



ANACHRONY

SPIELANLEITUNG



SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



4x 1 Spielertableau

Arbeiter



- 25 Wissenschaftler
- 25 Ingenieure
- 15 Administratoren
- 15 Genies

Metalle (Würfel/Stanzteile)



- 15 Neutronium (violett)
- 20 Gold (gelb)
- 20 Uran (grün)
- 25 Titan (grau)



24 Energieblock-Marker

66 Siegpunktmarker
(30x 5 SP, 35x 1 SP,
1x -3 SP)

Wasser



- 20 Marker „1 Wasser“ (hellblau)
- 10 Marker „5 Wasser“ (dunkelblau)

WICHTIG: Im unwahrscheinlichen Fall, dass Ressourcen (Wasser, Metalle oder Arbeiter) im allgemeinen Vorrat erschöpft sind, sind diese nicht verfügbar, bis der Vorrat wieder aufgefüllt wird. Müsste eine nicht verfügbare Ressource ausgelegt werden, bleibt dieses Feld frei.

Spieler-Material



4x 1 doppelseitiges Tableau
des Pfades



4x 6 sechseckige
Exosuit-Marker



4x 1 doppelseitige
Spielhilfe



4x 2 Führerkarten



4x 1 Spielerbanner mit Standfuß



4x 2 Marker
(Zeitreisemarker, Moralmarker)



4x 8 Pfadmarker



4x 9 Warp-Plättchen
(3x Arbeiter, 4x Metalle,
1x „2 Wasser“, 1x aufgeladener Exosuit)



4x 15 Gebäudeplättchen
(Kraftwerk, Fabrik, Versorgung, Labor)



18 Superprojekt-Plättchen



12 Anomalieplättchen



3x 15 Errungenschafts-
plättchen



8 Spielzielkarten



16 Startressourcen-Karten



1 Wertungsblock



16 Paradox-Marker



11 Rekrutierungskarten

11 Bergbaukarten



12 doppelseitige Zeitstrahl-Pfeile
1 Einschlagplättchen



1 doppelseitiges Auflegeteil
„Evakuierungsaktion“

MATERIAL FÜR DAS MODUL „DER UNTERGANG“



1 Untergangstableau



10 Karten „Experiment der Stufe 1“



10 Karten „Experiment der Stufe 2“



1 Spielzielkarte



2 Flugbahnwürfel



1 Rettungsmarker
1 Schicksalsmarker

MATERIAL FÜR DEN CHRONOBOT



1 Chronobot-Tableau



1 Chronobot-Banner



6 sechseckige
Exosuit-Marker



8 Chronobot-Warp-
Plättchen



6 Chronobot-Marker



1 Chronobot-Würfel



WAS BISHER GESCHAH

Die Welt hat sich verändert. Wir schreiben das 26. Jahrhundert, und die neue Erde erholt sich allmählich vom „Tag der Läuterung“, dem Tag, an dem eine geheimnisvolle, gewaltige Explosion den ganzen Planeten erschütterte. Der größte Teil der Menschheit ist ausgeradiert und der größte Teil der Erdoberfläche ist unbewohnbar. Niemand kann sagen, wodurch die Katastrophe ausgelöst wurde – die Überlebenden konnten nur noch Schutz suchen und abwarten, bis der Staub sich legte.

Die Reste der Menschheit organisierten sich zu vier radikal unterschiedlichen Ideologien, die sie „Pfade“ nannten: den friedlichen Pfad der Harmonie, der sich in den wenigen verbliebenen Naturlandschaften ansiedelte; den strengen Pfad der Macht, dessen riesige schwimmende Stadt die Meere durchstreift; den cleveren Pfad des Fortschritts, der die Erde von seinem Sitz in den Wolken aus betrachtet; den gläubigen Pfad des Heils in seinen unterirdischen Hallen. Die Pfade leben fast vollständig isoliert voneinander in einem zerbrechlichen Frieden. Ihr einziger gemeinsamer Treffpunkt ist die Hauptstadt, letzte unabhängige Stadt der Erde und Sitz eines Weltrates.

Viele Jahre nach der Katastrophe fanden Forscher im trostlosen Zentrum der Zerstörung die Lagerstätte einer unbekannt Substanz. Das Neutronium, wie sie es nannten, stellte sich als leicht und haltbar heraus, ein ideales Baumaterial. Zur 300. Wiederkehr des Tages der Läuterung beschloss der Weltrat, fünf Denkmäler aus Neutronium zu



errichten, eines für jeden Pfad und eines stellvertretend für den Weltrat. Als die Festlichkeiten begannen, erlebten die Delegierten der Pfade allerdings ein Ereignis, ähnlich einschneidend wie der Tag der Läuterung selbst.

An den Denkmälern öffneten sich Zeitrisse aus der Zukunft und zeigten die eigentliche Macht des Neutroniums: Führt man ihm Energie zu, kann es Wurm Löcher im Gefüge der Zeit öffnen. Die Verbindung zur Zukunft bescherte der Menschheit Wachstum und nie dagewesenen Reichtum, aber auch eine düstere Erkenntnis: Die „Läuterung“ war die Folge des allerersten Zeitrisses, Ursache war ein Asteroideneinschlag in der Zukunft. Dieser enthielt eine so große Menge an Neutronium, dass die Energie des Einschlags in die Vergangenheit geleitet wurde. Der eigentliche Einschlag droht nun am Horizont und gefährdet nicht nur die Vergangenheit, sondern auch die Zukunft.

Jeder Pfad bereitet sich intensiv auf den bevorstehenden Einschlag vor; zur Verfügung stehen die Ressourcen aus Gegenwart und Zukunft. Und jeder will dabei zeigen, dass sein Pfad der einzig wahre ist, der die Zukunft der Menschheit bestimmen sollte.

Auf anachronyboardgame.com erfahrt ihr mehr über diese Geschichte und über die Pfade!

AUFBAU

1. Legt das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches. Mit 2 oder 3 Spielern nutzt ihr die Seite mit nur 2 Sechseck-Feldern im Forschungs-, Rekrutierungs- und Baubereich.
2. Legt die 2 **Forschungswürfel** auf die entsprechenden Felder des Spielbretts.
3. Legt das **Auflegeteil „Evakuierung“** mit der A-Seite (intakt) nach oben wie abgebildet auf das Spielbrett.
4. Mischt die 11 **Rekrutierungskarten** sowie die 11 **Bergbaukarten** und legt sie als zwei verdeckte Nachziehstapel neben das Spielbrett.
5. Sortiert die **Gebäude** nach Art (Kraftwerke, Fabriken, Versorgung und Labore) in vier Stapel. Mischt jeden der Stapel separat und legt alle vier offen neben das Spielbrett. Dies sind die Hauptstapel. Das jeweils oberste Gebäude der Stapel könnt ihr im Laufe des Spiels bauen.
6. Legt die **Anomalien** als offenen Stapel neben das Spielbrett. Legt daneben die **Paradoxwürfel** und die **Paradox-Marker** bereit.
7. Legt alle **Metalle** rechts und das **Wasser** links auf das Spielbrett. Legt alle **Arbeiter**, **Energieblöcke** und **Errungenschaften** gegenüber den Gebäuden neben das Spielbrett. Es ist praktisch, die Arbeiter nach ihrer Art zu sortieren und die Errungenschaften nach ihrer Form. Legt die **Siegpunktmarker** ebenfalls neben dem Spielbrett bereit.
8. Legt die **Zeitpfeile** in einer geraden Linie von links nach rechts unterhalb des Spielbretts aus. Legt das **Einschlagplättchen** zwischen den 4. und den 5. Zeitpfeil.
9. Mischt alle **Superprojekte** und legt zufällig je eines über die Pfeile des Zeitstrahls. Dabei wird das Superprojekt ganz links offen ausgelegt, alle anderen verdeckt. Über den Einschlag kommt kein Superprojekt. Die übrigen Superprojekte kommen zurück in die Schachtel.
10. Legt einen **Pfadmarker** jedes Spielers unter den Zeitpfeil ganz links. Dies sind nun eure **Fokusmarker**.
11. Legt die Spielzielkarte „Meiste Experimente durchgeführt“ zurück in die Schachtel (diese Karte wird nur in Verbindung mit dem Modul „Der Untergang“ verwendet). Wählt dann zufällig 5 **Spielzielkarten** aus und legt sie offen über das Spielbrett.



AUFBAU JE SPIELER

- Jeder von euch wählt einen Pfad und erhält das entsprechende **Spielertableau**. Ihr entscheidet gemeinsam, ob ihr die A- oder B-Seite verwenden wollt. Ihr müsst die gleiche Seite nutzen. Nun erhält jeder noch das Spielmaterial in der Farbe seines Pfades (**6 Exosuits, 9 Warp-Plättchen, 10 Pfadmarker sowie Moral- und Zeitreisemarker**).
- Jeder legt das **Tableau seines Pfades** vor sich aus und bestimmt dabei zufällig, welche Seite oben liegt. Jede Seite zeigt eine andere Evakuierungsbedingung, die bestimmt, wie man im Moment der Evakuierung Siegpunkte bekommen kann.
- Nehmt euch eure **Startressourcen, Energieblöcke** und alle weiteren auf eurem Pfadtableau angezeigten Startgegenstände. Der Pfad des Fortschritts erhält eine zufällige Errungenschaft. Legt eure Start-Arbeiter in den „Einsatzbereit“-Bereich (sofern nicht anders angegeben), und legt den Moral- und Zeitreisemarker auf das jeweilige Startfeld.
- Nehmt eine der beiden **Führerkarten** eures Pfades. Legt den gewählten Führer auf seinen Platz auf dem Pfadtableau.
- Nehmt nun euer **Spielerbanner**, steckt es in den Standfuß und stellt es vor euch auf. Der Spieler, der zuletzt ein Déjà-Vu hatte, wird Startspieler: er stellt sein Banner auf das Startspielerfeld neben den Aktionsfeldern des Weltrats. Abschließend erhaltet ihr, beginnend beim Startspieler, 0/1/1/2 Wasser.



ÜBERBLICK

In Anachrony bist du der Führer eines der vier Gesinnungspfade der neuen Erde: Harmonie, Macht, Fortschritt und Heil. Du versuchst, die anderen Pfade bei der Gestaltung der Zukunft zu übertreffen, indem du dich auf den Einschlag vorbereitest und die Zukunft deiner Anhänger sicherst.

Das Spiel geht über bis zu sieben Runden, Epochen genannt; jede davon steht für den Verlauf mehrerer Jahre. Nach der vierten Epoche schlägt der Asteroid ein; er verändert den Spielablauf für die weiteren Epochen und läutet gleichzeitig das Ende des Spiels ein.

Anachrony besitzt drei Kernelemente: das Aufladen und Verwenden von Exosuits, das Einsetzen von Arbeitern,

um Aktionen auszuführen, und die Verwendung von Zeitreisen. In diesem Abschnitt erklären wir diese drei Elemente kurz – Details zum Spielablauf folgen in den weiteren Kapiteln.



Exosuits: Zu Beginn jeder Epoche darf jeder Spieler bis zu 6 Exosuits aufladen. Dies kostet möglicherweise Energieblöcke. Jedem Arbeiter, der auf dem Spielbrett arbeiten soll, musst du einen Exosuit zur Verfügung stellen. Auf dem Spielertableau, dem geschützten Hauptsitz deines Pfades, ist das nicht nötig.

Arbeiter einsetzen: Die Aktionsphase ist das Herzstück jeder Epoche. Ihr führt abwechselnd mit euren Arbeitern Aktionen aus. Ein Arbeiter kann allein genutzt werden (auf deinem Spielertableau) oder geschützt durch einen Exosuit (auf dem Spielbrett). Normalerweise sind Arbeiter, die während der Aktionsphase gearbeitet haben, am Ende der Epoche erschöpft.

Zeitreisen: Die Zeitrise ermöglichen Zeitreisen; dadurch kann die Menschheit ihre Entwicklung beschleunigen. In der Warp-Phase zu Beginn jeder Epoche kannst du Ressourcen aus der Zukunft anfordern; zur Erinnerung legst du Warp-Plättchen auf den Zeitstrahl. Um die Zeitschleife zu schließen, musst du allerdings später diese Ressourcen auch wirklich abschicken – dazu benutzt du Kraftwerke. Sie öffnen Zeitrise und setzen deinen Fokus auf eine vergangene Epoche, wo du die Warps auflösen kannst. Je länger du mit dem Zurücksenden wartest, desto wahrscheinlicher entstehen Zeitparadoxe und schließlich Anomalien.

Das Spiel endet mit der Wertung nach dem Einsturz der Hauptstadt durch den Asteroideneinschlag. Es gibt mehrere Wege, um Siegpunkte zu erlangen. Die wichtigsten sind, Gebäude und Superprojekte zu bauen, wissenschaftliche Durchbrüche zu erlangen, Zeitreisen zu nutzen, die Moral hochzuhalten und die zusammenbrechende Hauptstadt zu evakuieren.

SPIELRUNDE: ABLAUF EINER EPOCHE

Jede Epoche besteht aus sechs Phasen in dieser Reihenfolge:

- Vorbereiten** – Deckt das Superprojekt über dem nächsten Zeitpfeil auf, passt die Gebäudestapel an und füllt den Metall- und Arbeitervorrat auf.
- Paradoxe** – Wer den Zeitstrahl durch häufiges Warpen strapaziert, muss würfeln, ob Paradoxe entstehen. Diese Phase wird in der ersten Epoche übersprungen.
- Aufladen** – Ihr könnt Exosuits vorbereiten, damit eure Arbeiter auf dem Spielbrett arbeiten können.
- Warp-Phase** – Ihr könnt Warp-Plättchen spielen, um Ressourcen aus der Zukunft anzufordern.
- Aktionen** – Ihr führt reihum Aktionen auf dem Spielbrett und auf den Spielertableaus aus, bis alle gepasst haben.
- Aufräumen** – Ihr erhaltet die Arbeiter und Exosuits von den Aktionsfeldern zurück und ihr prüft, ob der Asteroid einschlägt oder das Spiel endet. Dann setzt ihr euren Fokus auf dem Zeitstrahl in die nächste Epoche.

1 VORBEREITEN

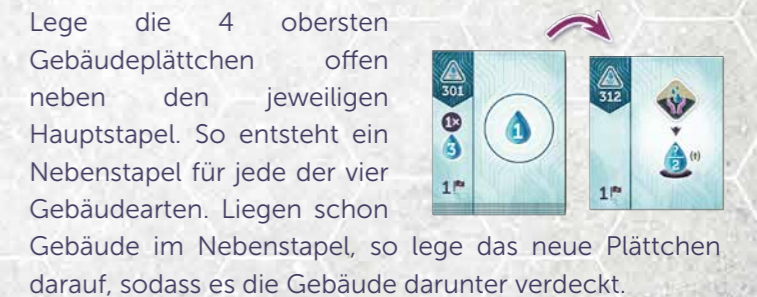
Superprojekt aufdecken: Decke das Superprojekt über dem nächsten Zeitpfeil auf (rechts vom aktuellen Zeitpfeil).

Beispiel:



Gebäudestapel anpassen:

Beispiel:



Das oberste Gebäude sowohl des Haupt- als auch des Nebensapels können während der Aktionsphase gebaut werden.

Beispiel:
Verfügbare Arbeiter ermitteln



Verfügbare Arbeiter ermitteln: Entfernt alle verbliebenen Arbeiter von der Rekrutierungsaktion. Zieht die oberste Rekrutierungskarte und legt die 4 Arbeiter, die dort abgebildet sind, auf die Arbeiterfelder dieser Aktion. Arbeiter gleichen Typs werden aufeinander gestapelt.

Verfügbare Metalle ermitteln: Entfernt alle verbliebenen Metalle von der Aktion "Metalle abbauen". Zieht die oberste Bergbaukarte und legt die 5 Metalle, die dort abgebildet sind, auf die Vorratsreihe dieser Aktion. Legt nun noch ein Uran, ein Gold und ein Titan auf die kleinen Felder rechts neben den Aktionsfeldern des Bergwerks.

WICHTIG: Nach dem Einschlag ignoriert ihr das oberste Metall der Bergbaukarte. An seiner Stelle wird ein Neutronium-Würfel ausgelegt.

2 PARADOXE

HINWEIS: In der ersten Epoche entfällt diese Phase. Beim ersten Regelstudium und Erklären des Spiels empfehlen wir, dass ihr diesen Absatz überspringt, bis ihr mit den Regeln für Warps (Phase 4) und der Zeitreise vertraut seid.

Paradoxe ermitteln

Prüft von links nach rechts alle Pfeile des Zeitstrahls, auf denen mindestens ein Warp-Plättchen liegt. Für jeden Pfeil würfelt der Spieler, der dort die meisten Warp-Plättchen hat, einmal mit dem Paradox-Würfel; er erhält so viele Paradox-Marker, wie der Würfel zeigt (0, 1 oder 2). Haben mehrere Spieler die meisten Plättchen auf einem Pfeil, würfeln sie alle.

Anomalien

Anomalien sind seltsame und gefährliche Störungen in der Struktur des Universums. Sie überdecken Gebäude und Bauplätze, zählen aber nicht als Gebäude. Am Spielende verliert man für jede Anomalie, die man noch hat, 3 Siegpunkte.

Beispiel:
Verfügbare Metalle ermitteln



Beispiel:
Paradoxe

Reihenfolge der Prüfungen



Bekommt ein Spieler, wodurch auch immer, einen **dritten** Paradox-Marker, ereilt ihn **sofort** eine Anomalie:

- Er führt in dieser Epoche keine weiteren Würfelwürfe für Paradoxe aus.
- Er gibt alle seine Paradoxe ab, selbst wenn er mehr als 3 hat.
- Nachdem **alle Spieler** ihre Paradox-Würfe abgeschlossen haben, darf er ein Warp-Plättchen von irgendeiner Epoche des Zeitstrahls zurück in seinen Vorrat nehmen.
- Dann zieht er eine Anomalie vom Stapel und legt sie auf den Bauplatz seines Tableaus, der am weitesten links liegt. Hat er mehrere solche Plätze, darf er wählen, in welche Reihe die Anomalie geht.

Am Spielende verliert er für jede auf seinem Tableau verbliebene Anomalie 3 Siegpunkte.

HINWEIS: Falls ihr Planungssicherheit liebt, könnt ihr den Paradox-Würfel weglassen und einfach statt jedes Wurfs ein Paradox nehmen.

Beispiel:



HINWEIS: Sind keine Bauplätze frei, überdeckt die Anomalie ein Gebäude nach Wahl des Spielers. Das Gebäude ist nicht benutzbar, solange die Anomalie darauf liegt.

HINWEIS: Es gibt Fähigkeiten und Wirkungen, die das Paradox-Limit auf über 3 anheben.

3 AUFLADEN

In dieser Phase könnt ihr eure Exosuits aufladen. Sie helfen den Arbeitern, die rauen Umweltbedingungen der neuen Erde zu überstehen, während sie ihre Arbeit auf dem Spielbrett verrichten.

Beginnend mit dem Startspieler, darf im Uhrzeigersinn jeder

1. **bis zu 6 seiner Exosuits** auf die entsprechenden Felder seines Spielertableaus legen, einen pro Feld. Einen Exosuit auf eines der 3 unteren Felder zu legen, kostet **1 Energieblock**.
2. Dann erhält er für jedes verfügbare, aber **nicht genutzte Feld 1 Wasser**.

Beispiel:



HINWEIS: Um das Spiel zu beschleunigen, könnt ihr vereinbaren, diese Phase gleichzeitig statt nacheinander zu spielen.

HINWEIS: Beim Einschlag (siehe „Einschlag“, Seite 18) werden zwei der drei oberen Felder als unbrauchbar markiert. Dort kann man keine Exosuits mehr aufladen, sie produzieren auch kein Wasser mehr.

4 WARP-PHASE

Der verheerende Einschlag des Asteroiden brachte das Neutronium auf die Erde und ermöglichte erstmalig Zeitreisen. In jeder Epoche könnt ihr euch daher entscheiden, Güter aus der Zukunft anzufordern: Ihr müsst es nur wollen, das Gewünschte erscheint augenblicklich. Es ist aber nicht kostenlos, denn in späteren Epochen müsst ihr euch selbst diese Güter in die Vergangenheit schicken, ansonsten riskiert ihr Anomalien im Raum-Zeit-Kontinuum.

Jeder von euch nimmt verdeckt **0 bis 2 Warp-Plättchen** in die Hand; die übrigen verdeckt ihr, damit sie nichts verraten. Ihr deckt sie gleichzeitig auf und legt sie in beliebiger Folge auf die aktuelle Epoche des Zeitstrahls. Ihr bekommt in Spielreihenfolge die Ressourcen, die auf euren Warp-Plättchen abgebildet sind. Die Plättchen könnt ihr später zurückerhalten und erneut verwenden (siehe „Kraftwerke: Zeitreisen und Fokus“, Seite 16).

Beispiel:



1. Die Ressourcen kommen aus dem allgemeinen Vorrat.
2. Fordert ihr Arbeiter an, kostet das pro Arbeiter 1 Wasser (Reisen durch einen Zeitriss sind anstrengend); wer kein Wasser hat, kann keine Arbeiter durch einen Zeitriss senden. Allerdings kann man auch das benötigte Wasser im gleichen Zug hereinwarpen. Die Arbeiter sind nach der Ankunft sofort einsatzbereit.
3. Holt man sich einen Exosuit aus der Zukunft, kommt er auf ein beliebiges Aufladefeld; das darf sogar ein Feld mit Sperrplättchen sein.

5 AKTIONEN

Dies ist die Hauptphase jeder Runde. Beginnend mit dem Startspieler spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, darf beliebig viele „freie Aktionen“ ausführen und dann 1 der folgenden Aktionen wählen:

1. **Setze 1 Arbeiter** auf ein freies Aktionsfeld des eigenen Spielertableaus (meist auf Gebäude, Superprojekte und Anomalien) und führe die Aktion des Feldes aus.
2. **Setze 1 Arbeiter mit Exosuit** auf ein freies Aktions- oder Gemeinschaftsfeld des Spielbretts und führe die Aktion des Feldes aus.
3. **Passe.** Du darfst in dieser Epoche keine Arbeiter mehr einsetzen.

Haben alle gepasst, folgt die Aufräumphase.

Beispiel:



WICHTIG: Freie Aktionen

Jede „freie Aktion“ kannst du einmal pro Epoche in einem beliebigen Spielzug ausführen. Lege einen Pfadmarker auf das Feld der freien Aktion als Erinnerung, dass sie bereits ausgeführt wurde. Eine freie Aktion beendet deinen Spielzug nicht. Du darfst im selben Zug noch einen Arbeiter einsetzen oder passen. Hat ein Spieler keine Pfadmarker mehr zur Verfügung, kann er während dieser Epoche keine freie Aktion mehr durchführen.

Freie Aktionen finden sich oft auf Gebäuden oder Superprojekten, aber manche Fähigkeiten der Führer und das Antreiben von Arbeitern sind ebenfalls freie Aktionen.

Beispiel:



10

6 AUFRÄUMEN

A) ARBEITER ZURÜCKHOLEN

Nehmt alle Arbeiter vom Spielbrett und den Aktionsfeldern der Spielertableaus zurück. Kommen sie von einer „motivierenden“ Aktion, gehen sie in den Bereich „einsatzbereit“ (die rechte Spalte auf dem Spielertableau), ansonsten in den Bereich „erschöpft“ (die linke Spalte auf dem Spielertableau).



Nehmt eure **Exosuits** vom Spielbrett zurück in euren persönlichen Vorrat (nicht auf euer Tableau); bevor ihr sie wieder benutzen könnt, müsst ihr sie erneut aufladen. Exosuits, die ihr aufgeladen, aber dann doch nicht benutzt habt, nehmt ihr ebenfalls zurück in euren Vorrat.

WICHTIG: Liegt der Exosuit auf einem Einsturzplättchen (das ist erst nach dem Einschlag möglich), dreht man dieses Plättchen jetzt um.

Schließlich nehmt ihr eure Pfadmarker von den Feldern der freien Aktionen zurück, sodass die Aktionen für die nächste Epoche wieder verfügbar sind.

B) EINSCHLAG PRÜFEN

Folgt auf die aktuelle Epoche der Einschlag, trifft der Asteroid jetzt die Erde. Führt alle Schritte aus, die im Abschnitt „Der Einschlag“ (Seite 18) beschrieben sind, und kehrt dann zum Spielablauf zurück.

HINWEIS: Im Grundspiel findet der Einschlag stets nach der 4. Epoche statt.

C) SPIELLENDE PRÜFEN

Falls jetzt eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, endet das Spiel **sofort**:

- Die Hauptstadt ist nicht mehr handlungsfähig: Alle Einsturzplättchen der Hauptstadtaktionen sind umgedreht.
- Es ist das Ende der 7. Epoche.

Überspringt in diesem Fall Schritt D und führt die Anweisungen für die Schlusswertung aus („Ende des Spiels“, Seite 19).

D) DIE NÄCHSTE EPOCHE

Legt die Fokusmarker aller Spieler unter den nächsten Pfeil des Zeitstrahls (siehe Abschnitt „Kraftwerke: Zeitreisen und Fokus“, Seite 16). In jeder Epoche starten alle Spieler mit dem Fokus auf dieser aktuellen Epoche. Startspieler ist derjenige, dessen Banner auf dem Startspielerfeld beim Weltrat steht. Eine neue Spielrunde beginnt.

AKTIONEN

ARBEITER UND AKTIONSFELDER

In Anachrony gibt es vier verschiedene Arten von Arbeitern: Ingenieure, Wissenschaftler, Administratoren und Genies. Arbeiter werden auf Aktionsfeldern eingesetzt, entweder auf dem Spielbrett (in einem Exosuit) oder auf dem eigenen Spielertableau. Einige dieser Arbeiter glänzen bei bestimmten Aktionen, während sie andere Arbeiten gar nicht ausführen können.

Genies sind ein besonderer Arbeitertyp, der als beliebige Art von Arbeiter eingesetzt werden darf.



Ein Genie
FUNGIERT ALS

Wissenschaftler / Ingenieur / Administrator
WENN ES AKTIONEN AUSFÜHRT

WICHTIG: Das Genie darf NICHT anstelle eines anderen Typs von Arbeiter gewählt werden, wenn ein Arbeiter zur Bezahlung verwendet wird oder wenn Arbeiter-Warps mittels Zeitreise aufgelöst werden.

Ein Arbeiter ist einsatzbereit, wenn er in der Spalte „Einsatzbereit“ auf dem Spielertableau liegt (also weder im Einsatz auf einem Aktionsfeld noch in der Spalte „Erschöpft“ ist). Nur einsatzbereite Arbeiter können Aktionen ausführen oder per Zeitreise zur Auflösung von Warps verwendet werden. Um Kosten (meist von Superprojekten) zu bezahlen, darf man aber einsatzbereite oder erschöpfte Arbeiter nehmen.

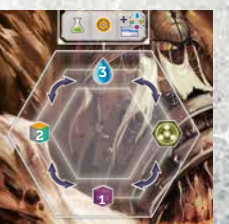
Es gibt drei verschiedene Arten von Aktionsfeldern im Spiel:

1. **Sechseckiges Aktionsfeld:** Auf dem Spielbrett sind Aktionsfelder sechseckig, da Arbeiter nur in einem aufgeladenen Exosuit auf ihnen platziert werden dürfen. Jedes dieser Aktionsfelder kann pro Epoche nur durch 1 Arbeiter genutzt werden. Bietet eine Aktion mehrere Aktionsfelder, könnt ihr sie in beliebiger Reihenfolge belegen.
2. **Gemeinschaftsfelder:** Sie funktionieren genau wie Aktionsfelder mit der einzigen Ausnahme, dass sie immer genutzt werden können, unabhängig davon, wieviele Arbeiter (mit Exosuit) bereits darauf liegen.

Beispiel:



Beispiel:



11

3. **Arbeiterfelder:** Diese Felder auf den Spielertableaus (inklusive Gebäuden, Superprojekten und Anomalien) können einmal pro Epoche genutzt werden. Arbeiter benötigen keinen Exosuit, um hier zu arbeiten.

Beispiel: Arbeiterfelder



Zusätzlich können Aktionsfelder folgende Eigenschaften besitzen:

- Arbeiterbeschränkung – Hier darf man nur den abgebildeten Arbeitertyp (oder ein Genie) einsetzen.
- Es gibt eine Belohnung, wenn man hier einen bestimmten Arbeitertyp (oder ein Genie) einsetzt.
- Zusätzliche Kosten (Wasser oder Metalle) – Sie müssen beglichen werden, damit ein Arbeiter eingesetzt werden kann.
- „Motivierende“ Aktionen – Arbeiter auf solchen Feldern werden bei der Rückkehr in die Spalte „Einsatzbereit“ gelegt.

Detaillierte Regeln und Maßgaben für jede Aktion werden in den folgenden Kapiteln beschrieben.



AKTIONEN AUF DEM SPIELBRETT

Hauptstadt-Aktionen: Bauen, Rekrutierung und Forschung sind Hauptstadt-Aktionen. Nach dem Einschlag werden diese Aktionsfelder durch Einsturzplättchen überdeckt, die weitere, feldspezifische Vorteile mitbringen. Die bisherigen Boni und Maßgaben für Arbeiter gelten weiterhin (siehe auch „Einschlag“, Seite 18)! Nur Hauptstadt-Aktionen können mit dem Weltrat-Aktionsfeld kopiert werden (siehe unten).

Alle Hauptstadt-Aktionen haben 3 sechseckige Aktionsfelder:

1. Oberes Feld – Keine zusätzlichen Anforderungen
2. Mittleres Feld – Kostet zusätzlich 1 Wasser
3. Unteres Feld – Kostet zusätzlich 2 Wasser (nur im Spiel zu viert verfügbar)



BAUEN

Standardaktion: Du wählst eine der folgenden zwei Optionen:

1. Wähle ein offen liegendes **Gebäude** von einem der 8 ausliegenden Gebäudestapel (Haupt- und Nebensapel jeder Gebäudeart). Lege das Gebäude dann auf das am weitesten links liegende freie Feld der entsprechenden Gebäudereihe auf deinem Spielertableau. **Bezahle die Kosten**, die auf diesem Feld angegeben sind.
 - Gibt es keine freien Felder für einen Gebäudetyp, darf der Spieler diesen Gebäudetyp nicht mehr bauen.
 - Wurde das Gebäude vom Hauptstapel genommen, wird das Gebäude darunter sofort verfügbar.
 - Wurde das Gebäude vom Nebensapel genommen und es befindet sich noch ein Gebäude darunter, wird dieses sofort (wieder) verfügbar.

Beispiel:



2. Baue das **Superprojekt** im Fokus (also das über dem Zeitpfeil, an dem dein Fokusmarker liegt). Normalerweise ist dies der Zeitpfeil der aktuellen Epoche, aber der Fokus kann durch Zeitreisen verschoben werden. Das Superprojekt belegt 2 horizontal angrenzende Baufelder auf dem Spielertableau. Lege es in die Reihe, in der diese freien Baufelder am weitesten links liegen. Gibt es davon mehrere Reihen, darfst du dir eine aussuchen. **Ignoriere die Baukosten auf den Feldern und bezahle stattdessen die Kosten, die auf dem Superprojekt selbst abgebildet sind** (inklusive Errungenschaften). Weist ein Superprojekt Arbeiter als Baukosten aus, so können diese einsatzbereit oder erschöpft sein.

Beispiel:



Maßgaben für Arbeiter

- Administratoren dürfen diese Aktion nicht nutzen.
- Falls durch einen Ingenieur genutzt, ziehe 1 Titan von den Kosten der Aktion ab.



REKRUTIERUNG

Standardaktion: Wähle einen Arbeiter aus dem Rekrutierungsbereich und lege ihn in die Spalte „Einsatzbereit“ auf deinem Spielertableau. Abhängig vom Typ des Arbeiters erhältst Du einen Bonus:

- Wissenschaftler: 2 Wasser
- Ingenieur: 1 Energieblock
- Administrator: 1 Siegpunkt
- Genie: nach Wahl 1 der genannten Boni



Maßgaben für Arbeiter

- Wissenschaftler dürfen diese Aktion nicht nutzen.
- Ingenieure dürfen keine Genies rekrutieren.



FORSCHUNG

Standardaktion: Lege einen Forschungswürfel (Form oder Symbol) auf eine Seite deiner Wahl (**aber nicht „?“**) und wirf den anderen Würfel. Nimm ein **Errungenschaftsplättchen** in Form und Symbol wie von den Würfeln angezeigt. Das „?“ auf dem Symbolwürfel steht für ein Symbol nach Spielerwahl.



Formwürfel

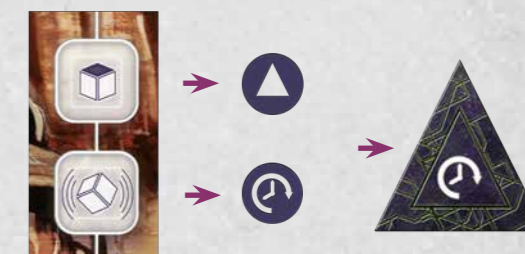


Symbolwürfel



Zeitreise Kriegskunst Gen-technik Technologie Gesellschaft

Beispiel:



HINWEIS: Im unwahrscheinlichen Fall, dass die erwürfelte Errungenschaft nicht verfügbar ist, wirf einen Würfel deiner Wahl neu.

Maßgaben für Arbeiter

- Darf nur durch einen Wissenschaftler genutzt werden.



AKTIONEN BEIM WELTRAT

Du darfst eine **Hauptstadtaktion** auswählen (Bauen, Rekrutieren, Forschen), **für die keine Aktionsfelder mehr frei sind**, und sie ausführen.

Für den hier eingesetzten Arbeiter gelten die gleichen Maßgaben wie bei der kopierten Hauptstadtaktion. Feldspezifische Anweisungen (z. B. Wasserkosten auf Aktionsfeldern oder Bonus für Einsturzplättchen) gelten allerdings nicht!

Beispiel:



HINWEIS: Um sicher Startspieler zu werden, darfst du einen Arbeiter auf das linke Weltrat-Aktionsfeld legen, auch wenn es noch für **alle** Hauptstadtaktionen freie Aktionsfelder gibt. In diesem Fall darfst du aber keine Hauptstadtaktion ausführen.

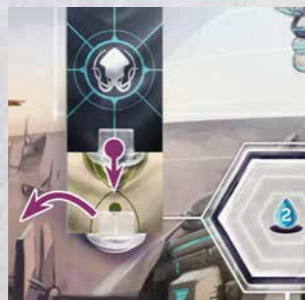
Maßgaben für Arbeiter

- Beschränkungen und Vorteile für Arbeiter bei dieser Aktion sind identisch mit jenen der kopierten Hauptstadt-Aktion.

Der Weltrat hat 2 Aktionsfelder:

1. Linkes Feld – Bezahle 2 Wasser und werde Startspieler (ersetze das Spielerbanner, das neben diesem Aktionsfeld steht, durch dein eigenes).
2. Rechtes Feld – Bezahle 1 Wasser.

Beispiel:



WICHTIG: Hauptstadt-Aktionen können auch nach dem Einschlag wie gewohnt über das Weltrat-Aktionsfeld kopiert werden. Eine Aktion darf auch dann noch kopiert werden, wenn alle ihre Aktionsfelder von einem Exosuit oder einem Sperrplättchen belegt sind.



METALLE ABBAUEN

Nimm 1 Metall deiner Wahl aus dem Bergwerk.

Maßgaben für Arbeiter

- Falls durch einen Ingenieur genutzt, bleibt er einsatzbereit.

Das Bergwerk hat 3 verfügbare Aktionsfelder:

1. Oberstes Feld – Nimm das Uran rechts neben dem Feld zusätzlich zum gewählten Metall.
2. Mittleres Feld – Nimm das Gold rechts neben dem Feld zusätzlich zum gewählten Metall.
3. Unterstes Feld – Nimm das Titan rechts neben dem Feld zusätzlich zum gewählten Metall.

Beispiel:



WASSER AUFBEREITEN



Nimm 3 Wasser aus dem Vorrat.

Maßgaben für Arbeiter

- Falls durch einen Wissenschaftler genutzt, nimm 1 zusätzliches Wasser.

„Wasser aufbereiten“ ist ein Gemeinschaftsfeld, auf dem beliebig viele Arbeiter stehen können.



MIT DEN NOMADEN HANDELN



Wähle 1 von drei Optionen:

- Tausche 3 Wasser gegen 1 Energieblock oder umgekehrt.
- Tausche 1 Energieblock gegen 1 Neutronium oder umgekehrt.
- Tausche 1 Neutronium gegen 2 beliebige andere Metalle (Titan, Gold, Uran) oder umgekehrt.
- Tausche 2 beliebige Metalle (Titan, Gold, Uran) gegen 3 Wasser oder umgekehrt.

Maßgaben für Arbeiter

- Falls durch einen Administrator genutzt, darfst du nacheinander 2 Optionen wählen (auch 2x die gleiche).

Das Aktionsfeld ist ein Gemeinschaftsfeld, auf dem beliebig viele Arbeiter stehen können.



EVAKUIEREN

Diese Aktion steht erst nach dem Einschlag zur Verfügung. Jeder Spieler darf sie nur 1x pro Spiel ausführen und das auch nur, **wenn er die Bedingung erfüllt, die sein Pfadtableau zeigt.**

Du platzierst einen deiner Pfadmarker auf dem obersten freien Feld des Auflegeteils „Evakuierung“ und bekommst so viele Siegpunkte, wie dein Pfadtableau unter der Evakuierungsbedingung anzeigt. Hast du das Feld mit dem „-3“-Marker gewählt, werden 3 Siegpunkte abgezogen (das Ergebnis geht aber nie unter 0).



Jedes Pfadtableau nennt unterhalb der Bedingung bestimmte Besitztümer und eine Siegpunktzahl. Man erhält pro Exemplar des Besitztums zum Zeitpunkt der Evakuierung die angegebene Zahl an Siegpunkten. Die Besitztümer behält man, sie verbrauchen sich dabei nicht.

Maßgaben für Arbeiter

- Jeder Arbeitertyp kann evakuieren.

Das Aktionsfeld ist ein Gemeinschaftsfeld, auf dem beliebig viele Arbeiter stehen können, aber jeder Spieler darf diese Aktion nur 1x pro Spiel ausführen.



AKTIONEN AUF DEM SPIELERTABLEAU

Alle Aktionsfelder auf dem Spielertableau sind Arbeiteraktionen oder freie Aktionen. Man benötigt keinen Exosuit, um sie zu nutzen.



ERHOLUNG

Die Aktion „Erholung“ findet sich auf jedem Spielertableau zwischen den Feldern für einsatzbereite und erschöpfte Arbeiter. Du gibst so viel Wasser ab, wie an deiner eigenen Position auf der Moralskala angezeigt wird (1), und bewegst alle deine erschöpften Arbeiter in das Feld „einsatzbereit“ (2). Sie können in späteren Aktionsrunden der gleichen Epoche wieder arbeiten. Zum Schluss rückst du deinen Moralmarker 1 Schritt nach rechts (3). Bist du bereits ganz rechts auf der Skala, bekommst du die dort angegebene Zahl von Siegpunkten, statt vorzurücken.

Beispiel:



Maßgaben für Arbeiter

- Ein Administrator bleibt nach dieser Aktion einsatzbereit.



ARBEITER ANTREIBEN

Die Aktion „Antreiben“ findet sich auf jedem Spielertableau zwischen den Feldern für einsatzbereite und erschöpfte Arbeiter. Es ist eine freie Aktion, sie benötigt keinen Arbeiter. Du legst einen Pfadmarker auf das Aktionsfeld (1) und bewegst alle deine erschöpften Arbeiter in das Feld „einsatzbereit“ (2). Sie können in der gleichen Epoche wieder arbeiten. Zum Schluss rückst du deinen Moralmarker 1 Schritt nach links (3). Bist du bereits ganz links auf der Skala, verlierst du stattdessen einen Arbeiter deiner Wahl.

Beispiel:



KRAFTWERKE: ZEITREISEN UND FOKUS

Durch Kraftwerke könnt ihr das Zeitkontinuum manipulieren und Zeitrise öffnen; ein aktiviertes Kraftwerk kann euren Fokus auf eine frühere Epoche des Zeitstrahls (also in die Vergangenheit) versetzen. Jedes Kraftwerk hat eine Einstufung, im Spiel Reichweite genannt. Wer ein Kraftwerk aktiviert, führt die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. Er bewegt seinen Fokusmarker auf einen Pfeil des Zeitstrahls, der in der Vergangenheit innerhalb der Reichweite des Kraftwerks liegt (vom Gegenwartspeil aus gemessen). Ist der Marker bereits in der Vergangenheit, kann er dort bleiben, sofern er innerhalb der Reichweite des Kraftwerks ist.
2. Wenn er will, darf er Ressourcen durch den Zeitriss zurückschicken. Er wählt auf dem fokussierten Zeitpeil 1 eigenes Warp-Plättchen und gibt die darauf abgebildeten Ressourcen bzw. den Exosuit ab. Das Warp-Plättchen nimmt er dann zurück in seinen Vorrat.



Beispiel:

1. Fokus setzen
2. Warp-Plättchen bezahlen und entfernen
3. Zeitreisemarker vorrücken



HINWEIS: Man schickt die Ressourcen also zurück in die Vergangenheit – es sind exakt die gleichen Ressourcen, die man damals scheinbar kostenlos aus der Zukunft bekommen hatte.

WICHTIG: Zurückgeschickte Arbeiter müssen einsatzbereit sein, Exosuits müssen aufgeladen sein (also von einem Aufladefeld kommen).

3. Hat der Spieler beide Schritte (1. und 2.) ausgeführt, rückt der Zeitreisemarker auf seinem Spielertableau 1 Schritt vor. Dafür erhält er am Spielende Siegpunkte in Anerkennung der Fortschritte, die sein Pfad in der Technik der Zeitreisen erreicht hat.

WICHTIG: Entfernt man ein Warp-Plättchen auf andere Weise (z. B. durch eine Gebäudefähigkeit oder Anomalie), rückt der Zeitreisemarker nicht vor.

HINWEIS: Am fokussierten Zeitpeil darf man auch das dortige Superprojekt errichten. Dazu benutzt man die Aktion „Bauen“ (Details siehe dort, Seite 12).

ANOMALIEN

Bauplätze und Gebäude können durch Anomalien überdeckt sein (siehe Phase „Paradoxe“, Seite 8). Anomalien kann man durch eine Aktion entfernen, indem man 1 Arbeiter auf die Anomalie stellt und Ressourcen ausgibt: 2 Wasser plus entweder 1 Neutronium oder 2 beliebige andere Metalle. Entfernt man Anomalien, können Baulücken auf dem Spielertableau entstehen; dort kann man später Gebäude oder sogar Superprojekte errichten.



Maßgaben für Arbeiter

- Der eingesetzte Arbeiter geht sofort zurück in den allgemeinen Vorrat.

WEITERE GEBÄUDE UND SUPERPROJEKTE

Wer ein Gebäude oder Superprojekt errichtet hat, darf es anschließend nutzen. Ihre Fähigkeiten und Vorteile fallen in 4 Kategorien:

1. **Arbeiteraktionen**, die genauso funktionieren wie die Arbeiteraktionen auf dem Tableau. Sie können mit Kosten, Vorteilen oder Einschränkungen versehen sein oder Arbeiter motiviert (einsatzbereit) halten.
2. **Freie Aktionen**, die man ein Mal pro Epoche während der Aktionsphase irgendeines eigenen Spielzuges in Anspruch nehmen darf. Man bedeckt sie nach Benutzung mit einem Pfadmarker.
3. **Dauerhafte Vorteile**, die sich ab Errichtung auf das Spiel auswirken und/oder die Schlusswertung beeinflussen.
4. **Einmalige Vorteile**, die man in dem Augenblick erhält, in dem man das Gebäude oder Superprojekt errichtet.



Die Eigenschaften aller Gebäude und Superprojekte sind im Anhang erläutert (ab Seite 27).



DER EINSCHLAG



Am Ende der 4. Runde trifft ein Asteroid einen verlassenen Teil der Erde und leitet das Inferno ein, das letztendlich die Hauptstadt zerstören wird. Den Spielern bleiben nur noch wenige Züge, um die Hauptstadt zu evakuieren und ihren Einfluss auf die weitere Entwicklung der Menschheit zu sichern.



Dreht das Plättchen um, wenn ihr im Schritt „Arbeiter zurückholen“ der Aufräumphase einen Exosuit vom Einsturzplättchen entfernt.

DENKT DARAN: Ist das letzte Einsturzplättchen umgedreht, endet das Spiel am Ende der laufenden Epoche.

WICHTIG: Die Felder des Weltrats könnt ihr weiterhin benutzen, um Hauptstadtaktionen zu kopieren, wenn die eigentliche Hauptstadtaktion keine freien oder benutzbaren Aktionsfelder mehr hat. Den Bonus der Einsturzplättchen gibt es dort aber nicht.

SPERRPLÄTTCHEN

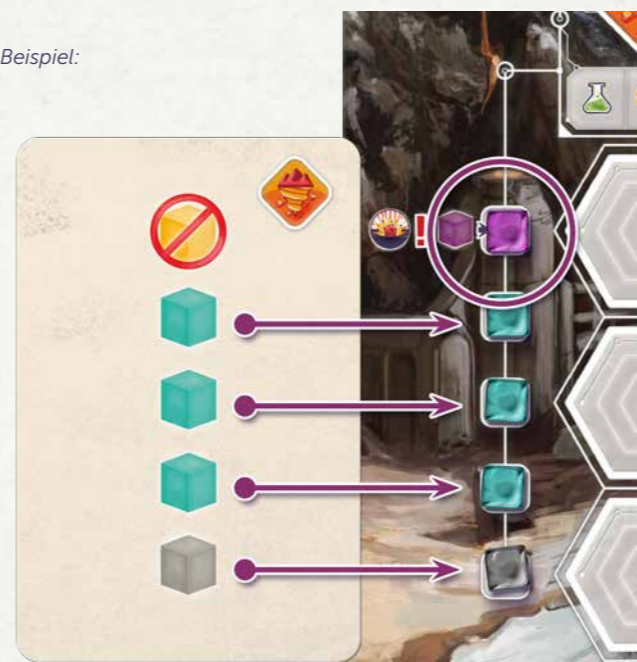
Die Hauptsitze der Pfade sind auf den Einschlag vorbereitet; trotzdem gibt es auch dort Schäden. **Deckt auf jedem Spielertableau 2** der drei **Exosuit-Felder der obersten Reihe durch Sperrplättchen ab**. Dort kann man keine Exosuits mehr aufladen und sie liefern auch kein Wasser mehr.



NEUTRONIUM

Durch den Einschlag vergrößern sich die Neutroniumvorräte auf der Erde. Nach dem Einschlag ersetzt ihr auf allen Bergbauarten das oberste Metall durch 1 Neutronium.

Beispiel:



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der Epoche, in der ihr das letzte Einsturzplättchen umgedreht habt, spätestens jedoch am Ende der 7. Epoche.

DAS KONTINUUM GLÄTTEN

Jetzt muss jeder Spieler seine verbliebenen Probleme mit dem Zeitstrahl ausbügeln. Ihr könnt übrig gebliebene Warp-Plättchen vom Zeitstrahl entfernen; wie üblich, müssen Arbeiter dafür einsatzbereit und Exosuits aufgeladen sein. Das Glätten gilt nicht als Zeitreise: Ihr benötigt keine Kraftwerke, bekommt aber auch keine Siegpunkte und rückt den Zeitreisemarker nicht vor. Für jedes dann noch auf dem Zeitstrahl verbliebene Warp-Plättchen verliert der Spieler 2 Siegpunkte.

SPIELZIELE WERTEN

Wertet die fünf Spielzielkarten oberhalb der Hauptstadt. Jeder Spieler erhält 3 Siegpunkte für jede Bedingung, die erfüllt ist. Bei Gleichstand bekommen alle Betroffenen jeweils 3 Siegpunkte.

SCHLUSSWERTUNG

Zählt mit Hilfe des Wertungsblocks alle Punkte zusammen, die ihr für Gebäude, Anomalien, Superprojekte, Zeitreisen, Moral, Siegpunktmarker und Erfüllung der Spielziele bekommt. Zieht Strafen für Zeitstrahl-Probleme (nicht erledigte Warps, Anomalien) ab. Jede Errungenschaft ist 1 Punkt wert. Jeder Satz aus 3 Errungenschaften verschiedener Formen (Kreis, Dreieck, Quadrat, egal welches Symbol sie zeigen) zählt 2 zusätzliche Punkte, so dass jeder Satz insgesamt 5 Punkte zählt.

Beispiel:



Der Hauptsitz des Pfades mit den meisten Siegpunkten wird zum neuen Sitz des Weltrates; dieser Spieler gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Wasser, dann mehr Metalle übrig hat. Gibt es dann immer noch keinen Sieger, gewinnen sie gemeinsam: Der Weltrat wird reihum bei ihnen tagen.

REGELN, DIE GERNE ÜBERSEHEN WERDEN

- Genies ersetzen auf Aktionsfeldern jede andere Art von Arbeitern, aber nur dort; man darf sie nicht anstelle anderer Arbeiter abgeben oder mit ihnen Arbeiter-Warps auflösen.
- Gibt man Arbeiter als Teil der Kosten einer Aktion ab (meist beim Bau von Superprojekten), dürfen sie erschöpft sein; Arbeiter im Einsatz (auf Aktionsfeldern) darf man dafür aber NICHT abgeben.
- Arbeiter, die man zum Auflösen von Warps in die Vergangenheit schickt, müssen einsatzbereit sein. Schließlich hat man sie damals auch einsatzbereit bekommen!
- Warps können nur in dem Moment aufgelöst werden, in dem der Fokus auf den entsprechenden Zeitpeil gerichtet oder dort aktiv gehalten wird. (Kraftwerk oder Superprojekt-Fähigkeit); man muss dazu außerdem die entsprechenden Ressourcen abgeben. Der Zeitreisemarker rückt nur vor, wenn man den Fokus setzt/hält und auch tatsächlich einen Warp auflöst.
- Warps auf dem Gegenwartspeil des Zeitstrahls kann man nicht durch die Aktivierung eines Kraftwerks auflösen. Allerdings kann man sie durch die Sonderfähigkeiten bestimmter Gebäude, Anomalien und Superprojekte entfernen.



ERWEITERUNGSMODUL „TAG DES UNTERGANGS“

Mit dieser Variante könnt ihr das Schicksal der Menschheit in die Hand nehmen. Durch Experimente beeinflusst ihr die Kette von Ereignissen, die zum Einschlag führt, und könnt seine Auswirkungen vielleicht sogar ganz verhindern. Allerdings teilen nicht alle Pfade das Ziel, die Erde vor einer zweiten Katastrophe zu retten – manche sehen hier eher die Chance, ihre Rivalen ein für alle Mal kaltzustellen...

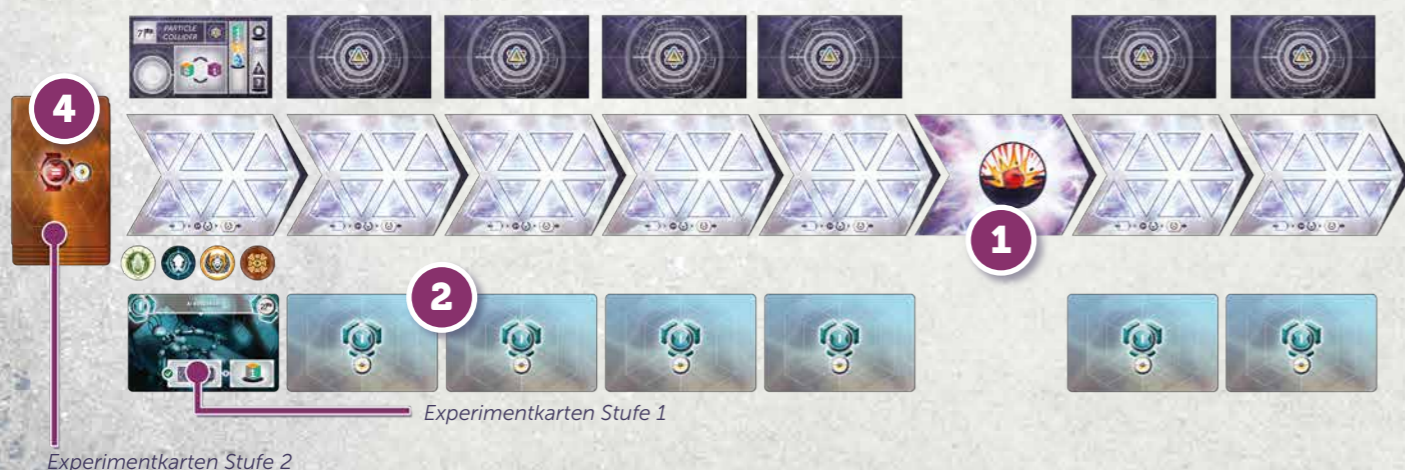
EXPERIMENTE UND SCHICKSALSLEISTE

Experimente erweitern das Grundspiel wesentlich; sie stehen für die Bemühungen der Pfade, Zeitpunkt und Wirkung des kommenden Einschlags zu beeinflussen. Jede Experimentkarte enthält eine Bedingung, Kosten und eine Belohnung in Siegpunkten. Durch die neue Hauptstadtaktion „Experimentieren“ bekommt man eine Experimentkarte der Epoche, auf der man seinen Fokus hat. Neben den Siegpunkten bekommt der Spieler die Möglichkeit, die Schicksalsleiste im Sinne seines Pfades zu beeinflussen, entweder um die Erde zu retten, indem er die Wirkung des Einschlags verringert, oder um ihr Schicksal zu besiegeln. Die Veränderung an der Schicksalsleiste kann den Pfaden zusätzliche Siegpunkte für Experimente geben und sogar die Zeit des Einschlags ändern.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

1. Legt den **Einschlag** zwischen den 5. und den 6. Pfeil des Zeitstrahls (statt zwischen den 4. und 5.).
2. Legt je eine zufällig gewählte **Experimentkarte der Stufe 1** unter die Pfeile des Zeitstrahls; die Karte unter dem 1. Pfeil liegt offen, alle anderen verdeckt. Die übrigen Experimentkarten der Stufe

Beispiel:



20

1 kommen unbeschadet zurück in die Schachtel. Zu Spielbeginn sollte über dem ersten Pfeil ein offenes Superprojekt liegen und eine offene Experimentkarte darunter, alle Superprojekte und Experimentkarten an den übrigen Pfeilen sind verdeckt.

3. Legt das **Untergangstableau** neben die Hauptstadt; es gilt als Teil des Spielbretts. Die Flugbahnwürfel kommen auf ihre Felder auf dem Tableau, die Schicksals- und Rettungsmarker auf ihre Startfelder auf der Schicksalsleiste.
4. Mischt alle **Experimentkarten der Stufe 2** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Zeitstrahl.
5. Bevor ihr die 5 Spielzielkarten zieht, mischt die Karte „Die meisten Experimente abgeschlossen“ hinein.



1 ÄNDERUNGEN FÜR DIE PHASE „VORBEREITEN“

Zusammen mit dem Superprojekt wird jetzt auch die Experimentkarte am folgenden Zeitpfeil umgedreht. Anschließend legt ihr unter jeden Zeitpfeil, unter dem kein Experiment liegt, offen eine Experimentkarte der Stufe 2, die ihr vom Stapel der Experimente zieht.

Beispiel:



NEUE AKTION: EXPERIMENTIEREN

Im Untergangsmodul gibt es eine neue Hauptstadtaktion: Experimentieren.

Wer diese Aktion wählt, darf sich eine Experimentkarte nehmen, falls

- er den Zeitpfeil, an dem die Karte liegt, im **Fokus** hat,
- er die **Bedingung** auf der Karte erfüllt und
- er die **Kosten** des Experiments bezahlt.



Hast du eine Experimentkarte erhalten, tust du folgendes:

1. Du **legst die Karte** neben deinem Spielertableau **ab**.
2. Du **bekommst** in Form von Siegpunktplättchen **die auf der Karte angegebenen Siegpunkte** (2 oder 3) und zusätzlich eventuell Siegpunkte, die sich aus deiner Position auf der Schicksalsleiste ergeben.
3. Führst du den Pfad der Harmonie oder den Pfad der Macht, darfst du auf der Schicksalsleiste den **Rettungsmarker einen Schritt nach oben** rücken.

4. Führst du den Pfad des Heils oder den Pfad des Fortschritts, darfst du auf der Schicksalsleiste den **Schicksalsmarker einen Schritt nach unten** rücken.

Maßgaben für Arbeiter

- Jeder Arbeitertyp kann experimentieren.

Das Aktionsfeld ist ein **Gemeinschaftsfeld**, auf dem **beliebig viele Arbeiter stehen können**.

DIE SCHICKSALSLEISTE

Jedes Experiment führt dazu, dass der Spieler entweder den Rettungsmarker einen Schritt hoch oder den Schicksalsmarker einen Schritt nach unten rücken darf, je nach Pfad. Ist nach dieser Anpassung **neben der Leiste für den Pfad des Spielers ein Siegpunkt angegeben**, bekommt der Spieler diese Siegpunkte zusätzlich zu denen der Experimentkarte. Die Pfadsymbole finden sich an den 4 Ecken der Schicksalsleiste. **Nur der Spieler, der den Marker bewegt hat, bekommt Siegpunkte von der Schicksalsleiste**. Die Pfade der Harmonie und des Heils bekommen viele Punkte am Ende der Leiste, während die Pfade der Macht und des Fortschritts ihre Punkte eher am Anfang der Leiste bekommen.

Beispiel 1: Zug des Pfades der Macht



Beispiel 2: Zug des Pfades der Harmonie



WICHTIG: Beide Marker auf der Schicksalsleiste dürfen nicht mehr bewegt werden, wenn:

- der **Einschlag** erfolgt ist oder
- wenigstens **einer** der beiden Marker entweder oben oder unten das letzte Feld der Leiste erreicht hat.

Experimente darf man weiter durchführen, man bekommt aber nur noch die auf der Karte angegebenen Siegpunkte.

21

6 ÄNDERUNGEN FÜR DIE PHASE „AUFRÄUMEN“

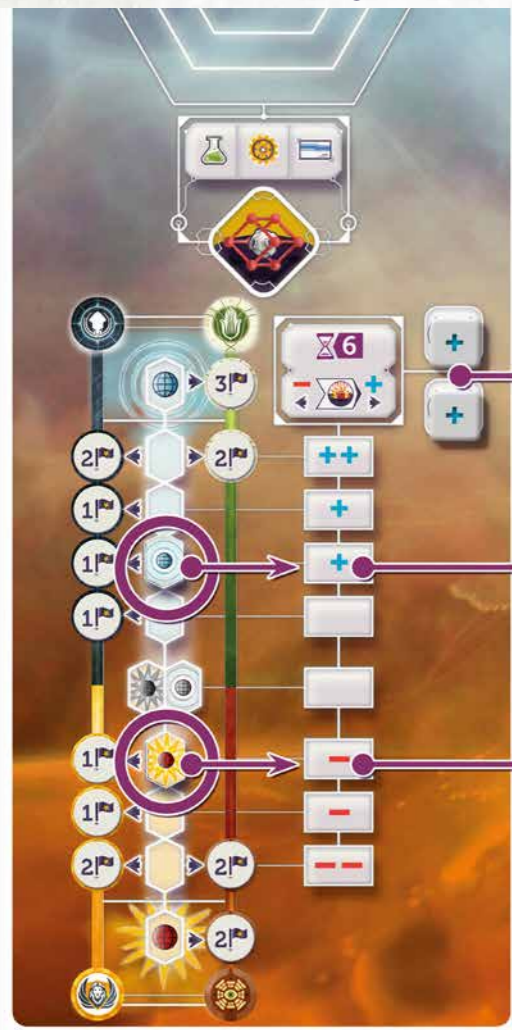
B) SCHLÄGT DER ASTEROID EIN?

Vor dieser Prüfung **würfelt ihr beide Flugbahnwürfel** und zählt alle Plus- und Minuszeichen

- auf den Würfeln und
- neben den Positionen von Schicksals- und Rettungsmarker auf der Schicksalsleiste.

Je nach Ergebnis gibt es 3 mögliche Folgen:

1. Gibt es **mehr Plus- als Minuszeichen**, rückt der Einschlag im Zeitstrahl 1 Platz nach rechts (soweit möglich): Er findet eine Epoche später statt.
2. Gibt es **mehr Minus- als Pluszeichen**, rückt der Einschlag im Zeitstrahl 1 Platz nach links: Er findet eine Epoche früher statt. Würde sich der Einschlag dabei in die Vergangenheit bewegen, verbleibt er, wo er ist.
3. Gibt es **gleich viele Plus- und Minuszeichen**, verschiebt sich der Einschlag nicht.



Beispiel:
Der Einschlag verschiebt sich 1 Feld nach rechts, in die Zukunft.

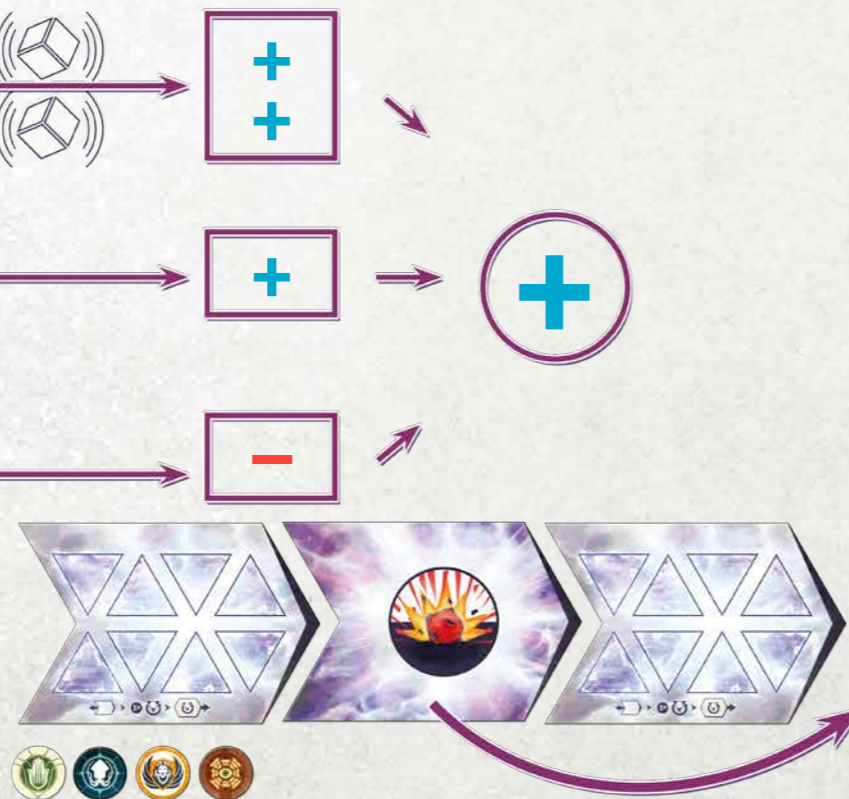
WICHTIG: Ist vor der Prüfung der Schicksalsmarker auf dem untersten Feld der Schicksalsleiste, braucht ihr keine Flugbahnwürfel. Stattdessen kommt das Einschlagplättchen, egal, wo es vorher war, unmittelbar hinter den Gegenwartspfeil des Zeitstrahls, und der Einschlag erfolgt sofort.

WICHTIG: Ist vor der Prüfung der Rettungsmarker auf dem obersten Feld der Schicksalsleiste, wird der Schaden durch den Asteroiden vollständig abgewendet. Das Spiel ist zu Ende, und ihr geht sofort zur Schlusswertung über. **Wird die Erde gerettet, entfällt der Einschlag, also gibt es auch keine Evakuierung; stellt eure Strategie darauf ein!**

OPTIONALE REGEL: GEPLANTE EXPERIMENTE

Diese Regel ist für Spieler gedacht, die das Untergangsszenario bereits kennen und ihre Experimente gerne im Voraus planen würden.

- Der Stapel mit den Experimentkarten der Stufe 2 kommt offen neben das Untergangstableau, nicht verdeckt. Die oberste Karte ist also für alle sichtbar.
- Immer, wenn jemand eine Experimentkarte erwirbt, ersetzt ihr diese Karte sofort durch die oberste Karte vom Stapel (sofern der Stapel nicht leer ist).
- Dafür entfällt das Auslegen neuer Experimentkarten in der Vorbereitungsphase.



SOLOSPIEL: DER CHRONOBOT

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Der Chronobot ist eine Solitärvariante für Anachrony; sie ist nur nach den Grundregeln spielbar.

Der Spielaufbau entspricht einem Spiel zu zweit, der Chronobot ersetzt den zweiten Spieler. Es gibt einige Änderungen im Aufbau:

1. Der Chronobot bekommt seine 6 Exosuits und 8 Warp-Plättchen, aber weder Startressourcen noch Arbeiter.
2. Die Spielzielkarten werden im Solospiel nicht benutzt.
3. Statt eines Spielertableaus bekommt der Chronobot das Chronobot-Tableau. Auf die 6 entsprechend markierten Felder dieses Tableaus kommen die 6 nummerierten Chronobot-Marker.
4. In der 1. Epoche ist der Chronobot Startspieler. Setze sein Banner auf das Startspielerfeld.
5. Du darfst nach wie vor entscheiden, ob du die A- oder B-Seite deines Spieler-Tableaus verwendest.

2 PARADOXE

Der Chronobot würfelt als letzter für Anomalien. Bekommt er eine Anomalie, entfernt er 1 beliebiges Warp-Plättchen von dem Zeitpfeil, auf dem er die meisten hat (bei Gleichstand möglichst weit in der Vergangenheit).



Hat er bereits 3 Anomalien, bekommt er keine weiteren, entfernt aber auch kein Warp-Plättchen mehr.

3 AUFLADEN

Vor dem Einschlag lädt der Chronobot immer 6 Exosuits auf, danach immer 4. Er braucht dafür keine Energieblöcke (und er erhält auch nie welche). Seine aufgeladenen Exosuits stapelt er oben rechts auf dem sechseckigen Feld.

4 WARP-PHASE

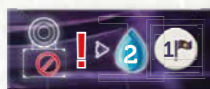
Das Warpen geschieht in Spielreihenfolge. Der Spieler nutzt wie üblich 0 bis 2 Warp-Plättchen. Für den Chronobot würfelt man mit dem Paradoxwürfel; er legt so viele beliebige Warps auf den aktuellen Zeitpfeil, wie der Würfel an Paradoxen zeigt. Er erhält dafür nichts.

5 AKTIONEN

Ist der Chronobot am Zug, wirfst du den Chronobot-Würfel. **Dann führt der Chronobot die Aktion aus, die ober- oder unterhalb des Chronobot-Markers mit dieser Zahl steht; anschließend verschiebst du den Marker auf die nächste Position.** Sind auf einer Position 3 Marker, verschiebst du den mit der höchsten Zahl eine Position weiter. Tut der Chronobot aus einem der unten aufgeführten Gründe nichts, rückt der Marker trotzdem weiter, und der Chronobot bekommt 2 Wasser und 1 Siegpunkt.

Allgemeine Regeln für Chronobot-Aktionen:

- Der Chronobot benutzt für Hauptstadtaktionen **keine Arbeiter**, sondern leere Exosuits.
- Er **bezahlt nicht für die Aktionen** und ignoriert jegliche Anweisung auf Aktionsfeldern und Einsturzplättchen. Er belegt immer den obersten freien Platz für Aktionen.
- Ist für die erwülfelte Aktion kein Platz mehr frei, nimmt er stattdessen **einen Platz beim Weltrat**; hier wählt er nach Möglichkeit den Startspielerplatz.
- **Kann er gar keine Aktion ausführen, bekommt er stattdessen 2 Wasser und 1 Siegpunkt.**



Er bekommt keinen Rekrutierungsbonus. Ist der gewünschte Arbeitertyp nicht verfügbar, nimmt er entsprechend der Priorität den ersten verfügbaren.

Hat er von jedem der 4 Typen mindestens einen Arbeiter, gibt er 1 Arbeiter jedes Typs ab und erhält 5 Siegpunkte.

Beispiel 1:



Beispiel 2:



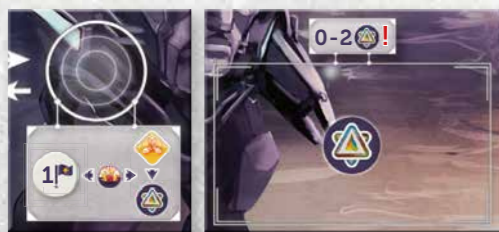
Bauen



Jede Bauaktion zeigt, was der Chronobot zu bauen versucht (Gebäudetyp bzw. Superprojekt). Der Chronobot nimmt dabei immer das Gebäude mit der höheren Siegpunktzahl, bei Gleichstand das vom Nebensapel. Hat er bereits 3 Gebäude dieses Typs, nimmt er keines und bekommt stattdessen 2 Wasser und 1 Siegpunkt; er belegt mit seinem Exosuit trotzdem ein Baufeld.



Wenn er ein Superprojekt baut, wählt er das mit den meisten Siegpunkten, im Zweifelsfall das ältere. Erwülfelt er **vor dem Einschlag** die Superprojekt-Bauaktion, baut er nichts, platziert keinen Exosuit und bekommt stattdessen 1 Siegpunkt. Hat er bereits 2 Superprojekte, tut er nichts und bekommt stattdessen 2 Wasser und 1 Siegpunkt; er belegt mit seinem Exosuit trotzdem ein Baufeld.



Rekrutieren

Mit der Rekrutierungsaktion nimmt der Chronobot einen Arbeitertyp, den er noch nicht hat, mit der folgenden Priorität:



Ist das gewünschte Metall nicht verfügbar, nimmt er entsprechend der Priorität das erste verfügbare.

Hat er von jedem der 4 Metalle mindestens einen Würfel, gibt er 1 Würfel jedes Metalls ab und erhält 5 Siegpunkte.

Beispiel 1:



Beispiel 2:



Zeitreisen

Für diese Aktion platziert der Chronobot keinen Exosuit. Er entfernt 1 beliebiges Warp-Plättchen von dem Zeitpfeil, auf dem er die meisten hat (bei Gleichstand möglichst weit in der Vergangenheit), und rückt seinen Zeitreisemarker um 1 Feld vor.



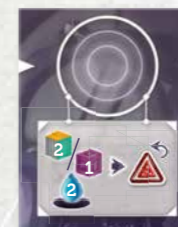
Erholung/Rekrutieren

Für diese Aktion zahlt der Chronobot so viel Wasser, wie es seiner Position auf der Moralskala entspricht, und rückt dann auf der Moralskala vor. Hat er nicht genug Wasser, führt er stattdessen die Aktion „Rekrutieren“ aus.



Anomalie entfernen

Für diese Aktion platziert der Chronobot keinen Exosuit. Er wirft 1 Wasser und 1 Metall ab (in der Prioritätsfolge Titan > Gold > Uran > Neutronium) und entfernt 1 Anomalie. Ist das mangels Ressourcen oder mangels Anomalien nicht möglich, bekommt er stattdessen 2 Wasser und 1 Siegpunkt.



Evakuieren

Der Chronobot benutzt diese Aktion nie.

Ende der Runde

Hat der Chronobot keine Exosuits mehr, nimmt er im nächsten Zug die Aktion „Zeitreise“, falls möglich, und in der Runde danach passt er. Passt der Spieler zuerst, endet die Aktionsphase sofort, auch wenn der Chronobot noch Exosuits verfügbar hat.

6 AUFRÄUMEN

Die Exosuits des Chronobot kommen gleichzeitig mit den Arbeitern des Spielers zurück. Nach dem Einschlag führen auch seine Exosuits dazu, dass Einsturzplättchen umgedreht werden.

SPIELENDE

In der Schlusswertung entfällt die Wertung für Spielziele. Der Chronobot verliert keine Siegpunkte für seine auf dem Zeitstrahl verbliebenen Warp-Plättchen. Er erhält wie üblich 1 Punkt pro Errungenschaft und auch die 2 Zusatzpunkte für komplette Sets von Formen.

HINWEIS: Variable Schwierigkeitsstufen im Solospiel

Einsteiger: Spiele gemäß der normalen Chronobot-Regeln, aber wenn der Chronobot nichts tut, erhält er nur 2 Wasser (statt 2 Wasser und 1 Siegpunkt).

Normal: Spiele gemäß der normalen Chronobot-Regeln.

Experte: Spiele gemäß der normalen Chronobot-Regeln, aber verwende nicht die Fähigkeit deines Führers.



OPTIONALE REGELVARIANTEN

VARIANTE „ALTERNATIVER ZEITSTRAHL“

Mit dieser Variante bekommt die Warp-Phase eine zusätzliche strategische Bedeutung.



Nachdem der Zeitstrahl ausgelegt ist, dreht alle Zeitpfeile auf die rote Rückseite. Auf dieser Seite sind manche Warp-Felder mit einem Bonus oder einer Strafe belegt.

In dieser Variante zeigt und platziert ihr eure Warps **in Spielreihenfolge** (im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler). Wer am Zug ist, deckt seine Warp-Plättchen auf und **legt sie strikt in der Reihenfolge, die durch die Pfeile vorgegeben ist, auf die verfügbaren Felder**. Legt er zwei Plättchen, darf er wählen, welches er zuerst legt. Legt er ein Plättchen auf ein Feld mit einem Bonus oder Malus, **bekommt er sofort den Bonus bzw. die Strafe**.

Die folgenden **Boni** sind möglich:

Aufmunternde Nachricht: Moral verbessert sich um 1

Herrliche Zukunft: Nimm 1 Siegpunkt

Paralleluniversum: Du bekommst von dem, was der Warp dir liefert, 1 zusätzliches Exemplar.

Stabiler Zeitriss: Gib 1 Paradox ab

Die folgenden **Strafen** sind möglich:

Schlechte Nachricht: Moral sinkt um 1

Labiler Zeitriss: Nimm 1 Paradox

HINWEIS: Wenn man ein Warp-Plättchen von einem „Paralleluniversum“-Zeitpfeil später durch eine Zeitreise entfernt, gibt man trotzdem nur so viele Ressourcen ab, wie das Plättchen zeigt; das Paralleluniversum liefert kostenfrei.

VARIANTE „STARTRESSOURCEN WÄHLEN“

Durch diese Variante werden die Startressourcen der Pfade von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

Beim Spielaufbau bekommt ihr nicht mehr automatisch die Ressourcen, die das Pfadtableau zeigt. **Stattdessen** bekommt jeder:

- 2 Wissenschaftler (einsatzbereit)
- 1 Ingenieur (einsatzbereit)
- 2 Energieblöcke
- 2 Wasser



Dann bekommt jeder eine Anzahl von Startressource-Karten:

- je 8 Karten bei 2 Spielern
- je 5 Karten bei 3 Spielern
- je 4 Karten bei 4 Spielern



Dann sucht sich jeder eine seiner Karten aus, legt sie verdeckt vor sich ab und gibt die übrigen an den Spieler zur Rechten weiter. Das geht so lange reihum, **bis jeder 4 Karten gewählt hat**; die übrigen Karten kommen aus dem Spiel (8 Karten bei 2 bzw. 3 Karten bei 3 Spielern). Jeder nimmt sich alle Ressourcen, die auf seinen 4 Karten abgebildet sind.

Dann zählt jeder die Zahlen am Fuß seiner Karten zusammen; **wer auf die geringste Summe kommt**, wird für die 1. Epoche Startspieler. Im Falle eines Gleichstandes wird der Spieler mit der niedrigsten Zahl auf einer Karte Startspieler.

VARIANTE „SPIELZIELE WÄHLEN“

Mit dieser Variante habt ihr mehr Einfluss darauf, wofür ihr in der Schlusswertung zusätzliche Siegpunkte bekommen könnt.

Statt zufällig 5 Spielzielkarten zu ziehen, mischt die Karten und verteilt sie:

- Bei 2 Spielern: Jeder bekommt 4 Karten, wählt heimlich 2 davon und deckt sie auf.
- Bei 3 oder 4 Spielern: Jeder bekommt 2 Karten, wählt heimlich 1 davon und deckt sie auf.

Schließlich **wählt ihr aus den nicht verteilten Karten 1 weitere aus** (bei 3 Spielern: 2 Karten) und fügt sie den anderen gewählten Zielen hinzu. Das ergibt dann insgesamt wieder 5 Spielziele.

ANHANG

DIE GEBÄUDE

Jedes Gebäude bringt in der Schlusswertung die unten links angegebene Zahl an Siegpunkten.

Abkürzungen:

W - Wasser

U - Uran

G - Gold

T - Titan

N - Neutronium

SP - Siegpunkt

x - steht für eine beliebige Zahl



Kraftwerke:

101: Beliebiger Arbeiter: Setze den Fokus um 1 Epoche vor den Gegenwartspeil.

102-103: Beliebiger Arbeiter: Setze den Fokus um bis zu 2 Epochen vor den Gegenwartspeil.

104: Wissenschaftler: Setze den Fokus um bis zu 2 Epochen vor den Gegenwartspeil.

105-106: Beliebiger Arbeiter: Setze den Fokus um bis zu 3 Epochen vor den Gegenwartspeil.

107: Beliebiger Arbeiter, gib 1 U ab: Setze den Fokus um bis zu 3 Epochen vor den Gegenwartspeil. Nimm 1 SP.

108: Wissenschaftler (bleibt einsatzbereit): Setze den Fokus um bis zu 2 Epochen vor den Gegenwartspeil.

109: Wissenschaftler, gib 1 N ab: Setze den Fokus um bis zu 3 Epochen vor den Gegenwartspeil. Nimm 2 SP.

110: Beliebiger Arbeiter, gib 1 W ab: Setze den Fokus um bis zu 4 Epochen vor den Gegenwartspeil.

111: Beliebiger Arbeiter: Setze den Fokus um bis zu 3 Epochen vor den Gegenwartspeil. Wenn du dieses Gebäude baust, darfst du sofort 1 Warp-Plättchen vom Zeitstrahl zurücknehmen. Dafür bekommst du keine SP.

112: Beliebiger Arbeiter, gib x W ab: Setze den Fokus um bis zu x Epochen vor den Gegenwartspeil. Nimm 1 SP.

113: Beliebiger Arbeiter, gib x T/U/G ab: Setze den Fokus um bis zu x Epochen vor den Gegenwartspeil. Nimm x SP.

114: Wissenschaftler, gib 1 W ab: Setze den Fokus um bis zu 3 Epochen vor den Gegenwartspeil und löse ggf. 1 Warp auf. Dann wiederhole den Vorgang, wiederum von der Gegenwart aus gemessen.

115: Beliebiger Arbeiter, gib 1 G ab: Setze den Fokus um bis zu 3 Epochen vor den Gegenwartspeil. Nimm 1 SP.



Fabriken:

201: Beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit): Nimm 2 T.

202: Beliebiger Arbeiter, gib 1 W ab: Nimm 3 T.

203: Beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit), gib 1 W ab: Nimm 1 T/U/G.

204: Beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit): Nimm 1 G.

205: Beliebiger Arbeiter, gib 1 W ab: Nimm 2 G.

206: Beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit): Nimm 1 U.

207: Beliebiger Arbeiter, gib 1 W ab: Nimm 2 U.

208: Beliebiger Arbeiter, gib 1 G + 1 W ab: Nimm 1 N + 1 SP.

209: Beliebiger Arbeiter, gib 1 U + 1 W ab: Nimm 1 N + 1 SP.

210: Ingenieur, gib 3 W ab: Nimm 3 T/U/G oder 1 N.

211: Ingenieur (bleibt einsatzbereit), gib 1 T ab: Nimm 1 Energieblock.

212: Ingenieur: Nimm 1 Energieblock.

213: Ingenieur, gib 2 T/U/G ab: Nimm 2 Energieblöcke.

214: Ingenieur, gib 3 W ab: Nimm 2 Energieblöcke.

215: Freie Aktion: Tausche 1 W gegen 1 T/U/G.



Versorgungsgebäude:

301-302: Freie Aktion: Nimm 1 W. Wenn du dieses Gebäude baust, nimm sofort 3 W.

303-304: Freie Aktion: Nimm 2 W.

305-306: Beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit): Nimm 3 W.

307-308: Administrator: Nimm 5 W.

309: Beliebiger Arbeiter, gib 1 N ab: Nimm 8 W.

310: Beliebiger Arbeiter (stirbt am Rundenende): Nimm 7 W.

311-312: Passive Fähigkeit: Die W-Kosten der Aktion „Erholung“ halbieren sich ab sofort (Restkosten aufgerundet).

313: Beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit), gib 1 U ab: Nimm 6 W + 1 SP.

314: Beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit), gib 1 G ab: Nimm 6 W + 1 SP.

315: Wenn du dieses Gebäude baust, nimm sofort 8 W.



Labore:

401: Passive Fähigkeit: Die Reichweite aller deiner Kraftwerke erhöht sich um 1.

402: Passive Fähigkeit: Die Reichweite aller deiner Kraftwerke erhöht sich um 2.

403: Beliebiger Arbeiter (bleibt einsatzbereit), gib 1 Energieblock ab: Nimm 1 aufgeladenen Exosuit.

404: Wissenschaftler: Gib 1 Paradox von deinem Spielertableau in den Vorrat zurück.

405: Passive Fähigkeit: Du kannst 1 zusätzliches Paradox erhalten, bevor du eine Anomalie nehmen musst.

406: Passive Fähigkeit: in der Schlusswertung erhältst du für jede Anomalie 2 SP (dies reduziert ihren normalen SP-Abzug).

407: Wissenschaftler: Nimm 1 deiner Warp-Plättchen vom Zeitstrahl zurück (du bekommst dafür keine SP).

408: Beliebiger Arbeiter (Administrator bleibt einsatzbereit): Alle deine Arbeiter werden wieder einsatzbereit.

409: Administrator (bleibt einsatzbereit), gib 2 W ab: Nimm einen Wissenschaftler oder Ingenieur (einsatzbereit).

410: Administrator (bleibt einsatzbereit), gib 2 W ab: Nimm ein Genie (einsatzbereit).

411: Passive Fähigkeit: Wenn du die Aktion „Forschen“ ausführst, darfst du für 1 Wasser 1 zusätzlichen Forschungswürfel auf eine Seite deiner Wahl drehen (statt ihn zu würfeln).

412: Beliebiger Arbeiter, gib 1 T/U/G ab: Nimm 2 SP.

413: Beliebiger Arbeiter: Nimm 1 W und 1 SP.

414: Freie Aktion: Nimm 2 SP und 1 Paradox.

415: Wissenschaftler (stirbt am Rundenende): Nimm 2 W und 2 SP.

DIE SUPERPROJEKTE



Jedes Superprojekt zeigt rechts auf dem Plättchen die **Kosten in Ressourcen und Errungenschaften**. Arbeiter, mit denen bezahlt wird, dürfen einsatzbereit oder erschöpft sein.

In der Schlusswertung ist jedes Superprojekt die oben links angegebene Zahl von Siegpunkten wert.

Anti-Gravity Field (Antigrav-Feld): Passive Fähigkeit: Jede Bauaktion kostet dich (zusätzlich zu anderen Boni) wahlweise entweder 1 T, 1 U oder 1 G weniger.

Archive of the Eras (Archiv der Epochen): Passive Fähigkeit: Jeder Schritt auf der Zeitreiseskala ist in der Schlusswertung 1 SP zusätzlich wert.

Cloning Vat (Klontank): Beliebiger Arbeiter: Du bekommst einen Arbeiter desselben Typs; er trifft erschöpft bei dir ein.

Continuum Stabilizer (Kontinuums-Stabilisator): Wenn du dieses Projekt baust, darfst du sofort bis zu 3 Warp-Plättchen von beliebigen Zeitpfeilen zurücknehmen. Du rückst nicht auf der Zeitreiseskala vor.

Dark Matter Converter (Konverter für Dunkle Materie): Freie Aktion: Gib 1 Arbeiter ab, nimm dafür 1 Genie oder 1 N oder 1 Energieblock.

Exocrawler (Exomog): Freie Aktion: Setze einen Arbeiter mit aufgeladenem Exosuit auf ein Aktionsfeld (auch Gemeinschaftsfeld) der Hauptstadt und führe die Aktion aus.

HINWEIS: Der Exomog erlaubt dir also, im gleichen Zug 2 Aktionen auszuführen (mindestens eine davon ist eine Hauptstadtaktion).

Grand Reservoir (Große Zisterne): Passive Fähigkeit: Jede Aktion kostet dich 1 W weniger, als du normalerweise insgesamt bezahlen müsstest.

Neutronium Research Center (Neutronium-Forschungszentrum): Wenn du dieses Projekt baust, darfst du sofort 2 Aktionen „Forschen“ ausführen.

Outback Conditioner (Das Hinterland formen): Beliebiger Arbeiter, gib 2 W ab: Führe eine normale Rekrutierungs-, Forschungs- oder Bauaktion aus.

HINWEIS: Die Maßgaben für Arbeiter und Boni der jeweiligen Aktion sind zu beachten. Du kannst z. B. nicht mit einem Administrator forschen, und du bekommst einen Rabatt von 1 T, wenn du mit einem Ingenieur baust.

Particle Collider (Teilchenbeschleuniger): Freie Aktion: Tausche 2 T/U/G gegen 1 N, oder 1 N gegen 2 T/U/G.

Quantum Chameleon (Quantenchamäleon): Genie: Führe eine Arbeiteraktion irgendeines Superprojekts oder Gebäudes irgendeines Spielers aus. Es fallen normale Kosten an und die Regeln für das Rückführen des Arbeiters am Rundenende gelten auch für dich.

Rescue Pods (Rettungskapseln): Passive Fähigkeit: Deine Evakuierungsbedingung gilt automatisch als erfüllt.

HINWEIS: Nachdem du die Rettungskapseln gebaut hast, darfst du die Evakuierungsaktion ausführen. Tust du das, erhältst du die Siegpunkte deiner Evakuierungsbedingung, als hättest Du sie erfüllt.

Synthetic Endorphins (Synthetische Endorphine): Passive Fähigkeit: Du bekommst in der Schlusswertung keinen Siegpunkt abzug für niedrige Moral. Du verlierst keine Arbeiter, wenn du sie bei niedrigster Moral antreibst.

Tectonic Drill (Erdkrustenbohrer): Passive Fähigkeit: Für die Aktion „Metalle abbauen“ bekommst du zusätzlich 1 T, U oder G aus dem Vorrat.

Temporal Tourism (Zeitreise-Tourismus): Freie Aktion: Setze den Fokus auf einen Zeitpfeil, der bis zu 3 Epochen vor dem Gegenwartspeil liegt.

The Ultimate Plan (Der große Plan): Passive Fähigkeit: Jedes deiner Superprojekte (einschließlich des „großen Plans“) ist in der Schlusswertung 3 SP zusätzlich wert.

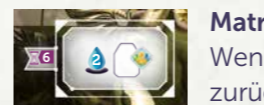
Uranium Cores (Uranbatterie): Freie Aktion: Du erhältst einen aufgeladenen Exosuit.

Welfare Society (Wohlfahrtsgesellschaft): Administrator, gib 1 W ab: Moral verbessert sich um 1.

DIE FÜHRER DER PFADE



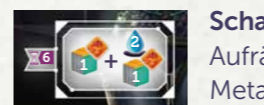
Patriarch Haulani: Begeisterndes Charisma (Freie Aktion): Er darf einen einsatzbereiten Arbeiter auf einem Aktionsfeld seines Spielertableaus einsetzen und die Aktion ausführen.



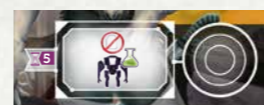
Matriarchin Zaida: Rettende Gnade: Wenn am Rundenende die Arbeiter zurückkehren, darf sie 2 Wasser ausgeben, um einen verbliebenen Arbeiter ihrer Wahl aus dem Rekrutierungsbereich zu nehmen. Sie bekommt dafür keinen Rekrutierungsbonus.



Kapitän Wolfe: Wasserantrieb: Während der Aufladephase darf er beliebig oft 2 Wasser in 1 Energieblock umtauschen oder umgekehrt.



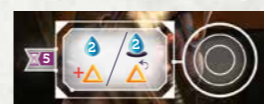
Schatzjägerin Samira: Schatzsuche: In der Aufräumphase darf sie 1 übriggebliebenes Metall aus dem Bergwerk nehmen. Für 2 Wasser darf sie sich ein zweites Metall von dort nehmen.



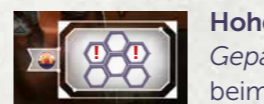
Patron Valerian: Intelligente Exosuits (Freie Aktion): Er darf in der Aktionsphase einen aufgeladenen Exosuit ohne Arbeiter auf einem Aktionsfeld einsetzen. Er führt die Aktion dann so aus, als ob ein Wissenschaftler in dem Exosuit wäre.



Bibliothekarin Cornella: Konzentrierte Forschung: Wenn sie die Aktion „Forschen“ ausführst, darfst du für 1 Wasser 1 zusätzlichen Forschungswürfel auf eine Seite deiner Wahl drehen (statt ihn zu würfeln).



Hirte Caratacus: Mit der Zeit spielen (Freie Aktion): Wähle eine dieser beiden Optionen: Nimm 2 Wasser und 1 Paradox, ODER gib 2 Wasser ab und lege 1 Paradox von deinem Tableau zurück in den Vorrat.



Hohe Sonnenwandlerin Amena: Gepanzerte Exosuits: Sie verliert beim Einschlag keines ihrer Exosuit-Aufladefelder.

DIE SPIELZIELE



Der/die Spieler mit den **meisten Arbeitern** am Spielende: 3 SP.



Der/die Spieler mit dem **meisten Wasser** am Spielende: 3 SP.



Der/die Spieler mit den **meisten Errungenschaften** am Spielende: 3 SP.



Der/die Spieler mit den **meisten belegten Bauplätzen** am Spielende: 3 SP.



Der/die Spieler mit der **höchsten Moral** am Spielende: 3 SP.



Der/die Spieler, dessen **Kraftwerke** am Spielende **in Summe die größte Reichweite** haben: 3 SP.

HINWEIS: Dazu addieren sich einmalig auch die Reichweitenboni der Labore 401 und 402 und des Superprojekts „Zeitreise-Tourismus“. Kraftwerke mit einer Reichweite „x“ zählen als „Reichweite 1“.



Der/die Spieler mit den **meisten Superprojekten** am Spielende: 3 SP.



Der/die Spieler mit den **meisten Zeitreisen** am Spielende: 3 SP.



Der/die Spieler mit den **meisten abgeschlossenen Experimenten** am Spielende: 3 SP. Diese Karte kommt nur zusammen mit dem Modul „Tag des Untergangs“ ins Spiel.

DIE EINSTURZPLÄTTCHEN

Die angegebenen Boni verstehen sich immer als **zusätzlich** zur jeweiligen Standardaktion.

Bauen



Die Gesamtbaukosten dieser Bauaktion reduzieren sich zusätzlich um wahlweise 1 T, U oder G.



Die Gesamtbaukosten dieser Bauaktion reduzieren sich zusätzlich um 1 N.



Baust du mit dieser Aktion ein Gebäude (kein Superprojekt) auf dem 1./2./3. Feld einer Reihe auf deinem Tableau, erhältst du 1/2/3 SP.



Baust du mit dieser Aktion ein Superprojekt (kein Gebäude), erhältst du 2 zusätzliche SP.



Du darfst 1 zusätzliche Bauaktion ausführen.

Rekrutieren



Du bekommst den Rekrutierungsbonus für den angeheuerten Arbeiter doppelt. Stellst du ein Genie ein, darfst du auch zwei unterschiedliche Boni wählen.



Du erhältst zusätzlich zu dem Arbeiter einen aufgeladenen Exosuit.



Du erhältst zusätzlich zu dem Arbeiter eine Moralverbesserung um 1 Stufe.



Nach der Rekrutierung darfst du alle erschöpften Arbeiter wieder einsatzbereit setzen.



Du darfst 1 zusätzliche Rekrutierungsaktion ausführen.

Forschen



Du darfst für diese Aktion 1 zusätzlichen Forschungswürfel auf eine Seite deiner Wahl drehen (statt ihn zu würfeln).



Du erhältst zusätzlich zur Forschungsaktion 2 SP.



Nach dieser Aktion darfst du zusätzlich eine Bauaktion ausführen, in der du aber nur ein Superprojekt bauen darfst. Setzt du ein Genie für die Forschung ein, zählt es für das Bauen als Ingenieur.



Du darfst zusätzlich zur Forschung bis zu 2 Paradoxe von deinem Spielertableau in den Vorrat zurücklegen.



Du darfst 1 zusätzliche Forschungsaktion ausführen.

EVAKUIERUNGSBEDINGUNGEN

Die Pfadtableaus zeigen auf Vorder- und Rückseite verschiedene Varianten der Evakuierungsaktion; jede besteht wiederum aus zwei Teilen:

- Die **Grundbedingung** beschreibt, was du besitzen musst, um die Aktion überhaupt auszuführen, und wie viele Siegpunkte du dafür auf jeden Fall bekommst.
- Die **variable Belohnung** nennt weitere Besitztümer, durch die du über die Punkte der Grundbedingung hinaus zusätzliche Siegpunkte erwerben kannst. Pro Einheit des genannten Besitztums erhältst du eine bestimmte Zahl von Siegpunkten zusätzlich. Es zählt der Besitz zum Zeitpunkt der Evakuierung. Der Besitz wird nicht abgegeben, er bleibt nach der Evakuierung erhalten.



PFAD DER HARMONIE

A: Fürsorge und Wohlstand



Grundbedingung: Muss 3 Versorgungsgebäude haben (2 SP).

Variable Belohnung: +3 SP für jedes Paar aus 1 Gold + 1 Genie. Die Genies dürfen einsatzbereit, erschöpft oder gerade im Einsatz sein.

B: Die Natur erholt sich



Grundbedingung: Muss min. 6 belegte Bauplätze haben (2 SP).

Variable Belohnung: +3 SP für jedes Paar aus 1 Gebäude + 1 Administrator. Die Administratoren dürfen einsatzbereit, erschöpft oder gerade im Einsatz sein.



PFAD DER MACHT

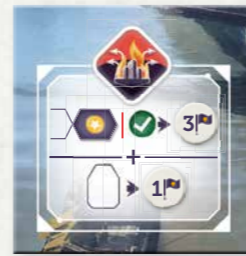
A: Industrielle Revolution



Grundbedingung: Muss 3 Fabrikgebäude haben (5 SP).

Variable Belohnung: +2 SP für jedes Paar aus 1 Titan + 1 Ingenieur. Die Ingenieure dürfen einsatzbereit, erschöpft oder gerade im Einsatz sein.

B: Die Macht der Einheit



Grundbedingung: Moral muss auf dem Maximalwert stehen (3 SP).

Variable Belohnung: +1 SP für jeden Arbeiter. Die Arbeiter dürfen einsatzbereit, erschöpft oder gerade im Einsatz sein.



PFAD DES FORTSCHRITTS

A: Technische Überlegenheit



Grundbedingung: Muss 3 Labore haben (5 SP).

Variable Belohnung: +2 SP für jedes Paar aus 1 Errungenschaft + 1 Wissenschaftler. Die Wissenschaftler dürfen einsatzbereit, erschöpft oder gerade im Einsatz sein.

B: Die Krone der Menschheit



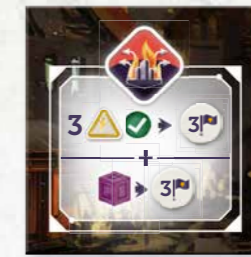
Grundbedingung: Muss min. 8 Wasser haben (3 SP).

Variable Belohnung: +4 SP für jedes Superprojekt.



PFAD DES HEILS

A: Überwältigende Macht



Grundbedingung: Muss 3 Kraftwerke haben (3 SP).

Variable Belohnung: +3 SP für jedes Neutronium.

B: Meister der Zeit



Grundbedingung: Muss min. 2 Anomalien haben (6 SP).

Variable Belohnung: +2 SP für jedes Paar aus 1 Uran + 1 ungenutztem Warp-Plättchen. Als ungenutzt gelten alle Warp-Plättchen, die nicht auf dem Zeitstrahl liegen.

EXPERIMENTE

Experimente werden nur im Modul „Der Untergang“ verwendet. Für jedes Experiment bekommt man Siegpunkte; um es zu bekommen, muss es im Fokus sein, und man muss die Aktion „Experimentieren“ ausführen. Jedes Experiment nennt eine Bedingung und Kosten, die man erfüllen bzw. zahlen muss, um es zu erhalten.



EXPERIMENTE DER 1. STUFE (je 2 SP wert):

AI Research (Künstliche Intelligenz)

Bedingung: Min. 1 Errungenschaft mit Technologiesymbol besitzen.

Kosten: Gib wahlweise 1 T/U/G ab.

Examine Temporal Distortion (Die Zeitkrümmung untersuchen)

Bedingung: Min. 1 Errungenschaft mit Zeitreisymbol besitzen.

Kosten: Gib wahlweise 1 T/U/G ab.

Hydro Plant Upgrades (Bessere Wasserkraftwerke)

Bedingung: Besitze min. 1 Kraftwerk und min. 1 Versorgungsgebäude.

Kosten: Gib 2 W ab.

Interstellar Missile System (Interstellares Raketensystem)

Bedingung: Min. 1 Errungenschaft mit Kriegskunstsymbol besitzen.

Kosten: Gib wahlweise 1 T/U/G ab.

Life Support Improvements (Verbesserte Versorgungssysteme)

Bedingung: Min. 1 Errungenschaft mit Gesellschaftssymbol besitzen.

Kosten: Gib wahlweise 1 T/U/G ab.

Quantum Mechanics (Quantenmechanik)

Bedingung: Besitze min. 1 Labor und min. 1 Fabrik.

Kosten: Gib 2 W ab.

Resistant Genotype (Widerstandsfähige Gene)

Bedingung: Min. 1 Errungenschaft mit Gentechniksymbol besitzen.

Kosten: Gib wahlweise 1 T/U/G ab.

Reverse Water-Gas Shift (Reversible Wassergas-Shift-Reaktion)

Bedingung: Besitze min. 1 Labor und min. 1 Versorgungsgebäude.

Kosten: Gib 2 W ab.

Technological Singularity (Technologische Singularität)

Bedingung: Besitze min. 1 Kraftwerk und min. 1 Fabrik.

Kosten: Gib 2 W ab.

Timeline Protection Doctrine (Doktrin zum Schutz der Zeitintegrität)

Bedingung: Besitze min. 6 Warp-Plättchen, die nicht auf dem Zeitstrahl liegen.

Kosten: Nimm 1 Paradox.



EXPERIMENTE DER 2. STUFE
(je 3 SP wert):

Alien Studies (Studium außerirdischen Lebens)

Bedingung: Min. 3 beliebige Errungenschaften haben.

Kosten: Gib irgendeine Errungenschaft ab.

Augmented Time Rifts (Stabilisierte Zeitrisse)

Bedingung: Du musst mindestens 8 SP auf der Zeitreiseskala haben (z. B. 4 erfolgreiche Zeitreisen).

Kosten: Gib 1 U und 2 W ab.

Austerity Measures (Sparmaßnahmen)

Bedingung: Deine Moral darf nicht negativ sein.

Kosten: Verliere 1 Moral.

Caste System (Kastensystem)

Bedingung: Min. 1 Wissenschaftler, 1 Ingenieur, 1 Administrator und 1 Genie haben. Genies können hier **keine** anderen Arbeiter ersetzen.

Kosten: Gib 2 W und 1 beliebigen Arbeiter ab (darf einsatzbereit oder erschöpft sein).

Colony Coordination Protocol (Koordination der Kolonien)

Bedingung: Besitze min. 5 Gebäude.

Kosten: Gib 1 Administrator ab (darf einsatzbereit oder erschöpft sein).

Fortunate Accident (Glücklicher Zufall)

Bedingung: Besitze min. 1 Superprojekt.

Kosten: Gib 1 Genie ab (darf einsatzbereit oder erschöpft sein).

Hive Mind (Schwarmintelligenz)

Bedingung: Min. 8 Arbeiter haben.

Kosten: Gib 1 G und 2 W ab.

Irrigation Systems (Bewässerungssysteme)

Bedingung: Besitze min. 10 W.

Kosten: Gib 4 W ab.

Outback Mapping (Kartierung des Hinterlandes)

Bedingung: Auf deinem Spielertableau müssen min. 3 aufgeladene Exosuits sein.

Kosten: Gib 1 Energieblock ab.

Pocket Universe (Taschenuniversum)

Bedingung: Besitze min. 1 Anomalie.

Kosten: Nimm 2 Paradoxe.

VERSCHIEDENARTIGE SPIELERTABLEAUS – B-SEITE

Die A-Seiten aller Spielertableaus sind identisch; die B-Seiten unterscheiden sich, um die Stärken und Schwächen der Pfade zu betonen. Vor dem Spielaufbau müsst ihr euch einigen, ob alle die A- oder alle die B-Seite benutzen sollen.

Die folgende Liste zeigt, was an der B-Seite jeweils im Vergleich zur A-Seite anders ist.



PFAD DER HARMONIE

Exosuit-Aufladefelder: In 2 der 3 unteren Felder darfst du 3 Wasser statt eines Energieblocks zum Aufladen zahlen. Nach der Aufladephase bekommst du 2 Wasser pro unbenutztem Aufladefeld. Der Einschlag zerstört auch das mittlere untere Aufladefeld.

Moral & Erholung: Du fängst mit einer um 1 Stufe niedrigeren Moral an; deine Moralskala reicht von -4 bis 8 SP. Für die Aktion „Erholung“ bekommst du 3 SP (statt 2), wenn deine Moral maximal ist.

Baukosten: Die Fabrik und das Versorgungsgebäude auf dem 1. Feld kosten jeweils 1 W zusätzlich.

Sonstiges: Statt eine Anomalie zu bekommen, kannst du dich entscheiden, jeweils 1 Gebäude deiner Wahl abzugeben. Es kommt unter den entsprechenden Hauptstapel zurück.



PFAD DER MACHT

Exosuit-Aufladefelder: Du bekommst kein Wasser für unbenutzte Aufladefelder.

Moral & Erholung: Erholung ist eine freie Aktion, sie kostet je nach Position auf der Moralskala 4/4/4/4/5/5/5 Wasser. Die niedrigsten Stufen der Skala haben eine Strafe von -3/-2/-1 SP.

Baukosten: Das Kraftwerk auf dem 2. Feld und die Fabrik auf dem 3. Feld kosten je 1 G weniger. Das Versorgungsgebäude auf dem 2. Feld kostet 1 U weniger.

Sonstiges: Die letzten 3 Stufen auf der Zeitreiseskala sind je 12 SP wert. Du darfst Superprojekte auf beliebigen benachbarten freien Bauplätzen errichten.



PFAD DES FORTSCHRITTS

Exosuit-Aufladefelder: In den 3 unteren Feldern darfst du wahlweise 1 T/U/G statt eines Energieblocks zum Aufladen zahlen.

Moral & Erholung: Die obersten drei Stufen der Moralskala bringen 3/5/7 SP, aber die Aktion „Erholung“ kostet dort 7/8/8 Wasser. Ein Administrator, der „Erholung“ ausführt, wird erschöpft.

Baukosten: Das Kraftwerk auf dem 1. Feld kostet 1 G zusätzlich. Das Versorgungsgebäude auf dem 1. Feld kostet 1 U zusätzlich.

Sonstiges: Deine Wissenschaftler bleiben einsatzbereit, wenn sie Aktionen auf Kraftwerken, Fabriken und Labors ausführen. Du kannst 1 zusätzliches Paradox erhalten, bevor du eine Anomalie nehmen musst. Deine ersten 3 Stufen auf der Zeitreiseskala sind 1/2/4 SP wert.



PFAD DES HEILS

Exosuit-Aufladefelder: Das Aufladen auf den beiden linken Feldern kostet dich je wahlweise 1 T/U/G und auf den beiden rechten je 1 Energieblock; das Aufladen auf den beiden mittleren Feldern ist kostenlos.

Moral & Erholung: Du beginnst 1 Feld höher auf der Moralskala als üblich, deine Skala reicht von -8 SP bis 4 SP.

Baukosten: Das Kraftwerk auf dem 2. Feld kostet 1 G weniger. Das Labor auf dem 3. Feld kostet 1 N, 2 T und 2 W.

Sonstiges: Deine letzten 4 Schritte der Zeitreiseskala sind 12/14/16/20 SP wert. Du darfst Anomalien auf beliebigen freien Bauplätzen ablegen.



DIE BETEILIGTEN

AUTOREN

Dávid Turczi

mit

Viktor Peter (Autor & Entwicklung)

und

Richard Amann (Entwicklung & künstlerische Leitung)

GRAFIK UND BILDER

Villő Farkas (künstlerische Leitung, Grafik)

Lacza Fejes (Spielpläne, Exosuit-Konzept, Karten)

János Kiss (Karten)

Márton Gyula Kiss (Karten)

László Szabados (Karten)

Péter Meszlényi (Konzept für Führer)

Laslo Forgach (3D-Grafik)

Inngraphic (Konzept für Pfadtableaus)

SPIELREGEL

Verfasst von

Viktor Péter

Dávid Turczi

Bearbeitung und Layout

Villő Farkas

Juci Szakacs

Lektorat

Lutz Pietschker

Lars Frauenrath

Fabien Allois

Jesús Sánchez López

...und zahllose Unterstützer

Deutsche Übersetzung

Lutz Pietschker & Lars Frauenrath

-www.transLLation.de-

TESTSPIELER

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 Szögyi, Sándor Tabajdi, Dániel Tóth-Szegő, Miklós Tuska, Dániel Illés Vágó, Kriszta Vészi, Tamás Vida, Mihály Vincze, Róbert Zöldi-Kovács

...und viele mehr in Großbritannien und Ungarn.

Fast **100 Mitglieder der PnP-Testgruppe** auf Slack, mit einem speziellen Dank an Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum und Steven Scothorns

Alle aus dem **Board Game Café** und **Anduril's Flame Club**, und die Pioniere, die auf Tabletopia gespielt und uns hervorragende Rückmeldungen gegeben haben.

EIN DANK DER AUTOREN

Dávid widmet dieses Spiel **Wai-ye**, die ihm den Pfad zur Harmonie gezeigt hat.

Besonderer Dank an **Katy und James Faulkner**, die jetzt seit fast drei Jahren immer besser werdende Versionen gespielt haben – als sie anfangen, war es so gut wie unspielbar, aber sie haben durchgehalten.

Ein Dank an **Mihály Vincze** für den Anstoß, Brettspielautor zu werden und für seine Gedankenspiele über ein mögliches Spiel über Zeitreisen; ein Dank auch an **Kate Nimmerfroh**, die immer half, auch wenn sie nicht musste.

BESONDERER DANK GEHT AN

4469 fantastische Unterstützer auf Kickstarter, die Anachrony eine Zukunft gaben,

Richard Ham von Rahdo Runs Through, **Ryan LaFlamme** von Cardboard Republic, **Tony Mastrangeli** von Board Game Quest und **Péter Csuka** von Dice & Sorcery für ihre wunderbaren Kritiken,

Benoit Guillet dafür, dass er über 100 französische Unterstützer organisiert hat,

Rebecca und Sven Stratmann dafür, dass sie über 100 deutsche Unterstützer organisiert haben,

Herbert Szekely, unserem Botschafter in den USA,

Péter Csaba von Dropby Digital dafür, dass er die digitale Welt von Anachrony erschaffen hat,

Viktor Csete für die hochwertigen Prototypen und die Entwürfe der Stanzbögen,

Alex Li für das Superprojekt „The Ultimate Plan“,

Scott Dillon für den Entwurf der „Time Maker“-Abenteuerkarte (für die Exosuit Commander-Erweiterung),

WIR DANKEN EUCH!

HINTER ANACHRONY STECKT NOCH MEHR!

Auf mindclashgames.com findest du die Möglichkeit, das Spielerlebnis noch intensiver zu machen: Die Erweiterung „Exosuit Commander“ enthält 30 große, sehr detaillierte Exosuit-Figuren und zwei ganz neue Module, die das Spiel noch variabler gestalten.



Copyright 2017, Mindclash Games und verbundene Unternehmen. Anachrony, das Anachrony-Logo, Mindclash Games, das Mindclash Games-Logo sind Handelsmarken von GMH Games, 2017. Alle Rechte bleiben den jeweiligen Eigentümern vorbehalten.

*Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!
Der tatsächliche Inhalt kann von den Abbildungen abweichen.*



Dies ist kein Spielzeug. Es ist nicht für Personen unter 16 Jahren geeignet.

Mindclash Games hat seinen Sitz in 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA, 92620 USA und kann über info@mindclashgames.com angeschrieben werden.



ÜBERSICHT ÜBER DIE SYMBOLE

Arbeiter

-  Wissenschaftler
-  Administrator
-  Ingenieur
-  Genie
-  irgendein Arbeiter
-  einsatzbereiter Arbeiter
-  erschöpfter Arbeiter
-  Gib 1 Arbeiter ab
-  Arbeiter bleibt nach der Rückkehr einsatzbereit
-  Arbeiter stirbt bei der Rückkehr

Ressourcen















-  Titan
-  Gold
-  Uran
-  Neutronium
-  Titan, Gold or Uran
-  Wasser
-  Energieblock

Gebäude

-  Kraftwerk
-  Fabrik
-  Versorgung
-  Labor
-  Irgendein Gebäude
-  Superprojekt

Aktionen

-  Metalle abbauen
-  Bauen
-  Rekrutieren
-  Forschen
-  Wasser aufbereiten
-  Mit Nomaden handeln
-  Experiment
-  Weltrat
-  Erholung, Arbeiter antreiben
-  Evakuierung

-  Paradox
-  Anomalie
-  Errungenschaft
-  Siegpunkt
-  Wähle Würfelseite
-  Würfel
-  Einschlag (Wirkung, die nach dem Einschlag eintritt)
-  Zeitreisemarker vorrücken
-  Moral nimmt zu
-  Moral nimmt ab
-  Einmalige Wirkung
-  Startspieler
-  Achtung!, oder Sonderfall
-  Irgendein/beliebig

-  Abgeben/Nehmen
-  Exosuit
-  Warp-Plättchen zurücknehmen (mit Setzen des Fokus)
-  Warp-Plättchen zurücknehmen (ohne Setzen des Fokus)
-  Fokus setzen
-  Nummer der Spielphase
-  Spielziel
-  Chronobot
-  Modul „Der Untergang“
-  Rekrutierungsbonus
-  Feld gesperrt
-  Bauplätze
-  Spieler (in vier Farben)
-  Alle Spieler
-  Bedingung/erlaubt
-  nicht verfügbar/sperrt
-  Austausch
-  nur mit Exosuit



MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com