täältä.

**HUOMAUTUS:** Peruspelissä **Isku** tapahtuu aina neljännen aikakauden jälkeen.

### C) TARKISTA PELIN MAHDOLLINEN LOPPUMINEN

Jos jokin alla mainituista ehdoista täyttyy, peli päättyy heti tässä vaiheessa. Jatka kohtaan "Pelin lopettaminen" (sivu 19) ja lopulliseen pisteytykseen (**ja ohita vaihe D**).

- Pääkaupungin infrastruktuuri on romahtanut: Kaikki Sortuva Pääkaupunki Toiminnot on käännetty "**Heksa Ei käytettävissä**" - puolelleen.

tai

- On seitsemäs eli viimeinen aikakausi.

### D) SEURAAVA AIKAKAUSI

Jos pelaajalautojen heksoissa on jäljellä käyttämättömiä exopukuja, ne palautetaan pelaajien henkilökohtaiseen tarjontaan. Siirrä jokaisen pelaajan tarkennusmerkki vastaavalle Aikajana-laatalle seuraavalle aikakaudelle. (lisätietoja "Voimalaitosrakennukset: Aikamatkustus ja fokus" sivulla 16). Jokainen aikakausi alkaa keskittämällä pelaajat kyseiselle aikajana-laatalle. Jatka seuraavalle aikakaudelle. **Ensimmäinen pelaaja** aikakaudella on (edelleen) se, joka on viimeisimpänä tehnyt arvostetumman **Maailmanneuvoston** kahdesta toiminnosta (vasemman puoleinen heksoista).

## TYÖNTEKIJÄT JA TOIMINTOTILAT

Anachronyssa on neljää erityyppistä työntekijää: Insinööriä, tutkijoita, järjestelmänvalvoja ja neroja. Työntekijät sijoitetaan toimintaruutuihin ja he toteuttavat toimia, joko pääpelilaudalla (Exopuvuissa) tai pelaajien omilla pelaajalautoilla. Jotkut näistä työntekijätyypeistä ovat erinomaisia tietyissä toiminnoissa, mutta ovat kykenemättömiä suorittamaan mitään muuta.



TEHDESSÄ TOIMINTOJA

Nero on erityinen työntekijä, jota voidaan sijoittaa minkä tahansa Työntekijän tehtävään.

**TÄRKEÄÄ:** Neroa EI saa käyttää muiden työntekijöiden sijaan maksettaessa muun työntekijän kuin Neron kustannuksia tai haettaessa työntekijöitä Aikamatkasovelluksen kautta.

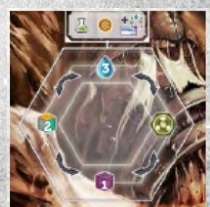
Pelaajan työntekijää pidetään aktiivisena, kun hän on Pelaajalaudan "aktiivinen"- sarakkeessa (sen sijaan, että hän olisi varattuna laudalla tai "väsynyt"- sarakkeessa). Vain aktiivisia Työntekijöitä voidaan käyttää toimintojen suorittamiseen tai hakemaan Warp-laattoja Aikamatka -toiminnon kautta. Kuitenkin molempia, sekä aktiivisia että väsyneitä työntekijöitä voidaan käyttää työntekijöiden kustannusten maksamiseen (yleensä superprojekteissa). Pelissä on kolmen tyyppisiä toimintaruutuja:

1. **Heksaruudut:** Pääpelilaudalla; Toimintaruudut ovat Heksan muotoisia, koska työntekijät on asetettava niihin virrat kytketyissä Exopuvuissa. Pääpelilaudan Heksaruudut eivät ole enää sen jälkeen käytettävissä sen aikakauden aikana, kun niihin on sijoitettu Työntekijä. Eri heksaruutuja, jotka liittyvät samaan toimintaan, ei tarvitse miehittää missään määritellyssä järjestyksessä.
2. **Pooliheksat:** Pooliheksat toimivat samalla tavalla kuin Heksaruudut, sillä erolla, että ne ovat aina käytettävissä ja rajoittamaton määrä työntekijöitä voidaan sijoittaa niihin (Exopuvuissa).

Esimerkki:



Esimerkki:



3. Työntekijäruudut: Pelaajalaudoilla (mukaan lukien rakennukset, superprojektit ja anomaliat), työntekijäruutuja saa käyttää vain kerran aikakaudessa. Työntekijät eivät tarvitse Exopukuja lähetettäessä näihin ruutuihin.

Esimerkki: Työntekijäruudut



Toimintatiloihin liittyvinä lisäominaisuuksina, joihinkin niistä:

- Onko työntekijärajoituksia - Vain kuvassa esitetyt tyypit (tai nerot) voidaan sijoittaa niihin.
- Antaa lisäetuja, jos tietyn tyyppinen työntekijä (tai nero) sijoitetaan niihin.
- Onko niihin liittyviä (vesi- tai resurssi-) kustannuksia – nämä varat on käytettävä ennen työntekijän sijoittamiseksi niihin
- Pitää työntekijät motivoituneina - työntekijät näistä ruuduista sijoitetaan "aktiivinen" - sarakkeeseen työntekijöiden palautusvaiheessa.

Kunkin toimen yksityiskohtaiset säännöt ja työntekijärajoitukset kuvataan seuraavissa luvuissa.



12

## TOIMINNOT PÄÄPELILAUDALLA

**Päätoiminnot:** Rakentaminen, rekrytointi ja tutkimus ovat Päätoimia. **Iskun** jälkeen Päätoimintoruudut on peitetty Sortuva Pääkaupunki- laatoilla tarjoten paranneltuja ruutuihin liittyviä ominaisuuksia siinä, missä tavallisia työntekijöihin liittyviä rajoituksia ja etuja sovelletaan edelleen (ks. Tarkemmat tiedot kohdasta "Isku", sivu 18). Vain peruspäätoiminnot voidaan kopioida Maailmanneuvoston toimintakenttään (ks. myöhemmin = Sortuva Pääkaupunkilaattojen bonuksia ei voi kopioida).

Jokaisella päätoiminnolla on 3 käytettävissä olevaa heksaruutua:

1. Yläruutu - ei modifioijia.
2. Keskiruutu - täytyy maksaa 1 vesi.
3. Alempi ruutu - täytyy maksaa 2 vettä (**käytössä vain nelinpelissä**).

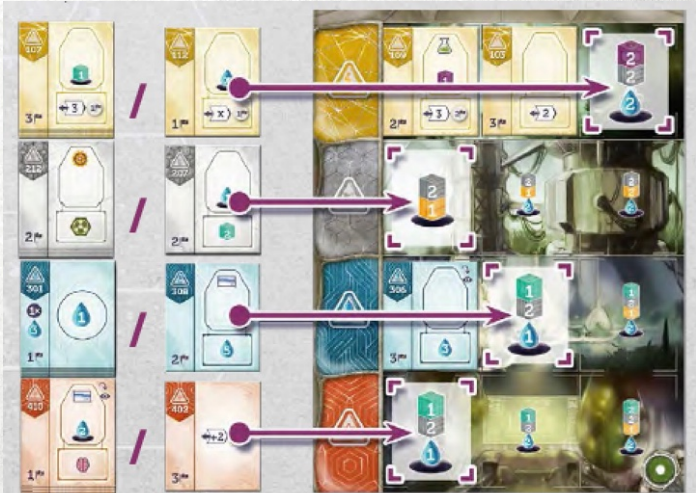


### RAKENTAMINEN

**Vakiotoiminto:** Valitse yksi seuraavista kahdesta vaihtoehdoista:

1. Valitse kuvapuoli ylöspäin oleva rakennus minkä tahansa kahdeksan rakennuspinon päältä (ensisijainen ja toissijainen pino jokaisesta rakennustyyppistä) ja aseta rakennus sitä vastaavan rivin vasemmanpuoleisimpaan tyhjään kohtaan pelaajalaudallasi. Maksa kohdassa ilmoitetut kustannukset
  - Jos rakennustyyppille ei ole tyhjiä ruutuja, et voi rakentaa enää tämän tyyppisiä rakennuksia.
  - Jos rakennus valittiin ensisijaisesta pinosta, sen alla ollut rakennus on heti saatavana.
  - Jos rakennus valittiin toissijaisesta pinosta, ja jos sen alla on rakennus, on se heti saatavana (uudelleen).

Esimerkki:



2. Rakenna superprojekti tarkenteessa (ts. projekti, joka on sen aikajanalaaan yläpuolella, jossa on tarkennusmerkkisi).

Oletuksena tämä on nykyisen aikakauden aikajanalaa, mutta tarkennin voi olla muutettu aikamatkan kautta. Aseta superprojekti vasemmanpuolimmaisten kahden vaakasuorassa olevan vierekkäisen vapaan ruudun päälle pelaajalaudallasi (pelaaja voi valita millä rivillä, jos useita on vapaana samassa pystysarakkeessa Esim. 3. ja 4. rivin ensimmäiset(ja toiset) ruudut ovat vapaana → pelaaja voi valita näistä). Älä huomioi ruutuihin painettuja kustannuksia, vaan sen sijaan maksa itse superprojektissa ilmoitetut kustannukset (mukaan lukien läpimurrot). Jos superprojektissa on työntekijä sen rakennuskustannuksissa, työntekijän kustannukset voidaan maksaa joko aktiivisten tai väsyneiden sarakkeesta.

Esimerkki:



Työntekijän yksityiskohtat

- Järjestelmänvalvoja ei voi aktivoida
- Jos insinööri aktivoi, vähennä 1 titaani toiminnan kokonaiskustannuksista



## REKRYTOINTI

**Vakiotoiminto:** Valitse Työntekijä rekrytointipoolista ja lisää hänet aktiiviset-sarakkeeseen pelaajalaudallasi. Saat myös bonuksen valitun työntekijän tyyppin mukaan:

- Tutkija: 2 vettä.
- Insinööri: 1 energiaydin.
- Järjestelmänvalvoja: 1 voittopiste
- Nero: Mikä tahansa Kolmesta ylläolevasta bonuksesta.



Työntekijän yksityiskohtat

- Tutkija ei voi aktivoida
- Jos insinööri aktivoi, et voi valita Neroa (vain tutkija, insinööri tai järjestelmänvalvoja)



## TUTKIMUS

**Vakiotoiminto:** Aseta yksi tutkimusnoppa (muoto tai kuvake) haluamasi puoli ylöspäin ja pyöräytä toista. Ota molempien noppien osoittaman mukainen **Läpimurtolaatta**. Kuvakenopan "?" antaa sinun valita haluamasi kuvakkeen. **Kuvakenopasta ei saa valita "?"-merkkiä.**



Esimerkki:



**HUOMAUTUS:** Epätodennäköisessä tapauksessa, jos pyöräytetty läpimurto ei ole saatavana, pyöräytä valitsemaasi noppaa uudestaan

Työntekijän yksityiskohtat

- Vain tutkija voi aktivoida



## MAAILMANNEUVOSTO

- Maailmanneuvoston toimintaheksat ovat pääkaupungin 2 ylintä heksaa evakuointilaatan alapuolella
- Voit valita päätoiminnan (rakentaminen, rekrytointi, tutkimus), jos jossakin päätoiminnossa ei ole enää vapaita heksoja ja suorittaa siihen liittyvän vakiotoiminnon.

Työntekijärajoitukset ja kopioidun päätoiminnon edut koskee työntekijää, joka on sijoitettu maailmanneuvostoon, mutta ruutuun liittyvät ominaisuudet (esim. **vesikustannukset kopioitavassa Heksassa ja Sortuvan pääkaupungin bonukset**) eivät.

Esimerkki:



**HUOMAUTUS:** Tullaksesi ensimmäiseksi pelaajaksi sijoita työntekijä vasemmanpuoleiseen Maailmanneuvoston ruutuun, vaikka vielä olisikin vapaita työntekijäruutuja kaikissa päätoiminnoissa. Tässä tapauksessa sinusta tulee ensimmäinen pelaaja, mutta muutoin älä suorita toimintoa (et voi kopioida toimintoa, jollei päätoiminnon kaikki heksat ole varattuna jo.)

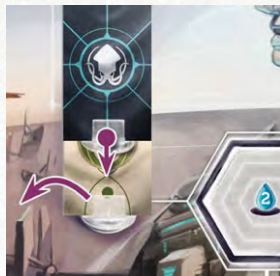
#### Työntekijän yksityiskohdat

- Tämän toiminnan työntekijärajoitukset ja / tai bonukset ovat samat kuin kopioidussa Päätoiminnossa

Maailmanneuvostossa on käytettävissä kaksi heksaruutua:

- Vasen – maksaa 2 vettä ja pelaajasta tulee ensimmäinen pelaaja. (Korvaa aiempi ensimmäisen pelaajan banneri toimintaruudun vieressä olevassa bannerille merkityssä paikassa.
- Oikea – maksaa yhden veden

Esimerkki:



**TÄRKEÄÄ:** Iskun jälkeen vakiopäätoiminnot voidaan edelleen kopioida maailmanneuvoston kautta kuten tavallista. Tällöin päätoiminto voidaan kopioida vaikka jokainen sen ruuduista on joko miehitetty Exopuvulla tai peitetty Heksa ei ole käytössä- laatala.



#### KAIVOSRESURSSI

Ota 1 valitsemasi resurssi kaivospoolista (Heksojen vasemmalla puolella).

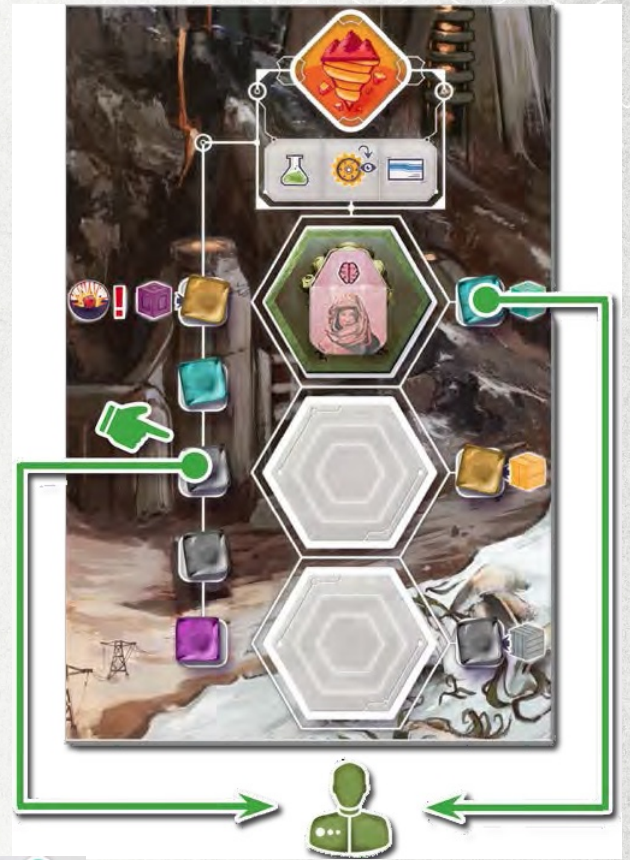
#### Työntekijän yksityiskohdat

- Jos insinööri aktivoi hänet, hän pysyy motivoituneena.

Kaivosresurssilla on 3 käytettävissä olevaa heksaruutua:

- Ylempi tila - ota uraani kaivospoolista otetun resurssin lisäksi
- Keskimmäinen tila - ota kulta kaivospoolista otetun resurssin lisäksi
- Alempi tila - ota titaani kaivospoolista otetun resurssin lisäksi

Esimerkki:



#### VEDEN PUHDISTAMINEN



Ota 3 vettä yhteisestä tarjonnasta

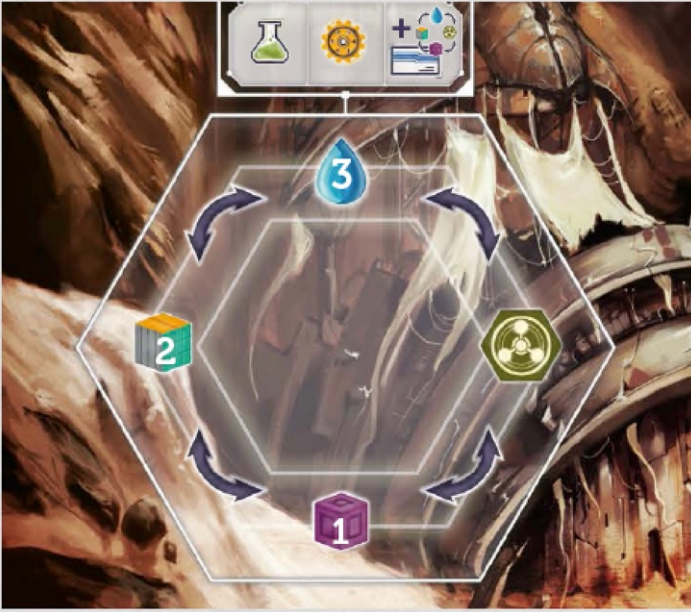
### Työntekijän yksityiskohdat

- Jos tutkija aktivoi, ota 1 ylimääräinen vesi.

”Veden puhdistaminen” on Heksapooliruutu, johon voi sijoittaa rajoittamattomasti työntekijöitä.



### KAUPANKÄYNTI NOMADIEN KANSSA



Voit valita yhden seuraavista:

- Vaihda 3 vettä yhdeksi energiaytimeksi; tai päinvastoin.
- Vaihda 1 energiaydin 1 neutroniumiin; tai päinvastoin.
- Vaihda 1 neutronium mihin tahansa kahteen (2) titaaniin, uraaniin tai kultaan; tai päinvastoin.
- Vaihda mikä tahansa 2 titaania, uraania tai kultaa kolmeksi (3) vedeksi; tai päinvastoin.

### Työntekijän yksityiskohdat

- Jos järjestelmänvalvoja aktivoi sen, voit valita yllä olevista vaihtoehdoista kahdesti (yksi toisensa jälkeen).

”Kaupankäynti Nomadien kanssa” on Heksapooliruutu, johon voi sijoittaa rajoittamattomasti työntekijöitä.



### EVAKUOINTI

Tämä toimintaruutu on käytettävissä vasta Iskun jälkeen. Jokainen pelaaja voi käyttää sitä vain kerran peliä kohden, ja vain jos ne täyttävät Polkulevyllään ilmoitetut ehdot. Aseta yksi Polkumerkeistäsi ruudun yläpään vapaaseen numeroituun paikkaan ja ota Polkulevyysi evakuointitilanteessa saatavaksi määritetyt voittopisteet.

Jos sijoitit polkumerkkisi samaan ruutuun ”-3 VoittoPistettä” -merkin kanssa, saat 3 pistettä vähemmän voittopisteitä evakuointiasi varten (minimissään kuitenkin 0).

**Enimmäismäärä VoittoPisteitä, jotka voidaan saada evakuoinnista on 30.**

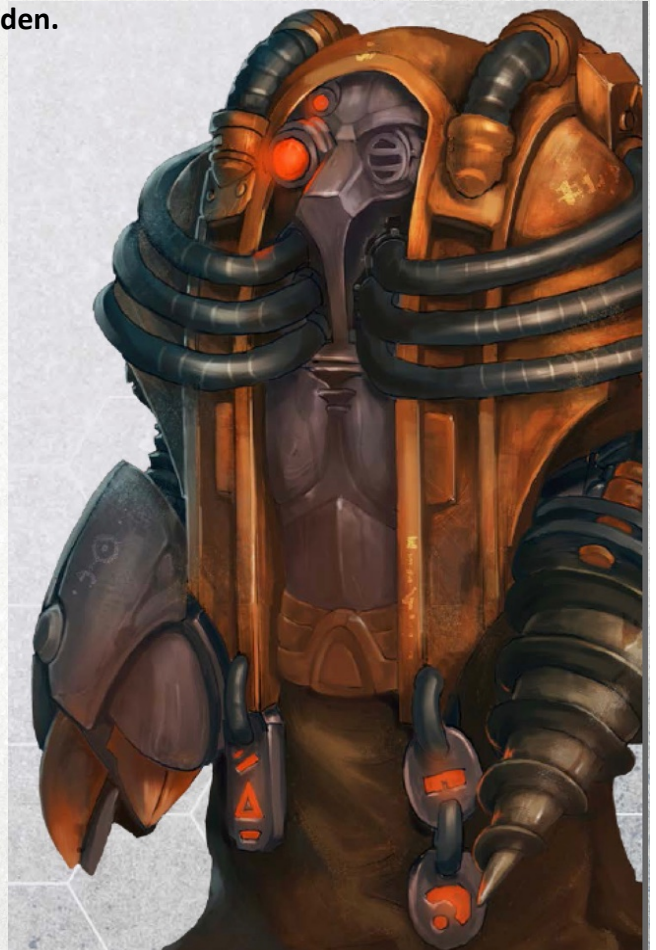


Polkulevy käsittelee myös tiettyjä varoja ja niihin liittyvää VoittoPiste -suhdetta. Saat lisää VoittoPisteitä perustuen niihin varojen määrään, jotka sinulla on tehdessäsi evakuointitoimenpiteen. Pisteytysten jälkeen pidät nämä varat.

### Työntekijän yksityiskohdat

- Kuka tahansa työntekijä voi suorittaa evakuointitoimenpiteen.

”EVAKUOINTI” on Heksapooliruutu, johon voi sijoittaa rajoittamattomasti työntekijöitä, mutta kukin pelaaja voi tehdä tämän toiminnon vain kerran peliä kohden.



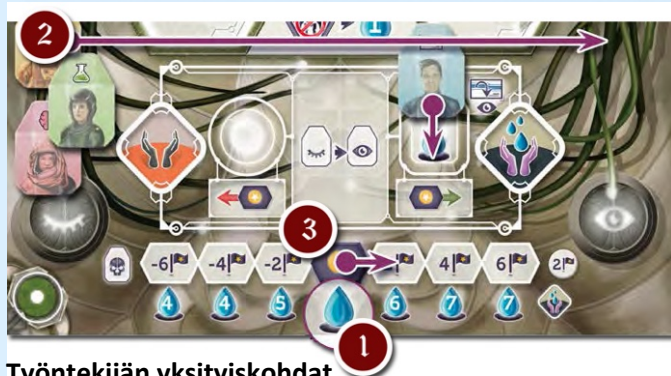
**Kaikki Pelaajalautojen ruudut ovat joko työntekijäruutuja tai ilmaisia toimintoja - Exopukuja ei tarvita niiden aktivoimiseksi.**



### TARJONTA

Hankintatoiminnot on tulostettu jokaiselle pelaajalaudalle "aktiivinen"- ja "väsynyt"-sarakkeiden väliin. Kuluta vettä yhtä paljon kuin numero, joka on painettu vesisymboliin nykyisen sijaintisi alla Moraaliradalla **(1)** ja siirrä sitten kaikki Työntekijät "väsynyt"- sarakkeesta "aktiivinen"- sarakkeeseen **(2)** (valmis käytettäväksi saman aikakauden myöhemmissä toimintakierroksissa). Lopuksi siirry eteenpäin yksi askel Moraaliradalla **(3)** (oikealle). Jos olet jo moraalin maksimipisteessä, saat Moraaliradan oikeassa päässä ilmoitetut VoittoPisteet Moraaliradalla etenemisen sijasta.

Esimerkki:



#### Työntekijän yksityiskohdat

- Jos järjestelmänvalvoja aktivoi hänet, hän pysyy motivoituneena.



### PAKOTETUT TYÖNTEKIJÄT

Pakotetut työntekijät -toiminto on tulostettu jokaiselle pelaajalaudalle "aktiivinen"- ja "väsynyt"-sarakkeiden väliin. "Pakotetut työntekijät" on vapaa toiminta, eikä vaadi työntekijää. Aseta yksi Polkumerkki ruutuun **(1)** ja siirrä sitten kaikki työntekijäsi "väsynyt"- sarakkeesta "aktiivinen"- sarakkeeseen **(2)** (valmiita käytettäväksi saman aikakauden myöhemmissä toimintakierroksissa). Lopuksi putoat yhden askeleen taaksepäin Moraaliradalla **(3)** (vasemmalle). Jos olet jo minimimoraalissa, menetät valitsemasi työntekijän Moraaliradalla putoamisen sijaan.

Esimerkki:



### VOIMALAITOSRAKENNUKSET: AIKA-MATKA JA TARKENNUS(MERKKI)

Voimalaitosrakennukset sallivat ajan manipuloinnin käynnistämällä Aikarailon. Pelaajat voivat aktivoida ne siirtämällä Aikajana tarkennusmerkkinsä aikaisempaan aikajanan ruutuun. Jokaisella voimalaitoksella on lujuus- ja monimutkaisuusluokka, joka ilmaistaan pelin terminä sen **alueena**. Kun aktivoit voimalaitoksesi, voit suorittaa seuraavat vaiheet tässä järjestyksessä:

1. Siirrä Tarkennusmerkki aikaisemmalle aikajanan ruudulle vasemmalla - ei kauemmaksi kuin voimalaitoksen **alue** määrää (mitattuna nykyisen aikakauden aikajanan ruudusta, Alueet eivät ole kumulatiivisia). Voit myös halutessasi jättää Tarkennusmerkkisi aikaisemman ajanjakson laatalle niin kauan kuin se on siirtoon käytetyn voimalaitoksen **Alueen** kantamalla. Toimintoa ei voi koskaan lopettaa Tarkennusmerkin ollessa nykyisessä ajanjaksossa Voimalaitoksen käytön jälkeen.
2. Voit halutessasi lähettää **Varat takaisin Aikarailon kautta**. Valitse yksi omista Warp-laattoistasi aikajanan laatalle, johon tarkennusmerkki asetettiin, ja käytä resurssi / vesi / työntekijä / Exopuku tähän Warp-laattaan. Poista lopuksi käytetty omaisuus vastaava Warp-laatta kyseisen kohdennetun aikajanan ruudusta ja palauta se omaan varastoon.



Esimerkki:

1. Aseta Tarkennusmerkki
2. Maksa ja poista Warp-laatta
3. Etene Aikamatkaradalla





**HUOMAUTUS:** Tämä edustaa takaisin lähetettäviä varoja ajassa, ja ”teknisesti” nämä tavarat, jotka käytetään ovat samoja tavaroita, jotka olet saanut aiemmin, näennäisesti ”ilmaiseksi”.

**TÄRKEÄÄ:** Työntekijät on otettava ”aktiivinen”-sarakeesta ja Exopuvut on lähetettävä takaisin käynnistettyinä.

3. Jos suoritat **molemmat** vaiheet 1 ja 2, siirrä aikamatkustusmerkkiäsi Pelaajalaudalla yhden askeleen oikealle. Jokainen Aikamatkaradan vaihe tuo Voittopisteitä pelin lopussa, mikä ilmaisee Polun edistymistä aikamatkateknologian käytössä.

**TÄRKEÄÄ:** Jos Warp-laatta poistetaan millä muulla tavalla tahansa (käyttämällä rakennuksen nouto-ominaisuutta tai sijoitettaessa Anomalia), Aikamatkamerkkiä ei siirretä.

**HUOMAUTUS:** Aiempien aikakausien superprojektit voi rakentaa käyttämällä Rakennustoimintoa niin kauan kuin Tarkennusmerkki on siinä Aikakaudessa (katso rakennustoiminto).



## ANOMALIA

Silloin tällöin rakennusruutu voi peittyä Anomalian alle (katso ”Paradox-vaihe”). Toimenpiteenä pelaaja voi sijoittaa Työntekijän Anomalian päälle ja käyttää joko 2 titaania / uraania / kultaa + 2 vettä tai 1 neutroniumin +2 vettä sinetöidäkseen anomalian. Poista anomalia ja työntekijä heti ja laita ne takaisin vastaaviin yhteisiin varastoihin. On mahdollista, että tyhjiä kohtia ilmestyy Pelaajalaudalle anomalian poistamisen takia - uusia rakennuksia tai jopa Superprojekteja voidaan rakentaa niihin myöhemmin.



### Työntekijän yksityiskohdat

- Anomalian päälle asetettu Työntekijä (ja siten myös poistettu) palautetaan heti yhteiseen varastoon.

## MUUT RAKENNUKSET JA SUPERPROJEKIT

Kun rakennus tai Superprojekti on kerran asetettu pelaajalaudalle, se on omistajansa käytettävissä. Niiden tarjoamat kyvyt ja edut jakautuvat neljään luokkaan:

1. **Työntekijätoimenpiteet** käyttäytyvät kuten kaikki muutkin pelaajalaudan Työntekijäruudut. Joissakin toimintaruuduissa voi olla työntekijärajoituksia, etuja tai kustannuksia liittyen toimintojen tekemiseen. Jotkut saattavat pitää työntekijän motivoituneena.
2. **Vapaat toiminnot** voidaan suorittaa kukin kerran aikakaudella kenen tahansa pelaajan vuoron aikana toimintavaiheessa siihen asti, kunnes pelaaja passaa (mukaan lukien vuoro, jolla hän passaa). Kun toiminto käytetään, peitä ne polkumerkeillä muistuttamaan, että ne on jo suoritettu.
3. **Passiiviset kyvyt** tarjoavat hyödyn, jonka vaikutus säilyy koko pelin ja / tai vaikuttaa lopulliseen pisteetykseen.
4. **Kertaluonteiset kyvyt** suoritetaan kerran, kun rakennus tai superprojekti rakennetaan.



Yksityiskohtaisempia tietoja erityisistä rakennuksista ja Superprojekteista löytyy liitteestä



## ASTEROIDI- ISKU

### IMPACT

- 1.
- 2.
- 3.

Neljännän aikakauden lopussa asteroidin isku autioittaa osan maata, aloittaen katastrofin, joka lopulta tuhoaa Pääkaupungin. Pelaajilla on vain muutama vuoro aikaa tehdä mitä heidän täytyy ja yrittää evakuoida kaupungin osat, turvautua lisävaikutuksilta päätettäessä ihmiskunnan tulevaisuudesta.

### EVAKUOINTI

Käännä evakuointitoimilaaatista "B" -puoli (vaurioitunut), jolloin paljastuu evakuointitoimet. 2/3/4 -pelaajan pelissä aseta merkki "-3 VoittoPistettä" vastaavasti toiselle / kolmannelle / neljännelle paikalle ylhäältä.



### SORTUVA PÄÄKAUPUNKI- LAATAT

Asteroidin iskun jälkeen pääkaupungin rakenteet alkavat pettää. Tämän vuoksi päätoimintojen lukumäärä (Rakentaminen, Rekrytointi, Tutkimus) joita pelaajat voivat tehdä, on loppupelin ajan tiukasti rajoitettu.

Erota "Sortuva Pääkaupunki" -laatat toimintonsa perusteella kolmeen pinnoon. Valitse 2/2/3 Heksaa satunnaisesti jokaisesta pinosta (vastaavasti 2/3/4 pelaajalla) ja laita ne päätoimintaheksoihin niiden "käytävissä" puoli ylöspäin.

"Sortuva Pääkaupunki" -laatat tarjoavat vahvemman, "vihoviimeisen" Päätoimintojen version (työntekijärajoitukset ovat edelleen voimassa). Tavallisten päätoimintojen lisäksi pelaaja saa myös laatassa esitetyn bonuksen. Yksityiskohtainen luettelo näistä bonuksista on Liitteessä (s.30).



Palautusvaiheen Työntekijöiden palautus- vaiheessa käännetään jokainen "Sortuva Pääkaupunki" -laatta sen "ei käytössä" - puolelle, jos Exopuku palautettiin siltä.

**MUISTUTUS:** Kun viimeinen "Sortuva Pääkaupunki"-laatta on käännetty tällä tavalla, peli loppuu Meneillään olevan aikakauden lopussa.

**TÄRKEÄÄ:** Maailmanneuvoston ruutuja voi yhä käyttää tavallisten päätoimintojen tekemiseen (sivuuttamalla kaikki "Sortuva Pääkaupunki"-laattabonukset) kun Päätoiminnoissa ei ole vapaita Heksaruutuja jäljellä.

### "HEKSA EI OLE KÄYTÖSSÄ" - LAATAT

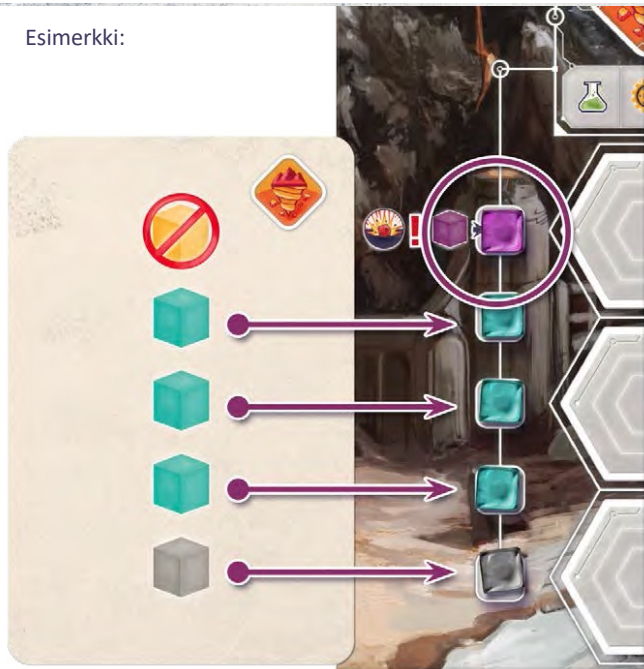
Vaikka Polkujen pääkaupungit ovat enemmän tai vähemmän valmistautuneita asteroidin Iskuun, jotkut vahingot ovat väistämättömiä. Peittäkää kaksi kolmesta Exopukuheksasta jokaisen pelaajan Pelaajalaudan ylimmässä rivissä "Heksa ei ole käytössä" -laatoilla. Pelaajat eivät enää voi käynnistää Exopukujaan näillä laatoilla, eikä niistä tule heille vesituloja.



### NEUTRONIUM

Asteroidi- Isku lisää edelleen neutroniumin määrää Maassa. Iskun jälkeisellä aikakaudella, sivuuta vedetystä kaivospoolikortista ylimmäksi merkitty resurssi ja aseta sen sijaan ylimpään paikkaan neutronium.

Esimerkki:



## PELIN LOPETTAMINEN

Peli päättyy sen aikakauden lopussa, kun viimeinen päätoimintaruutu ei ole enää käytettävissä tai jos pelataan viimeistä aikakautta (7. kausi).

### SELVITÄ JATKUMO

Viimeistään tässä vaiheessa pelaajien on oikaistava ongelmat, joita heillä on aikajanalla. Heidän on maksettava jokainen maksamaton Warp- laatta niiden poistamiseksi aikajanalta.

Työntekijät on edelleen palautettava (=maksettava) "Aktiiviset"- sarakkeesta ja Exopukujen on oltava kytkettynä päälle tehdäkseen palautuksen tällä tavoin. Näitä siirtoja ei lasketa aikamatkoiksi: pelaajat eivät käytä niihin voimallaitoksia, eivätkä saa pisteitä - älä myöskään siirrä Aikamatkustus -merkkiä eteenpäin. Jokaisesta Warp-laatasta, jota pelaajat eivät pysty poistamaan aikajanalta, he saavat -2 VoittoPistettä.

### PISTEET PELIN LOPPUTILANNEKORTEISTA

Katso viisi pelin lopputilannekorttia pääpelilaudan yläpuolelta. Jokainen pelaaja saa 3 VP jokaisesta ehdosta, jonka he täyttävät. Tasapelissä kaikki tasapeliin osallistuvat pelaajat saavat täyden kokonaisuuden pisteitä.

### LOPPUPISTEET

Laskekaa yhteen pisteet rakennuksista, anomaliosta, superprojekteista, aikamatkoista, moraalista, voittopiste- merkeistä, aikajanarangaistuksista ja pelinloppuosuudet pisteytyslevyn avulla. Jokainen yksittäinen läpimurto on yhden VP: n arvoinen. Lisäksi sarja kolme läpimurtoa erilaisilla muodoilla (ts. ympyrä, kolmio, neliö; kuvakkeiden EI tarvitse vastata) antaa vielä lisää 2 VP / sarja.

Esimerkki:



Sen Polun pääkaupungista, jolla on eniten voittopisteitä, tulee uusi Maailmanneuvoston paikka ja siten se voittaa pelin. Tasapisteissä voittaa se, kenellä on eniten vettä ja veden ollessa myös tasan, ratkaisee resurssit. Pelaajat jakavat voiton, jos resurssitkaan eivät voittoa ratkaise - neuvosto vuorottelee voittajien kesken.

## USEIN HUOMAAMATTA JÄÄNEITÄ SÄÄNTÖJÄ

- Neroja voidaan käyttää minkä tahansa tyyppisinä työntekijöinä, kun sijoitetaan toimintaruutuihin, mutta niitä EI voi käyttää toisena työntekijänä, tai lähettää ajassa takaisin poistamaan Työntekijä Warp- laattaa.
- Aina maksettaessa Työntekijän toimintakustannuksia (yleensä superprojekteja rakennettaessa) Työntekijä voidaan käyttää joko "aktiivinen"- tai "väsynyt"- sarakkeesta, mutta työntekijöitä, jotka ovat varattuja (ts. tällä hetkellä toimintatilassa) EI voi käyttää.
- Kun työntekijä palautetaan Warp- laatalta siirtäessäsi Tarkennusmerkkiä, se voidaan ottaa vain "Aktiivinen"- sarakkeesta (koska se oli warpattu aktiivisena jo aiemmin).
- Vain silloin voit poistaa Warp- laatan aikaisemman aikajanalla palauttamalla vastaavan omaisuuden, kun siirrät Tarkennusmerkin sille laatalle. Etenet vain aikamatka -radalla, kun palautat Warp- laatan maksamalla sitä vastaavan varallisuuden.
- Nykyisen aikajanalla laattojen Warp- laattoja ei voi poistaa voimallaitosten ja Tarkennusmerkin kautta, mutta ne voidaan poistaa tiettyjen rakennusten, Anomalioiden ja Superprojektien hakemiskykyä käyttämällä.
- Isku- ruutua ei lasketa aikajanaksi / aikakaudeksi eikä sitä tarvitse ottaa huomioon käytettäessä Voimallaitoksia.



## DOOMSDAY- MODUULI

Pelaamalla Doomsday-moduulia, pelaajat voivat todella ottaa ihmiskunnan kohtalon käsiinsä. Johtamalla erilaisia kokeita, he voivat aktiivisesti vaikuttaa tapahtumaketjuun, jotka johtavat asteroidi-iskuun, joka voi johtaa sen vaikutusten lieventämiseksi kokonaan. Kuitenkaan kaikki Polut eivät jaa yhteistä näkemystä maan pelastamisesta toiselta katastrofilta - jotkut pitävät sitä pikemminkin keinona voittaa kilpailevat Polut lopullisesti ...

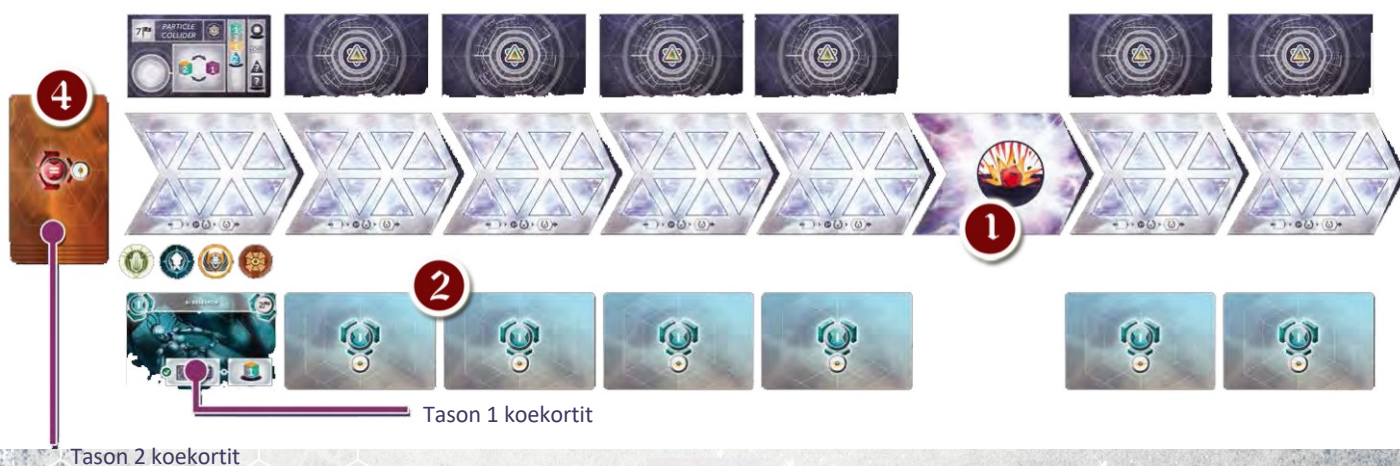
### KOKEET JA DOOMSDAY- RATA

Kokeilukortit ovat merkittävä lisä pääpeliin, ja symboloivat Polkujen pyrkimyksiä vaikuttaa aikaan ja tulevan iskun vaikutukseen. Jokainen kokeilukortti koostuu ehdosta, kustannuksista ja VoittoPiste -palkkiosta. Tarkennus(merkki)-kohdassa, heitä voidaan vaatia käyttämään uutta Tutkimustoimintoa pääpelilaudalla. Jokainen kokeilu antaa voittopisteitä myös sitä vaatineelle pelaajalle mahdollisuutena edetä Doomsday-radalla Polkuaan kiinnostaviin tavoitteisiin - joko kohti maan pelastamista lieventämällä Iskun vaurioita tai planeetan kohtalon sinetöitä. Riippuen liikkeistä Doomsday-radalla, Polut voivat saada lisää VoittoPisteitä kokeistaan ja jopa Asteroidi-iskun ajankohta voi muuttua.

### ALKUASETTELUIDEN MUUTOKSET

1. Sijoita Isku-laatta viidennen ja kuudennen aikajanaalaatan väliin (neljännen ja viidennen sijaan).
2. Kun aikajana on asetettu paikalleen, aseta satunnainen tason 1 koekortti kuvapuoli ylöspäin ensimmäisen aikajanaalaatan kohdalle sen alapuolelle ja muiden aikajanaalaattojen alapuolelle tason 1 koekortit kuvapuoli alaspäin. Palauta jäljelle jääneet tason 1 koekortit laatikkoon katsomatta niitä. Pelin alussa ensimmäisen aikajanaalaatan kohdalla yläpuolella tulee olla kuvapuoli ylöspäin oleva superprojekti

Esimerkki:



ja kuvapuoli ylöspäin tason 1 koe aikajanan alla, kun taas kaikkien muiden superprojektien ja kokeiden pitää olla alaspäin.

3. Aseta Doomsday-lauta pääpelilaudan viereen. Pidä tätä kuin osana pääpelilautaa. Sijoita kehityssuunta- nopat tämän levyn nimetyille paikoille, ja "Pelasta Maa"- ja "Sinetöi kohtalo" -seurantamerkit niitä vastaaviin lähtöpaikkoihin Doomsday- radalla.
4. Sekoita kaikki tason 2 koekortit kuvapuoli alaspäin pinnoon ja aseta se Doomsday-laudan viereen.
5. Ennen kuin valitset 5 satunnaista pelin lopputilannekorttia, lisää kortti "Viimeistellyimmät kokeet" korttipinnoon.

### DOOMSDAY- LAUTA



Pelin lopputilannekortti

Kehitys-Suunta- nopat

"Sinetöi kohtalo"- seurantamerkki

"Pelasta Maa"- seurantamerkki

## 1 VALMISTELUVAIHE – MUUTOKSET

Kun olet kääntänyt Superprojektin seuraavan aikakauden aikajanalaatan yläpuolelle, käännä myös kuvapuoli alaspäin oleva tason 1 koekortti sen alla. Aseta sitten tason 2 koekortti kuvapuoli ylöspäin korttipinon päältä kunkin aikajanalla olevaan kohtaan, jossa ei ole koekorttia.

Esimerkki:



## UUSI TOIMINTA – KOE

Doomsday-moduuli esittelee uuden Päätoiminnan: Koe. Kun teet koetoimenpiteen, voit vaatia koekorttia, jos:

- tarkennuksesi on **samassa aikakaudessa**;
- **täytät kokeilukortin ehdot**;
- **maksat kokeilukortin kustannukset**.



Kortin ehdot

Kortin hinta

Palkinto

Kun kokeilukortin ehdot on onnistuneesti täytetty:

1. **Poista se** aikajanalaatan alapuolelta ja aseta se Pelaajataulusi viereen muistutukseksi.
2. Jos pelaat Harmonian tai Hallinnan Polulla, **voit siirtää "Pelasta maa" -seurantamerkkiä yksi askel** ylös Doomsday-radalla.
3. Jos pelaat Pelastuksen tai Edistyksen Polkua, **voit siirtää "Sinetöi kohtalo" -seurantamerkkiä askeleen alas** Doomsday-radalla.

4. **Ota VP-merkit**, jotka on merkitty koekorttiin (2 tai 3) ja mahdollisesti lisää VoittoPisteet riippuen merkin uudesta sijainnista Doomsday- radalla (katso alla).

## Työntekijän yksityiskohdat

- Kuka tahansa työntekijä voi suorittaa koetoiminnan.

Kokeessa on Heksapooliruutu, johon voidaan sijoittaa rajoittamattomasti työntekijöitä.

## DOOMSDAY- RATA

Aina pelaaja suorittaessa kokeen, hän voi liikuttaa joko "Pelasta Maa" -seurantamerkkiä yhden askeleen ylöspäin tai "Sinetöi Kohtalo" -seurantamerkkiä askeleen alaspäin Polustaan riippuen. Tämän siirron jälkeen, **jos kyseiseen kohtaan on painettu VoittoPiste -arvo, joka liittyy siirron uuteen kohtaan tehneen pelaajan Polkuun** (katso polun symbolit neljässä kulmassa), pelaaja saa kyseisen määrän voittopisteitä suoritetun kokeen Voittopisteiden lisäksi.

**Vain pelaaja, joka on siirtänyt seurantamerkkiä, voi saada VoittoPisteitä Doomsday-radalta.** Harmonian ja Pelastuksen Polut saavat suurempia VoittoPisteitä vasta kahdelta viimeiseltä askelmalta kummassakin suunnassa samalla kun Hallinnan ja Edistyksen Polut saavat pienempiä Voittopisteitä jo alkuaskelmilla.

Esimerkki 1: Hallinnan pelaajan siirto

Esimerkki 2: Harmonian pelaajan siirto



**TÄRKEÄÄ:** Pelaajat eivät voi tehdä enää siirtoja Doomsday-radalla sen jälkeen, kun:

- Asteroidi-isku on tapahtunut, tai
- joko "Pelasta Maa" tai "Sinetöi kohtalo" -seuranta on viimeisimmässä paikassa (ylä- tai alareunassa) Doomsday- radalla.

Vaikka jokin edellä mainituista toteutunut, kokeet voidaan silti suorittaa VP-arvoistaan.

## B) ASTEROIDI-ISKUN TARKISTUS

Ennen kuin selvität mahdollisen iskun, pyöritä kahta kehityssuuntanoppaa, laske sitten (-) ja (+) symbolien kokonaismäärä

- kehitysnoppien pyörytyksen tulos;
- Doomsday-radon vieressä kohdissa, missä "Pelasta Maa"- ja "Sinetöi kohtalo"-seurantamerkit ovat sillä hetkellä.

Tuloksen perusteella voi tapahtua kolme asiaa:

1. Jos (+) symboleja on enemmän kuin (-) symboleja, siirrä Iskulaattaa 1 väli oikealle aikajanalla, jos se on mahdollista – isku tapahtuu yhtä aikakautta myöhemmin.
2. Jos (-) symboleja on enemmän kuin (+) symboleja, siirrä iskulaattaa 1 väli vasemmalle aikajanalla - Isku tapahtuu aikakautta aikaisemmin. Jos tämä siirtäisi iskulaatan nykyisen aikakauden taakse, älä siirrä Iskulaattaa.
3. Jos (-) ja (+) symbolien lukumäärä on yhtä suuri, älä siirrä Iskulaattaa.

**TÄRKEÄÄ:** Jos "Sinetöi kohtalo" -seurantamerkki on Doomsday-radan alimmassa kohdassa "Tarkista isku"-vaiheessa, älä heitä kehityssuuntanoppia - aseta sen sijaan Iskulaatta nykyisen aikajanalaatan perään ja suorita asteroidi-isku välittömästi.

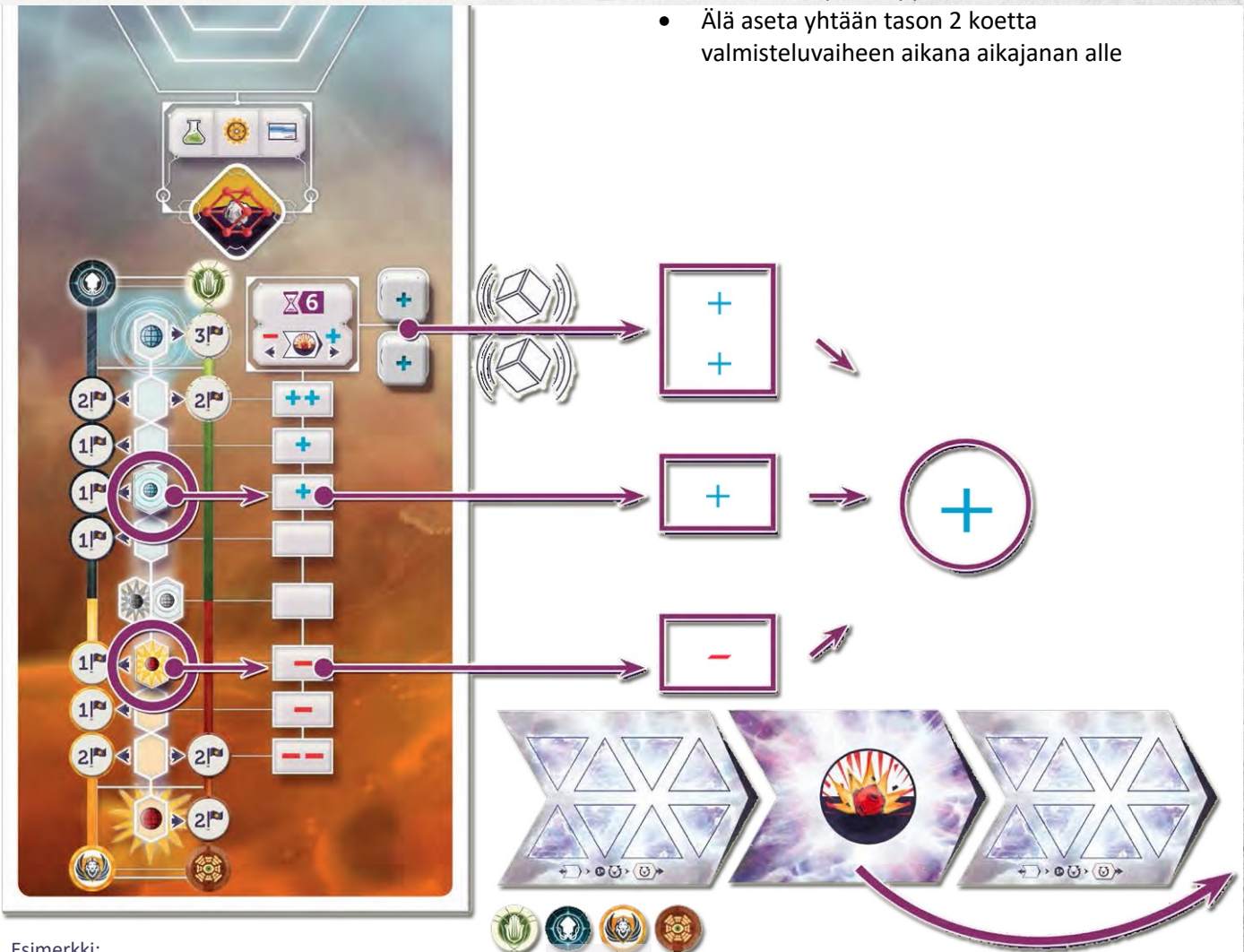
**TÄRKEÄÄ:** Jos "Pelasta Maa" -seurantamerkki on Doomsday-radan ylimmässä kohdassa, Iskun nykyhetkelle aiheutuvat vahingot ovat täysin lieventyneet, ja peli on ohitse - siirry kohtaan Pelin lopettaminen (ks Sivü 19).

**Pelissä, kun Maa on pelastettu, Iskua ei koskaan tapahdu, joten evakuointiakaan ei tapahdu - Yritä säätää pelistrategiaa vastaavasti!**

## VAIHTOEHTOINEN SÄÄNTÖ - SUUNNITELLUT KOKEET

Nämä valinnaiset säännöt on tarkoitettu pelaajille, jotka jo tuntevat hyvin Doomsday-moduulin ja mieluummin suunnittelevat koetoimintansa eteenpäin.

- Aseta tason 2 Kokeet kuvapuoli ylöspäin Doomsday-laudan viereen (puoli alaspäin). Päälimmäinen tason 2 koekortti on aina näkyvässä kaikille.
- Aina kun pelaaja vaatii koekorttia, korvataan se heti päälimmäisellä tason 2 kokeella pinosta, kunnes Koepino loppuu.
- Älä aseta yhtään tason 2 koetta valmisteluvaiheen aikana aikajanalle.



Esimerkki:  
Siirrä Isku-laattaa 1 väli oikealle.



## YKSINPELI: CHRONOBOT

### ALKUVALMISTELUIDEN MUUTOKSET

Chronobot on Anachronylle tarkoitettu yksinpeliversio, jota voidaan pelata vain peruspelissä.

Aseta 2-pelaajan peli, jossa Chronobot on yksi pelaajista. Seuraavat muutokset koskevat valmistelua:

1. Chronobot saa 6 Exopuku- ja 8 Warp-laattaansa. Se ei saa mitään lähtövarallisuutta (eikä työntekijöitä).
2. Jätä kaikki Pelin lopputilannekortit laatikkoon.
3. Aseta Chronobot-lauta Pääpelilaudan viereen ja aseta 6 Chronobot-merkkiä 6 merkittyyn kohtaan.
4. Chronobot on ensimmäinen pelaaja ensimmäisellä aikakaudella. Sijoita sen banneri ensimmäisen pelaajan paikalle. Pelaaja saa 1 ylimääräisen veden (kuten normaalisti toiselle pelaajalle).
5. Pelaaja voi silti valita joko A- tai B-puolen pelaajapöydällään.

### 2 PARADOX-VAIHE

Chronobot heittää Paradox-noppia viimeksi. Jos Chronobot saa poikkeaman, poista mikä tahansa Warp-laatta aikajanan ruudusta, jossa Chronobotilla on eniten Warp-laattoja.

(vanhin, jos tasamäärä). Jos se saa Anomalian, kun sillä on jo 3 Anomaliaa, se ei ota enää yhtään eikä poista Warp-laattaa.

### 3 KÄYNNISTYSVAIHE

Asteroidi-iskua edeltävinä aikakausina Chronobot käynnistää aina 6 Exopuku-yksikköä, kun taas Iskun jälkeisinä aikakausina se käynnistää vain 4. Chronobot ei saa eikä kuluta energiaytimiä. Käynnistetyt Exopuku-merkit on pinottuna toistensa päälle oikeassa yläkulmassa olevaan Heksan-muotoiseen ruutuun.

### 4 WARPPAUSVAIHE

Pelaaja valitsee 0-2 Warp-laattaa normaalisti. Chronobotin Warp-laatoista pelaaja heittää Paradox-noppaa.

Sijoita yhtä monta satunnaista Warp-laattaa Chronobotille, kuin Paradox-nopan osoittama lukumäärä.

Chronobot ei saa mitään Warp-laattoistaan.

### 5 TOIMINTAVAIHE

Chronobotin vuorolla pyöräytä Chronobot-noppaa. **Suorita nopalla saatua numeroa vastaavan Chronobot-poletin ylä- tai alapuolella näkyvä toimenpide, siirrä sitten poletti seuraavaan kohtaan.** Jos samassa paikassa on kolme merkkiä, siirrä suurinumeroisin seuraavaan kohtaan. Jos Chronobot ei tee mitään, siirrä poletti silti eteenpäin ja se saa sen sijaan 2 vettä ja 1 voittopisteen.



## Chronobot-toimintojen yleiset säännöt:

- Chronobot **ei käytä työntekijöitä** päätaulun toimintojen suorittamiseen, vain tyhjiä Exopukuja.
- **Se ei koskaan maksa toiminnoista aiheutuvia kustannuksia** ja jättää huomioimatta kaiken, mitä on painettu Toiminta-alueisiin ja "Sortuva Pääkaupunki" -laattoihin. Se valitsee ylimmän käytettävissä olevan ruudun päätoiminnoissa.
- Jos Chronobot- nopan heiton jälkeen päätapatumalla ei ole vapaita ruutuja, se sijoitetaan sen sijaan maailmanneuvostoon ottaen aina ensimmäisen pelaajan ruudun mahdollisuuksien mukaan.
- **Jos toimintoa ei voida suorittaa, se saa sen sijaan 2 vettä ja 1 voittopisteen.**



## Rakentaminen



Jokainen Chronobotin rakennustoiminto on tarkoitettu tietylle rakennustyyppille (tai superprojektille). Kun rakennustehtävää käytetään, Chronobot valitsee aina rakennuksen, jolla on korkein VoittoPistearvo. Jos VP:t ovat tasan, se ottaa toisiopinosissa olevan. Jos sillä on jo 3 nopanheitolla saadun tyyppistä rakennusta, se ei ota mitään (mutta silti se sijoittaa Exopukuyksikön sulkemaan rakennusruudun ja ottaa 2 vesi- ja 1 voittopisteen kuten tavallisesti).

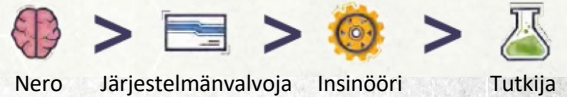


Rakentaessaan superprojektia, Chronobot ottaa sen, jolla on korkein voittopistearvo (vanhin, jos VT:t on tasan). Jos "Rakenna Superprojekti" heitetään ennen iskua, se saa sen sijaan yhden VoittoPisteen eikä sijoita Exopukua. Jos "Rakenna Superprojekti" heitetään ja Chronobotilla on jo 2 superprojektia, se ei tee mitään (mutta silti se sijoittaa Exopuvun sulkemaan rakennusruudun, ja ottaa 2 vettä ja 1 voittopisteen tavalliseen tapaan).



## Rekrytointi

Suorittaessaan rekrytointitoimenpiteen, Chronobot valitsee työntekijätyypin, jota sillä ei vielä ole, seuraavan tärkeysjärjestyksen mukaisesti. Se ei saa vastaavaa rekrytointibonusta. Jos tätä työntekijätyyppiä ei ole saatavana, se ottaa käytettävissä olevan tyyppin seuraavan prioriteettijärjestyksen mukaisesti.



Jos sillä on vähintään yksi kaikista 4 työntekijätyypistä, se hylkää yhden jokaisesta ja saa 5 voittopistettä.

Esimerkki 1



Esimerkki 2



## Tutkimus

Chronobotin tutkimustoimintaa käytettäessä, pyöritä vain muotonoppaa ja Chronobot saa minkä tahansa nopan osoittaman muotoisen Lämpimurron.



## Kaivosresurssit

Kaivostoimintaa suorittaessa Chronobot ottaa aina Resursseja, joita sillä ei vielä ole, seuraavan tärkeysjärjestyksen mukaisesti.



Jos tätä resurssia ei ole käytettävissä, se saa käytettävissä olevan resurssin prioriteettijärjestyksen mukaisesti.



Jos sillä on vähintään yksi kaikista 4 resurssityypistä, se hylkää yhden jokaisesta ja saa 5 voittopistettä.



Esimerkki 1:



Esimerkki 2:



## Kierroksen loppu

Kun Chronobotilta loppuvat Exopuvut, se tekee Aikamatka -toiminnan seuraavalla kierroksella, jos se on mahdollista, ja sitten passaa. Jos pelaaja passaa ensimmäisenä, Toimintavaihe päättyy heti, vaikka Chronobotilla ei vielä olisi Exopuvut loppuneet.

## 6 PALAUTUSVAIHE

Poista Chronobotin Exopuvut yhdessä pelaajan Exopukujen kanssa. Asteroidi-iskun jälkeen käännä "Sortuva Pääkaupunki" -laatat normaalisti.

## PELIN LOPPU

Pelin lopussa Pelin loppupistekortteja ei pisteytetä. Chronobot ei menetä voittopisteitä aikajanelle jääneistä Warp- laatoistaan. Se saa tavallisen 1 voittopisteen läpimurtoa kohti pelin lopussa sekä 2 ylimääräistä voittopistettä jokaisesta täydellisestä muotosarjasta.

**HUOMAUTUS:** Valinnaiset Chronobot-vaikeusasteet

**Aloittelija:** Pelaa tavallisilla Chronobot-säännöillä, mutta aina kun Chronobot ei tee mitään, se vain hyötyy 2 vettä 2 veden ja 1 voittopisteen sijaan.

**Normaali:** Pelaa tavallisilla Chronobot-säännöillä.

**Ekspertti:** Pelaa tavallisilla Chronobot-säännöillä, mutta älä käytä johtajakyykyäsi.

## Aikamatka

Jokaisella pyöräytetyllä Chronobotin aikamatkalla, poista mikä tahansa Warp-laatta aikaisemmalta aikajana-laatalta, jossa Chronobotilla on eniten Warp-laattoja (vanhin, jos tasamäärä), ja siirrä yksi askel Aikamatkaradalla. Chronobot ei aseta Exopukuja aikamatkapyöräytyksillä.



## Virkistys/rekrytointi

Jos "Virkistys/rekrytointi" on heitetty, Chronobot maksaa Moraaliradalla sijaintinsa mukaan vettä, etenee sitten Moraaliradalla. Jos sillä ei ole tarpeeksi vettä, se tekee rekrytointitoimenpiteen sen sijaan.



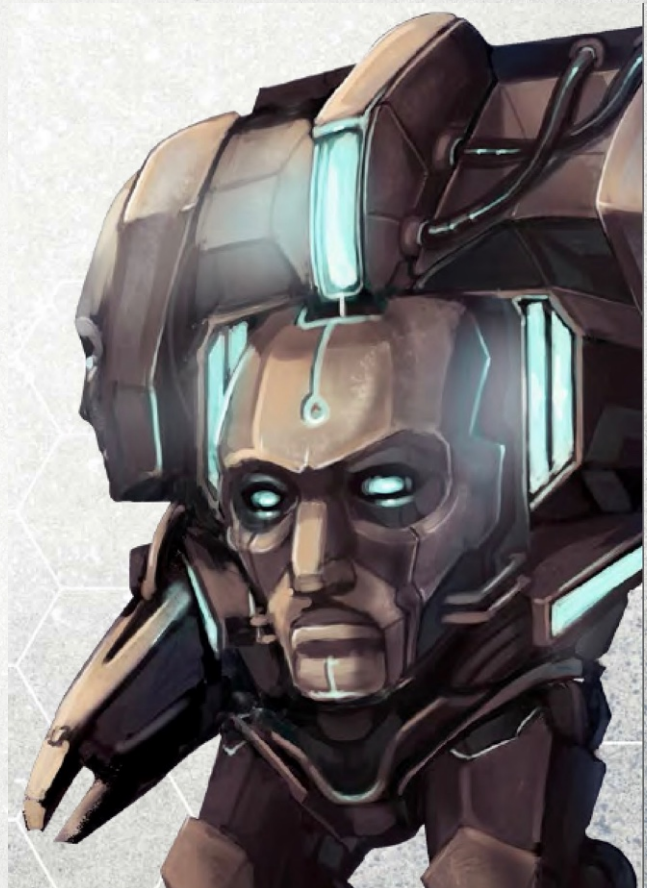
## Poista Anomalia

Jos "Poista anomalia" on heitetty, Exopukua ei aseteta ja Chronobot heittää pois 2 vettä ja 2 kuutiota yhdestä resurssista, jota sillä on eniten; jos tasan, tärkeysjärjestys on titaani > kulta > uraani > neutronium. Neutroniumikuutio lasketaan 2 kuutioksi prioriteettia laskettaessa ja heitettäessä pois. Sitten se poistaa 1 Anomalian. Jos sillä ei ole Anomaliaa tai tarpeeksi vettä ja / tai resursseja, se saa sen sijaan 2 vettä ja 1 voittopisteen.



## Evakuointi

Chronobot ei koskaan suorita evakuointitoimenpiteitä.



## VALINNAISET SÄÄNNÖT

### PELIMUUNNELMA - VAIHTOEHTOINEN AIKAJANA





Vaihtoehtoisella aikajanalla pelimuunnelmalla pelaajat voivat lisätä uuden strategisen käänteen Warp-vaiheeseen.





Aikajanalla asettamisen jälkeen käännä jokainen aikajanalla ruutu vaihtoehtoiselle (karmiininpunaiselle) puolelle. Tiettyihin tämän puolen Warp-paikkoihin liittyy bonuksia tai rangaistuksia.

Kun pelataan vaihtoehtoisella aikajanalla, pelaajien on noudatettava vakiopelaajajärjestystä (myötöpäivään, alkaen ensimmäisestä pelaajasta) paljastamalla ja asettamalla heidän salassa valitsemansa Warp-laatat. Kun on pelaajan vuoro paljastaa ja asettaa Warp-laatat, hänen on asetettava ne ensimmäiselle vapaalle Warp-paikalle nuolien osoittamassa järjestyksessä. Jos hän päättää asettaa kaksi Warp-laattaa kerralla, hän voi valita järjestyksen, johon hän asettaa ne. Jos Warp-laatta asetetaan laattapaikkaan, jossa on bonus- tai rangaistusmerkki, pelaaja saa heti kyseisen bonuksen tai rangaistuksen.

Seuraavat bonukset voivat näkyä Vaihtoehtoisilla aikajana -laatoilla:

-  Inspiroiva viesti: saat 1 Moraalin
-  Voittoa Tulevaisuus: saat 1 VoittoPisteen
-  Rinnakkainen Aikajana: Saat yhden tähän sijoittamasi Warp-laatan mukaisen varan lisää.
-  Stabiili Aikarailo: Poista 1 Paradox

Seuraavat rangaistukset voivat näkyä Vaihtoehtoisilla aikajana -laatoilla:

-  Synkkä viesti: Menetät 1 Moraalin
-  Sortuva Aikarailo: Ota 1 Paradox

**HUOMAUTUS:** Kun Warp-laatta palautetaan Rinnakkaiselta aikajanalla myöhemmin Aikamatkasovelluksen kautta, pelaajan on silti maksettava vain yksi vastaavasta varasta (vaikka hän sai kaksi, kun hän asetti Warp-laatan)

## PELIMUUNNELMA - ALOITUSVARA-ARVONTA

Käyttämällä aloitusvara-arvontaa, pelaajat voivat lisätä erilaisuutta Polkunsu aloitusvaroihin jokaisessa pelissä.

Alkuvalmisteluissa **sen sijaan, että antaisit kullekin pelaajalle polkulevylleen kuvatut lähtöaineistot**, anna jokaiselle pelaajalle:

- 2 tutkijaa (aktiivinen)
- 1 insinööri (aktiivinen)
- 2 energiaydintä
- 2 vettä,



Seuraavaksi jaa kullekin pelaajalle seuraava määrä aloitusvarallisuuskortteja:

- 8 kahden pelaajan pelissä
- 5 kolmen pelaajan pelissä
- 4 neljän pelaajan pelissä



Tämän jälkeen jokainen pelaaja valitsee yhden kortin kädessään, asettaa sen kuvapuoli alas heidän edessään ja antaa jäljellä olevat kortit pelaajalle oikealla puolellaan. Toistakaa tämä, kunnes kukin pelaaja on valinnut neljä korttia. Palauta jäljellä olevat kortit laatikkoon (laatikkoon menee: 8 korttia 2-pelaajan pelissä ja 3 korttia 3 pelaajan pelissä). Kaikki pelaajat saavat neljään valittuun korttiinsa painetut varat.

Lopuksi jokainen pelaaja laskee yhteen numerot valitsemiensa korttien alareunassa. Pelaaja, jolla on pienin summa, on ensimmäinen pelaaja ensimmäisellä aikakaudella. Tasapelin ollessa pelaaja, jolla on pienimmän numeron kortti, on ensimmäinen pelaaja.

### PELIMUUNNELMA – PELIN LOPPUPISTEKORTTIARVONTA

Loppupistekorttiarvonnalla pelaajilla on enemmän vaikutusta siihen, minkä arvoisia lisävoittoPisteitä on pelin lopussa. Sen sijaan, että valitsitte 5 Loppupistekorttia satunnaisesti:

- Jakakaa 4 korttia jokaiselle 2-pelaajan pelissä olevalle pelaajalle, joista jokainen pelaaja valitsee samanaikaisesti kaksi neljästä ja paljastaa ne.
- Jakakaa 2 jokaiselle 3 ja 4-pelaajan pelin pelaajalle, sitten jokainen pelaaja valitsee samanaikaisesti yhden kahdesta ja paljastaa sen.

Lopuksi valitkaa yksi jakamattomista korteista (kaksi 3-pelaajan pelissä) ja lisää se aiemmin kerättyihin kortteihin. Pelaajilla on nyt 5 Loppupistekorttia peliin.

## LIITE

### RAKENNUSTIEDOT

Pelin lopussa jokainen rakennus laatan vasempaan alakulmaan painetun voittopistemäärän arvoinen.

#### Lyhenteet:

V - Vesi  
U - Uraani  
K - Kulta  
T - Titaani  
N - Neutronium  
VP - VoittoPiste  
x - mikä tahansa määrä



#### Voimallaitokset:

**101:** Kuka tahansa työntekijä: Aseta Tarkennusmerkki edelliselle Aikajana-laatalle.  
**102-103:** Kuka tahansa työntekijä: Aseta Tarkennusmerkki aikajanan ruutuun korkeintaan 2 kautta ennen nykyisen kauden laattaa.  
**104:** Tutkija: Aseta Tarkennusmerkki aikajanan ruutuun, joka on korkeintaan 2 aikakautta ennen nykyisen aikakauden laattaa.  
**105-106:** Kuka tahansa työntekijä: Aseta tarkennus aikajanan ruutuun korkeintaan 3 kautta ennen nykyisen aikakauden laattaa.  
**107:** Työntekijä, käytä 1 U: Aseta tarkennus aikajanalalle jopa 3 aikakautta ennen nykyisen aikakauden laattaa. Ota 1 VP.  
**108:** Tutkija (pidetään motivoituneena): Aseta tarkennus aikajanan laatalle korkeintaan 2 aikakautta ennen nykyisen aikakauden laattaa.  
**109:** Tutkija, käytä 1 N: Aseta tarkennus aikajanan laatalle enintään 3 aikakautta ennen nykyisen aikakauden laattaa. Ota 2 VP: tä.  
**110:** Työntekijä, käytä 1 V: Aseta tarkennus aikajanalalle jopa 4 aikakautta ennen nykyisen aikakauden laattaa.  
**111:** Mikä tahansa työntekijä: Aseta Tarkennus aikajanan laatalle, joka on korkeintaan 3 aikakautta ennen nykyisen aikakauden laattaa. Kun rakennat tämän rakennuksen, voit palauttaa heti yhden Warp-laatoistasi aikajanan laatalta omaan varantoosi (ilman VP-pisteitä).  
**112:** Työntekijä, käytä x V: Aseta tarkennus aikajanalalle enintään x kautta ennen nykyisen aikakauden laattaa. Vastanota 1 VP.  
Laboratoriot # 401 ja # 402 pienentävät maksettavaa W-määräsi minimissään 1:een.  
**113:** Kuka tahansa Työntekijä, käytä x T / U / K: Aseta tarkennus aikajanan laatalle x aikakautta ennen nykyisen aikakauden laattaa. ota x VP: tä. Voit käyttää laboratorioita # 401 ja # 402 asettaaksesi tarkennuksen vieläkin kauemmaksi taaksepäin kuin x, mutta saat silti vain x VP: tä.  
**114:** Tutkija, käytä 1 V: Aseta tarkennus Aikajana-laatalle enintään 3 laattaa ennen nykyisen aikakauden laattaa, toista sitten tämä prosessi.  
**115:** Kuka tahansa Työntekijä, käytä 1 K: Aseta tarkennus aikajanalalle jopa 3 aikakautta ennen nykyisen aikakauden laattaa. Vastanota 1 VP.



#### Tehtaat:

**201:** Kuka tahansa työntekijä (pidetään motivoituneena): Ota 2 T.  
**202:** Kuka tahansa työntekijä, käytä 1 V: Ota 3 T.  
**203:** Kuka tahansa työntekijä (pidetään motivoituneena), käytä 1 V: Ota 1 T / U / K.  
**204:** Kuka tahansa työntekijä (pidetään motivoituneena): Ota 1 K  
**205:** Kuka tahansa työntekijä, käytä 1 V: ota 2 K  
**206:** Kuka tahansa työntekijä (pidetään motivoituneena): Ota 1 U.  
**207:** Kuka tahansa työntekijä, käytä 1 V: ota 2 U.  
**208:** Kuka tahansa työntekijä, käytä 1 K + 1 V: ota 1 N + 1 VP.  
**209:** Kuka tahansa työntekijä, käytä 1 U + 1 V: ota 1 N + 1 VP.  
**210:** Insinööri, käytä 3 V: ota 3 T / U / K tai 1 N.  
**211:** Insinööri (pidetään motivoituneena), käytä 1 T: ota 1 Energiaydin.  
**212:** Insinööri: ota 1 energiaydin.  
**213:** Suunnittelija, käytä 2 T / U / K: ota 2 energiaydintä.  
**214:** Suunnittelija, käytä 3 V: ota 2 energiaydintä.  
**215:** Ilmainen toiminta: Vaihda 1 V → 1 T / U / K



#### Elinkeinolaitokset:

**301-302:** Vapaa toiminta: ota 1 V. Kun rakennat tämän rakennuksen, saat heti 3 V.  
**303-304:** Vapaa toiminta: ota 2 V.  
**305-306:** Kuka tahansa työntekijä (pidetään motivoituneena): ota 3 V.  
**307-308:** Järjestelmänvalvoja: ota 5 V.  
**309:** Kuka tahansa työntekijä, käytä 1 N: ota 8 V.  
**310:** Kuka tahansa työntekijä (kuolee palautuksessa): ota 7 V  
**311-312:** Passiivinen: Varantotoimitusten V-kustannukset puolittuvat, pyöristetään ylös.  
**313:** Kuka tahansa työntekijä (pidetään motivoituneena), käytä 1 U: ota 6 V + 1 VP.  
**314:** Kuka tahansa työntekijä (pidetään motivoituneena), käytä 1 K: ota 6 V + 1 VP.  
**315:** Kun rakennat tämän rakennuksen, saat heti ottaa 8 V.



#### Laboratoriot:

**401:** Passiivinen: Voimallaitosten kantama kasvaa yhdellä.  
**402:** Passiivinen: Voimallaitostenne kantama kasvaa kahdella.  
**403:** Kuka tahansa työntekijä (pidetään motivoituneena), käytä 1 energiaydin: ota 1 käynnistetty Exopuku.  
**404:** Tutkija: Palauta 1 paradoksi pelaajalaudaltasi tarjontaan.

**405:** Passiivinen: Voit ottaa yhden ylimääräisen paradoksin ennen kuin otat Anomalian.

**406:** Passiivinen: Anomaliasi on kukin 2 lisä-VP:n arvoinen (vähentäen niiden kokonaissakkoa VP:stä).

**407:** Tutkija: Palauta yksi Warp-laattasi Aikajanan laatalta varantoosi (ilman VP: n pisteyttämistä).

**408:** Kuka tahansa työntekijä (järjestelmänvalvoja pidetään motivoituneena): Siirrä kaikki työntekijät "väsynyt"-sarakeestasi "Aktiivinen"-sarakeeseesi.

**409:** Järjestelmänvalvoja (pidetään motivoituneena), käytä 2 V: ota tutkija tai insinööri (aktiivinen).

**410:** Järjestelmänvalvoja (motivoituneena), käytä 2 V: Ota nero (aktiivinen).

**411:** Passiivinen: Voit tehdä tutkimustoimenpiteitä maksa 1 V asettaaksesi yhden ylimääräisen nopan valitsemasi puoli ylös sen sijaan että pyöryttäisit sitä.

**412:** Kuka tahansa työntekijä, käytä 1 T / U / K: ota 2 VP.

**413:** Kuka tahansa työntekijä: ota 1 V ja 1 VP.

**414:** Vapaa toiminta: ota 2 VP ja paradoksi.

**415:** Tutkija (kuolee palautuksessa): ota 2 V ja 2 VP: tä.

## SUPERPROJEKTIN TIEDOT



Jokaisessa superprojektissa on **varoille ja läpimurroille** hinta painettuna oikeaan Laatan reunaan. Työntekijäkulut voidaan maksaa joko väsyneillä tai aktiivisilla työntekijöillä.

Pelin lopussa jokainen superprojekti antaa laatan vasemmassa yläkulmassa ilmoitetun voittopisteiden määrän

**Anti-Gravity Field** (Antigravitaatiokenttä): Passiivinen: Vähennä kunkin rakennustoimenpiteesi kokonaiskustannuksia lisäämällä T, U tai K (oman valintasi mukaan).

**Archive of the Eras** (Aikakausien arkisto): Passiivinen: Jokainen askel aikamatkaradalla on +1 VP: n arvoinen pelin lopussa.

**Cloning Vat** (Kloonausallas): Kuka tahansa työntekijä: ota yhteisestä tarjonnasta yksi työntekijä samaa työntekijätyyppiä "Väsynyt"-sarakeeseen.

**Continuum Stabilizer** (Jatkumovakain): Heti, kun rakennettu: Palauta enintään kolme Warp-laattaasi korkeintaan kolmelta aikajanan laatalta omaan varastoosi. Älä etene aikamatka -radalla.

**Dark Matter Converter** (Pimeäainemuunnin): Vapaa toiminta, menetä 1 työntekijä: voitaa 1 nero, 1 neutronium tai 1 energiaydin.

**Exocrawler** (Exomönkijä): Vapaa toiminta: Voit sijoittaa yhden Työntekijän käynnistetyssä Exopuvussa Heksaruutuun tai Heksapooliin Pääpelilaudalla ja suorittaa toiminnan siellä.

**HUOMAUTUS:** Exomönkijällä voit käytännössä tehdä 2 toimintaa samalla kierroksella, kunhan toinen niistä tapahtuu pääpelilaudalla.

**Grand Reservoir** (Suuri reservi): Passiivinen: Toimintasi kokonaiskustannukset vähenevät (1 V) kullakin toimintakierroksella.

**HUOMAUTUS:** Tämä kyky ei toimi Nomadien kanssa tehtävän kaupan yhteydessä eikä toimintakierrosten ulkopuolisten kykyjen kanssa.

**Neutronium Research Center** (Neutronium Tutkimuskeskus): Heti kun rakennettu: Voit suorittaa kaksi tavanomaista tutkimustoimintaa.

**Outback Conditioner** (Maanmuokkaaja): Kuka tahansa työntekijä, käytä 2 V: saat suorittaa normaalin rekrytointi-, tutkimus- tai rakennustoimen.

**HUOMAUTUS:** Työntekijän rajoitukset ja bonukset kussakin toiminnassa ovat edelleen voimassa. Esimerkiksi, saat edelleen 1 T alennuksen, kun valitset rakentamisen insinöörin kanssa, etkä voi valita Tutkimusta järjestelmänvalvojan kanssa.

**Particle Collider** (Hiukastörmäytin): Ilmainen toiminta: Vaihda mikä tahansa 2 T/U/K → 1 N tai 1 N → 2 T/U/K.

**Quantum Chameleon** (Kvanttikameleontti): Nero: Valitse ja suorita minkä tahansa pelaajan rakentaman superprojektin tai rakennuksen työntekijätoiminto. Toimen kustannukset on maksettava vastaavasti, valitun toimenpiteen säännöt koskevat myös työntekijäsi yhtä lailla.

**Rescue Pods** (Pelastuskapselit): Passiivinen: Perusevakuointiolosuhteet katsotaan valmistuneeksi niiden edistymisestä riippumatta

**HUOMAUTUS:** Kun olet luonut pelastuskapselin, olet kelvoinen suorittamaan evakuointitoimenpiteitä. Kun teet, saat myös pisteitä perusevakuointiolosuhteista ikään kuin olisit suorittanut ne.

**Synthetic Endorphins** (Synteettiset endorfiinit): Passiiviset: Et saa negatiivisia VP:tä alhaisesta moraalista pelin lopussa. Et menetä työntekijöitä, kun käytät työntekijöiden pakottamista ollessasi Moraaliradan alimmassa kohdassa.

**Tectonic Drill** (Tektoninen pora): Passiivinen: Kun teet kaivosresurssitoiminnan, voit ottaa ylimääräisen T, U tai K yleisestä tarjonnasta

**Temporal Tourism** (Aikaturismi): ilmainen toiminta: Aseta tarkennus aikajanan laatalle enintään 3 aikakautta ennen nykyisen aikakauden laattaa.

**The Ultimate Plan** (Lopullinen suunnitelma): Passiivinen: Jokainen rakentamasi superprojekti (mukaan lukien Lopullinen suunnitelma) antaa +3 VP pelin lopussa.

**Uranium Cores** (Uraaniytimet): ilmainen toiminta: ota käynnistetty Exopuku.

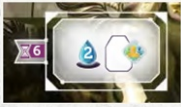
**Welfare Society** (Hyvinvointiyhteiskunta): Ylläpitäjä, käytä 1 V: Siirrä 1 askel ylöspäin Moraaliradalla.

## JOHTAJAKYVYT



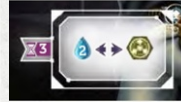
**Patriarkka Haulani:** Inspiroiva karisma (vapaa toiminta): Hän voi asettaa yhden aktiivisen

työntekijänsä työntekijäruutuun pelaajalaudallaan ja suorittaa toiminnan siellä.



**Matriarkka Zaida:** Valopilkku: Työntekijöiden palautusvaiheessa hän voi maksaa 2 Vettä rekrytoidakseen valitsemansa

työntekijän rekrytointipoolissa jäljellä olevista. Hän ei saa kyseiseen työntekijään liittyvää rekrytointibonusta



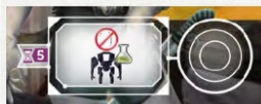
**Kapteeni Wolfe:** Hydrotytimet:

Käynnistysvaiheen aikana hän voi vaihtaa 1 Energiatytimen 2 veteen tai 2 vettä yhteen Energiatytimeen rajoittamattoman määrän kertoja.



**Aartenmetsästäjä Samira:** Aartenensintä: Siivousvaiheen aikana hän voi ottaa yhden ei-neutroniumresurssin kaivospoolin

jäljelläolevista ja valintansa mukaan maksaa 2 vettä saaden vielä toisen ei- neutroniumresurssin.



**Suojelija Valerian:** Exopuku AI (Ilmainen toiminta): Kun hän asettaa käynnistetyn Exopuvun

tämän Toimintakierroksen aikana, hän voi tehdä sen asettamatta työntekijää sen sisään. Suorittaessasi toimenpidettä kohtele tätä Exopukua ikään kuin Tutkija olisi sijoitettu siihen.



**Kirjastonhoitaja Cornella:** Kohdennettu tutkimus: Kun hän suorittaa

tutkimustoimen, hän voi maksaa 1 veden asettaaksesi yhden lisänonan valitsemasi puoli ylöspäin sen sijaan, että pyöräyttäisit sitä.



**Paimen Caratacus:** Aikaan kajoaminen (ilmainen toiminta): Valitse yksi: ota 2 vettä ja

paradoksi, TAI maksa 2 vettä ja palauta 1 paradoksi pelaajapöydältäsi tarjontaan.



**Korkea Aurinkokävelijä Amena:** karaistu Exopuku: Kun Isku tapahtuu, älä peitä yhtään Exopuku- paikkaa

"Heksa ei käytössä"- laatailla.

## PELIN LOPPUTILANNEKORTIT



Pelaaja(t), jolla on eniten työntekijöitä pelin lopussa, saa 3 VP: tä.



Pelaaja(t), jolla on eniten vettä pelin lopussa, saa 3 VP: tä.



Pelaaja(t), joilla on eniten läpimurtoja pelin lopussa saavat 3 VP: tä.



Pelaaja(t), jolla on eniten miehitettyjä rakennusruutuja pelin lopussa saa 3 VP: tä. Tämä koskee Anomaliaita ja superprojekteja.



Pelaaja(t), joiden Moraali-merkki on lähinnä moraaliradan oikeaa päätä (eli korkein moraalii) pelin lopussa saa 3 VP: tä.



Pelaaja(t), jolla on korkein voimalaitosten yhteenlaskettu Aikamatkakantama(Alue) pelin lopussa saa 3 VP.

**HUOMAUTUS:** Laboratorio # 401 ja voimalaitokset # 112 ja # 113 lasketaan yhdeksi tähän summaan. Laboratorio # 402 lasketaan 2: ksi ja Aikaturismi Superprojekti lasketaan 3: ksi.



Pelaaja(t), jolla on eniten superprojekteja pelin lopussa saavat 3 VP: tä.



Pelaaja(t), jolla on eniten Aikamatkoja kuljettuna pelin lopussa saa 3 VP: tä.



Pelaaja(t), jolla on eniten viimeisteltyjä Kokeita pelin lopussa saa 3 VP: tä. **Tätä korttia käytetään vain, kun pelataan Doomsday- moduulilla.**

## "SORTUVA PÄÄKAUPUNKI"- LAATAT

"Sortuva Pääkaupunki" -laattabonukset koskevat aina lisäksi vastaavaa standarditoimintaa.

### Rakentaminen



Vähennä tämän rakennustoimen kokonaiskustannuksia yhdellä ylimääräisellä T, U tai K (vapaa valinta).



Vähennä tämän rakennustoimen kokonaiskustannuksia yhden vapaavalintaisen lisä N.



Jos rakennat rakennuksen (ei Superprojekti) tällä toiminnolla ensimmäiseen/ toiseen / kolmanteen rakennusruutuun vastaaviin riveihin saat 1/2/3 VP: tä.



Jos rakennat superprojektin (ei rakennus) tällä toiminnolla saat 2 ylimääräistä VP: tä.



Voit tehdä ylimääräisen rakennustoimen.

### Rekrytointi



Saat rekrytoidun työntekijäsi liittyvän Rekrytointibonuksen yhden lisäkerran. Jos rekrytoit Neron, voit valita vielä toisen eri lisäbonuksen.



Saat käynnistetyn Exopuvun rekrytoidun työntekijän lisäksi.



Saat 1 moraalin rekrytoidun Työntekijän lisäksi.



Kun olet rekrytoinut työntekijän, siirrä kaikki Työntekijät "Väsynyt"- sarakkeesta "Aktiivinen"- sarakkeeseen.



Voit tehdä ylimääräisen rekrytointitoimen.

### Tutkimus



Voit asettaa yhden lisänonan haluamaasi asentoon tehdessäsi tutkimustoimia.



Saat ylimääräiset 2 VP:tä tästä tutkimustoimesta.



Kun teet tämän tutkimustoimen, saat tehdä heti perään ylimääräisen rakennustoimen. Sen on oltava Superprojekti. Jos teet sen Neron kanssa, voit pitää häntä kuin hän olisi Insinööri rakennustoimessa.



Voit palauttaa 2 Paradoksia Pelaajalaudaltasi tarjontaan tämän tutkimustoimen lisäksi.



Voit tehdä ylimääräisen tutkimustoimen.

## EVAKUOINTIEHDOT

Jokaisella Polulla on kaksi evakuointiehtoa ja molemmat näistä koostuvat kahdesta osasta:

- Perusedellytys kuvaa, mitä Varoja pelaajalla on oltava voidakseen toteuttaa evakuointitoimen, ja kuinka monen VP: n arvoinen se itsessään on (riippumatta lisäpalkkio).
- Lisäpalkkio-osa osoittaa tietyt varat ja siihen liittyvän VoittoPiste -suhteen. Pelaaja saa perusedellytyksen perusteella saadun VP:n lisäksi ylimääräiset VP: t perustuen pelaajan hallussa olevan omaisuuden määrään, kun evakuointitoimi suoritetaan.



## HARMONIAN POLKU

### Hyvinvointi ja vauraus



Perusehto: Sinulla on oltava 3 Elintoimintojen ylläpitoa evakuoimiseksi (2 VP).

Lisäpalkkio: Saat Evakuointitoimestasi 3 lisä VP: tä jokaisesta sinulla olevasta Nero + Kulta-parista, kun evakuoit. Myös väsyneet ja kiireiset Nerot huomioidaan.

## Luonnon elpyminen



**Perusehtot:** Sinulla on oltava vähintään 6 miehitettyä rakennuspaikkaa evakuoimiseksi (2 VP).

**Lisäpalkkio:** Saat Evakuointitoimestasi 3 lisä VP: tä jokaisesta sinulla olevasta Rakennus + Järjestelmänvalvoja-parista, kun evakuoit. Myös väsyneet ja kiireiset Järjestelmänvalvojat huomioidaan.



## HALLINNAN POLKU

### Teollinen vallankumous



**Perusehto:** Sinulla on oltava vähintään 3 tehdasta evakuoimiseksi (5 VP).

**Lisäpalkkio:** Saat Evakuointitoimestasi 2 lisä VP: tä jokaisesta sinulla olevasta Insinööri + Titaani-parista, kun evakuoit. Myös väsyneet ja kiireiset Insinöörit huomioidaan.

### Yhtenäisyyden voima



**Perusehto:** Sinulla on oltava maksimimoraali evakuoimiseksi (3 VP).

**Lisäpalkkio:** Saat Evakuointitoimestasi 1 lisä VP: n jokaisesta sinulla olevasta Työntekijästä, kun evakuoit. Myös väsyneet ja kiireiset Työntekijät huomioidaan.



## KEHITYKSEN POLKU

### Teknologinen ylivoima



**Perusehto:** Sinulla on oltava vähintään 3 laboratoriota evakuoimiseksi (5 VP).

**Lisäpalkkio:** Saat Evakuointitoimestasi 2 lisä VP: ä jokaisesta sinulla olevasta Tutkija + Läpimurto-parista, kun evakuoit. Myös väsyneet ja kiireiset Tutkijat huomioidaan.

### Ihmisyyden huippu



**Perusehto:** Sinulla on oltava vähintään 8 vettä evakuoimiseksi (3 VP).

**Lisäpalkkio:** Saat Evakuointitoimestasi 4 lisä VP: n jokaisesta Superprojektistasi, kun evakuoit.



## PELASTUKSEN POLKU

### Ylivoimainen voima



**Perusehto:** Sinulla on oltava vähintään 3 Voimalaitosta evakuoimiseksi (3 VP).

**Lisäpalkkio:** Saat Evakuointitoimestasi 3 lisä VP: tä jokaisesta sinulla olevasta Neutroniumistasi, kun evakuoit.

### Ajan mestari



**Perusehto:** Sinulla on oltava vähintään 2 Anomaliaa evakuoimiseksi (6 VP).

**Lisäpalkkio:** Saat Evakuointitoimestasi 2 lisä VP: tä jokaisesta sinulla olevasta käyttämättömän Warp- laatan + Uraanin- parista, kun evakuoit. (Käyttämättömällä Warp- laatalta tarkoitetaan niitä, jotka eivät ole aikajanalla.)

## KOEKORTIT (EXPERIMENT)

Koekortteja käytetään vain pelatessa Doomsday-moduulia. Niitä voidaan vaatia Tutkimustoiminnassa saadakseen niistä VP: t, kun ne ovat oman tarkennuksen kanssa samassa aikakaudessa. Kullakin kokeella on ehto, joka on täytettävä ja kustannukset, jotka on maksettava siinä järjestyksessä, jotta korttia voi vaatia itselleen.



**TASON 1 KOE**  
(2 VP:n arvoinen/kortti)

### AI Research (Tekoäly tutkimus)

**Vaatus:** Tehty läpimurto teknologiakuvakkeen avulla.  
**Kustannukset:** Käytä 1 T / U / K.

### Examine Temporal Distortion (Tutki ajan vääristymää)

**Vaatus:** Tehty läpimurto Aikamatka -kuvakkeen avulla.  
**Kustannukset:** Käytä 1 T / U / K.

### Hydro Plant Upgrades (Vesivoimalan päivitykset)

**Vaatus:** Omistettava voimalaitos ja Elämänylläpitolaitos.  
**Kustannukset:** Käytä 2 V.

### Interstellar Missile System (Tähtienvälinen ohjusjärjestelmä)

**Vaatus:** Tehty läpimurto sodankäynnin kuvakkeella.  
**Kustannukset:** Käytä 1 T / U / K.

### Life Support Improvements (Elämän ylläpidon parannukset)

**Vaatus:** Tehty läpimurto Yhteiskunta-kuvakkeen kanssa.  
**Kustannukset:** Käytä 1 T / U / K.

### Quantum Mechanics (Kvanttimekaniikka)

Vaatus: Omistettava Laboratorio ja Tehdas  
Kustannukset: Käytä 2 V.

### Resistant Genotype (Vastustuskykyinen geenityyppi)

Vaatus: Tehty läpimurto Genetiikka -kuvakkeen avulla.  
Kustannukset: Käytä 1 T / U / K.

### Reverse Water- Gas Shift (Käänteinen vesi-kaasu muunnos)

Vaatus: Omistettava Laboratorio ja Elämänylläpitolaitos.  
Kustannukset: Käytä 2 V.

### Technological Singularity (Teknologinen erikoisuus)

Vaatus: Omistettava Voimalaitos ja Tehdas  
Kustannukset: Käytä 2 V.

### Timeline Protection Doctrine (Aikajanan suojausoppi)

Vaatus: Oltava vähintään 6 käyttämätöntä Warp-laattaa  
Kustannukset: Ota Paradox



### TASON 2 KOE (3 VP:n arvoinen/kortti)

### Alien Studies (Alienopinnot)

Vaatus: Oltava vähintään 3 läpimurtoa (mitä tahansa)  
Kustannukset: Käytä 1 läpimurto (mikä tahansa)

### Augmented Time Rifts (Suurentuneet Aikarailot)

Vaatus: Oltava vähintään 8 VP aikamatkaradalta (ts. vähintään 4 onnistunutta aikamatkaa)  
Kustannukset: Käytä 1 U ja 2 V.

### Austerity Measures (Säästötoimenpiteet)

Vaatus: Ei saa olla negatiivinen moraali  
Kustannukset: Menetä 1 moraali

### Caste System (Kastijärjestelmä)

Vaatus: Oltava vähintään 1 Tutkija, 1 Insinööri, 1 Järjestelmänvalvoja ja 1 Nero. Ylimääräisiä Neroja ei voi käyttää muiden sijasta.  
Kustannukset: Menetä 1 työntekijä (kuka tahansa), käytä 2 V

### Colony Coordination Protocol (Siirtokuntakoordinoitiprotokolla)

Vaatus: Omistettava vähintään 5 rakennusta  
Kustannukset: Menetä 1 Järjestelmänvalvojan (voi olla "väsynyt")

### Fortunate Accident (Onnekas onnettomuus)

Vaatus: Omistettava Superprojekti  
Kustannukset: Menetä 1 Neron (voi olla "väsynyt")

### Hive Mind (Kollektiivinen tietoisuus)

Vaatus: Oltava vähintään 8 työntekijää  
Kustannukset: Käytä 1 K ja 2 V.

### Irrigation Systems (Sadetusjärjestelmä)

Vaatus: Oltava vähintään 10 V  
Kustannukset: Käytä 4 V.

### Outback Mapping (Takamaiden kartoitus)

Vaatus: Oltava omalla pelaajalaudalla vähintään 3 käynnistettyä Exopukua  
Kustannukset: Käytä 1 Energiaydin.

### Pocket Universe (Tasku-universumi)

Vaatus: Oltava Anomalia  
Kustannukset: Ota 2 Paradoksia

## EPÄSYMMETRISET PELAAJALAUDAT – "B"- PUOLI

Siinä missä "A"- puolet ovat kaikilla pelaajilla samanlaiset ovat "B"- puolet jokaisella Polulla erilaiset heijastaakseen paremmin niiden vahvuuksia ja heikkouksia. Ennen Pelaajavalmisteluja pelaajat sopivat, kumpaa puolta pelissä käytetään.

Alla on lista Pelaajalautojen "B"- puolten eroista verrattuna "A"- puoliin.



### HARMONIAN POLKU

**Exopukuheksat:** Kahdessa kolmesta alimmasta ruudusta voit maksaa Exopuvun käynnistämisen kolmella (3) vedellä Energiaytimen sijaan. Käynnistysvaiheen lopussa saat 2 vettä jokaisesta jäljellä olevasta tyhjistä Heksaruudusta. Asteroidi- iskun jälkeen keskeltä alempi ruutu on myös tuhoutunut.

**Moraali ja tarjonta:** Aloitat Moraaliradalla yhtä askelta alemmalla. Moraaliratasi alkaa -4:stä loppuen +8 VP:een. Kun teet Hankintatoimen (Supply action) ja sinulla on Moraali maksimissaan, saat 3 VP:tä kahden sijaan.

**Rakennuskustannus:** Ensimmäinen tehdas ja elämänylläpitolaitokset maksavat normaalin lisäksi 1 W jokainen.

**Muuta:** Aina kun joudut ottamaan Anomalian, voit vaihtoehtoisesti poistaa yhden rakennuksen sen sijaan. Palauta rakennus asianomaisen rakennustyyppin ensisijaisen pinon alimmaiseksi. Jos rakennuksessa oli työntekijä, laita hänet sivuun ja kierroksen lopussa "Väsynyt"- sarakkeeseen





## HALLINNAN POLKU

**Exopukuheksat:** Käynnistysvaiheen lopussa et saat vettä jäljellä olevista tyhjiästä Heksaruuduista.

**Moraali ja tarjonta:** Hankinnat ovat vapaita toimintoja ja maksavat 4/4/4/4/5/5/5 vettä vastaavasti. Kolme alinta askelta Moraaliradalla antavat vastaavasti -3/-2/-1 VP:tä.

**Rakennuskustannus:** Toinen Voimalaitos ja kolmas Tehdas maksavat 1 G vähemmän kumpikin. Toinen Elämän ylläpito maksaa 1 U vähemmän.

**Muuta:** Kolme viimeistä askelta Aikamatkaradalla antavat jokainen 12 VP:tä. Voit rakentaa Superprojekteja mille tahansa kahdelle vierekkäiselle rakennusruudulle Pelaajalaudallasi.



## KEHITYKSEN POLKU

**Exopukuheksat:** Kolmessa alimmassa ruudussa voit maksaa Energiaytimen sijaan 1 T / U / K käynnistääksesi Exopuvun.

**Moraali ja tarjonta:** Kolme viimeisintä askelta Moraaliradalla ovat 3 / 5 / 7 VP:n arvoiset, mutta hankintatoimet näillä askelmilla maksavat vastaavasti 7 / 8 / 8 V. Jos Järjestelmävalvoja tekee hankintatoimen, hän ei pysy Motivoituneena.

**Rakennuskustannus:** Ensimmäinen Voimalaitos maksaa 1 G lisää. Ensimmäinen Elämän ylläpito maksaa 1 U enemmän.

**Muuta:** Kun käytät Tutkijoita tekemään työntekijätoimia Voimalaitoksillasi, Tehtaillasi ja Laboratorioissasi, he pysyvät Motivoituneina. Tarvitset yhden Paradoksin lisää voittaaksesi Anomalian. Kolme ensimmäistä askelta Aikaradalla ovat 1 / 2 / 3 VP:n arvoiset.



## PELASTUKSEN POLKU

**Exopukuheksat:** Sinun on maksettava 1 T / U / K kahdessa vasemmassa ruudussa käynnistääksesi Exopuvun. Sinun on maksettava 1 Energiaydin kahdessa oikeanpuoleisessa ruudussa käynnistääksesi Exopuvun. Exopuvun käynnistäminen kahdessa keskimmaisessä ruudussa on ilmaista.

**Moraali ja tarjonta:** Aloitat yhden askeleen korkeammalta Moraaliradalla. Moraaliratasasi alue on -8 VP:stä 4 VP:een.

**Rakennuskustannus:** Toinen Voimalaitos maksaa 1 K vähemmän. Kolmas Laboratorio maksaa 1 N, 2 T ja 2 V.

**Muuta:** Neljä viimeistä askelta Aikaradalla ovat 12 / 14 / 16 / 20 VP:n arvoiset. Voit sijoittaa Anomalioita mille tahansa tyhjälle rakennusruudulle Pelaajalaudallasi.



## CREDITS

### GAME SUUNNITTELU

Dávid Turczy  
yhdessä  
Viktor Peterin (Pelisuunnittelu & kehitys)  
and  
Richard Amann (kehitys & luova suunta)

### GRAFIikka JA KUVAT

Villő Farkas (taiteellinen suunta, grafiikkasuunnittelu)  
Lacza Fejes (pelilaudan kuvitus, Exopukukonsepti, korttien kuvitukset)  
János Kiss (korttien kuvitukset)  
Márton Gyula Kiss (korttien kuvitukset)  
László Szabados (korttien kuvitukset)  
Péter Meszlényi (Johtajakonseptit)  
Laslo Forgach (3D kuvitus)  
Inngraphic (Polkulevyjen luonnokset)

### SÄÄNTÖKIRJA

Kirjoittanut  
Viktor Péter  
Dávid Turczy  
Edited by  
Villő Farkas  
Juci Szakacs  
Proofreading  
Lutz Pietschker  
Lars Frauenrath  
Fabien Allois  
Jesús Sánchez López  
...ja lukemattomat tukijat

### PELITESTAAJAT

,Róbert Ámann, Anton Bendarjevskiy, Jesus Bracamonte, Péter Csaba, Péter Csuka, Benedek Farkas, Róbert Fazakas, Tom Francis, Géza Gálos, András Gyürefi, Balázs Hámori, 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 Szőgyi, Sándor Tabajdi, Dániel Tóth-Szegő, Miklós Tuska, Dániel Illés Vágó, Kriszta Vészi, Tamás Vida, Mihály Vincze, Róbert Zöldi-Kovács  
...ja moni muu UK:ssa ja Unkarissa.

Lähes sata meidän PnP Beta Test- ryhmän jäsentä Slackissa,  
Erityiskiitokset: Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum ja Steven Scothorns  
Kaikki Board Game Café:ssa ja Anduril's Flame Club:lla, ja pioneereille, jotka pelasivat Tabletopia-versiota ja antoivat upeaa palautetta.

### SUNNNITTELIJOIDEN KIITOKSET

Dávid haluaisi omistaa pelin Wai-yee: lle, joka näytti hänelle polun harmoniaan.  
Erityiset kiitokset Katylle ja James Faulknerille, jotka ovat pelanneet asteittain aina parempia versioita tästä pelistä melkein kolme vuotta - kun he aloittivat, niin se oli melko huonosti pelattavissa, mutta he olivat mukana loppuun asti.  
Kiitos Mihály Vinczelle inspiraation antamisesta tulla lautapelisuunnittelijaksi ja aivoriihistä liittyen potentiaaliseen aikamatkapeliin; ja kiitos Kate Nimmerfroh:lle avusta jopa silloin, kun hänen ei olisi tarvinnut.

### ERITYISKIITOKSET

4469 upealle Kickstarter- tukijalle  
Anachronyn tulevaisuuden varmistamisesta,  
Richard Ham Rahdo Runs Through:sta, Ryan LaFlamme  
Cardboard Republic:sta, Tony Mastrangeli  
Board Game Quest:sta ja Péter Csuka Dice & Sorcery:sta  
Loistavista arvosteluista,  
Benoit Guillet:lle yli sadan ranskalaisen tukijan hankkimisesta,  
Rebecca and Sven Stratmann:lle yli sadan saksalaisen tukijan hankkimisesta,  
Herbert Szekely:lle olemisesta USA:n lähettiläänämme,  
Péter Csaba:lle Dropby Digital:sta digitaalisen Anachronymailman luomisesta,  
Viktor Csete:lle korkealaatuisista prototyypeistä ja lävistyslevyjen suunnittelusta,  
Alex Li:lle Superprojektin Ultimate Plan suunnittelusta,  
Scott Dillonille The Time Maker Adventure- kortin suunnittelusta  
(Exosuit Commander Pack:n sisältö)

### KIITOS!

Epävirallinen suomenkielinen sääntökirja  
(englannin kielisestä painoksesta)  
Jenna Kauppila  
&  
Veera Kauppila

Huom! Ristiriitatapauksissa noudatetaan englanninkielistä painosta (Tai painosta, joka parhaalta itselle tuntuu)

## LISÄÄ ANACHRONYA!

Käy osoitteessa [mindclashgames.com](http://mindclashgames.com) ja nosta pelisi "nextille levelille" Exosuit Commander pack:lla. Tämä laajennusosa sisältää 30 tarkkaa, suurikokoista Exopuku- miniatyyriä, ja kaksi uutta pelimoduulia Anachronyyiin.



Copyright, 2017, Mindclash Games and its affiliates. Anachrony, the Anachrony logo, Mindclash Games, Mindclash Games logo are all trademarks of GMH Games. 2017. All rights reserved to their respective owners.

Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown.











This product is not a toy. Not intended for use of persons 15 years of age or younger.

Mindclash Games is located at 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA , 92620 and can be contacted at [info@mindclashgames.com](mailto:info@mindclashgames.com).



## IKONIEN SELITYKSET




### Työntekijät

-  Tutkija
-  Järjestelmänvalvoja
-  Insinööri
-  Nero
-  Mikä tahansa työntekijä
-  Aktiivinen työntekijä
-  Väsynyt työntekijä
-  Menetät työntekijän
-  Työntekijä pysyy motivoituneena palautuksessa
-  Työntekijä kuolee palautuksessa


























### Resurssit



















-  Titaani
-  Kulta
-  Uraani
-  Neutronium
-  Titaani, Kulta tai Uraani
-  Vesi
-  Energiaydin

### Rakennukset

-  Voimalaitos
-  Tehdas
-  Elämän ylläpito
-  Laboratorio
-  Mikä tahansa rakennus
-  Superprojekti

### Toiminnot

-  Kaivosresurssi
-  Rakentaminen
-  Rekrytointi
-  Tutkimus
-  Vedenpuhdistus
-  Nomadi-kauppa
-  Koe
-  Maailmanneuvosto
-   Virkistä/pakota työntekijä
-  Evakuointi
-  Paradox
-  Anomalia
-  Läpimurto
-  VoittoPiste
-  Aseta Noppa
-  Pyöräytä noppaa
-  Isku (vaikutukset iskun jälkeen)
-  Aikamatkamerkkiä eteenpäin
-  Saat moraalialia
-  Menetät moraalialia
-  Kertaluonteinen vaikutus
-  Ensimmäinen pelaaja
-  Huomio!
-  Mikä tahansa

-  Käytä/menetät
-  Exopuku
-  Hae Warp- laatta (asettamalla Tarkennus)
-  Hae Warp- laatta (ilman Tarkennuksen asettamista)
-  Asetä Tarkennus
-  Pelin vaihenumero
-  Pelinlopetusehto
-  Chronobot
-  Doomsday- moduuli
-  Rekrytointibonus
-  Heksa ei ole käytössä
-  Rakennusruutu
-  Pelaaja (4 värissä)
-  Kaikki pelaajat
-  Ehto
-  Ei saatavana/käytössä
-  Vaihda
-  Ainoastaan Exopuku



MINDCLASH  
GAMES

www.mindclashgames.com