



ANACHRONY

REGOLAMENTO



LISTA COMPONENTI



1x Tabellone Principale



4x1 Plancia giocatore

Lavoratori



- 25x Scienziato
- 25x Ingegnere
- 15x Amministratore
- 15x Genio

Risorse (Cubi/Segnalini)



- 15x Neutronio (viola)
- 20x Oro (giallo)
- 20x Uranio (verde)
- 25x Titanio (grigio)



24x Segnalino Nucleo Energetico



66x Segnalino Punti Vittoria (30x 5 VPs and 35x 1 VPs, 1x -3 VPs)

Acqua



- 20x "1 goccia" di Acqua (azzurro)
- 10x "5 gocce" di Acqua (blu)

IMPORTANTE: Nell'improbabile caso in cui le riserve generali di Acqua, Risorse o Lavoratori finiscano, queste non saranno disponibili fino a quando non torneranno di nuovo nella riserva generale. Nel caso in cui si debba piazzare nella Miniera o nel Reclutamento una Risorsa o un Lavoratore non disponibili, lo spazio corrispondente va lasciato vuoto.

Materiali giocatore



4x1 Plancia Sentiero



4x6 Segnalini Esoscheletro



4x1 Carte Aiuto Giocatore



4x2 Carte Leader



4x1 Stendardo Sentiero con supporto in plastica



4x2 Segnalini (Viaggio temporale, Morale)



4x8 Segnalini Sentiero



4x9 Tessere Distorsione (3x Lavoratori, 4x Risorse, 1x "2 Acqua", 1x Esoscheletro alimentato)



4x15 Tessere Edificio (Centrali energetiche, Fabbriche, Supporto Vitale, Laboratori)



11x Carte Reclutamento
11x Carte Miniera



12x Tessere Linea temporale
1x Tessera impatto



18x Tessere Superprogetto



2x Dadi Ricerca
1x Dado Paradosso



1x Tessera azione Evacuazione



12x Tessere Anomalia



3x15 Tessere Scoperta Scientifica



15x Tessere Collasso



9x Tessere "Spazio non disponibile"



8x Carte obiettivo comune



16x Carte beni iniziali



1x blocco segnapunti



16x Segnalini paradosso

COMPONENTI MODULO "GIORNO DEL GIUDIZIO"



1x Tabellone Giorno del giudizio



10x Esperimenti Livello 1

10x Esperimenti Livello 2



1x Carta Punteggio finale



2x Dado traiettoria



1x Segnalino indicatore "Salva la Terra"

1x Segnalino indicatore "Distruggi la Terra"

COMPONENTI CHRONOBOT



1x Tabellone Chronobot



1x Stendardo Chronobot



6x Segnalino Esoscheletro



8x Tessera distorsione Chronobot



6x Segnalino Chronobot



1x Dado Chronobot



LE CRONACHE SINO A OGGI

Il mondo è cambiato. È il XXVI secolo e Nuova Terra sta lentamente rialzandosi dal Giorno dell'Espiazione: il giorno in cui una misteriosa, catastrofica esplosione fece tremare il pianeta intero. La maggioranza della popolazione fu sterminata e la maggior parte della superficie della Terra divenne inabitabile. Nessuno capì realmente cosa aveva causato l'apocalisse — la sola cosa che i sopravvissuti poterono fare fu cercare rifugio sino a che la polvere non si fosse posata. Ciò che restava dell'umanità si organizzò secondo 4 ideologie radicalmente differenti chiamate Sentieri: il pacifico Sentiero dell'Armonia, residente in una delle ultime riserve naturali in cui proliferavano flora e fauna; l'austero Sentiero della Dominanza, padrone degli oceani, nella sua enorme nave costruita nella metropoli galleggiante; l'astuto Sentiero del Progresso, che guarda Nuova Terra dalle sue città nei cieli; e infine il devoto Sentiero della Salvezza, dimorante in enormi camere e sale sotterranee. I seguaci dei quattro Sentieri vivevano in una fragile pace, seppur in un quasi completo isolamento. Il loro unico punto di incontro era la Capitale, l'ultima città indipendente sulla Terra, guidata da un organo di governo globale: il Concilio mondiale.

Molti anni dopo, degli esploratori scoprirono un ricco giacimento di una sostanza sconosciuta nella desolata Ground Zero del Giorno dell'Espiazione. Leggero e resistente, lo chiamarono Neutronio, e si dimostrò eccellente come materiale da costruzione. Per commemorare il 300° anniversario del giorno dell'apocalisse, il Concilio Mondiale avviò la costruzione di



cinque monumenti, interamente in Neutronio, che rappresentavano i quattro Sentieri e la Capitale mondiale. Quando la celebrazione cominciò, le delegazioni dei quattro Sentieri furono testimoni dell'evento che più cambiò il corso dell'umanità dal giorno dell'Espiazione.

Fratture temporali si aprirono sui monumenti rivelando il vero potere del misterioso Neutronio: quando era esposto all'energia, era in grado di aprire tunnel spazio-temporali. La connessione con il futuro regalò all'umanità una crescita e una prosperità senza precedenti, ma anche un'amara verità: l'Espiazione era il risultato della primissima frattura temporale. L'energia devastante di un futuro impatto di un asteroide era stato trasferito nel tempo a causa dell'enorme quantità di Neutronio all'interno della massa dell'asteroide. Questo impatto era ora incombente all'orizzonte, minacciando di devastare non solo il passato, ma anche il futuro. Con i beni presenti e futuri a sua disposizione, ogni Sentiero farà di tutto per prepararsi all'imminente impatto e a guidare il futuro dell'umanità in qualità di unico vero Sentiero.

Scopri di più sul mondo di Anachrony, della sua storia e dei suoi Sentieri su anachronyboardgame.com!

SETUP GENERALE

1. Piazzate il **Tabellone principale** in mezzo al tavolo. Se giocate in 2 o 3 giocatori, usate il lato con solo due spazi esagonali per le azioni di Ricerca, Reclutamento e Costruzione.
2. Piazzate i due **dadi Ricerca** sugli spazi relativi del tabellone.
3. Piazzate la **Tessera azione Evacuazione** sul rispettivo spazio sul tabellone, con il lato A (intatto) in alto.
4. Mischiate le **11 Carte Reclutamento** e le **11 Carte Miniera** in due mazzi coperti. Piazzateli vicino al tabellone principale.
5. Separate gli **Edifici** in quattro pile divise per tipo (Centrali energetiche, Fabbriche, Supporto vitale, e Laboratori) e mischiatele separatamente. Queste saranno le pile principali, piazzate scoperte vicino al tabellone. Gli edifici in alto su ogni pila saranno disponibili per la costruzione durante il gioco.
6. Piazzate la pila delle **Anomalie** scoperta vicino al tabellone, vicino posizionate il **dado Paradosso** e i **segnalini Paradosso**.
7. Piazzate le **Risorse** nella parte alta sulla destra del tabellone e l'**Acqua** su quella in alto a sinistra. Mettete tutti i **Lavoratori**, i **Nuclei energetici** e le **Scoperte scientifiche** vicino al tabellone, dalla parte opposta degli edifici. Per facilità i lavoratori possono esser divisi per tipo e le Scoperte per forma. Piazzate i **segnalini Punti Vittoria** a portata di mano.
8. Sistemate le **tessere Linea Temporale** in modo da formare una linea da sinistra a destra sotto il tabellone. Questa sarà la Linea Temporale durante il gioco. Piazzate la tessera Impatto tra la quarta e la quinta tessera della Linea Temporale.
9. Mescolate tutte le tessere **Superprogetto** e piazzatene una sopra ognuna delle sette tessere Linea Temporale. La prima tessera Superprogetto (quella più a sinistra), dovrà essere posizionata scoperta, mentre le altre coperte. Non piazzate un Superprogetto sopra la tessera Impatto. Riponete nella scatola le altre tessere Superprogetto.
10. Piazzate una segnalino **Sentiero** di ogni giocatore sotto la prima tessera Linea temporale. Questo sarà il loro segnalino **Focus**.
11. Riportate nella scatola la carta Obiettivo comune "Il Maggior Numero di Esperimenti Terminati" (usata solo con il Modulo "Giorno del Giudizio"), poi scegliete a caso **5 carte Condizione di Fine Partita** e sistematele scoperte vicino al tabellone.



SETUP GIOCATORE

12. Ogni giocatore sceglie un Sentiero e riceve la Plancia Giocatore corrispondente. I giocatori possono scegliere se usare il lato A o il lato B - ma tutti dovranno scegliere lo stesso lato. Date ad ogni giocatore i componenti del colore che corrisponde a quello del suo Sentiero (6 Esoscheletri, 9 segnalini Distorsione temporale, 10 segnalini Sentiero, 1 segnalino Morale e 1 segnalino Viaggio Temporale).
13. Piazzate la plancia Sentiero appartenente alla fazione scelta da ogni giocatore di fronte a lui, con un lato a caso visibile.
14. Date ad ogni giocatore le Risorse iniziali e qualunque altro componente indicato sulla plancia Sentiero. Il Sentiero del Progresso riceve una tessera Scoperta Scientifica a caso. Piazzate i Lavoratori ricevuti nella colonna attivi (a meno che non sia indicato diversamente) e ponete i segnalino Morale e Viaggio Temporale nelle posizioni iniziali come in figura.
15. Ogni giocatore deve scegliere una delle due carte Leader disponibili per il proprio Sentiero, che piezzeranno nello spazio corrispondente nella plancia Sentiero.
16. Ogni giocatore prende lo **Stendardo** della propria fazione (con il piedistallo) e lo pone di fronte a sé. Il giocatore che ha avuto un 'déjà vu' più di recente diventa Primo Giocatore e piazza il suo Stendardo nell'area apposita vicino agli spazi Azione del Concilio Mondiale. Infine, iniziando dal Primo Giocatore, i giocatori ricevono rispettivamente 0/1/1/2 segnalini Acqua.



PANORAMICA DEL GIOCO

In Anachrony siete i Leader di uno dei sentieri ideologici di Nuova Terra: Armonia, Dominanza, Progresso e Salvezza.

Il vostro scopo finale è quello di prepararvi all'imminente impatto della Terra con un asteroide, per assicurare il futuro del vostro popolo e prevalere sugli altri Sentieri come ideologia dominante nel futuro dell'umanità.

Una partita viene giocata in sette round, chiamati Ere, ognuno composto da più anni. Dopo la quarta Era ci sarà l'impatto con l'asteroide: questo cambierà lo svolgimento delle Ere successive e innescherà il conto alla rovescia verso il finale di partita per i giocatori.

Anachrony si sviluppa attorno a tre concetti: l'attivazione e l'utilizzo degli Esoscheletri, la risoluzione delle Azioni attraverso i Lavoratori e l'uso dei Viaggi Temporalis. In questa sezione trovate una breve panoramica di questi concetti -

i dettagli verranno approfonditi nei capitoli successivi.



Esoscheletro: all'inizio di ogni Epoca, i giocatori possono scegliere di attivare fino a 6 Esoscheletri. Questa attivazione costa Nuclei energetici. Il numero degli Esoscheletri attivati determina quante Azioni potrete fare sul Tabellone principale (questi proteggeranno i vostri Lavoratori quando escono dalla sicurezza della Capitale del vostro Sentiero).



Azioni con i Lavoratori: la fase delle Azioni è il cuore di ogni Era, ossia quando i giocatori si alterneranno con le azioni dei loro lavoratori. Un lavoratore può essere usato da solo (sulla Plancia Giocatore) oppure in un Esoscheletro (sul Tabellone principale). Di solito, i Lavoratori usati per fare le Azioni durante questa fase al termine dell'Era saranno stanchi.



Viaggi Temporalis: grazie alle fratture temporalis, l'umanità ora può usare i Viaggi Temporalis per incrementare il suo progresso: all'inizio di ogni Era, nella Fase Distorsione, si possono richiedere risorse e/o manodopera dal futuro. Questo è rappresentato dalle tessere Distorsione piazzate sulla Linea Temporale. Tuttavia, quello che prenderanno dal futuro dovrà prima o poi essere inviato nel passato per chiudere il ciclo - e questo potrà essere fatto grazie alla costruzione di Centrali Energetiche che ripristineranno la frattura temporale principalmente per evitare dei paradossi temporalis e per ultimo, delle Anomalie.



Una partita termina con il conteggio dei Punti Vittoria, quando la Capitale del Mondo collasserà a causa dell'impatto dell'asteroide. Ci sono diversi modi per guadagnare Punti Vittoria, ma il più importante sarà costruire gli Edifici e i Superprogetti, creare delle scoperte scientifiche, usare i Viaggi temporalis, aumentare il Morale ed evacuare in tempo la Capitale Mondiale prima del Collasso.

TURNO DI GIOCO – ERA DI GIOCO

Ogni Era comprende le seguenti fasi, in questo ordine:

- 1 Fase di Preparazione** – Rivelate il Superprogetto che si trova sopra la tessera Linea Temporale successiva a quella attuale, aggiornate le pile degli Edifici, riempite la riserva dei Lavoratori e delle Risorse per l'Era attuale.
- 2 Fase Paradosso** – I giocatori che hanno utilizzato eccessivamente Distorsioni temporalis dovranno tirare i dadi per i Paradossi. Nella prima Era questa fase potrà essere saltata.
- 3 Fase Attivazione** – I giocatori possono attivare i loro Esoscheletri che permetteranno ai Lavoratori di eseguire delle Azioni sul Tabellone principale.
- 4 Fase Distorsione** – I giocatori possono piazzare delle tessere Distorsione sulla tessera Linea Temporale attuale per prendere risorse dal futuro.
- 5 Fase Azioni** – I giocatori si alternano eseguendo delle azioni sulla loro Plancia Giocatore e sul Tabellone principale, fino a quando tutti avranno passato.
- 6 Fase Ripristino** – Riprendete i Lavoratori e gli Esoscheletri dagli spazi Azione, controllate l'impatto dell'asteroide e le condizioni di fine partita, quindi spostate i segnalini Focus sulla prossima Era.

1 FASE DI PREPARAZIONE

Rivelare il Superprogetto: girate il Superprogetto che si trova sulla tessera Linea Temporale successiva (cioè, la tessera a destra di quella attuale).

Esempio:



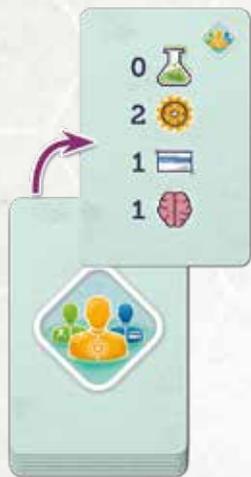
Aggiornare le pile degli Edifici:

spostate il primo edificio scoperto di ogni pila principale a lato della pila stessa, in modo da formare una pila secondaria (una per ognuno dei quattro tipi di edificio). Se nella pila secondaria ci sono già degli edifici, ponete la tessera appena spostata sopra le altre, coprendole.

Esempio



Esempio:
Determinare i lavoratori disponibili



Determinare i Lavoratori Disponibili: rimuovete ogni Lavoratore rimasto nella Riserva del Reclutamento sul Tabellone. Poi pescate la prima carta del mazzo Reclute e piazzate i quattro Lavoratori indicati sulla carta negli spazi del Reclutamento, vicino all'Azione stessa. I Lavoratori dello stesso tipo andranno impilati nello stesso spazio.

Determinare le Risorse Disponibili: rimuovete ogni Risorsa rimasta nella Miniera. Quindi pescate la prima carta del mazzo Miniera e riempiete le cinque Risorse indicate sulla carta negli spazi della Miniera, vicino agli spazi Azione. Infine piazzate un Uranio, un Oro e un Titanio nei relativi spazi esagonali, come indicato dall'azione a lato.

IMPORTANTE: Dopo l'Impatto ignorate la prima Risorsa indicata sulla carta pescata e piazzate nello spazio più in alto sempre un Neutroneio.

2 FASE PARADOSSO

NOTA: la Fase Paradosso sarà rilevante a partire dalla seconda Era. Per leggere questo regolamento e per insegnare il gioco vi consigliamo di saltare questa fase fin quando non avrete familiarità con i concetti della Distorsione (Fase 4) e dei Viaggi Temporalì.

Esempio:
Determinare le risorse disponibili



Controllo del Paradosso

Iniziando da sinistra, controllate ogni tessera Linea Temporale che contenga almeno una tessera Distorsione. Per ogni tessera, i giocatori che hanno la maggioranza dovranno lanciare il dado Paradosso (0, 1, 2). Se c'è un pareggio di tessere possedute su una tessera Linea Temporale tutti i giocatori alla pari dovranno lanciare il dado.

Anomalie

Le anomalie sono strani e pericolosi errori nel tessuto del tempo che coprono spazi edificio ma non contano come edificio. Ogni Anomalia ancora in posizione alla fine del gioco vale -3 Punti Vittoria.

Esempio:
Fase Paradosso

Ordine di controllo



Un giocatore che riceve (in qualsiasi modo) il terzo segnalino Paradosso, viene colpito subito da un'Anomalia. Quando ciò avviene:

- interrompe il tiro dei dadi Paradosso (se ha tiri rimanenti);
- rimette nella riserva tutti i suoi segnalini Paradosso (anche se ne ha più di 3);
- può riprendere una delle sue tessere distorsione da qualsiasi tessera Linea Temporale, riportandola nella sua riserva personale (solo quando tutti i controlli sul Paradosso sono stati risolti);
- prende una tessera Anomalia dalla riserva e la sistema nello spazio edificili libero più a sinistra sulla sua Plancia Giocatore (potrà scegliere in caso di più linee alla pari).

Alla fine del gioco ogni tessera che rimane sulla plancia del giocatore varrà 3 punti in meno (-3).

NOTA: Se i giocatori preferiscono un po' più di prevedibilità, possono accordarsi sul non utilizzare il dado Paradosso e semplicemente ricevere 1 paradosso al posto dell'eventuale lancio del dado.

Esempio:



NOTA: Se non ci sono spazi edificio vuoti per piazzare l'Anomalia il giocatore dovrà metterla sopra uno qualsiasi dei suoi edifici, che non sarà più disponibile sino a quando l'Anomalia non verrà rimossa.

NOTE: il limite dei 3 Paradossi può essere incrementato da alcune abilità del gioco (Es. Edifici)

3 FASE DI ATTIVAZIONE

In questa fase, i giocatori potranno attivare gli Esoscheletri del loro Sentiero al fine di aiutare i Lavoratori a sopravvivere alle condizioni estreme di Nuova Terra durante lo svolgimento delle Azioni sul tabellone principale.

In senso orario, partendo dal primo giocatore, ogni giocatore:

1. **Piazzerà sino a 6 Esoscheletri** sugli spazi esagonali della propria plancia giocatore (un Esoscheletro per spazio) pagando **1 Nucleo energetico** per ogni spazio occupato tra i tre inferiori.
2. Quindi riceve **1 acqua per ogni spazio vuoto lasciato libero.**

Esempio:



NOTA: Per velocizzare il gioco i giocatori possono attivare gli Esoscheletri simultaneamente invece che farlo in ordine di turno.

NOTA: Dopo l'impatto (Vedi "Impatto", pagina 14), due dei tre spazi superiori saranno coperti e non disponibili. Di conseguenza non potranno essere occupati e non faranno guadagnare acqua.

4 FASE DISTORSIONE

Grazie al Neutronio portato sulla Terra durante il cataclisma originale, ora sono possibili i viaggi nel tempo. Quindi in ogni Era i giocatori potranno decidere cosa riceveranno dal futuro. Una decisione è tutto ciò che serve: il bene desiderato apparirà immediatamente. Ma non sarà un'operazione gratuita, dopo poche Ere toccherà ai giocatori di turno soddisfare le richieste del loro stesso passato e rispedire indietro quanto chiesto per evitare fratture nel continuum spazio-temporale.

Ogni giocatore nasconde in segreto da **0 a 2 tessere Distorsione** nella propria mano (nascondendo anche le altre tessere Distorsione per mantenere la segretezza). Poi, tutti riveleranno simultaneamente la loro mano e piazzeranno le tessere nascoste sulla tessera Linea Temporale attuale (l'ordine non ha importanza). Poi, seguendo l'ordine di gioco, ognuno riceverà subito il bene indicato sulla tessera Distorsione piazzata. Ogni tessera posta sulla Linea Temporale potrà essere recuperata più avanti (vedere "Costruire gli Impianti Energetici: Viaggi Temporalmente e Focus", pagina 16) ed usata nuovamente.

Esempio:



1. I beni dal futuro sono forniti dalla riserva comune.
2. Ogni Lavoratore inviato dal futuro richiede la spesa di 1 Acqua (il viaggio attraverso la frattura temporale è stremante), altrimenti questa tessera non potrà essere scelta. Comunque è sempre possibile spendere l'Acqua proveniente dal futuro. I Lavoratori richiesti dal futuro sono subito attivi.
3. Gli Esoscheletri richiesti dal futuro saranno piazzati nei relativi spazi sulla Plancia giocatore, anche su una tessera "Spazio non disponibile".

🕒 5 FASE DELLE AZIONI

Questa è la fase principale del gioco. Si giocherà su turni in senso orario partendo dal primo giocatore. Nel suo turno un giocatore può effettuare qualsiasi numero di **azioni gratuite**, poi farne una delle seguenti:

1. **Piazzare un Lavoratore** su uno spazio lavoratore sulla plancia giocatore (di solito un Edificio, un Superprogetto o un' Anomalia) ed effettuare la sua azione.
2. **Piazzare un lavoratore con un Esoscheletro** su uno spazio esagonale sul tabellone principale e fare l'azione relativa.
3. **Passare**, non piazzare alcun lavoratore nell'Era in corso.

Quando tutti avranno passato procedere con la Fase Ripristino.

Esempio:



IMPORTANTE: Azioni Gratuite

In qualsiasi momento del proprio turno, il giocatore può eseguire le sue azioni gratuite, coprendo con un segnalino Sentiero lo spazio corrispondente per segnalare che non sono più disponibili. Eseguire le azioni gratuite non fa terminare il turno del giocatore attivo: questi potrà ancora piazzare un lavoratore o passare nello stesso turno. Se un giocatore finisce i segnalini Sentiero, non potrà più effettuare azioni gratuite in quell'Era.

Esempio:

Le azioni gratuite si trovano di solito su Edifici e Superprogetti, ma Costringere i Lavoratori a tornare attivi e le Abilità dei Leader sono anch'esse azioni gratuite.



6 FASE RIPRISTINO

A) RECUPERARE I LAVORATORI

Recuperare ogni lavoratore da ogni Esoscheletro sul Tabellone principale e quelli sugli spazi azione della plancia giocatore. Se l'azione ha l'indicazione "Motivato", piazzare il lavoratore nella colonna **Lavoratori attivi** (a destra dello spazio attivazione Esoscheletri); altrimenti piazzarli nella colonna **Lavoratori stanchi** (alla sinistra dello spazio attivazione Esoscheletri).



Lavoratori Stanchi

Lavoratori Attivi

Recuperare tutti gli Esoscheletri utilizzati dal Tabellone principale e piazzarli nella propria riserva personale (NON nello spazio attivazione della plancia giocatore, dovranno essere attivate nuovamente). Se ci fossero Esoscheletri non utilizzati rimasti sulla Plancia giocatore ritornerebbero anche questi nella riserva personale.

IMPORTANTE: Dopo l'impatto, quando si ritira l'Esoscheletro dallo spazio azione della Capitale collassata, girate la tessera sul lato "Spazio azione non disponibile".

Infine, tutti i giocatori recuperano il loro segnalini Sentiero dagli spazi azione gratuiti: potranno utilizzarli ancora nell'Era successiva.

B) CONTROLLO DELL'IMPATTO

L'impatto avviene quando la tessera Impatto segue la tessera Linea del Tempo corrente. I giocatori procederanno con le regole dell'impatto (pagina 18) per risolverlo, poi proseguiranno da qui.

NOTA: con le regole base l'Impatto avverrà sempre dopo la quarta Era.

C) CONTROLLO CONDIZIONI DI FINE PARTITA

Se le seguenti condizioni sono raggiunte, il gioco finisce immediatamente a questo punto. Procedere fino al capitolo "Fine del gioco" (pagina 19) per il punteggio finale (e saltare il punto D).

- Le infrastrutture della Capitale sono collassate: tutte le Azioni Collasso sulla Capitale sono girate sul loro lato "Spazio non disponibile".
- È la 7 Era.

D) L'ERA SUCCESSIVA

Avanzate il segnalino Focus di ogni giocatore in avanti lungo la linea Temporale (ulteriori dettagli al punto "Edifici Centrali Energetiche: Viaggi nel tempo e Focus", pagina 16). Ogni Era comincia con la linea temporale corrente per ogni giocatore. Procedete con la prossima Era. Il primo giocatore sarà ancora colui che ha più recentemente eseguito la rispettiva azione del Concilio Mondiale.

AZIONI

LAVORATORI E SPAZI AZIONE

Ci sono quattro tipi diversi di Lavoratore in Anachrony: Ingegneri, Scienziati, Amministratori e Geni. I Lavoratori sono piazzati sugli Spazi Azione e le eseguono, sia quelle sul Tabellone principale (con gli Esoscheletri) che sulle Plance giocatore. Alcuni di questi Lavoratori sono particolarmente abili in alcune azioni ma non in altre.



Il Genio è un Lavoratore speciale che può essere usato al posto di ogni altro Lavoratore quando piazzato.

IMPORTANTE: I Geni NON possono essere usati al posto di altri Lavoratori quando si deve pagare il costo di uno specifico Lavoratore o restituirlo tramite il Viaggio temporale.

Il Lavoratore di un giocatore è considerato attivo mentre è nella colonna Lavoratori attivi sulla Plancia del giocatore (anziché essere occupati sul Tabellone principale o nella colonna Lavoratori stanchi). Solo i Lavoratori attivi possono essere utilizzati per eseguire azioni o per essere restituiti per recuperare le tessere Distorsione tramite i Viaggi nel tempo. Tuttavia, sia i Lavoratori attivi che stanchi possono essere utilizzati per pagare i costi del Lavoratore (in genere nei Superprogetti).

Ci sono tre distinti tipi di spazi azione nel gioco:

Esempio:



Esempio:



1. **Spazio Esagonale:** Sul tabellone principale gli spazi azione sono esagonali perciò i Lavoratori devono essere piazzati utilizzando degli Esoscheletri attivati. Uno spazio esagonale sul tabellone principale diventa non disponibile per il resto dell'Era una volta che un Lavoratore la occupa. I differenti spazi esagonali associati alla stessa Azione non devono essere occupati in un ordine specifico.

2. **Spazio Riserva Esagonale:** Lo spazio riserva esagonale funziona come gli spazi esagonali, con l'eccezione che è sempre disponibile e qualunque numero di lavoratori potrà esservi piazzato (in un Esoscheletro).

3. **Spazi Lavoratore:** Sulla Plancia giocatore (su Edifici, Superprogetti e Anomalie), gli spazi Lavoratore possono essere usati solo una volta per Era. I Lavoratori non necessitano di Esoscheletri per essere inviati su questi spazi.

Esempio: Spazio lavoratore



Come caratteristica addizionale associata agli spazi azione alcuni di loro:

- Hanno delle restrizioni di Lavoratore – solo i Lavoratori del tipo indicato (o i Geni) possono esser piazzati su di essi.
- Danno benefici addizionali se uno specifico tipo di Lavoratore (o un Genio) è piazzato su di essi.
- Hanno un costo associato (Acqua o Risorse). Questi beni devono esser spesi per poter piazzare un Lavoratore su di essi.
- Mantenere i Lavoratori "Motivati". I Lavoratori su questi spazi sono piazzati sulla colonna Lavoratori attivi durante la fase di Ripristino dei Lavoratori.

Le regole dettagliate e le restrizioni dei Lavoratori relative a ogni spazio azione sono descritte nel capitolo seguente.



AZIONI SUL TABELLONE

Azioni della Capitale: Costruzione, Reclutamento e Ricerca sono Azioni della Capitale. Dopo l'Impatto, le azioni degli spazi Capitale sono coperti dalle tessere Collasso che forniscono dei bonus quando utilizzate, sebbene le solite restrizioni e i benefici relativi agli spazi siano comunque applicate (guarda "Impatto" per dettagli, pagina 18). Solo le Azioni Capitale possono essere copiate con l'azione Concilio mondiale (vedi dopo).

Ognuna delle Azioni Capitale ha 3 spazi esagonali disponibili:

1. Spazio Superiore – senza modificatori
2. Spazio nel mezzo – si deve pagare 1 Acqua.
3. Spazio inferiore – si deve pagare 2 Acqua (disponibile solo nella versione da 4 giocatori).

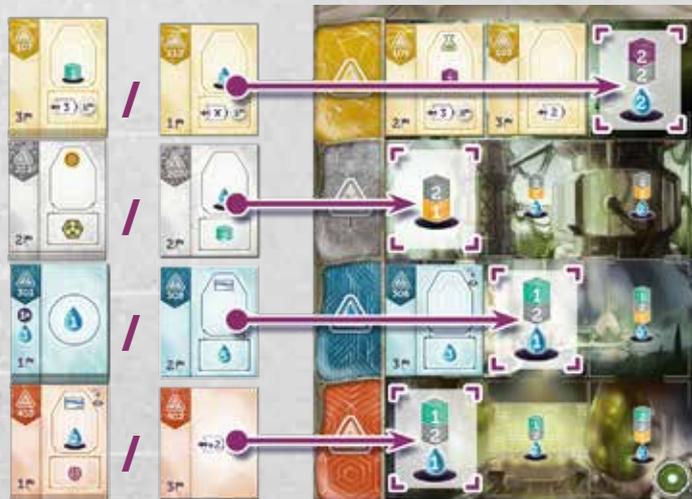


COSTRUZIONE

Azioni Standard: scegli una delle seguenti due azioni:

1. Scegliete uno degli Edifici che si trova più in alto su una delle 8 pile disponibili (la pila principale o quella secondaria per ogni tipo di Edificio), poi piazzatelo nello spazio vuoto più a sinistra della relativa riga sulla Plancia giocatore, pagandone il costo in risorse indicato in quello spazio.
 - Se non ci sono più spazi liberi per un tipo di Edificio, non si potranno più costruire Edifici di quel tipo.
 - Se un Edificio viene scelto dalla pila principale, l'Edificio sottostante diventa subito disponibile.
 - Se un Edificio viene scelto dalla pila secondaria e sotto di esso c'è un altro Edificio, quest'ultimo diventa immediatamente disponibile.

Esempio:



2. Costruire il Superprogetto corrente (quello sopra la tessera Linea Temporale dove si trova il vostro segnalino Focus). Per default, questa è la tessera Linea Temporale dell'Epoca attuale, ma può essere cambiata grazie ai Viaggi nel tempo. Piazzate la tessera Superprogetto sopra i due spazi liberi adiacenti orizzontalmente più a sinistra (potete scegliere in caso di pareggio). **Ignorate il costo stampato negli spazi, ma pagate invece quelli indicati sul Superprogetto** (includere le Scoperte Scientifiche). Se un Superprogetto ha un Lavoratore nel suo costo di costruzione, questo potrà essere pagato da entrambe le colonne attivi o stanchi.

Esempio:



Abilità Lavoratore:

- Non può essere attivato da un Amministratore.
- Se attivato da un Ingegnere, sottrarre 1 Titanio dal costo totale dell'azione.



RECLUTAMENTO

Azione Standard:

Selezionare un Lavoratore della riserva di reclutamento e aggiungerlo alla colonna Lavoratori attivi della propria Plancia giocatore. Si possono inoltre ricevere un bonus sulla base del Lavoratore scelto:

- Scienziato: 2 Acqua.
- Ingegnere: 1 Nucleo energetico.
- Amministratore: 1 Punto Vittoria.
- Genio: qualunque dei bonus sopra elencati.



Abilità Lavoratore:

- Non può essere attivato da uno Scienziato.
- Se attivato da un Ingegnere non si potrà reclutare un Genio (solo uno Scienziato, un Ingegnere o un Amministratore).



RICERCA

Azione standard: Posizionate un dado Ricerca su una faccia a vostra scelta (Forma o Icona), e tirate l'altro. Poi prendete una Tessera scoperta scientifica con la forma e l'icona indicate sui dadi. Il simbolo "?" sulla faccia del dado significa che potete scegliere l'icona che preferite. **Non si può posizionare il Dado icona sulla faccia "?".**



Dado Forma



Dado Icona

Viaggio temporale

Conflitto

Genetica

Tecnologia

Società

Esempio:



NOTA: nel raro caso che la tessera ottenuta non sia disponibile, tirare un dado a scelta.

Abilità Lavoratore:

- può essere attivato solo da uno Scienziato.



CONCILIO MONDIALE

Potete scegliere un'Azione Capitale (Costruzione, Reclutamento, Ricerca) **quando le azioni della Capitale non sono più disponibili ed eseguire** l'azione standard associata.

Le restrizioni e i benefici dei Lavoratori quando si effettua l'azione nel Concilio sono le stesse di quelle copiate dalla Capitale, ma le caratteristiche degli spazi (esempio i costi in Acqua sugli esagoni e i bonus dopo l'impatto) non lo sono.

Esempio:



NOTA: Per diventare Primo giocatore puoi piazzare un Lavoratore sullo spazio a sinistra del Concilio Mondiale, anche se ci sono ancora Spazi Lavoratore disponibili in tutte le Azioni Capitale. In questo caso, diventi Primo giocatore ma non svolgi l'azione.

Abilità Lavoratore:

- Le restrizioni sul Lavoratore e/o i bonus di questa Azione sono le stesse di quelle copiate con l'Azione della Capitale.

Il Concilio Mondiale ha due spazi disponibili:

- Sinistro** – Si devono pagare 2 Acqua e diventare Primo giocatore (sostituire lo standard del giocatore precedente con l'attuale nello spazio vicino all'azione).
- Destro** – si deve pagare 1 Acqua.

Esempio:



IMPORTANTE: dopo l'Impatto, le azioni standard della Capitale possono essere copiate attraverso il Concilio Mondiale come al solito. A quel punto un'azione della Capitale può essere copiata anche se ognuno degli spazi è occupato da un Esoscheletro o non disponibile.



RISORSE MINERARIE

Prendi 1 risorsa di tua scelta dalla riserva della miniera.

Abilità Lavoratore:

- Se attivato da un Ingegnere, ritorna a disposizione Motivato.

La Miniera ha 3 spazi esagonali disponibili:

- Superiore** – Prendi un Uranio più una risorsa dalla riserva mineraria.
- Medio** – Prendi un Oro più una risorsa dalla riserva mineraria.
- Inferiore** – Prendi un Titanio più una risorsa dalla riserva mineraria.

Esempio:



PURIFICARE L'ACQUA



Prendi 3 Acqua dalla riserva.

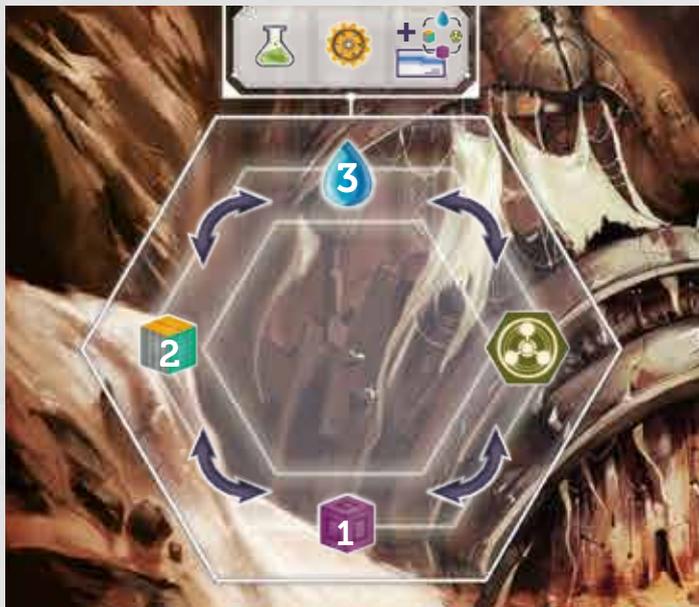
Abilità Lavoratore:

- Con uno Scienziato guadagna un'Acqua addizionale.

La purificazione dell'Acqua ha uno spazio esagonale, lo spazio non è esclusivo.



COMMERCIO CON I NOMADI



Puoi scegliere una delle seguenti azioni:

- Scambiare 3 Acqua con 1 Nucleo energetico o viceversa.
- Scambiare 1 Nucleo energetico con 1 Neutronio o viceversa.
- Scambiare 1 Neutronio con qualunque combinazione di 2 Titanio, Uranio o Oro, e viceversa.
- Scambiare qualunque combinazione di 2 risorse (Titanio, Uranio o Oro) con 3 acqua, e viceversa.

Abilità Lavoratore

- Se attivato da un Amministratore, è possibile scegliere tra le opzioni di cui sopra due volte (una dopo l'altra).

Il commercio con i Nomadi è uno spazio esagonale dove può esser posto un qualsiasi numero di Lavoratori.



EVACUAZIONE

Questo spazio azione sarà disponibile solo dopo l'Impatto. L'azione può essere effettuata solo una volta per partita da

ogni giocatore, **e solo se questi soddisfano le condizioni riportate sulla loro plancia Sentiero.**

Posiziona uno dei tuoi marcatori Sentiero nello spazio numerato libero più in alto sulla tessera e ricevi i Punti Vittoria specificati sulla tua plancia Sentiero sotto la condizione di Evacuazione. Se l'indicatore Sentiero è



posizionato sullo spazio con il segnalino "-3 Punti Vittoria" riceverai la penalità di 3 Punti Vittoria durante l'azione Evacuazione (fino ad un minimo di 0).

La plancia Sentiero indica anche il rapporto tra risorse collezionate e Punti Vittoria: riceverai Punti Vittoria aggiuntivi in base alle risorse in tuo possesso quando effettui l'azione Evacuazione. Dopo il conteggio dei punti, rimani in possesso di queste risorse.

Abilità Lavoratore

- L'azione Evacuazione può essere effettuata da qualsiasi Lavoratore.

L'Evacuazione ha uno spazio esagonale non esclusivo, ma ogni giocatore può effettuare questa azione una volta sola per partita.



AZIONI PLANCIA GIOCATORE

Tutti gli spazi della plancia giocatore, spazi lavoratore o le azioni gratuite non necessitano di Esoscheletri per essere attivati.



FORZA LAVORO

L'azione Forza lavoro è stampata su ogni plancia giocatore tra le colonne Lavoratori attivi e stanchi. Per fare l'azione spendi un numero di risorse Acqua uguale al numero stampato sul corrispondente simbolo sotto la posizione corrente sul tracciato Morale (1), quindi sposta tutti i Lavoratori dalla colonna stanchi alla colonna attivi (2) (pronti per essere utilizzati nelle successive azioni della stessa Era).

Infine, avanza di un passo sul tracciato Morale (3) (a destra).

Se sei già al Morale massimo, riceverai un numero di PV indicato all'estremità destra del tracciato stesso anziché avanzare.

Esempio:



Abilità Lavoratore

- Se attivato da un Amministratore, viene mantenuto Motivato.



COSTRINGERE I LAVORATORI

L'azione Costringere i Lavoratori è stampata sulla plancia giocatore tra le colonne Lavoratori attivi e stanchi. Costringere i lavoratori a tornare attivi è un'azione gratuita e non richiede alcun Lavoratore. Posiziona uno degli indicatori Sentiero sullo spazio(1), quindi sposta tutti i Lavoratori dalla colonna stanchi alla colonna attivi (2) (pronti per essere utilizzati durante le azioni successive della stessa Era).

Infine, torna indietro di un passo sul tracciato Morale (3) (a sinistra). Se sei già al Morale minimo, perdi un Lavoratore a tua scelta, invece di andare a sinistra.

Esempio:



EDIFICI CENTRALI ENERGETICHE: VIAGGI TEMPORALI E FOCUS

Gli edifici Centrali energetiche consentono di manipolare il tempo accedendo alle fratture temporali. I giocatori possono attivarli per **inviare il proprio Focus su una tessera Linea temporale precedente**. Ogni Centrale energetica ha una forza e una complessità espresse nel gioco in termini di **ampiezza**. Quando si attiva tale edificio, è possibile eseguire i seguenti passaggi, in questo ordine:

1. Sposta il segnalino Focus su qualsiasi tessera Linea temporale a sinistra compresa nell'ampiezza dell'edificio (misurata dall'Era attuale). Puoi anche scegliere di lasciare il tuo segnalino Focus sulla stessa Linea temporale precedente, fintanto che si trova nell'intervallo della Centrale energetica utilizzata.
2. Puoi eventualmente inviare risorse attraverso la frattura temporale. Seleziona uno dei tuoi segnalini Distorsione presenti sulla tessera dove è stato posizionato il segnalino Focus e spendi la risorsa/Acqua/Lavoratore/EsoscheleTRO indicato nella tessera distorsione. Rimuovi quindi la tessera Distorsione corrispondente ai beni restituiti su quella tessera Linea temporale e riponila nella tua riserva personale.



Esempio:

1. Posiziona il Focus
2. Paga e rimuovi Tessera Distorsione
3. Avanza sul tracciato dei Viaggi temporali



NOTA: Questa operazione rappresenta il bene che viene inviato indietro nel tempo, e "tecnicamente" questa merce spesa è la stessa merce che hai ricevuto in passato, apparentemente gratis.

IMPORTANTE: I Lavoratori devono essere spesi dalla colonna attiva e l'Esoscheletro deve essere inviato indietro dopo l'attivazione (da uno degli appositi spazi sulla plancia giocatore).

- Se si eseguono entrambi i passaggi 1 e 2, spostare l'indicatore di Viaggio nel tempo sulla propria plancia giocatore di un passo a destra. Ogni passo sul tracciato di Viaggio nel tempo alla fine del gioco vale i Punti Vittoria indicati, e indica i progressi fatti nell'utilizzo della tecnologia di Viaggio temporale.

IMPORTANTE: Se un segnalino Distorsione viene rimosso in qualsiasi altro modo (utilizzando una capacità dell'edificio o quando si posiziona un'anomalia), l'indicatore di Viaggio temporale non viene spostato.

NOTA: Superprogetti di Ere precedenti possono essere costruiti utilizzando l'azione Costruzione finché accessibili dal nostro segnalino Focus (vedere l'azione Costruzione).

ANOMALIE

Uno spazio edificio può essere occupato occasionalmente da un'anomalia (vedi Fase Paradosso). Come azione, un giocatore può spostare un lavoratore su un'anomalia e pagare 2 Titanio / Uranio / Oro più 2 Acqua oppure 1 Neutronio e 2 Acqua per chiuderla. Rimuovi immediatamente l'Anomalia e il lavoratore e rimettili nella riserva generale. È possibile che sul lato del giocatore appaiano delle lacune a causa della rimozione di anomalie: nuovi edifici o anche Superprogetti possono



essere costruiti successivamente.

Abilità Lavoratore

- il Lavoratore che esegue l'azione sull'anomalia viene immediatamente restituito alla riserva generale.

ALTRI EDIFICI E SUPERPROGETTI

Una volta che un edificio o Superprogetto è posto sulla plancia giocatore può essere usato dal suo proprietario. Le abilità e i vantaggi che forniscono rientrano in una delle quattro categorie:

- le **azioni Lavoratore** dovranno essere eseguite come in qualsiasi altro spazio azione sulla plancia. Alcuni spazi azione possono avere restrizioni o benefici, o costi associati all'utilizzo di un particolare Lavoratore. Alcuni possono mantenere il Lavoratore motivato.
- Le **azioni gratuite** possono essere eseguite una volta per Era durante un turno qualsiasi della fase Azioni. Quando le utilizzate, coprite lo spazio con il segnalino Sentiero per ricordare che sono già state eseguite.
- Le **abilità passive** forniscono un vantaggio durante il gioco e possono influenzare il punteggio finale.



vengono eseguite una volta quando è costruito l'edificio o un Superprogetto.



...li di edifici specifici e Superprogetti sono riportati nell'appendice.



IMPATTO

Alla fine della IV Era l'impatto con asteroide colpisce una parte desolata della Terra, iniziando un cataclisma che alla fine distruggerà la Capitale. I giocatori hanno solo pochi turni per fare quello che devono e tentare di evacuare parti della città, assicurandosi una maggiore influenza nella

decisione del futuro dell'umanità.

EVACUAZIONE

Voltare la plancia azione Evacuazione sul suo lato "B" (danneggiato), rivelando l'azione Evacuazione. In una



partita da 2/3/4 giocatori, posizionare il segnalino "-3 PV" sul secondo / terzo / quarto spazio dall'alto.

TESSERE COLLASSO

Dopo l'Impatto le strutture della Capitale cominciano a cedere. A causa di questo il numero di azioni della Capitale (Costruzione, Reclutamento, Ricerca) che il giocatore può scegliere per il resto del gioco sarà limitato.

Separare le tessere Collasso per tipo di azione in tre pile. Selezionare 2/2/3 Esagoni in modo casuale da ciascun mucchio (per 2/3/4 giocatori) e collocarli sui relativi spazi, con il lato disponibile rivolto verso l'alto.

Le **tessere Collasso** rappresentano un ultimo disperato tentativo e sono una versione potenziata delle Azioni Capitale (restano le restrizioni del Lavoratore). Oltre a prendere il bonus per l'azione Capitale, il giocatore riceverà anche il bonus raffigurato sulla tessera. Un elenco dettagliato di questi bonus si trova nell'Appendice.



Durante la fase di recupero Lavoratori nella fase di ripristino, voltare ogni tessera Collasso sul suo lato non disponibile se è stato recuperato un Eso scheletro.

PROMEMORIA: Una volta che l'ultima tessera Collasso viene voltata in questo modo, il gioco termina alla fine dell'Era corrente.

IMPORTANTE: Le azioni del Concilio Mondiale possono ancora essere utilizzate per effettuare azioni normali della Capitale (ignorando eventuali bonus delle tessere Collasso) una volta che non ci sono più spazi liberi.

TESSERE "SPAZIO NON DISPONIBILE"

Nonostante le Capitali dei Sentieri siano più o meno preparate per l'Impatto, alcuni danni sono inevitabili. Coprite due dei tre spazi Eso scheletri nella riga superiore su ciascuna plancia giocatore con una Tessera spazio non disponibile. I giocatori non possono più attivare Eso scheletri su queste tessere né ricavarne Acqua.



NEUTRONIO

L'Impatto aumenta ulteriormente la quantità di Neutronio sulla Terra. Nelle Ere post-Impatto ignorate la risorsa superiore disegnata sulla carta miniera e posizionate invece un Neutronio sullo spazio più in alto.

Esempio:



CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine dell'Era quando l'ultimo spazio della Capitale diventa non disponibile o se l'Era finale (7ª) è terminata.

RISOLVERE IL CONTINUUM

A questo punto i giocatori devono risolvere i problemi che hanno con la Linea temporale. Devono restituire le tessere Distorsione in sospeso per rimuoverle dalla Linea temporale.

I Lavoratori devono essere sulla colonna Lavoratori attivi e gli Esoscheletri vanno attivati per essere restituiti in questo modo. Queste restituzioni non contano come Viaggi nel tempo: i giocatori non usano Centrali energetiche per farlo, non guadagnano punti avanzando il segnalino di Viaggio temporale. Per ogni tessera Distorsione che il giocatore non è in grado di rimuovere dalla Linea temporale, perderà 2 Punti Vittoria.

CARTE OBIETTIVO COMUNE

Guardate le cinque carte Obiettivo comune sopra il tabellone principale. Ogni giocatore segna 3 PV per ciascuna delle condizioni raggiunte. In caso di parità, tutti i giocatori coinvolti totalizzano l'intero punteggio.

PUNTEGGIO TOTALE

Conta i punti provenienti da Edifici, Anomalie, Superprogetti, Viaggi temporali, Morale, Punti Vittoria, penalità della Linea temporale e Condizioni di fine gioco utilizzando il taccuino fornito.

Ogni singola scoperta scientifica vale 1 PV. Inoltre, un insieme di tre scoperte scientifiche con forme diverse (cioè cerchio, triangolo, quadrato, le icone NON devono corrispondere) vale 2 PV aggiuntivi per ogni set.

Esempio:



La Capitale del Sentiero con più PV diventa la nuova sede del Concilio Mondiale e quindi vince il gioco. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha più Acqua e, a seguire, quello con più risorse. Se ancora si è ancora in pareggio i giocatori condivideranno la vittoria - il Concilio ruoterà tra loro.

LE REGOLE SPESSE IGNORATE

- I Geni possono essere utilizzati come qualsiasi tipo di Lavoratore quando posizionati sugli spazi di azione, ma non possono essere spesi come un altro tipo di Lavoratore o inviati indietro nel tempo per rimuovere una tessera Distorsione.
- Ogni volta che pagherai un costo del Lavoratore di un'azione (in genere durante la creazione di Superprogetti), il Lavoratore può essere speso dalle colonne Lavoratori attivi o stanchi, ma i Lavoratori occupati (cioè attualmente in uno spazio d'azione) NON possono essere spesi.
- Quando un Lavoratore viene restituito per eliminare una tessera Distorsione spostando il segnalino Focus, può essere prelevato solo dalla colonna attivi (poiché è stato utilizzato come attivo in passato).
- L'unica volta in cui è possibile rimuovere una tessera Distorsione da una tessera Linea temporale passata restituendo la rispettiva risorsa è il momento in cui si sposta il Focus su tale Tessera. È possibile avanzare sul tracciato Viaggio temporale solo se si restituisce una tessera Distorsione pagando il rispettivo bene.
- Le tessere Distorsione sulla tessera Linea temporale attuale non possono essere rimosse tramite Centrale energetica, ma possono essere rimosse utilizzando le capacità di restituzione di alcuni Edifici, Anomalie e Superprogetti.



MODULO GIORNO DEL GIUDIZIO

Giocando il modulo Giorno del Giudizio, i giocatori possono davvero prendere il destino dell'umanità nelle loro mani. Svolgendo vari esperimenti, possono influenzare attivamente la catena degli eventi che conducono all'Impatto, il che può potenzialmente portare a mitigare completamente i suoi effetti. Tuttavia, non tutti i Sentieri condividono la visione di salvare la Terra dal secondo cataclisma, alcuni lo vedono piuttosto come un modo per superare il loro Sentiero rivale, una volta per tutte...

ESPERIMENTI E TRACCIATO GIORNO DEL GIUDIZIO

Le carte di Esperimento sono un'aggiunta importante al gioco principale e simboleggiano gli sforzi dei Sentieri per influenzare il tempo e l'effetto dell'Impatto in arrivo. Ogni carta Esperimento consiste in una condizione, un costo e una ricompensa in PV. Mentre sei in Focus, possono essere richiesti utilizzando la nuova azione Esperimento sul Tabellone principale. Ogni Esperimento garantisce PV al giocatore che lo ha rivendicato, nonché una possibilità di avanzare sul tracciato del Giorno del Giudizio secondo gli interessi del Sentiero - o per salvare la Terra mitigando il danno dell'Impatto, o per distruggerla. A seconda dei movimenti del tracciato del Giorno del Giudizio, i Sentieri possono guadagnare PV aggiuntivi per i loro Esperimenti e anche il momento dell'Impatto può cambiare.

CAMBIAMENTI NEL SETUP

1. Piazzare la tessera Impatto tra la quinta e la sesta tessera Linea Temporale (invece che tra la quarta e la quinta).
2. Una volta che la Linea temporale è stata disposta, piazzare una carta Esperimento Livello 1 a faccia scoperta sotto la prima tessera Linea Temporale, una carta Esperimento livello 1 coperta sotto ogni altra tessera della Linea temporale. Rimettere le carte rimaste nella scatola senza guardarle. All'inizio del gioco, la prima tessera Linea temporale dovrebbe avere sopra di sé un Superprogetto scoperto e sotto di sé una carta Esperimento Livello 1, mentre tutti gli altri Superprogetti ed Esperimenti dovrebbero essere coperti.

Esempio:



3. Piazzate il tabellone Giorno del Giudizio vicino al Tabellone principale. Consideratelo come parte del Tabellone principale. Piazzate i dadi Traiettorie sul relativo spazio su questo tabellone, e i segnalini "Salva la Terra" e "Distruggi la Terra" sulla loro rispettiva posizione iniziale sul tracciato Giorno del Giudizio.
4. Mischiate tutte le carte Esperimento Livello 2 e piazzate il mazzo coperto vicino al tabellone.
5. Prima di scegliere le 5 carte con le condizioni di fine gioco, aggiungete la carta "Più Esperimenti completati" alla riserva delle carte.

PLANCIA GIORNO DEL GIUDIZIO



Carta obiettivo comune



Dado Traiettorie

Segnalino "Distruggi la Terra"

Segnalino "Salva la Terra"

1 FASE DI PREPARAZIONE - MODIFICHE

Dopo aver scoperto il Superprogetto sopra la tessera dell'Era successiva, scoprite anche la carta Esperimento di Livello 1 sotto di essa. Quindi posizionate una carta Esperimento Livello 2 scoperta dall'alto della pila sotto ogni tessera linea temporale che non abbia Esperimenti sotto di essa.

Esempio:



NUOVA AZIONE - ESPERIMENTO

Il modulo Giorno del Giudizio introduce una nuova azione del tabellone: l'Esperimento. Quando esegui tale azione puoi richiedere una carta Esperimento se:

- è in **Focus** per te;
- raggiungi le **condizioni dell'esperimento**;
- **paghi il costo della carta Esperimento**.

Quando una carta Esperimento viene reclamata:



Punti Vittoria

Condizioni Carta

Costo Carta

1. **Rimuovi** dall'area della Linea temporale e mettila accanto alla tua plancia giocatore come promemoria.
2. **Ricevi il numero di segnalini PV** indicati sulla scheda Esperimento (2 o 3) e potenzialmente PV aggiuntivi a seconda della posizione sul tracciato Giorno del Giudizio.

3. Se giochi con il Sentiero Armonia o Dominanza, è **possibile spostare il segnalino "Salva la Terra" un passo in alto** sul tracciato Giorno del Giudizio.
4. Se giochi con il Sentiero Salvezza o Progresso è **possibile spostare il segnalino "Distruggi la Terra" un passo in basso** sul tracciato Giorno del Giudizio.

Abilità Lavoratore

- L'azione Esperimento può essere eseguita da qualsiasi Lavoratore.

L'Azione Esperimento non ha uno spazio esclusivo, è quindi possibile collocare qualsiasi numero di lavoratori su di esso.

TRACCIATO GIORNO DEL GIUDIZIO

Ogni volta che un giocatore conduce un Esperimento, può spostare il segnalino "Salva la Terra" un passo in alto oppure il segnalino "Distruggi la Terra" un passo in basso, a seconda del suo Sentiero. Dopo questo movimento, se esiste un valore di PV vicino allo spazio del tracciato associato al Sentiero che ha spostato il segnalino (vedi i simboli Sentiero nei quattro angoli), quel giocatore riceve quel numero di PV in aggiunta ai PV dell'Esperimento. Solo il giocatore che ha spostato il segnalino può guadagnare PV dal tracciato Giorno del Giudizio. I Sentieri Armonia e Salvezza ricevono maggiori quantità di PV per gli ultimi due passi in ogni direzione, mentre i Sentieri Dominanza e Progresso ricevono minore quantità di PV per i primi passi.

Esempio 1: Mossa del Sentiero Dominanza

Esempio 2: Mossa del Sentiero Armonia



IMPORTANTE: i giocatori non possono più effettuare alcun movimento sul tracciato Giorno del Giudizio dopo che:

- l'Impatto è avvenuto, oppure
- il segnalino "Salva la Terra" o "Distruggi la Terra" si trovano sullo spazio finale (superiore o inferiore) del tracciato Giorno del Giudizio.

Anche quando una di queste condizioni è verificata, gli Esperimenti possono ancora essere condotti per guadagnare PV.

6 FASE DI RIPRISTINO - CAMBIAMENTI

B) CONTROLLARE L'IMPATTO

Prima di risolvere un impatto potenziale, tirare i due dadi Traiettorie, quindi contare il numero totale di simboli (-) e (+):

- Sul risultato della traiettoria;
- Accanto agli spazi del tracciato Giorno del giudizio, dove sono attualmente i segnalini Salva la terra e "Distruggi la Terra".

Tre cose possono accedere in base al risultato:

1. **se ci sono più simboli (+) in totale rispetto a (-)**, spostare la tessera Impatto di 1 spazio a destra sulla linea temporale se possibile, l'impatto si verificherà un'Era dopo.
2. **Se in totale ci sono più (-) simboli rispetto a (+)**, spostare la tessera impatto di 1 a sinistra sulla Timeline -l'Impatto si verificherà un'era prima. Se questo spostamento determina che la tessera Impatto vada dietro l'Era corrente, non spostare la tessera.
3. **Se il numero di simboli (-) e (+) è uguale**, non spostare la Tessera Impatto



Example:
Move the Impact tile 1 space to the right.

IMPORTANTE: Se il segnalino "Distruggi la Terra" è sul punto più basso del tracciato Giorno del giudizio durante la fase controllo dell'Impatto, non tirare i dadi Traiettorie ma posizionare la tessera Impatto dopo tessera Linea temporale attuale (indipendentemente dalla sua posizione) e risolvere l'Impatto immediatamente..

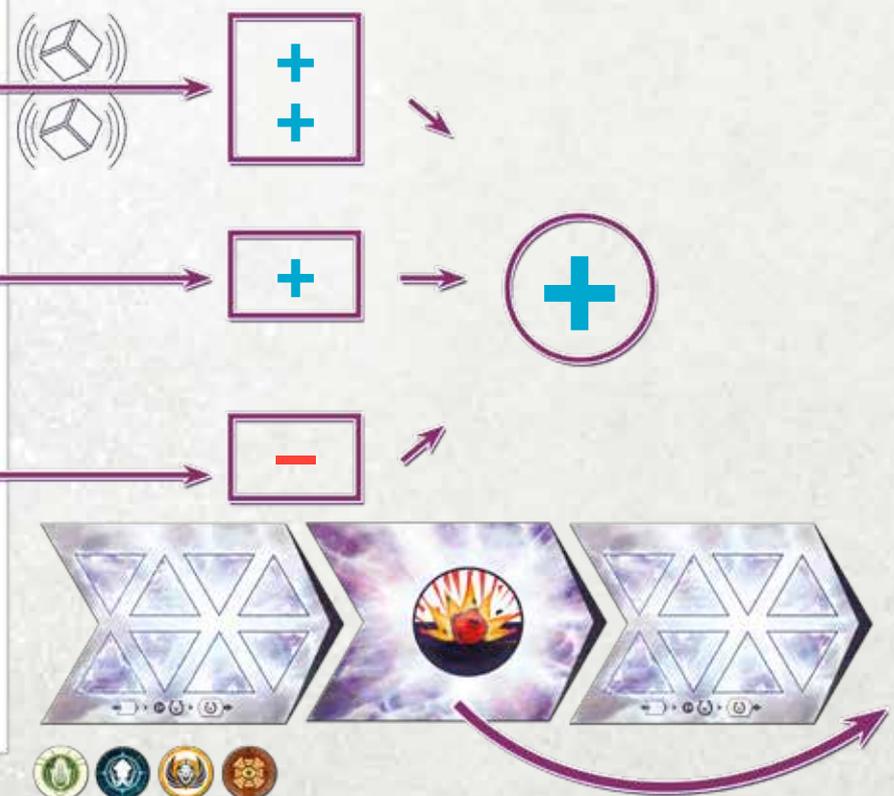
IMPORTANTE: Se il segnalino "Salva la terra" è sul punto più in alto del tracciato Giorno del giudizio, il danno Impatto per il presente è totalmente attenuato e il gioco è finito - procedere al punteggio finale.

Nelle partite in cui la Terra è salva, l'Impatto non viene mai risolto, quindi non ci sarà alcuna Evacuazione- cerca di adattare il tuo piano di gioco di conseguenza!

REGOLA FACOLTATIVA-ESPERIMENTI PIANIFICATI

Queste regole facoltative sono destinate ai giocatori che hanno già familiarità con il modulo Giorno del giudizio e preferiscono pianificare in anticipo le loro azioni Esperimento. .

- Posiziona la pila Esperimento livello 2 scoperte accanto al tabellone Giorno del giudizio(anziché coperte). La carta Esperimento di livello 2 sarà sempre visibile per tutti.
- Ogni qualvolta un giocatore reclama una carta Esperimento, sostituirla immediatamente con l'Esperimento Livello 2 dall'alto della pila finché non si esaurisce la stessa.
- Durante la fase di preparazione, non collocare nessuna carta esperimento di livello 2 sotto la linea temporale.





MODALITÀ SOLO: CHRONOBOT

LE MODIFICHE AL SETUP

Il Chronobot è una variante in solitaria per Anachrony, giocabile solo con il gioco base.

Fa' il setup per una partita da 2 giocatori, con il Chronobot come uno dei giocatori. Le seguenti modifiche si applicano al setup:

1. Il Chronobot riceve i suoi 6 Esoscheletri e 8 Tessere distorsione. Non riceve alcun bene di partenza (né lavoratori).
2. Lascia le carte obiettivo comune nella scatola.
3. Posiziona il tabellone Chronobot accanto al tabellone principale e posiziona i 6 segnalini Chronobot nelle 6 posizioni contrassegnate.
4. Il Chronobot è il primo giocatore nella prima era. Posiziona il suo Stendardo sul posto del primo giocatore.
5. Il giocatore può ancora scegliere di utilizzare sia il lato "A" che il lato "B" della sua plancia giocatore.

FASE PARADOSSO

Il Chronobot tira il dado paradossale per ultimo. Se ne guadagna un'anomalia, rimuove una delle tessere Distorsione dalla tessera Linea temporale in cui ha le

tessere distorsione (il più vecchio in caso di pareggio). Se guadagnasse un'anomalia quando ne son già presenti 3, non ne riceve un'altra e non rimuove Tessere distorsione.

FASE ATTIVAZIONE

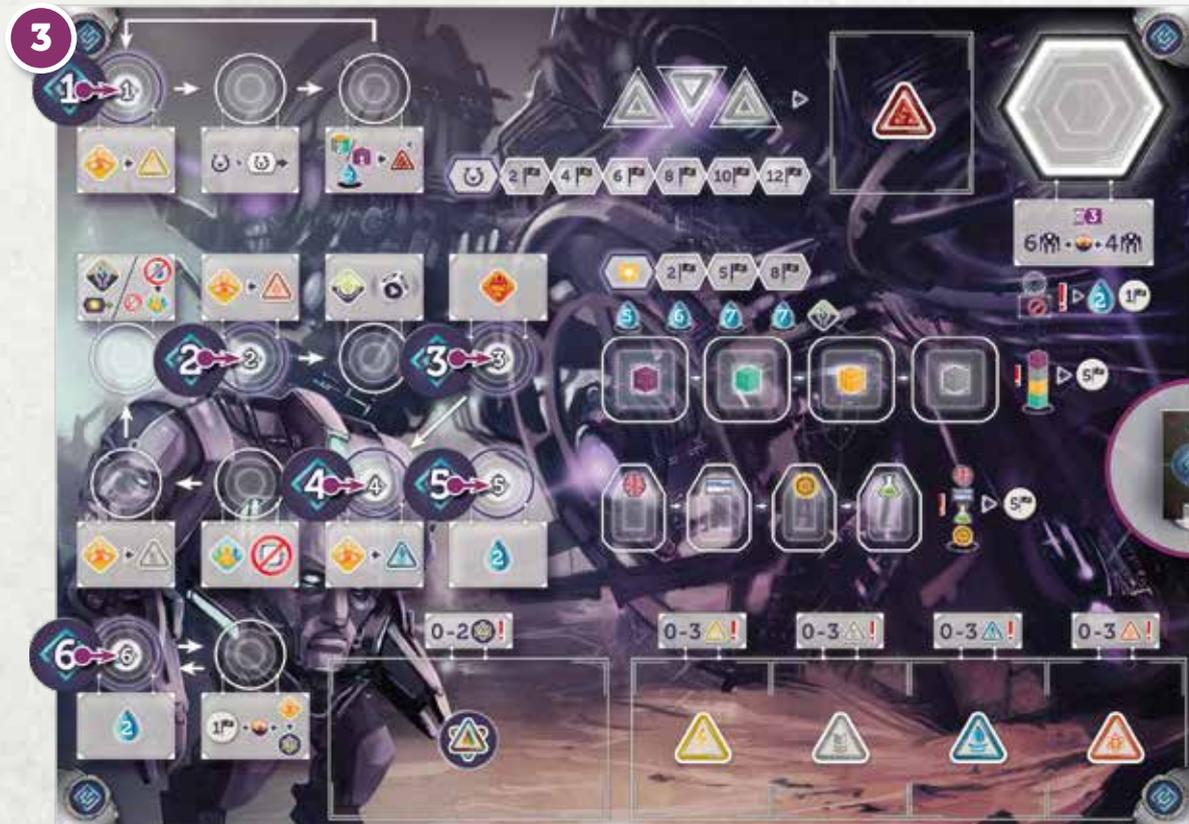
Nelle Ere Pre-Impatto, il Chronobot attivano sempre 6 Esoscheletri, mentre nelle Ere post-Impatto, ne attiva 4. Il Chronobot non guadagna né spende l'nucleo energetico. I segnalini Esoscheletro sono impilati l'uno sull'altro sullo spazio esagonale a destra in alto. .

FASE DISTORSIONE

La Fase Distorsione avviene nell'ordine di turno. Il giocatore sceglie 0-2 tessere distorsione da piazzare come di consueto. Per il Chronobot il giocatore tira il dado Paradossale. Posiziona tessere distorsione casuali per il Chronobot uguale al numero sui dadi Paradossale. Il Chronobot non ottiene nulla per le sue tessere Distorsione.

FASE AZIONI

Al turno del Chronobot, tirare il dado Chronobot. **Eseguire l'azione mostrata sopra o sotto il segnalino con quel numero, quindi avanzare il segnalino nella posizione successiva.** Se ci sono tre segnalini nella stessa posizione, avanzare quella con il numero più alto nella posizione successiva. Se il Chronobot non fa nulla, avanzare ancora il segnalino e prendere 2 Acqua e 1 Punto Vittoria.



Regole generali delle Azioni Chronobot:

- Il Chronobot **non utilizza Lavoratori per fare azioni** sul Tabellone principale, solo Esoscheletri vuoti.
- **Non paga mai i costi delle Azioni** e ignora tutto ciò che è stampato sugli spazi azione e sulle tessere Collasso. Si posiziona sempre sullo spazio Azione Capitale più in alto disponibile
- Se non ci sono spazi disponibili su un'Azione Capitale, il Chronobot **si colloca sulla prima azione disponibile del Concilio Mondiale.**
- **Se non è possibile eseguire un'azione riceverà 2 Acqua e 1 Punt2 Vittoria.**



Costruzione



Ciascuna delle azioni di costruzione del Chronobot è per un tipo di edificio (o Superprogetto) specifico. Quando utilizza l'azione Costruzione, il Chronobot seleziona sempre l'edificio con il valore di PV più alto. Se c'è un pareggio, lo sceglie nella pila secondaria. Se ha già 3 edifici del tipo che dovrebbe prendere, non costruisce nulla (ma mette un Esoscheletro sullo spazio Costruzione per bloccarlo e prende 2 Acqua e 1 PV come di consueto).



Quando costruisce un Superprogetto, il Chronobot prende quello con il più alto valore di PV (più vecchio in caso di pareggio). Se "Costruisci un Superprogetto" viene scelto prima dell'impatto al suo posto riceve 1 Punto di Vittoria e non piazza Esoscheletri. Se "Costruisci un Superprogetto" è stato scelto e il Chronobot ha già 2 Superprogetti non fa nulla (ma piazza un Esoscheletro per bloccare lo spazio Costruzione e prende 2 Acqua e 1 PV come di consueto).



Reclutare

Quando esegue l'azione Reclutamento, il Chronobot recluta un tipo di lavoratore che ancora non ha, seguendo l'ordine di priorità qui sotto. Non riceve il suo rispettivo bonus Reclutamento. Se questo tipo di lavoratore non è disponibile, ne prende un tipo disponibile seguendo l'ordine di priorità.



Una volta che ha almeno uno dei 4 tipi di lavoratore, ne scarta uno e guadagna 5 punti di vittoria.

Example 1:

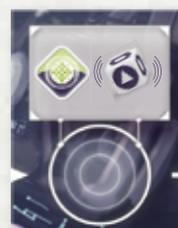


Example 2:



Ricerca

Quando si utilizza l'azione di ricerca, tirare solo il dado forma e prendere qualsiasi tessera di quella forma con icona indicata sul dado.



Risorse minerarie

Quando esegui l'azione Estrazione, il Chronobot prende sempre risorse che ancora non ha, seguendo

l'ordine di priorità qui sotto. Se questa risorsa non è disponibile, occorre una risorsa disponibile seguendo l'ordine di priorità



Una volta che ha almeno uno di tutti i 4 tipi di risorse, scarta uno di ciascuno e guadagna 5 punti di vittoria.

Esempio 1:



Esempio 2:



Fine del turno

Una volta che il Chronobot ha esaurito gli Esoscheletri nel suo turno successivo esegue un'azione Viaggio temporale se ha la possibilità, quindi passa. Se il giocatore passa prima, la fase Azione termina immediatamente, anche se il Chronobot non ha ancora esaurito gli Esoscheletri.

6 FASE DI RIPRISTINO

Recuperare gli Esoscheletri Chronobot insieme gli altri. Dopo l'Impatto voltare normalmente le tessere Collasso.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine del gioco non vengono valutate le carte obiettivo comune. Il Chronobot non perde PV per le sue tessere Distorsione rimaste sulla linea temporale. Valuta il solito Punto di Vittoria per Scoperta scientifica alla fine del gioco, oltre a 2 punti di vittoria aggiuntivi per ogni set di forme completo.

Viaggi temporali

Ogni volta che il Chronobot esegue l'azione "Viaggio Temporale", rimuove una delle tessere Distorsione nella tessera linea temporale con più Distorsioni (più vecchia se in pareggio) e avanza un passo sul tracciato Viaggi temporali. Il Chronobot non mette alcun Esoscheletro sullo spazio viaggio temporale.



Forza Lavoro/ Reclutamento

Se esegue l'azione "Forza lavoro", il Chronobot paga A secondo la sua posizione sul tracciato Morale, quindi avanza sul tracciato. Se non ha abbastanza A, esegue un'azione di reclutamento.



Rimuovi Anomalia

Se viene selezionata "l'eliminazione dell'anomalia", non viene posizionato l'Esoscheletro e il Chronobot scarta 1 Risorsa (in ordine di priorità: Titanio > Oro > Uranio > Neutronio) e 1 A, quindi rimuove un'anomalia. Se non ha un'anomalia o abbastanza acqua e / o risorse occorrono invece 2 Acqua e 1 Punto di Vittoria.



Evacuazione

Il Chronobot non esegue mai l'azione Evacuazione.

NOTE: Difficoltà opzionali di Chronobot

Principiante: Gioca con le regole standard Chronobot, ma ogni volta che il Chronobot non fa nulla, ottiene solo 2 Acqua invece di 2 Acqua e 1 Punto di Vittoria.

Normale: Gioca con le regole standard di Chronobot.

Esperto: Gioca con le regole standard di Chronobot, ma non utilizzare la tua capacità di Leader.



REGOLE OPZIONALI

VARIANTE – LINEA TEMPORALE ALTERNATIVA

Con questa variante di gioco si può aggiungere variabilità strategica alla fase Distorsione.



Dopo aver sistemato la linea del tempo, girate ogni tessera sul lato alternativo (lato color cremisi). Alcuni spazi Distorsione su questo lato hanno dei bonus o delle penalità quando saranno occupati.

Quando per un giocatore è il turno di rivelare e piazzare le sue tessere, deve farlo sui primi spazi vuoti disponibili nell'ordine indicato dalle frecce.

Se sceglie di posizionare contemporaneamente due tessere può scegliere piazzare per prima. Se una tessera distorsione viene piazzata su uno spazio con un bonus o una penalità, il giocatore riceve immediatamente quel bonus o penalità.

I seguenti bonus potranno apparire sulle tessere Linea temporale alternativa:



Messaggio motivazionale: guadagni 1 morale



Glorioso futuro: guadagni 1 Punto vittoria



Linea temporale parallela: ricevi un bene aggiuntivo di quello scelto con la tessera distorsione.



Stabilizzazione Frattura temporale: Rimuovi 1 Paradosso

Le seguenti penalità potranno apparire sulle tessere linea temporale alternativa:



Messaggio triste: Perdi 1 Morale



Riduzione frattura Temporale: guadagna 1 Paradosso

NOTA: quando, più tardi, restituisci una tessera distorsione su una linea temporale parallela tramite un viaggio del tempo, devi pagare solo ciò che hai preso nel passato (anche se ne ha ricevuti due quando ha piazzato la tessera distorsione).

VARIANTE – DRAFT DELLE RISORSE INIZIALI

Utilizzando il draft per stabilire i beni iniziali, i giocatori possono aggiungere più varietà attraverso le risorse iniziali del loro Sentiero ogni volta.

Durante il setup, **anziché dare a ciascun giocatore le risorse iniziali** disegnate sulla plancia Sentiero, ciascun giocatore avrà:

- 2 Scienziati (attivi)
- 1 Ingegnere (attivo)
- 2 Nucleo energetico
- 2 Acqua



poi, il numero di risorse contenute sulle **carte beni iniziali** per ciascun giocatore come di seguito:

- 8 in una partita a 2 giocatori
- 5 in una partita a 3 giocatori
- 4 in una partita a 4 giocatori



Dopo di che, ciascun giocatore sceglie una carta tra quelle in mano, la colloca di fronte a sé e passa le carte rimanenti al giocatore a destra. Ripetere questo processo finché ogni giocatore non ha scelto quattro carte. Rimetti le carte rimanenti nella scatola (8 in una partita a 2 giocatori e 3 in un gioco di 3 giocatori). Tutti i giocatori ricevono le risorse stampate sulle quattro carte scelte.

Infine, ogni giocatore somma i numeri in fondo alle carte scelte. Il giocatore con la somma più bassa sarà il primo giocatore nella prima era. Se c'è un pareggio, il giocatore con la carta più bassa sarà il primo giocatore.

VARIANTE

– DRAFT CARTE OBIETTIVO COMUNE

Con il draft delle carte obiettivo comune, i giocatori hanno più controllo su ciò che varrà ulteriori punti vittoria alla fine della partita.

Invece di selezionare in modo casuale 5 carte condizione di fine gioco:

- Distribuire 4 carte a ciascun giocatore in una partita a 2, quindi ognuno seleziona contemporaneamente due delle quattro e le rivela.
- Distribuire 2 carte a ogni giocatore in una partita da 3 e 4 giocatori, ognuno ne sceglie contemporaneamente una delle due e la rivela.

Infine, dalle carte non distribuite, sceglierne una (due in una partita a 3 giocatori) e aggiungetela alle carte raccolte in precedenza. I giocatori avranno ora 5 carte obiettivo comune per giocare.

APPENDICE

DETTAGLI DEGLI EDIFICI

Alla fine del gioco, ogni edificio vale un numero di punti vittoria stampati nell'angolo in basso a sinistra della tessera.

Abbreviazioni:

A - Acqua

U - Uranio

G - Oro

T - Titanio

N - Neutronio

PV - Punto Vittoria

x - Qualsiasi importo



Centrali energetiche:

101: Qualsiasi lavoratore: sposta il segnalino focus sulla tessera linea temporale precedente.

102-103: Qualsiasi lavoratore: spostare il segnalino focus su una tessera Era a 2 Ere precedenti di distanza dalla corrente.

104: Scienziato: Spostare il segnalino Focus fino a 2 Ere prima di quella attuale.

105-106: qualsiasi Lavoratore: Sposta il segnalino Focus fino a 3 Ere prima di quella attuale.

107: Qualsiasi lavoratore, Spendi 1 U: Sposta il segnalino Focus fino a 3 Ere prima di quella attuale. Ricevi 1 PV.

108: Scienziato (mantenuto motivato): Sposta il segnalino Focus fino a 2 Ere prima di quella attuale.

109: Scienziato, Spendi 1 N: sposta il segnalino Focus fino a 3 Ere prima dell'attuale. Ricevi 2 PV.

110: Qualsiasi lavoratore, Spendi 1 A: Sposta il segnalino Focus fino a 4 Ere prima di quella attuale.

111: Qualsiasi lavoratore: Sposta il segnalino Focus fino a 3 Ere prima di quella attuale. Quando costruisci questo edificio, puoi immediatamente restituire una delle tue tessere Distorsione dalla Linea temporale alla tua riserva (senza guadagnare PV).

112: Qualsiasi lavoratore, Spendi x A: Sposta il segnalino Focus fino a x Ere prima di quella attuale. Ricevi 1 PV.

113: Qualsiasi lavoratore, Spendi x T / U / G: Sposta il segnalino Focus fino a x Ere prima di quella attuale. Ricevi x PV.

114: Scienziato, Spendi 1 A: Sposta il segnalino Focus fino a 3 Ere prima di quella attuale, quindi ripetere questo processo.

115: Qualsiasi lavoratore, Spendi 1 G: Sposta il segnalino Focus fino a 3 Ere prima di quella attuale. Ricevi 1 PV.



Fabbriche:

201: Qualsiasi lavoratore (mantenuto motivato): Ricevi 2 T.

202: Qualsiasi lavoratore, spendi 1 A: Ricevi 3 T.

203: Qualsiasi lavoratore (mantenuto motivato), spendi 1 A: Ricevi 1 T / U / G.

204: Qualsiasi lavoratore (mantenuto motivato): Ricevi 1 G.

205: Qualsiasi lavoratore, spendi 1 A: Ricevi 2 G.

206: Qualsiasi lavoratore (mantenuto motivato): Ricevi 1 U.

207: Qualsiasi lavoratore, spendi 1 A: Ricevi 2 U.

208: Qualsiasi lavoratore, speso 1 G + 1 A: Ricevi 1 N + 1 PV.

209: Qualsiasi lavoratore, spendi 1 U + 1 A: Ricevi 1 N + 1 PV.

210: Ingegnere, Spendi 3 A: Ricevi 3 T / U / G o 1 N.

211: Ingegnere (mantenuto Motivato), Spendi 1 T: Ricevi 1 Nucleo energetico.

212: Ingegnere: Riceve 1 Nucleo energetico.

213: Ingegnere, Spendi 2 T / U / G: Ricevi 2 Nucleo energetico.

214: Ingegnere, spendi 3 A: Ricevi 2 Nucleo energetico.

215: Azione gratuita: Scambio 1 A per 1 T / U / G.



Supporto vitale:

301-302: Azione gratuita: Ricevi 1 A. Quando costruisci questo edificio, ricevi immediatamente 3 A.

303-304: Azione gratuita: Ricevi 2 A.

305-306: Qualsiasi lavoratore (mantenuto motivato): Ricevi 3 A

307-308: Amministratore: Ricevi 5 A.

309: Qualsiasi lavoratore, Spendi 1 N: Ricevi 8 A.

310: Qualsiasi lavoratore (muore nel ripristino): Ricevi 7 A

311-312: Passivo: Il costo dell'azione Forza lavoro, A, è dimezzato, arrotondato per eccesso.

313: qualsiasi lavoratore (mantenuto motivato), Spendi 1 U: Ricevi 6 A + 1 PV.

314: qualsiasi lavoratore (mantenuto motivato), Spendi 1 G: Ricevi 6 A + 1 PV. 315: Quando costruisci questo edificio, ricevi immediatamente 8 A.



Laboratori:

401: Passivo: aumenta l'intervallo delle vostre centrali energetiche di 1.

402: Passivo: la portata delle vostre centrali energetiche è aumentata di 2.

403: qualsiasi lavoratore (mantenuto Motivato), Spendi 1 Nucleo energetico: Ricevi 1 Esoscheletro attivo.

404: **Scienziato:** restituisci 1 paradosso dalla plancia giocatore alla riserva generale.

405: **Passivo:** È possibile ricevere un ulteriore Paradosso prima di prendere un'anomalia.

406: **Passivo:** Ogni anomalia vale 2 PV aggiuntivi (riducendo la penalità totale dei PV).

407: **Scienziato:** Restituisci una delle tessere Distorsione dalla Linea temporale alla tua riserva personale (senza guadagnare PV).

408: **Qualsiasi lavoratore (l'amministratore è mantenuto motivato):** sposta tutti i tuoi lavoratori dalla tua colonna lavoratori stanchi a quella attivi.

409: **amministratore (mantenuto motivato), Spendi 2 A:** Ricevi uno scienziato o un Ingegnere (attivo).

410: **amministratore (mantenuto motivato), Spendi 2 A:** Ricevi un Genio (attivo).

411: **Passivo:** Quando esegui l'azione di ricerca, puoi pagare 1 A per impostare 1 dado aggiuntivo sulla faccia di tua scelta anziché lanciarlo.

412: **Qualsiasi lavoratore, Spendi 1 T / U / G:** Ricevi 2 PV.

413: **Qualsiasi lavoratore:** Ricevi 1 A e 1 PV.

414: **Azione gratuita:** Ricevi 2 PV e un paradosso.

415: **Scienziato (muore durante il Ripristino):** Ricevi 2 A e 2 PV.

DETTAGLI SUI SUPERPROGETTI



Ogni Superprogetto ha un costo in risorse e in scoperte scientifiche stampato sul lato destro della Tessera. I costi lavoratore possono essere pagati con lavoratori stanchi o attivi.

Alla fine del gioco, ogni Superprogetto vale una serie di Punti Vittoria indicati nell'angolo superiore sinistro della Tessera.

Campo anti-gravità: passivo: riduce il costo totale di ciascuna delle azioni di Costruzione di un ulteriore T, U o G (a scelta).

Archivio delle Ere: Passivo: Ogni passo sul tracciato viaggi temporali vale +1 PV al termine della partita.

Catino della clonazione: qualunque lavoratore: Ricevi un lavoratore dello stesso tipo di lavoratore nella colonna Stanca.

Stabilizzatore di Continuum: Immediatamente quando è stata costruita: recupera fino a tre delle tessere Distorsione posizionate fino a tre tessere linea temporale. Non avanzare sul tracciato dei viaggi temporali.

Convertitore Materia Oscura: azione gratuita, perdi 1 lavoratore: guadagni 1 genio, 1 neutrino o 1 Nucleo energetico.

Exocrawler: Azione gratuita: Puoi mettere uno dei tuoi Lavoratori in un Esoscheletro attivato su uno spazio Esagono o uno spazio Esagono Riserva sul tabellone principale ed eseguire un'azione.

NOTA: con Exocrawler, è possibile praticamente eseguire 2 azioni nello stesso round, una delle quali come azione Azione principale.

Gran Serbatoio: Passivo: Il costo totale A della tua azione è ridotto di 1 in ciascuno dei tuoi turni azione

Centro di ricerca di Neutronio: Immediatamente quando costruito: è possibile eseguire due azioni di ricerca standard.

Condizionatore terre desolate: Qualsiasi lavoratore, Spendi 2 A: Puoi eseguire una normale azione di Reclutamento, Ricerca o Costruzione.

NOTA: Le restrizioni e i bonus del lavoratore sono applicati comunque. Ad esempio, ricevi ancora uno sconto di 1 T quando scegli di Costruire con un ingegnere e non puoi scegliere la ricerca con un amministratore.

Acceleratore di particelle: Azione gratuita: Scambiate qualsiasi 2 T / U / G per 1 N o 1 U per qualsiasi 2 T / U / G.

Camaleonte Quantico: Geni: Scegli ed esegui un'azione lavoratore di qualsiasi Superprogetto o edificio costruito da qualsiasi giocatore. Il costo dell'Azione deve essere pagato di conseguenza e le regole di ripristino dell'azione scelta si applica anche al tuo Lavoratore.

Capsule di salvataggio: passivo: la condizione di evacuazione base è considerata completata indipendentemente dal suo progresso.

NOTE: Dopo la creazione delle capsule di salvataggio è possibile eseguire l'azione Evacuazione. Quando lo fai, guadagna i punti per la condizione di Evacuazione base come se l'avessi completata.

Endorfine sintetiche: passive: non si ottengono PV negativi per il morale basso alla fine del gioco. Non si perdono lavoratori quando si utilizza l'azione Costringere i lavoratori sul punto più a sinistra della tracciato del Morale.

Trivellazione tettonica: Passivo: Quando si esegue l'azione Risorse Minerarie è possibile richiedere un ulteriore T, U o G dalla riserva.

Turismo temporale: Azione gratuita: Sposta il segnalino Focus fino a 3 Ere prima dell'attuale Tessera Era.

Il Piano definitivo: Passivo: Ogni Superprogetto che hai costruito (incluso questo) vale 3 PV al termine della partita.

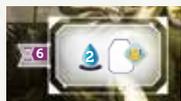
Nuclei di uranio: Azione gratuita: Ricevi un Esoscheletro attivo.

Società del benessere: Amministratore, Spendi 1 A: Muovi 1 passo avanti sul tracciato Morale.

ABILITÀ DEI LEADER



Patriarca Haulani: *Carisma ispiratore (azione gratuita):* può piazzare uno dei suoi lavoratori attivi in uno spazio lavoratore sulla plancia giocatore ed eseguire un'azione.



Matriarca Zaida: *Grazia Salvatrice:* durante la fase di recupero dei lavoratori, può pagare 2 A per reclutare un lavoratore di sua scelta rimanente negli spazi di reclutamento. Non Ricevi il bonus Recluta associato a quello spazio.



Capitan Wolfe: *Idronuclei:* durante la fase di attivazione, può scambiare ogni volta un nucleo energetico per 2 acqua o 2 acqua per 1 nucleo energetico.



Cacciatrice di tesori Samira: *Caccia al tesoro:* Durante la fase di Ripristino, può prendere 1 Risorsa rimasta nella miniera, quindi scegliere di pagare 2 A e Riceverne un'altra.



Padron Valerian: *Intelligenza Artificiale Esoscheletro (Azione gratuita):* quando mette in gioco un Esoscheletro attivato durante questo turno d'azione, può farlo senza utilizzare un lavoratore in esso. Quando esegui un'Azione, tratta questo Esoscheletro come se fosse stato inserito uno Scienziato.



Bibliotecaria Cornella: *Ricerca focalizzata:* Quando si esegue l'azione di ricerca, può pagare 1 A per impostare un ulteriore dado su una faccia a scelta anziché lanciarlo.



Pastore Caratacus: *Immischiarsi con il tempo (azione gratuita):* Scegliere se -Ricevere 2 acqua e un paradosso, -o pagare 2 acqua e restituire 1 paradosso dalla plancia giocatore alla riserva. .



Alta Sunwalker Amena: *Esoscheletri induriti:* Quando risolvete l'Impatto, non coprire nessuno degli spazi Esoscheletro con le Tessere Spazio non disponibile.

CARTE OBIETTIVO COMUNE



I giocatori con **più Lavoratori** alla fine del gioco ricevono 3 PV.



I giocatori con **più Acqua** alla fine del gioco ricevono 3 PV.



I giocatori con **più scoperte scientifiche** alla fine del gioco ricevono 3 PV.



I giocatori con **più spazi edificio occupati** alla fine del gioco ricevono 3 PV (le anomalie non concorrono in questo punteggio).



I giocatori con **il segnalino Morale più vicino alla fine del tracciato** (cioè il Morale più alto) alla fine del gioco Riceve 3 PV



I giocatori con **la somma dell'intervallo nei viaggi temporali più alta** alla fine del gioco ricevono 3 PV.

NOTA: I laboratori #401 e #402, e il Superprogetto Turismo Temporale contribuiscono anche a questo totale. Le centrali energetiche con una X nella loro gamma contano come 1 in questa somma.



I giocatori con i **più Superprogetti** alla fine del gioco ricevono 3 PV.



I giocatori con **più Viaggi temporali riusciti (tracciato Viaggi temporali più alto)** alla fine del gioco riceveranno 3 PV.



I giocatori con **più esperimenti più completati** alla fine del gioco ricevono 3 PV. Questa scheda viene utilizzata solo quando si gioca con il modulo Giorno del giudizio.

TESSERE COLLASSO

I bonus delle tessere Collasso si applicano sempre **in aggiunta** alla rispettiva azione standard.

Costruzione



Ridurre il costo totale di questa azione di Costruzione di un ulteriore T, U o G (a scelta).



Ridurre il costo totale di questa azione di un ulteriore N.



Se si costruisce un edificio (non un Superprogetto) con questa azione sul primo / secondo / terzo spazio azione, si Riceveranno 1/2/3 PV.



Se si costruisce un Superprogetto (non un edificio) con questa azione, riceverai altri 2 PV.



È possibile eseguire un'azione aggiuntiva di Costruzione.

Reclutamento



Ricevi il bonus di reclutamento associato al Lavoratore reclutato una volta addizionale. Se recluti un genio, puoi scegliere un bonus diverso per la seconda volta.



Ricevi un' Eso scheletro attivato in aggiunta al lavoratore reclutato.



Ottieni 1 morale oltre al lavoratore reclutato.



Dopo aver reclutato il lavoratore, spostare tutti i Lavoratori dalla colonna stanchi alla colonna attivi.



Puoi prendere un'altra azione di reclutamento.

Ricerca



È possibile impostare la faccia del secondo dado con una a vostra scelta quando si esegue l'azione di ricerca.



Ricevi 2 PV oltre a questa azione di ricerca.



Dopo aver eseguito l'azione di ricerca, puoi eseguire un'azione Costruzione aggiuntiva. Puoi costruire un Superprogetto solo con questa azione. Se la esegui con un genio, potresti trattarlo come ingegnere per l'azione Costruzione.



Puoi restituire fino a 2 paradossi dalla tua plancia giocatore oltre all'azione di ricerca. .



Puoi eseguire un'azione di ricerca supplementare.

CONDIZIONI DI EVACUAZIONE

Ogni Sentiero dispone di due diverse condizioni di evacuazione e ogni condizione è costituita da due parti:

- la **condizione di base** descrive le attività che il giocatore deve avere per poter intraprendere l'azione Evacuazione e il numero di PV che vale in sé (indipendentemente dalla Ricompensa aggiuntiva).
- La parte di **ricompensa aggiuntiva** che premia le attività specifiche con il relativo rapporto di PV. Il giocatore riceve PV aggiuntivi in base alla quantità di volte che soddisfa quell'attività specifica quando viene eseguita l'azione Evacuazione, questi punti si calcolano in aggiunta ai PV della condizione base.



SENTIERO DELL'ARMONIA

Benessere e Prosperità

Condizione di base: avere 3 edifici Supporto Vitale per Evacuare (2 PV).

Ricompensa aggiuntiva: la tua azione Evacuazione vale 3 PVs aggiuntivi per ogni coppia Geni + G che hai quando fai l'azione. Nel computo si



contano anche i Geni stanchi e quelli occupati

Rinascita della Natura



Condizione di base: avere almeno 6 spazi edificio occupati per evacuare (2 PV).

Ricompensa aggiuntiva: l'azione Evacuazione vale 3 PV aggiuntivi per ogni coppia Edificio + Amministratore che hai quando fai l'azione. Anche gli amministratori stanchi e occupati contano.



SENTIERO DELLA DOMINANZA

Rivoluzione Industriale



Condizione di base: avere 3 fabbriche per Evacuare (5 PV).

Ricompensa aggiuntiva: l'azione Evacuazione vale 2 PV aggiuntivi per ogni coppia Ingegnere + Titanio che hai quando fai l'azione. Anche gli ingegneri stanchi e occupati contano.



Potere dell'unità

La condizione base: avere il massimo morale per Evacuare (3 PV).

Ricompensa aggiuntiva: la tua azione Evacuazione vale 1 PV aggiuntivo per ogni lavoratore che hai quando la esegui. Anche i lavoratori stanchi e occupati contano.



SENTIERO DEL PROGRESSO

Superiorità tecnologica



Condizione di base: Hai 3 Laboratori per Evacuare (5 PV).

Ricompensa aggiuntiva: la tua azione Evacuazione vale 2 PV aggiuntivi per ogni coppia scienziato + scoperta scientifica che possiedi quando tu esegui l'azione Evacuazione. Contano anche gli scienziati stanchi e occupati.



Vertice dell'umanità

Condizione di base: avere almeno 8 A per Evacuare (3 PV).

Ricompensa aggiuntiva: l'azione Evacuazione vale 4 PV aggiuntivi per ogni Superprogetto che hai quando Evacuate.



SENTIERO DELLA SALVEZZA

Potenza travolgente



Condizione di base: avere 3 centrali energetiche per evacuare (3 PV).

Ricompensa aggiuntiva: l'azione Evacuazione vale 3 PV aggiuntivi per ogni Neutronio che hai quando si fa l'azione.

Padroni del tempo



Condizione di base: Avere almeno 2 Anomalie per Evacuare (6 PV).

Ricompensa aggiuntiva: la tua azione Evacuazione vale 2 PV aggiuntivi per ogni coppia Segnalino Distorsione non utilizzata + Uranio che hai quando esegui l'azione (le tessere Distorsione non utilizzate sono quelle che non sono sulla linea temporale).

CARTE ESPERIMENTO

Le carte esperimento vengono utilizzate solo quando si gioca con il modulo Giorno del Giudizio. Possono essere richieste con l'azione Esperimento per fare PV quando sono in focus. Ogni esperimento ha una condizione che deve essere soddisfatta e un costo che deve essere pagato per essere richiesto.



ESPERIMENTI DI LIVELLO 1 (valgono 2 PV ciascuno):

Ricerca Intelligenza Artificiale

Condizione: avere una scoperta scientifica con l'icona tecnologia.

Costo: Spendi 1 T / U / G.

Esaminare la condizione di distorsione temporale

Condizione: avere una scoperta scientifica con l'icona Viaggio temporale

Costo: Spendi 1 T / U / G.

Aggiornamento dell'impianto idrico

Condizione: avere un edificio centrale energetica e uno supporto vitale.

Costo: Spendi 2 A.

Sistema di missili interstellari

Condizione: avere una scoperta scientifica con l'icona Guerra.

Costo: Spendi 1 T / U / G.

Miglioramento del Supporto Vitale

Condizione: avere una scoperta scientifica con l'icona società.

Costo: Spendi 1 T / U / G.

Meccanica Quantistica

Condizione: avere un Edificio Laboratorio e uno Fabbrica.

Costo: Spendi 2 A.

Genotipo resistente

Condizione: avere una scoperta scientifica con l'icona genetica.

Costo: Spendi 1 T/U/G.

Cambio Acqua-Gas

Condizione: avere un edificio Laboratorio e uno Supporto vitale.

Costo: Spendi 2 A.

Singularità Tecnologica

Condizione: avere un edificio Centrale energetica e uno Fabbrica.

Costo: Spendi 2 A.

Dottrina di protezione della linea temporale

Condizione: avere almeno 6 tessere Distorsione non utilizzate.

Costo: guadagnare un paradosso.



ESPERIMENTI DI LIVELLO 2

(valgono 3 PV ciascuno):

Studi Alieni

Condizione: avere almeno 3 scoperte scientifiche (qualsiasi).

Costo: Spendi una scoperta scientifica (qualsiasi).

Aumentare le fratture temporali

Condizione: avere almeno 8 PV dal tracciato Viaggio temporale (cioè almeno 4 viaggi temporali riusciti).

Costo: Spendi 1 U e 2 A.

Misure di austerità

Condizione: Non avere Morale negativo.

Costo: perdere 1 morale.

Sistema di Caste

Condizione: avere almeno 1 scienziato, 1 ingegnere, 1 amministratore e 1 genio. Altri Geni non contano come uno degli altri tre tipi.

Costo: perdi 1 lavoratore (qualsiasi), spendi 2 A.

Protocollo di coordinamento Coloniale

Condizione: avere almeno 5 edifici.

Costo: perdere un amministratore (può essere nella colonna stanchi).

Incidente fortunoso

Condizione: Avere un Superprogetto.

Costo: Perdere 1 Genio (può essere stanco).

Mente Alveare

Condizione: avere almeno 8 lavoratori.

Costo: Spendi 1 G e 2 A

Sistemi di irrigazione

Condizione: avere almeno 10 A.

Costo: Spendi 4 A.

Mappatura dell'entroterra

Condizione: avere almeno tre Esoscheletri attivati (sulla plancia giocatore).

Costo: Spendi 1 Nucleo energetico.

Universo tascabile

Condizione: avere un'anomalia.

Costo: Guadagna 2 Paradossi.

SCHEDE GIOCATORE ASIMMETRICHE – LATO "B"

Mentre il lato di "A" di ogni scheda del giocatore è identico, il lato "B" è leggermente diverso per ogni Sentiero per meglio riflettere i loro punti di forza e le loro debolezze.

Prima del set-up, i giocatori possono accordarsi per utilizzare solo il lato "A", o solo il lato "B" delle loro plance giocatore.

Di seguito è riportato un elenco delle differenze dei lati "B" di ogni plancia giocatore comparato al suo lato "A".



SENTIERO DELL'ARMONIA

Spazi Esoscheletro: Su due dei tre Spazio inferiori, è possibile pagare 3 Acqua anziché un Energia di Base per alimentare un Esoscheletro. Al termine della fase di accensione, si riceve 2 Acqua per ogni Spazio non utilizzato. Dopo l'impatto, anche lo Spazio inferiore centrale viene distrutto.

Morale & Forza lavoro: Si inizia un passo più basso sul tracciato Morale. Il tracciato Morale va da -4 PV a 8 PV. Quando esegui l'azione Forza lavoro e hai il Morale al massimo, ricevi 3 PV invece di 2.

Costo degli Edifici: I primi edifici di supporto vitale e della fabbrica costano 1 A aggiuntivi ciascuno.

Altro: Ogni volta che ottieni un'anomalia, puoi scegliere di perdere uno dei tuoi edifici, Rimettendoli nella parte inferiore della rispettiva pila.



SENTIERO DELLA DOMINANZA

Spazio Esoscheletro: Al termine della fase di Attivazione, non si riceve l'acqua per i restanti Spazi vuoti.

Morale & Forza lavoro: L'azione Forza lavoro è gratuita e costa rispettivamente 4/4/4/4/5/5/5. I tre passi più in basso sul tracciato del Morale valgono rispettivamente -3/-2/-1 PV.

Costo degli Edifici: Il secondo posto della centrale energetica e il terzo posto della fabbrica costano 1 G in meno ciascuno. Il secondo posto del Supporto vitale costa 1 U di meno.

Altro: Gli ultimi tre passi sul tracciato del viaggio temporale valgono 12 PV ciascuno. Puoi costruire Superprogetti su qualunque dei due punti edificio adiacenti vuoti sulla plancia giocatore.



SENTIERO DEL PROGRESSO

Spazio Esoscheletro: Sui tre Spazi inferiori, è possibile pagare 1 T / U / G invece di un Nucleo energetico per attivare un Esoscheletro .

Morale & Forza lavoro: i tre passi finali del tracciato Morale vale 3/5/7 PV ciascuno, ma l'azione di Forza lavoro su questi passi costa rispettivamente 7/8/8 A. Un amministratore che esegue l'azione di Forza lavoro non è mantenuto Motivato.

Costo degli Edifici: Il primo spazio edificio di Centrale energetica costa 1 G aggiuntiva. Il primo spazio di supporto vitale costa un ulteriore U.

Altro: Quando si utilizzano gli scienziati per eseguire Azioni lavoratore nelle centrali energetiche, nelle Fabbriche e nei Laboratori, vengono mantenuti motivati. Hai bisogno di un Paradosso aggiuntivo per guadagnare un'anomalia. I primi tre passi del tracciato Viaggio temporale valgono 1/2/4 PV ciascuno.



SENTIERO DELLA SALVEZZA

Spazio Esoscheletro: Devi pagare 1 T/U/G per attivare un Esoscheletro nei due Spazi di sinistra. Devi pagare 1 Energia di Base per alimentare un Esoscheletro sui due spazi di destra. L'attivazione degli Esoscheletri sui due Spazi medi è libera.

Morale & Forza lavoro: si inizia un passo in avanti sul tracciato del Morale. Il percorso del Morale va da -8 PV a 4 PV.

Costo degli Edifici: Il secondo spazio edificio delle centrali energetiche costa 1 G in meno. Il terzo laboratorio costa 1 N, 2 T e 2 A.

Altro: Gli ultime quattro passi sul tracciato Viaggi temporali vale 12/14/16/20 PV ciascuna. Puoi porre le anomalie su qualsiasi spazio edificio vuoto sulla plancia giocatore.



RINGRAZIAMENTI

GAME DESIGN

Dávid Turczi

con

Viktor Peter (Game Design & Sviluppo)

e

Richard Amann (Sviluppo del gioco & Direzione creativa)

ARTWORK

Villő Farkas (Direzione artistica, Graphic Design)

Lacza Fejes (Illustrazione delle plance, Concept degli Esoscheletri, Illustrazione delle carte)

János Kiss (Illustrazione delle carte)

Márton Gyula Kiss (Illustrazione delle carte)

László Szabados (Illustrazione delle carte)

Péter Meszlényi (Concepts dei Leader)

Laslo Forgach (3D artist)

Inngraphic (Concetti delle capitali dei Sentieri)

MANUALE DI GIOCO

Scritto da

Viktor Péter

Dávid Turczi

Adattato da

Villő Farkas

Juci Szakacs

Proofreading

Lutz Pietschker

Lars Frauenrath

Fabien Allois

Jesús Sánchez López

...e gli innumerevoli sostenitori

PLAYTESTER

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

...e molti di più sia in UK che in Ungheria

Quasi 100 membri del nostro gruppo di PnP Beta Test su Slack, con uno speciale ringraziamento a Alex Kazix, Santi Jorde Martin, Chad McCallum and Steven Scotherns

Tutte le persone del **Board Game Café** e **Anduril's Flame Club**, e i pionieri che hanno giocato la versione su Tabletopia e ci han dato eccellenti feedback

RINGRAZIAMENTO DEI DESIGNER

David vorrebbe dedicare questo gioco a **Wai-ye**, che gli ha mostrato il sentiero dell'armonia.

Uno speciale ringraziamento a **Katy and James Faulkner**, che hanno giocato le versioni migliorate progressivamente negli ultimi 3 anni – Quando cominciarono era quasi ingiocabile ma sono andati avanti.

grazie a **Mihály Vincze** per aver dato l'ispirazione a diventare un Game designer, e per le discussioni circa un potenziale gioco sui viaggi nel tempo; e grazie a Kate Nimmerfroh per l'aiuto anche se non era dovuto.

RINGRAZIAMENTO SPECIALE

4469 straordinari sostenitori su Kickstarter per aver assicurato il futuro di Anachrony,

Richard Ham di Rahdo Runs Through, **Ryan LaFlamme** di the Cardboard Republic, **Tony Mastrangeli** di Board Game Quest e **Péter Csuka** di Dice & Sorcery per le belle recensioni,

Benoit Guillet per aver radunato più di 100 sostenitori francesi,

Rebecca e **Sven Stratmann** per aver radunato più di 100 sostenitori tedeschi,

Herbert Szekely per essere il nostro Ambasciatore americano,

Péter Csaba from Dropby Digital per la creazione del mondo digitale di Anachrony,

Viktor Csete per l'alta qualità dei prototipi e del design delle fustelle,

Alex Li per il design il Superprogetto Il piano finale,

Scott Dillon per il design della carta L'avventura del creatore del tempo (contenuto nel pacchetto "Exosuit Commander")

GRAZIE!

C'È PIÙ IN ANACHRONY!

Visita mindclashgames.com e porta il tuo gioco al livello successivo con il pacchetto "Exosuit Commander". Questa espansione



contiene 30 miniature Esoscheletro altamente dettagliate e di super-dimensioni, e due interi moduli di gioco per Anachrony

Copyright, 2017, Mindclash Games e i suoi affiliati. Anachrony, il logo Anachrony, Mindclash Games, il logo Mindclash Games sono tutti registrati da GMH Games. 2017. Tutti i diritti sono riservati ai loro rispettivi proprietari.

Non adatto ai bambini sotto i 36 mesi a causa delle parti molto piccole. I componenti possono essere diversi da quelli mostrati nelle foto.

Questo prodotto non è un giocattolo. Non destinato all'uso di persone di 15 anni o più giovani..

Mindclash Games si trova a 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA, 92620 e può esser contattata tramite info@mindclashgames.com.



ICONS EXPLAINED

Lavoratori

-  Scienziato
-  Amministratore
-  Ingegnere
-  Genio
-  Lavoratore (qualunque)
-  Lavoratore attivo
-  Lavoratore Stanco
-  Perdere un lavoratore
-  Lavoratore che rimane motivato al ripristino
-  Lavoratore che muore al ripristino

Risorse

-  Titanio
-  Oro
-  Uranio
-  Neutronio
-  Titanio, Oro o Uranio
-  Acqua
-  Nucleo energetico

Edifici

-  Centrali Energetiche
-  Fabbriche
-  Supporto vitale
-  Laboratori
-  Qualunque edificio
-  Superprogetto

Azioni

-  Risorse minerarie
-  Costruire
-  Reclutare
-  Ricerca
-  Acqua purificata
-  commerciare con i Nomadi
-  Esperimento
-  Concilio Mondiale
-  Forza lavoro/ Costringere
-  Evacuazione

-  Paradosso
-  Anomalie
-  Scoperte scientifiche
-  Punti vittoria
-  Sistema il Dado
-  Tira il dado
-  Impatto (indica gli effetti dopo l'impatto)
-  Avanza il segnalino marcatore temporale
-  Guadagnare Morale
-  Perdere Morale
-  Effetto Singolo
-  Primo Giocatore
-  Attenzione
-  Qualunque

-  Spendi/perdi
-  Esoscheletri
-  Recupera tessere distorsione (con il segnalino Focus)
-  Recupera tessere distorsione (senza il segnalino Focus)
-  sposta il focus Focus
-  Numero della fase di gioco
-  Obiettivi comuni
-  Chronobot
-  Modulo Giorno del giudizio
-  Bonus reclutamento
-  Spazio non disponibile
-  Spazi Edificio
-  Giocatore (in quattro colori)
-  Tutti i giocatori
-  Condizioni
-  Non disponibile
-  Scambia
-  Solo con



MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com