

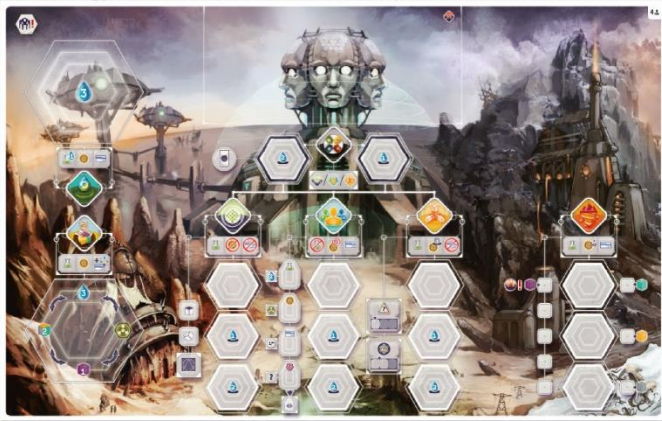


**ANACHRONY**

**SPELREGELS**



# SPELONDERDELEN



1x (Centraal) Speelbord



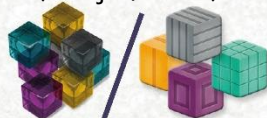
4x1 Spelersborden

## Werknemers



- 25x Wetenschapper
- 25x Ingenieur
- 15x Beheerder
- 15x Genie

## Grondstoffen (blokjes/fiches)



- 15x Neutronium (paars)
- 20x Goud (geel)
- 20x Uranium (groen)
- 25x Titanium (grijs)



24x Fiches Energiebronnen



66x Fiches Overwinningspunten (30x 5 OP, 35x 1 OP en 1x -3 OP)

## Water



- 20x "1 water" (lichtblauwe druppels)
- 10x "5 water" (donkerblauwe druppels)

**BELANGRIJK:** In het onwaarschijnlijke geval dat de algemene voorraad water of een type grondstof / werknemer opgebraakt, zijn water/grondstof/werknemer tijdelijk NIET beschikbaar totdat de algemene voorraad weer wordt aangevuld.

Indien je een niet-beschikbare werknemer in de werfreserve of grondstof in de delfvoorraad zou hebben moeten plaatsen, laat je deze plek leeg.

# Spelersmateriaal



4x1 Dubbelzijdige Pad-borden



4x6 Zeshoekige exopak-fiches



4x1 Dubbelzijdige spelershulpkaarten



4x2 Leiderkaarten



4x1 Startspelervandel met plastieken voet



4x2 Fiches Tijdreizen & Moreel



4x8 Pad-fiches



4x9 Warp-tegels (3x werknemers, 4x grondstoffen, 1x "2 water", 1x opgeladen exopak)



**4x15** Gebouwtiegels (*centrales, fabrieken, levensonderhoudsystemen, labo's*)



**11x** Werfreservekaarten  
**11x** Delfvoorraadkaarten



**12x** Dubbelzijdige tijdslijntiegels  
**1x** Tegel *Inslag*



**18x** Superprojecttegels



**2x** Research dobbelstenen



**1x** Paradox dobbelsteen



**1x** Dubbelzijdige actietegel *Evacuatie*



**12x** Anomalietegels



**3x15** Tegels *Doorbraken*



**15x** Tegels *Instortende hoofdstad*



**9x** Tegels *Niet beschikbaar*



**8x** Eindspelvoorwaardekaarten



**16x** Startgrondstoffenkaarten



**1x** Scoreboekje



**16x** Fiches Paradox

### SPELONDERDELEN DOOMSDAY-MODULE



**1x** Doomsday speelbord



**10x** Niveau 1 Experimenten

**10x** Niveau 2 Experimenten



**1x** Eindspelvoorwaardekaart



**2x** Traject dobbelstenen



**1x** Fiche *Aarde redden*

**1x** Fiche *Lot bezegelen*

### SPELONDERDELEN CHRONOBOT



**1x** Chronobot speelbord



**1x** Chronobot-vaandel



**6x** zeshoekige exopak-fiches



**6x** Chronobot-fiches



**8x** Chronobot Warp-tegels



**1x** Chronobot dobbelsteen



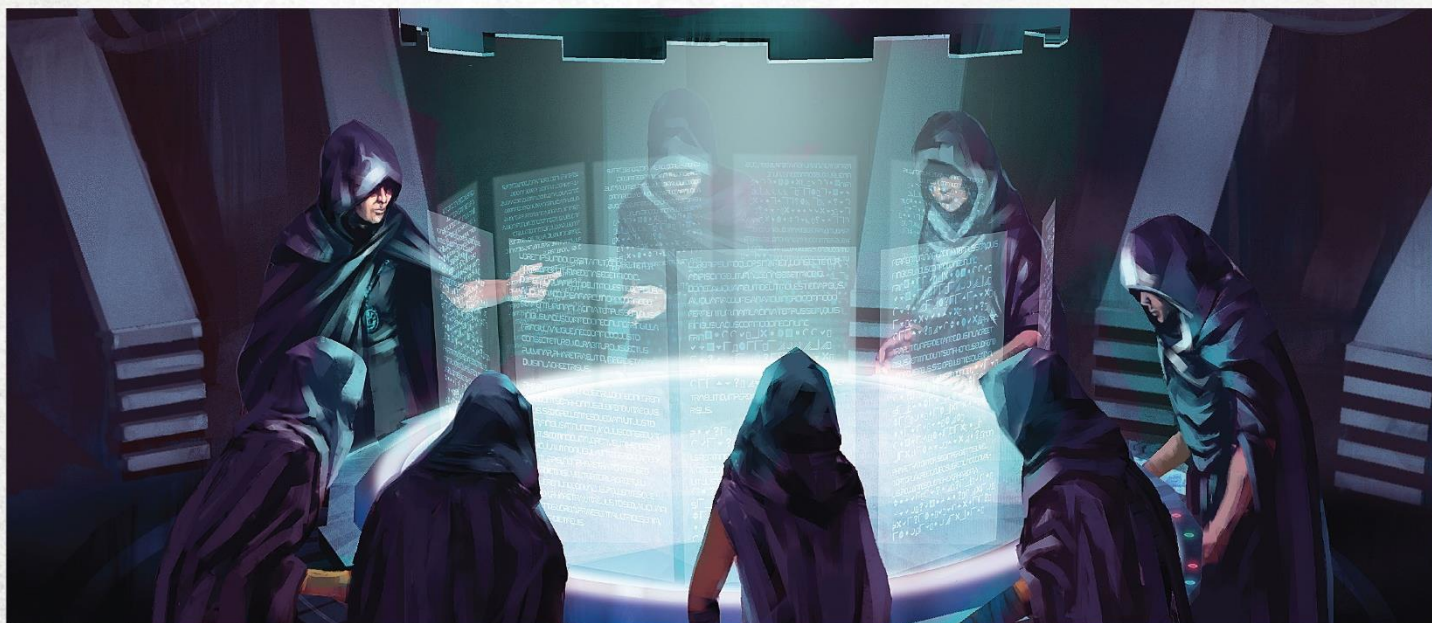


## HET VERHAAL TOT OP HEDEN

*De wereld is veranderd. In de 26<sup>ste</sup> eeuw herstelt de Nieuwe Aarde zich langzaam van de Dag van de Zuivering: de dag dat een mysterieuze en katastrofische explosie de hele planeet trof. De meerderheid van de bevolking werd uitgeroeid en het grootste deel van het aardoppervlak werd onbewoonbaar. Niemand begreep wat werkelijk de oorzaak van de Apocalyps was - het enige wat de overlevenden konden doen, was te schuilen totdat het stof was neergedaald.*

*De overgebleven mensen hebben zich georganiseerd rond vier totaal verschillende ideologieën, Paden genaamd: het vreedzame Pad van de Harmonie, wonende in één van de weinige overlevende bakermatten van de natuur met bloeiende flora en fauna; het strenge Pad van de Dominantie, continu de oceanen bevarend in een gigantisch schip dat omgebouwd werd tot een drijvende metropool; het sluwe Pad van de Vooruitgang, neerkijkend op aarde vanuit hun stad in de hemel; en het vrome Pad van de Verlossing, wonende in enorme ondergrondse zalen en kamers. Aanhangers van de vier paden leven in een wankelende vrede, maar in nagenoeg volledige afzondering. Hun enige ontmoetingsplek is de hoofdstad, de laatste onafhankelijke stad op aarde, onder leiding van een wereldwijd bestuursorgaan: de Wereldraad.*

*Vele jaren later ontdekken ontdekkingsreizigers een rijke ader van een onbekende stof in het desolate Ground Zero van de Dag van de Zuivering. Het duurzame en lichte neutronium, zoals zij het benoemden, bleek uitstekend als bouwstof. Om de 300<sup>ste</sup> verjaardag van de apocalyptische dag te herdenken, begon de Wereldraad met de bouw van vijf Monumenten,*



*volledig gemaakt van neutronium, die de vier Paden en de Hoofdstad voorstellen. Toen de viering begon waren delegaties van de vier Paden getuige van de meest levensveranderende ervaring van de mensheid sinds de Zuivering.*

*Tijds kloven van de toekomst openden zich op de monumenten en onthulden daarmee de ware kracht van het mysterieuze neutronium: bij blootstelling aan energie is het in staat om wormgaten in de tijd te openen. De verbinding met de toekomst bezorgde de mensheid een ongekende groei en welvaart, maar leidde tevens tot een grimmig besef: de Zuivering was het resultaat van de eerste van de tijds kloven. De verwoestende energie van de inslag van een toekomstige asteroïde was terug in de tijd gestuurd als gevolg van de enorme hoeveelheid neutronium in de massa van de asteroïde. Deze inslag van de asteroïde doemt aan de horizon en dreigt niet alleen het verleden, maar ook de toekomst te verwoesten.*

*Met de voorhanden zijnde middelen - zowel huidige als toekomstige - zal elk Pad er alles aan doen om zich voor te bereiden op de komende gevolgen - en de toekomst van de mensheid te domineren als het enige echte ware Pad.*

Ontdek meer over het verhaal van Anachrony en de Paden op [anachronyboardgame.com](http://anachronyboardgame.com)!

## SPELOPSTELLING – ALGEMEEN

1. Plaats het **(centrale) speelbord** in het midden van de tafel. Bij een spel met 2 of 3 spelers gebruik je de kant met slechts twee zeshoekige velden voor *Research*, *Aanwerven* en *Bouwen*.
2. Leg de twee **research-dobbelstenen** op de aangegeven plekken op het speelbord.
3. Leg de **actietegel Evacuatie** op diens veld op het speelbord, met de A-kant naar boven (= intact).
4. Schud apart de **11 kaarten werfreserve** en **delfvoorraad** en leg ze in twee gedekte stapels naast het speelbord.
5. Verdeel de **gebouwen per type** in vier stapels (energiecentrales, fabrieken, levensonderhoudsystemen en labo's) en schudt elke stapel afzonderlijk. Deze vormen de primaire stapels. Leg ze open naast het speelbord. Het bovenste gebouw van elke primaire stapel is beschikbaar om tijdens het spel te bouwen.
6. Leg de **anomalietegels** in een open trekstapel naast de gebouwen. Plaats de **paradox-dobbelsteen** en de **paradox-fiches** naast de anomalietegels.
7. Leg alle **grondstoffen** op de rechterbovenhoek van het speelbord en alle **water** in de linkerbovenhoek. Plaats alle **werknemers**, **energiebronnen** en **doorbraaktegels** links naast het speelbord. Werknemers en doorbraaktegels worden het best gesorteerd per type. Leg de **overwinningspuntenfiches** binnen handbereik.
8. Leg de **tijdslijntegels** in een rechte lijn van links naar rechts direct onder het speelbord. Dit stelt de tijdslijn voor. Plaats de tegel *Inslag* tussen de vierde en de vijfde tijdslijntegel.
9. Schud alle **superprojecttegels** en leg een willekeurige superprojecttegel boven elke tijdslijntegel. De eerste (meest linkse) superprojecttegel wordt open gelegd, de rest gedekt. Boven de tegel *Inslag* wordt geen superproject gelegd. Leg de resterende superprojecttegels terug in de doos.
10. Leg van elke speler één van diens **Pad-fiches** onder de meest linkse tijdslijntegel. Deze vormen de **focusfiches**.
11. Leg de eindspelvoorwaardekaart *Most Completed Experiments* terug in de doos (deze wordt enkel gebruikt met de Doomsday-module), trek vervolgens **5 willekeurige eindspelvoorwaardekaarten** en leg deze open neer boven het (centrale) speelbord.



## SPELOPSTELLING – SPELERS

12. Iedere speler kiest een Pad en ontvangt het bijbehorende spelersbord. Spelers kiezen of ze de A- of de B-kant gebruiken - alle spelers moeten dezelfde kant gebruiken. De spelers nemen de gekleurde componenten die overeenkomen met de kleur van hun Pad (**6 exopakken, 9 Warp-tegels, 8 Pad-fiches** en de fiches **Moreel** en **Tijdreizen**).
  13. Elke speler neemt het **Pad-bord** voor hun gekozen Pad en legt het met een willekeurig gekozen kant naar boven voor zich neer. Op elke kant staat een andere evacuatievoorwaarde die gewaardeerd wordt wanneer de speler de actie *Evacuatie* uitvoert.
  14. Geef alle spelers hun **initiële grondstoffen, water, energiebronnen** en andere componenten die afgebeeld staan op het gekozen Pad-bord. De speler met het Pad van de Vooruitgang ontvangt een willekeurige doorbraaktegel. Plaats de initiële werknemers in de kolom *Actief* (tenzij anders vermeld) en de fiches *Moreel* en *Tijdreizen* op de aangeduide velden.
  15. Elke speler kiest **één van de twee leiderkaarten** voor hun gekozen Pad. Leg de gekozen leider op de aangewezen plek op het Pad-bord.
  16. Elke speler neemt zijn **startspelervandel** (in plasticen voet) en plaatst dit voor zich. De speler die het meest recent een "dèjà vu" had, wordt de startspeler: hij plaatst zijn startspelervandel op het daarvoor bestemde veld op het spelbord (= naast de actievelen *Wereldraad*).
- Tot slot krijgen de spelers – te beginnen met de startspeler en verder met de klok mee – 0/1/1/2 Water.



## SPELOVERZICHT

In Anachrony ben je de leider van een van de ideologische Paden van de Nieuwe Aarde: Harmonie, Dominantie, Vooruitgang en Verlossing. Je uiteindelijke doel is om je voor te bereiden op de aanstaande inslag van een asteroïde, de toekomst van je volk te verzekeren en de andere drie Paden te overwinnen om zo de dominante ideologie te worden die de toekomst van de mensheid zal vormgeven.

Het spel wordt gespeeld over maximaal zeven rondes, de zogenaamde tijdperken, die elk meerdere jaren voorstellen. Na het vierde tijdperk verandert de inslag van de asteroïde de manier waarop de resterende tijdperken zich afwickelen en is het aftellen naar het einde van het spel.

Anachrony is opgebouwd rond drie spelconcepten: exopakken opladen en gebruiken, acties uitvoeren met werknemers en tijdreizen benutten.

In deze rubriek geven we een kort overzicht van deze begrippen - details van de spelwijze zal in de volgende hoofdstukken worden beschreven.

**Exopakken:** Aan het begin van elk tijdperk mag elke speler maximaal 6 exopakken opladen. Dit kost potentieel energiebronnen. Het aantal exopakken bepaalt hoeveel acties je op het speelbord kan uitvoeren (ze beschermen je werknemers als ze zich buiten de veiligheid van je Pad-hoofdstad begeven).



**Acties uitvoeren met je werknemers:** De actiefase is het hart van elk tijdperk, wanneer spelers om de beurt acties met hun werknemers uitvoeren. Een werknemer kan op zich worden gebruikt (op je spelersbord) of in een exopak (op het speelbord). Na het uitvoeren van een actie zijn werknemers meestal *Vermoeid* aan het einde van het tijdperk.

**Tijdreizen:** Dankzij tijds kloven kan de mensheid nu gebruik maken van tijdreizen om de vooruitgang te sturen: aan het begin van elk tijdperk kunnen ze in de *Warp*-fase grondstoffen en mankracht vragen vanuit hun toekomst; dit wordt gesymboliseerd door de Warp-tegels op de tijdslijn te plaatsen. Later moeten deze activa echter terug naar het verleden worden toegezonden om de lus te sluiten - dit wordt gedaan met je energiefabrieken die een tijds kloof openen en de focus verleggen naar een eerder tijdperk. Hoe later de activa worden teruggegeven aan het verleden, hoe groter de kans dat ze tijdelijk paradoxen en uiteindelijk zelfs anomalieën veroorzaken.



Het spel eindigt na de ineenstorting van de hoofdstad als gevolg van de asteroïde-inslag met het scoren van overwinningpunten. Er zijn een aantal manieren om overwinningpunten te behalen: de meest belangrijke zijn gebouwen en superprojecten bouwen, wetenschappelijke doorbraken maken, tijdreizen gebruiken, een hoog niveau van moreel behalen en de instortende hoofdstad evacueren.

## EEN SPELBEURT = EEN TIJDPERK

Ieder tijdperk bestaat uit de volgende fasen:

- ⌚ **1 Voorbereidingsfase** - Draai de superprojecttegels boven de volgende tijdslijntegel om, verplaats de gebouwen, vul het aanbod aan met beschikbare werknemers en grondstoffen.
- ⌚ **2 Paradox-fase** - Spelers die met tijdsprongen de tijdslijn te veel belast hebben, moeten de paradox-dobbelsteen werpen. (Deze fase overslaan in het 1<sup>ste</sup> tijdperk).
- ⌚ **3 Opladen-fase** - Spelers kunnen exopakken opladen die het mogelijk maken dat hun werknemers acties op het (centrale) speelbord uitvoeren.
- ⌚ **4 Warp-fase** - Spelers mogen Warp-tegels op de huidige tijdslijntegel plaatsen om activa uit de toekomst naar het heden te brengen.
- ⌚ **5 Actieronden-fase** - Spelers voeren om beurt acties uit op hun spelersborden en het (centrale) speelbord totdat iedereen heeft gepast.
- ⌚ **6 Opruimfase** - Neem werknemers en exopakken terug van de actievelden, controleer op inslag en speleinde en verplaats de focusfiche van de spelers naar het volgende tijdperk.

### ⌚ 1 VOORBEREIDINGSFASE

**Onthul superproject:** Draai de superprojecttegels om die boven de volgende tijdperktegels ligt (dat wil zeggen de tegel rechts van de huidige).



### Verplaats de beschikbare gebouwen:

Verplaats de bovenste bouwtegels van elke primaire stapel open naar de stapel ernaast en vorm zo secundaire stapels (één voor elk van de vier gebouwtypes). Indien er al gebouwen op de secundaire stapel liggen, leg dan de verplaatste tegel daar bovenop en bedek hiermee de vorige tegel.

Voorbeeld:



De bovenste gebouwen van de primaire en secundaire stapels zijn beschikbaar om tijdens de actiefase te bouwen.

Voorbeeld:  
Bepaal beschikbare werknemers



**Bepaal beschikbare werknemers:** Verwijder de nog resterende werknemers uit de werfreserve. Trek de bovenste kaart van de werfreservestapel en leg de vier op de kaart afgebeelde werknemers op de overeenkomstige werfreservevelden naast de actievelen *Aanwerven*. Werknemers van hetzelfde type worden op elkaar gestapeld.

**Bepaal beschikbare grondstoffen:** Verwijder eventuele resterende grondstoffen uit de delfvoorraad. Trek de bovenste kaart van de delfvoorraadstapel en plaats de vijf op de kaart afgebeelde grondstoffen op de delfvoorraadvelden links van de actie *Grondstof delven*. Plaats ten slotte één uranium, één goud en één titanium op het overeenkomende veld rechts naast elk actieveld.

**BELANGRIJK:** Na de inslag, negeer je de bovenste grondstof op de delfvoorraadkaart en plaats je in plaats daarvan steeds een neutronium op het bovenste veld.

Voorbeeld:  
Bepaal beschikbare grondstoffen



## 2 PARADOX-FASE

**OPMERKING:** De paradox-fase wordt pas uitgevoerd vanaf het tweede tijdperk. Voor je deze spelregels verder leest, raden we je aan deze fase over te slaan totdat je vertrouwd bent met de concepten van Warp-tegels plaatsen (fase 4) en tijdreizen.

### Paradox-dobbelsteen werpen

Controleer – startend aan de linkerkant – elke tijdslijntegel met minstens één Warp-tegel op. Voor elk van die tegels, moet(en) de speler(s) met de meeste Warp-tegels erop eenmaal de paradox dobbelsteen werpen en het geworpen aantal paradox-fiches (0, 1 of 2) nemen. Indien meerdere spelers de meeste Warp-tegels op een tijdslijntegel hebben, moeten al die spelers de dobbelsteen werpen.

### Anomalieën

*Anomalieën zijn vreemde en gevaarlijke fouten in het weefsel van de tijd die bouwplekken gaan bedekken, maar niet als gebouwen tellen.*

*Elke anomalietegel die aan het einde van het spel nog op een bouwplek ligt, telt voor -3 overwinningpunten.*

Voorbeeld: Paradox-fase

Volgorde van controleren





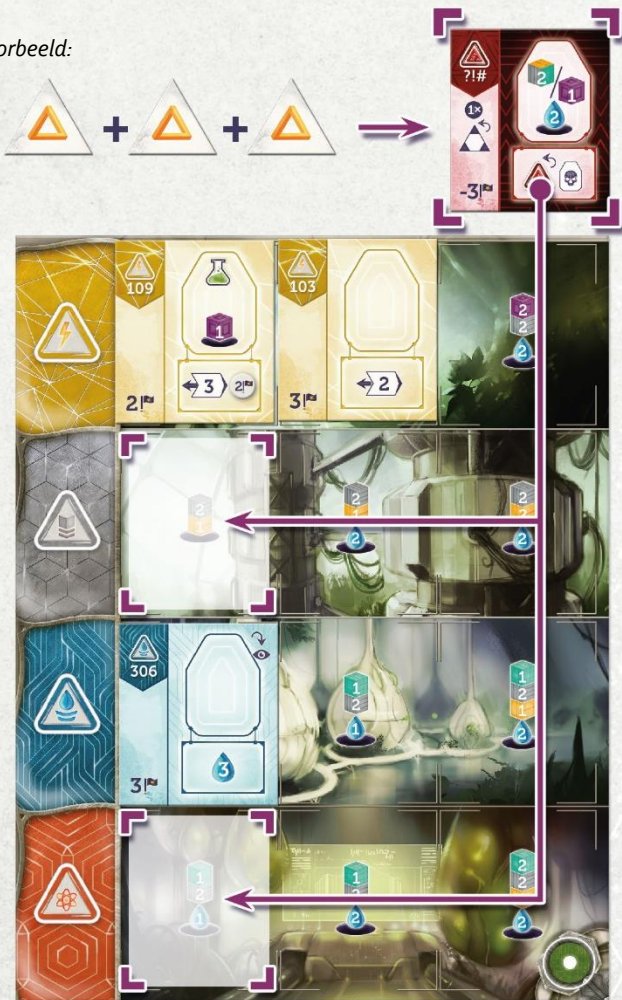
Een speler die een derde paradox-fiche ontvangt (maakt niet uit hoe), wordt onmiddellijk getroffen door een anomalie. Wanneer dit gebeurt:

- Stopt hij met het werpen van de paradox-dobbelsteen (als dat nog moest gebeuren).
- Legt hij al zijn paradox-fiches terug in de voorraad (ook al heeft hij op dit moment meer dan 3 fiches).
- Mag hij eventueel één van zijn Warp-tegels van een tijdslijntegel naar keuze wegnemen en terugleggen in zijn persoonlijke voorraad (maar pas nadat alle spelers de paradox-dobbelsteen hebben geworpen).
- Neemt hij een anomalietegel van de stapel en plaatst deze op de meest linkse vrije bouwplek van zijn spelersbord (de speler kan kiezen in welke rij als er meerdere rijen zijn met een gelijk aantal bouwplekken).

Voor elke anomalietegel die een speler aan einde van het spel nog op zijn spelersbord heeft, verliest hij 3 OP.

**VARIANT:** Indien spelers de voorkeur geven aan meer voorspelbaarheid, nemen ze 1 paradox-fiche wanneer ze de paradox-dobbelsteen zouden moeten werpen.

Voorbeeld:



**OPMERKING:** Als er geen vrije bouwplekken zijn, moet de speler de anomalietegel op één van zijn gebouwen plaatsen. Dat gebouw kan dan niet meer gebruikt worden totdat de anomalietegel wordt verwijderd.

**OPMERKING:** Bepaalde vaardigheden in het spel kunnen de limiet van het maximaal aantal toegelaten paradox-fiches verhogen tot meer dan drie.

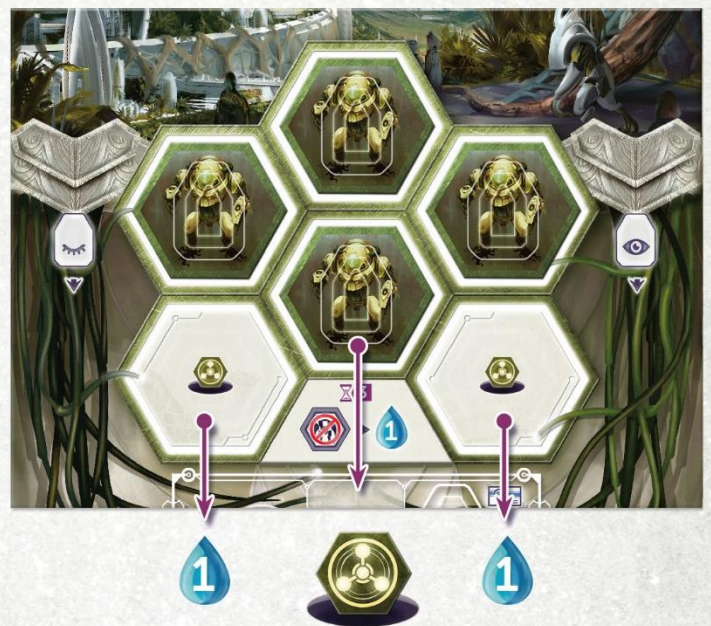
### 3 OPLADEN-FASE

In deze fase kunnen spelers exopakken van hun Pad opladen, waardoor hun werknemers de barre omstandigheden van de Nieuwe Aarde kunnen overleven en acties uitvoeren op het speelbord.

Beginnend met de startspeler en verder met de klok mee, gaat elke speler:

1. **Maximaal 6 van zijn exopakken plaatsen** op de zeshoekige velden op hun spelersbord (één exopak per veld) en **1 energiebron** betalen voor elk exopak dat op de drie onderste velden wordt geplaatst.
2. Vervolgens **1 water ontvangen voor elk resterend leeg** zeshoekig veld.

Voorbeeld:



**OPMERKING:** Om het speltempo te versnellen kunnen spelers hun exopakken gelijktijdig opladen in plaats van in spelersvolgorde.

**OPMERKING:** Na de inslag (zie *Inslag* op pagina 18) worden twee van de drie bovenste zeshoekige velden afgedekt en zullen dus niet langer beschikbaar zijn. Daar kunnen geen exopakken worden geplaatst en ze produceren ook geen water meer.

### 4 WARP-FASE

Het neutronium dat door de oorspronkelijke ramp naar de aarde werd gebracht, heeft tijdreizen mogelijk gemaakt. Dus beslissen de spelers elk tijdperk of ze iets uit de toekomst willen ontvangen. Die beslissing nemen is alles wat nodig is: het gewenste goed verschijnt onmiddellijk. Maar dat is niet gratis - een paar tijdperken later is het de beurt aan de spelers om zelf aan de afspraak met hun verleden te voldoen en de voorheen ontvangen goederen terug te sturen of anders het risico te lopen het tijd-ruimte-continuüm te verstoren.

Elke speler verbergt in het geheim **0-2 Warp-tegels** in hun hand (verberg ook de andere Warp-tegels om geheimhouding te garanderen). Onthul ze gelijktijdig en plaats ze op de huidige tijdslijntegel (de volgorde is niet belangrijk). In spelersvolgorde krijgt elke speler onmiddellijk de grondstoffen afgebeeld op de gekozen Warp-tegel(s). Warp-tegels die op tijdslijntegels gelegd worden, kunnen later teruggenomen worden (zie *Energiecentrales: tijdreizen en focus verleggen* op p. 16) en opnieuw gebruikt worden.



1. Grondstoffen en water voor een Warp-tegel worden uit de algemene voorraad genomen.
2. Voor elke werknemer moet 1 water betaald worden (omdat het verzenden van mensen door de tijds kloven ze serieus afmat); anders mag die Warp-tegel niet gekozen worden. Het water dat je moet betalen voor de werknemer, mag ook water zijn dat je net hebt gekregen met een andere Warp-tegel. Werknemers vanuit de toekomst worden in de kolom *Actief* op het spelersbord geplaatst.
3. Exopakken uit de toekomst worden op één van de zeshoekige velden van het spelersbord geplaatst, dat mag zelfs op een zeshoekige *Niet beschikbaar*-tegel.

## ⌚ 5 ACTIERONDEN-FASE

Dit is de hoofdfase van het spel. Beginnend met de startspeler en verder met de klok mee, voeren spelers hun acties uit. Een speler mag eerst een willekeurig aantal **gratis acties** uitvoeren en **vervolgens** één van de volgende:

1. **Plaats één werknemer** op je spelersbord op een leeg werknemersveld naar keuze (meestal op gebouwen, superprojecten of anomalieën).
2. **Plaats één werknemer met een exopak** op een zeshoekig enkel- of meervoudig veld op het spelbord.
3. **Passen** en in dit tijdperk geen werknemers meer plaatsen.

Zodra alle spelers hebben gepast, gaat het spel verder met de *Opruim*-fase.

Voorbeeld:



### **BELANGRIJK: Gratis acties**

Gratis acties kunnen elk eenmaal per tijdperk worden uitgevoerd, tijdens de beurt van de speler. Wanneer een gratis actie werd gebruikt, dek je deze af met een Pad-fiche om aan te duiden dat deze reeds werd benut. Een gratis actie uitvoeren beëindigt de beurt van de speler niet - hij kan in diezelfde beurt ook nog een werknemer plaatsen (of passen). Als een speler geen Pad-fiches meer heeft, mag hij in dit tijdperk geen gratis acties meer uitvoeren.

Voorbeeld:



Gratis acties gelden meestal voor gebouwen en superprojecten, maar vaardigheden van bepaalde leider en de actie *Activeren werknemers* leveren ook gratis acties op.



## 6 OPRUIMFASE

### A) TERUGNEMEN WERKNEMERS

Neem de werknemers terug van de spelersborden en van de exopakken op het speelbord. Indien bij de actie het symbool *Gemotiveerd*  staat, plaats dan de werknemer in de kolom *Actief* op het spelersbord (rechts van de velden voor de exopakken), anders plaats je deze in de kolom *Vermoeid* (links van de velden voor de exopakken).



Kolom Vermoeid

Kolom Actief

Neem alle lege exopakken van het speelbord en plaats ze terug in de persoonlijke voorraad van de spelers (niet op de zeshoekige velden op de spelersborden - de exopakken moeten terug worden opgeladen).

**BELANGRIJK:** Indien na de inslag een exopak wordt weggenomen van een zeshoekige veld *Instortende hoofdstad*, draai deze tegel dan om naar de kant *Niet beschikbaar*.

Tot slot nemen alle spelers alle Pad-fiches terug van de *Gratis actie*-velden, zodat deze in het volgende tijdperk opnieuw gebruikt kunnen worden.

### B) CONTROLEER OP INSLAG

Indien de huidige tijdslijntegel wordt gevolgd door de tegel *Inslag*-, neemt de inslag van de asteroïde plaats. Ga verder met de regels voor het uitvoeren van de inslag (pagina 18), ga daarna verder vanaf hier.

**OPMERKING:** In het basisspel zal de inslag altijd plaatsgrijpen na het vierde tijdperk.

### C) CONTROLEER OP SPELEINDE

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer aan een van de volgende voorwaarden is voldaan. Ga door naar de *Einde van het spel*-regels (pagina 19) voor de finale waardering (en sla stap D over).

- De infrastructuur van de hoofdstad is ingestort: alle tegels *Instortende hoofdstad* worden omgedraaid naar de kant *Niet beschikbaar*.
- Het is het 7<sup>de</sup> tijdperk.

### D) VOLGEND TIJDPERK

De focusfiche van alle spelers wordt onder de volgende tijdslijntegel van de tijdslijn geplaatst (zie voor verdere details bij *Energiecentrales: tijdreizen en focus verleggen* op pagina 16). Elk tijdperk begint met de focus van elke speler op de huidige tijdslijntegel. Indien er nu nog exopakken overblijven op de zeshoekige velden op de spelersborden, worden deze ook teruggeplaatst in de persoonlijke voorraad van de spelers.

Ga verder met het volgende tijdperk. De startspeler is nog steeds degene die het meest recent de betreffende Wereldraad-actie nam.

## ACTIES

### WERKNEMERS EN ACTIEVELDEN

Er zijn vier verschillende soorten werknemers in *Anachrony*: ingenieurs, wetenschappers, beheerders en genieën. Om acties uit te voeren worden werknemers op actievelen geplaatst: op het (centrale) speelbord (met exopakken) of op het eigen spelersbord. Sommige van deze soorten werknemers blinken uit in bepaalde acties, terwijl ze andere acties niet kunnen uitvoeren.



Genie

#### KAN ZICH GEDRAGEN ALS



Wetenschapper



Ingenieur



Beheerder

#### BIJ HET UITVOEREN VAN ACTIES

Een genie is een speciale werknemer die gebruikt kan worden als gelijk welke andere werknemer.

**BELANGRIJK:** Genieën mogen niet in plaats van andere werknemers worden gebruikt bij het betalen van de kost voor een andere-dan-een-genie werknemer of het via tijdreizen terughalen van Warp-tegels van "werknemers".

De werknemer van een speler is *Actief* als hij in de kolom *Actief* op het spelersbord staat (dit in tegenstelling tot reeds ingezet zijn op een bord of in de kolom *Vermoeid* staan). Alleen actieve werknemers kunnen worden gebruikt voor het uitvoeren van acties of via tijdreizen teruggestuurd worden om Warp-tegels op te halen. Echter, zowel *actieve* als *vermoeide* werknemers kunnen worden gebruikt om de kosten voor een werknemer te betalen (meestal op superprojecten).

Er zijn drie verschillende soorten actievelen in het spel:

- Enkelvoudige zeshoekige velden:** Op het speelbord moeten werknemers met hun exopak op actievelen geplaatst worden. Zodra een actieveld door een werknemer werd bezet, kan er dit tijdperk geen bijkomende werknemer worden geplaatst. Indien er meerdere zeshoekige velden zijn voor dezelfde actie, mogen deze in willekeurige volgorde ingenomen worden.
- Meervoudige zeshoekige velden:** deze worden gebruikt zoals enkelvoudige actievelen, maar er kunnen wel meerdere werknemers (in een exopak) in geplaatst worden.



3. **Werknemersvelden** op de spelersborden (daarbij inbegrepen gebouwen, superprojecten en anomalieën) kunnen eenmaal per tijdperk gebruikt worden. Hier hebben werknemers geen exopak nodig.

Voorbeeld: werknemersvelden



Sommige actievelen hebben bijkomende functies:

- Beperking op type werknemer - alleen werknemers van de afgebeelde types (of genieën) kunnen hierop worden geplaatst.
- Geven extra voordelen als er een specifiek type werknemer (of een genie) op wordt geplaatst.
- Hebben een extra kost (water of grondstof) - deze goederen moeten afgegeven worden om er een werknemer op te mogen plaatsen.
- Houden werknemers *Gemotiveerd* - werknemers op deze velden worden tijdens de fase *Ophalen werknemers* in de kolom *Actief* geplaatst.

Specifieke details en werknemersbeperkingen van elke actie worden in de volgende hoofdstukken beschreven.



## — ACTIES OP HET CENTRALE SPEELBORD —

De acties in de hoofdstad zijn bouwen, aanwerven en research. Na de inslag worden de actievelen in de hoofdstad bedekt met tegels *Instortende Hoofdstad*: dat maakt de acties krachtiger terwijl de gebruikelijke werknemersbeperkingen en -voordelen van toepassing blijven (zie voor meer details bij *Inslag* op pagina 18). Enkel de acties in de hoofdstad kunnen gekopieerd worden met de actie *Wereldraad* (zie later).

Acties in de hoofdstad hebben elk 3 beschikbare actievelen:

1. Bovenste veld – geen extra kosten.
2. Middelste veld – je moet 1 water betalen.
3. Onderste veld – je moet 2 water betalen (dit veld is enkel beschikbaar in spellen met 4 spelers)

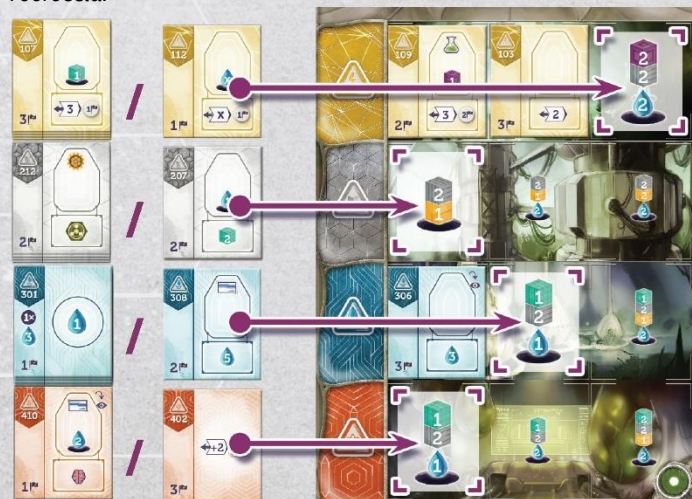


## BOUWEN

**Standaardactie:** Kies een van de volgende twee opties:

1. Kies een openliggend **gebouw** van een van de acht gebouwenstapels (primaire en secundaire trekstapels van elk type gebouw), plaats het gebouw vervolgens op het meest linkse lege veld van de overeenkomstige rij op het spelersbord en **betaal de daar opgegeven kosten**.
  - Als er voor een type gebouw geen lege velden meer zijn op je spelersbord, mag je geen gebouwen meer van dat type bouwen.
  - Als een gebouw werd gekozen uit de primaire stapel, wordt het gebouw daaronder meteen beschikbaar.
  - Als een gebouw werd gekozen uit de secundaire stapel en er ligt een gebouw onder, wordt dit gebouw meteen (opnieuw) beschikbaar.

Voorbeeld:



2. Bouw het *in focus* zijnde **superproject** (dat is het superproject dat boven de tijdslijntegel ligt waar je focusfiche ligt). Standaard is dat de tijdslijntegel van het huidige tijdperk, maar je kan je focus verleggen via tijdreizen. Plaats de superprojecttegel op de twee meest linkse horizontaal aangrenzende vrije velden op je spelersbord (de speler kan zelf kiezen in welke rij als er meerdere rijen van toepassing zijn). **Negeer de kosten die bij die 2 velden horen en betaal in plaats daarvan de kosten** (inclusief doorbraaktegels) die op de superprojecttegel staan afgebeeld. Als de bouwkosten van het superproject ook een werknemer vergen, kan deze zowel uit de kolom *Actief* als *Vermoeid* worden genomen.

Voorbeeld:



### Werknemersbijzonderheden

- Kan niet worden geactiveerd door een beheerder.
- Als het actiefeld geactiveerd wordt door een ingenieur, trek je 1 titanium af van de totale kosten van de actie.



### AANWERVEN

**Standaardactie:** Kies een werknemer uit de werfreserve en leg deze op je spelersbord in de kolom *Actief*.

Je krijgt tevens een bonus gebaseerd op het gekozen type werknemer:

- Wetenschapper: 2 water
- Ingenieur: 1 energiebron
- Beheerder: 1 OP (overwinningspunt)
- Genie: naar keuze een van de bovenstaande drie bonussen



### Werknemersbijzonderheden

- Kan niet worden geactiveerd door een Wetenschapper.
- Bij activatie door een ingenieur, mag je geen genie kiezen (dus enkel een wetenschapper, een ingenieur of een beheerder).



### RESEARCH

**Standaardactie:** Leg een van de research-dobbelstenen op een zijde (vorm of symbool) naar keuze en werp de andere. Neem een doorbraak-tegel met de vorm en het symbool afgebeeld op de dobbelstenen. Het "?" op de dobbelsteen staat voor een symbool naar keuze door de speler. Je mag echter de dobbelsteen niet zelf op het "?" instellen.



Vormen dobbelsteen



Symbolen dobbelsteen

Tijdreizen

Oorlogsvoering

Genetica

Technologie

Maatschappij

Voorbeeld:



**OPMERKING:** In het onwaarschijnlijke geval dat de geworpen doorbraaktegel niet beschikbaar is, werp je één dobbelsteen naar keuze opnieuw.

### Werknemersbijzonderheden

- Mag alleen worden geactiveerd door een wetenschapper.



### DE WERELDRAAD

Je mag een actie in de hoofdstad kiezen (*Bouwen, Aanwerven of Research*) waarvoor geen actiefelden meer beschikbaar zijn en toch de bijbehorende standaardactie uitvoeren.

De werknemersbeperkingen en -voordelen van de gekopieerde actie in de hoofdstad zijn ook van toepassing op de werknemer op de Wereldraad, maar de veld-gerelateerde functies (bijvoorbeeld de waterkosten van het zeshoekige veld en de bonussen van de tegel *Instortende Hoofdstad*) niet.

Voorbeeld:



**OPMERKING:** Om de nieuwe startspeler te worden, mag je een werknemer op het linkse veld van de Wereldraad plaatsen, zelfs als er in de hoofdstad nog beschikbare actievelen voor werknemers zijn. In dit geval word je de startspeler, maar kan je geen actie uitvoeren.

#### Werknemersbijzonderheden

- De werknemersbeperkingen en / of -voordelen van deze actie zijn dezelfde als die van de gekopieerde actie in de hoofdstad.

#### De Wereldraad heeft 2 beschikbare actievelen:

- Linkse veld – je betaalt 2 water en wordt de startspeler (vervang op het veld naast dit actieveld het startspeler-vaandel van de vorige startspeler door het jouwe).
- Rechtse veld – je betaalt 1 water.



**BELANGRIJK:** Na de inslag kunnen zoals gewoonlijk de standaardacties in de hoofdstad nog steeds gekopieerd worden door de Wereldraad. Vanaf dan mag een actie in de hoofdstad gekopieerd worden, zelfs als elk van de actievelen ofwel bezet zijn door een exopak of bedekt door een tegel *Niet beschikbaar*.



## GRONDSTOF DELVEN

Neem 1 grondstof naar keuze uit de delfvoorraad

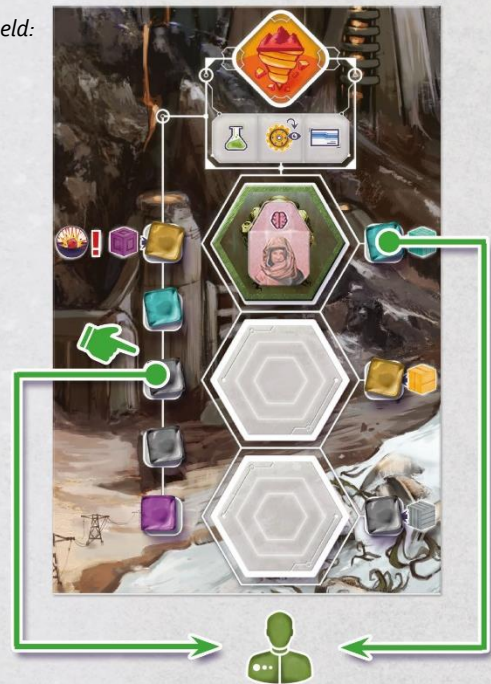
#### Werknemersbijzonderheden

- Bij activatie door een ingenieur, blijft die *Gemotiveerd*.

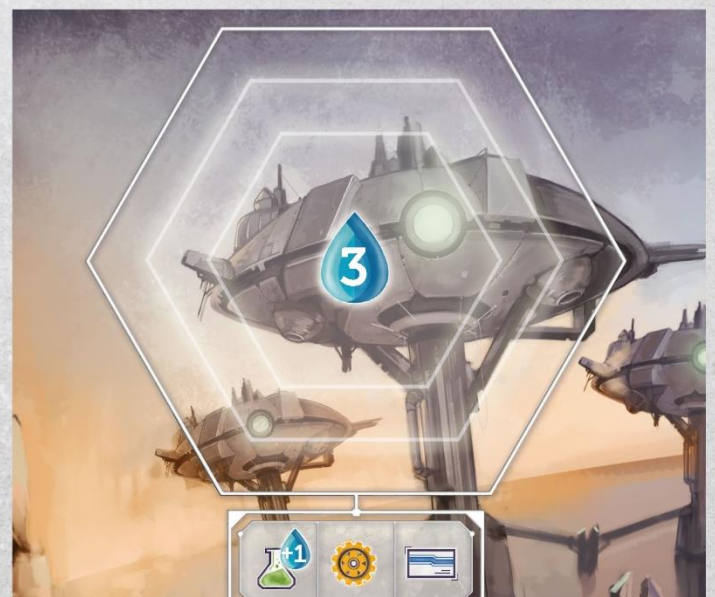
#### Grondstof delven heeft 3 beschikbare actievelen:

- Bovenste veld – neem 1 uranium bovenop de grondstof uit de delfvoorraad.
- Middelste veld – neem 1 goud bovenop de grondstof uit de delfvoorraad.
- Onderste veld – neem 1 titanium bovenop de grondstof uit de delfvoorraad.

Voorbeeld:



## WATER ZUIVEREN



Neem 3 water uit de voorraad.

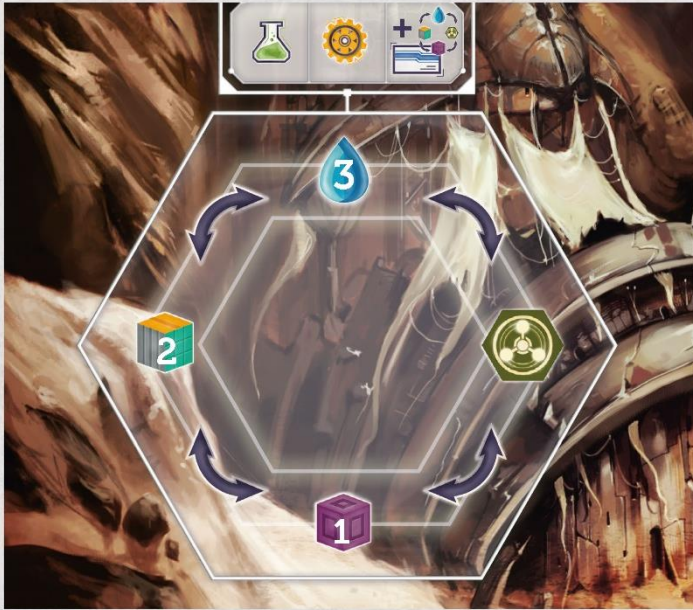
### Werknemersbijzonderheden

- Bij activatie door een wetenschapper, neem je 1 extra water.

**Water zuiveren** is een meervoudig actievelde waarin een willekeurig aantal werknemers kan worden geplaatst.



### HANDELEN MET NOMADEN



Kies één de volgende acties:

- Ruil 3 water tegen 1 energiebron; of omgekeerd.
- Ruil 1 energiebron tegen 1 neutronium; of omgekeerd.
- Ruil 1 neutronium tegen 2 titanium, uranium, of goud (in gelijk welke combinatie); of omgekeerd.
- Ruil 2 titanium, uranium of goud (in gelijk welke combinatie) tegen 3 water; of omgekeerd.

### Werknemersbijzonderheden

- Bij activatie door een beheerder mag je twee van de bovenstaande acties uitvoeren (eerst de ene en daarna de andere).

**Handelen met nomaden** is een meervoudig actievelde waarin een willekeurig aantal werknemers kan worden geplaatst.



### EVACUATIE

Dit actievelde is pas beschikbaar na de inslag. Deze actie mag door elke speler slechts **één keer per spel** worden uitgevoerd en enkel als hij **voldoet aan de voorwaarde vermeld op zijn Pad-bord**.

Plaats één van je Pad-fiches op het bovenste vrije genummerde veld op de tegel *Evacuatie* en ontvang de

overwinningspunten aangeduid op je Pad-bord onder de evacuatievoorwaarde.

Als je je Pad-fiche moet plaatsen op het veld met het fiche -3 OP, ontvang je 3 overwinningspunten minder voor je evacuatie (met een minimum van 0).



Het Pad-bord toont ook specifieke activa en een daarmee samenhangende overwinningspuntenratio. Je krijgt extra overwinningspunten gebaseerd op het aantal stuks dat je van bepaalde activa in je bezit hebt op het moment dat je de actie *Evacuatie* uitvoert. Na het ontvangen van de OP, behoud je die activa. Zie verder *Evacuatievoorwaarden* op p. 30.

### Werknemersbijzonderheden

- De actie *Evacuatie* kan worden genomen door eender welk type werknemer.

**Evacuatie** is een meervoudig actievelde, waarin een willekeurig aantal werknemers kan worden geplaatst, maar elke speler mag deze actie maar een keer per spel uitvoeren.



## ACTIES OP SPELERSBORDEN

Alle velden op de spelersborden zijn ofwel werknemersvelden of gratis acties - om ze te activeren zijn geen exopakken nodig.



### LEVERING

De actie *Levering* staat op elk spelersbord afgebeeld tussen de kolommen *Vermoeid* en *Actief*. Geef een aantal water af gelijk aan het getal afgedrukt in het watersymbool onder je huidige positie op het moreelspoor (1), verplaats dan al je werknemers uit de kolom *Vermoeid* naar de kolom *Actief* (2) (= klaar om te worden gebruikt in latere beurten van hetzelfde tijdperk). Zet tenslotte één stap verder op het moreelspoor (3) (= naar rechts). Als je al op het maximaal aantal moreel staat, krijg je evenveel OP als aangegeven aan de rechterkant van het moreelspoor.

Voorbeeld:



### Werknemersbijzonderheden 1

- Bij activatie door een beheerder blijft deze *Gemotiveerd*.



### WERKNEMERS ACTIVEREN

De actie *Werknemers activeren* staat op elk spelersbord afgebeeld tussen de kolommen *Vermoeid* en *Actief*. **Werknemers activeren is een gratis actie** en vereist dus geen enkele werknemer. Plaats één van je Pad-fiches op het veld (1), verplaats dan al je werknemers uit de kolom *Vermoeid* naar de kolom *Actief* (2) (= klaar om te worden gebruikt in latere beurten van hetzelfde tijdperk). Zet tenslotte één stap terug op het moreelspoor (3) (= naar links). Als je al op het minimaal aantal moreel staat, moet je een werknemer naar keuze afgeven.

Voorbeeld:



## ENERGIECENTRALES: TIJDREIZEN EN FOCUS VERLEGGEN

Energiecentrales kunnen de tijd manipuleren door het openen van een tijds kloof. Spelers kunnen een energiecentrale activeren om de focus van de tijds kloof te verleggen naar een eerdere tijdslijntegel.

Elke energiecentrale heeft een bepaalde sterkte en complexiteit die in het spel uitgedrukt wordt als zijn bereik. Wanneer je de energiecentrale activeert mag je de volgende stappen in deze volgorde uitvoeren:

1. Verplaats je focusfiche naar een vorige tijdslijntegel naar keuze maar niet verder in het verleden dan het bereik van de energiecentrale (gemeten vanaf de huidige tijdslijntegel). Je mag ook je focusfiche onder dezelfde tijdslijntegel in het verleden laten liggen, zolang deze maar binnen het bereik van de energiecentrale valt.
2. Je mag nu grondstoffen door de tijds kloof terug naar het verleden sturen. Kies een van je eigen Warp-tegels die op de tijdslijntegel in focus ligt (= die waaronder je focusfiche ligt) en geef de grondstof / werknemer / exopak af die op die Warp-tegel staat afgebeeld. Je neemt de overeenkomende Warp-tegel terug van de tijdslijntegel en plaatst deze terug in je persoonlijke voorraad.



Voorbeeld:

1. Verplaats de focusfiche
2. Betaal en verwijder de Warp-tegel
3. Verplaats je fiche Tijdreizen 1 stap naar rechts op het tijdreizenspoor





**OPMERKING:** Dit vertegenwoordigt dat grondstoffen terug in de tijd worden gestuurd en "technisch" gezien zijn dit precies dezelfde goederen die de speler in het verleden schijnbaar "gratis" heeft ontvangen.

**BELANGRIJK:** Werknemers moeten uit de kolom *Actief* worden genomen en een exopak moet opgeladen terug worden gestuurd (uit één van de velden op het spelersbord).

3. Als je **zowel stappen 1 en 2 uitvoert, verplaatst je je fiche tijdreizen op je spelersbord een stap naar rechts**. Elke stap op het tijdreisenspoor levert overwinningpunten op aan het einde van het spel – het stelt de vooruitgang voor die het pad heeft gemaakt in het gebruik van tijdreizen-technologie.

**BELANGRIJK:** Indien een Warp-tegel wordt verwijderd op een andere manier (b.v. met behulp van een gebouw of bij het plaatsen van een anomalie), wordt het fiche *Tijdreizen* niet verplaatst.

**OPMERKING:** Superprojecten van eerdere tijdperken kunnen toch gebouwd worden met de actie  *bouwen*  als de focusfiche onder die tijdslijntegel ligt (zie actie  *bouwen* ).



## ANOMALIEËN

Een bouwplek kan soms door een anomalie bedekt worden (zie Paradox-fase). Met een actie kan een speler een werknemer op een anomalietegel plaatsen en door ofwel 2 titanium / uranium / goud plus 2 water OF 1 neutronium plus 2 water af te geven. Verwijder vervolgens onmiddellijk zowel de anomalie als de werknemer en plaats ze terug in hun respectievelijke voorraad. Het is mogelijk dat er gaten ontstaan op het spelersbord door het verwijderen van een anomalietegel – daar kunnen dan later nieuwe gebouwen of zelfs superprojecten worden gebouwd.



### Werknemersbijzonderheden

- De werknemer geplaatst op (en dus resulterend in het verwijderen van) de anomalie wordt onmiddellijk terug in de algemene voorraad gelegd.

## ANDERE GEBOUWEN EN SUPERPROJECTEN

Zodra een gebouw of superproject op een spelersbord wordt geplaatst, kan het door die speler benut worden. De mogelijkheden en voordelen die ze bieden vallen in vier categorieën:

- Werknemersacties** gedragen zich net als elk ander actieveld op het spelersbord. Sommige actievelen kunnen werknemersbeperkingen of -voordelen hebben of kosten die gepaard met het uitvoeren van de actie. Sommigen kunnen de werknemer *Gemotiveerd* houden.
- Gratis acties** kunnen elk één keer per tijdperk tijdens een van de beurten van de speler uitgevoerd worden in de fase *Actieronden*. Wanneer je een gratis actie gebruikt, bedek je ze daarna met een Pad-fiche om aan te geven dat deze reeds werd uitgevoerd.
- Passieve vaardigheden** zorgen voor een voordeel dat van kracht blijft tijdens het spel en / of invloed heeft op de finale waardering.
- Eenmalige vaardigheden** worden eenmalig uitgevoerd op het moment dat het gebouw of superproject wordt gebouwd.



Meer details over specifieke gebouwen en superprojecten vind je in de bijlage.



## INSLAG

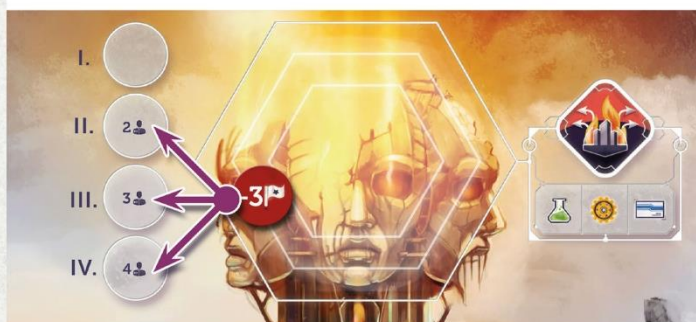
### IMPACT

- 
- 
- 

Aan het einde van het 4<sup>de</sup> tijdperk stort de asteroïde op een verlaten deel van de aarde, het begin van een ramp die uiteindelijk de hoofdstad zal vernietigen. De spelers hebben slechts een paar beurten om te proberen delen van de stad te evacueren en bijkomende invloed te verwerven op de beslissingen over de toekomst van de mensheid.

## EVACUATIE

Draai de actietegel *Evacuatie* om naar de "B"-kant (*beschadigd*), hiermee komt de actie *Evacuatie* beschikbaar. In een spel met 2/3/4 spelers, leg je het fiche -3 OP op het tweede / derde / vierde veld van boven.

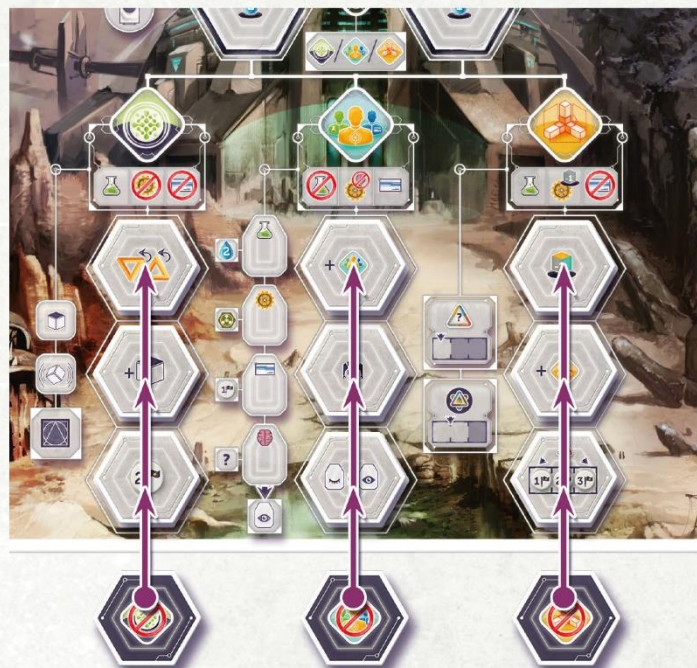


## TEGELS "INSTORTENDE HOOFDSTAD"

Na de inslag beginnen de structuren van de hoofdstad uit elkaar te vallen. Hierdoor is het aantal acties in de hoofdstad (bouwen, aanwerven, research) dat spelers voor de rest van het spel kunnen nemen, strikt beperkt.

Sorteer de tegels *Instortende hoofdstad* in drie stapels per type actie. Trek bij 2/3/4 spelers) uit elke stapel respectievelijk willekeurig 2/3/3 fiches en leg ze op de actievelen van de hoofdstad met de beschikbare zijde naar boven.

De tegels *Instortende hoofdstad* bieden krachtigere versies aan van de acties in de hoofdstad (werknemersbeperkingen zijn nog steeds van toepassing). Bovenop de standaardactie ontvangt de speler ook de op de tegel afgebeelde bonus. Een gedetailleerde lijst van deze bonussen is te vinden in de bijlage.



In de stap "Werknemers terugnemen" van de Opruim-fase, wordt een tegel *Instortende hoofdstad* omgedraaid naar de zijde *Niet beschikbaar* indien er een exopak van werd opgehaald.

**TER HERINNERING:** Als de laatste tegel *Instortende hoofdstad* op deze manier wordt omgedraaid, eindigt het spel aan het einde van het huidige tijdperk.

**BELANGRIJK:** De Wereldraad-actievelen kunnen nog steeds gebruikt worden om standaardacties te ondernemen (dan worden de bonussen van de *Instortende hoofdstad*-tegels genegeerd), zodra de bijbehorende actie in de hoofdstad geen vrije actievelen meer heeft.

## TEGELS "NIET BESCHIKBAAR"

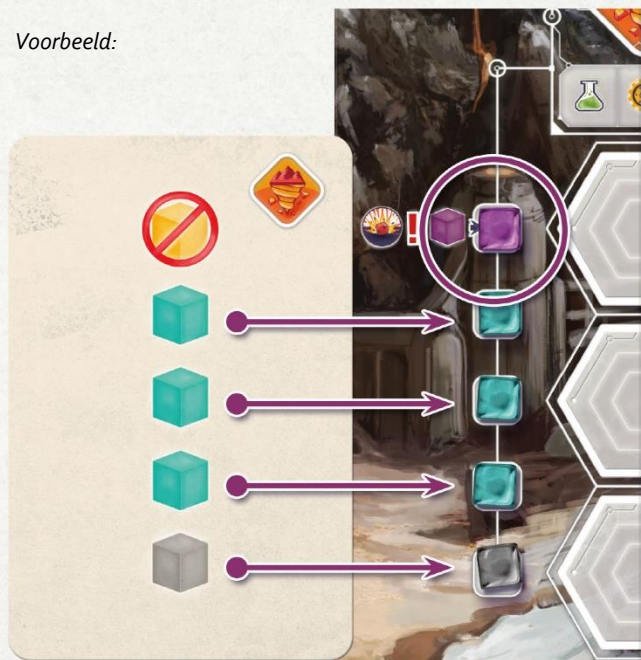
Terwijl de hoofdsteden van de Paden voorbereid waren op de gevolgen van de inslag, was schade toch onvermijdelijk. Bedek twee van de drie exopak-velden in de bovenste rij op elk spelersbord met een tegel *Niet beschikbaar*. Spelers mogen op deze velden geen exopakken meer opladen; tevens ontvangen zij er geen water inkomsten meer voor.



## NEUTRONIUM

De inslag vergroot de hoeveelheid neutronium op aarde. In de tijdperken na de inslag, vervang je de bovenste grondstof afgebeeld op de getrokken delfvoorraadkaart door een neutronium.

Voorbeeld:



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van het tijdperk waar het laatste actieveld niet langer beschikbaar is of als het laatste (7<sup>de</sup>) tijdperk is voltooid.

### HET TIJD-RUIMTE-CONTINUÛM ONTWARREN

Nu moeten de spelers de problemen die zij hebben met de tijdslijn, rechtzetten. Zij moeten aan elk van hun op tijdslijntegels resterende Warp-tegels voldoen om hen van de tijdslijntegel te verwijderen. Werknemers moeten nog steeds uit de kolom *Actief* worden genomen en een exopak moet opgeladen zijn om de Warp-tegel te kunnen wegnemen. Warp-tegels op deze manier verwijderen telt echter niet als tijdreizen: spelers gebruiken er geen energiecentrales voor en zetten het fiche *Tijdreizen* ook niet verder op het tijdreizenspoor.

Voor elke Warp-tegel die spelers niet kunnen verwijderen uit de tijdslijn, verliezen ze 2 OP (overwinningpunten).

### WAARDEREN VAN EINDESPELVOORWAARDEN

Waardeer de vijf eindspelvoorwaardekaarten boven het speelbord. Elke speler ontvangt 3 OP voor elke voorwaarde waaraan hij voldoet. In geval van een gelijke stand, krijgen alle hierin betrokken spelers 3 OP.

### EINDTELLING

Tel - met behulp van het scoreboekje - de punten op van gebouwen, anomalieën, superprojecten, tijdreizen, moreel, OP-fiches, tijdslijnboetes en eindspelvoorwaarden. Elke individuele doorbraaktegel is 1 OP waard, terwijl een set doorbraaktegels met de drie verschillende vormen (cirkel, driehoek en ruit - de symbolen zelf hoeven niet overeen te komen) 2 extra OP per set oplevert.

Voorbeeld:



De Pad-hoofdstad met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand wint de speler met het meeste water, vervolgens beslissen het meeste totale aantal grondstoffen over de winnaar. Indien er dan nog steeds een gelijke stand is tussen meerdere spelers, delen deze spelers de overwinning.

## VAAK VERGETEN REGELS

- Genieën kunnen gebruikt worden als ELK TYPE werknemer wanneer ze op actievelen geplaatst worden, maar zij kunnen niet worden afgegeven als een ander type werknemer, of terug in de tijd gezonden worden als een bepaald type werknemer om een Warp-tegel te verwijderen van een tijdslijntegel.
- Wanneer je een werknemer moet betalen voor het uitvoeren van een actie (meestal bij de bouw van superprojecten), kan deze zowel uit de kolom *Actief* als *Vermoeid* worden genomen, maar werknemers die al op een actieveld liggen mogen hiervoor niet worden gebruikt.
- Wanneer bij het verleggen van de focus een werknemer wordt afgelegd voor een Warp-tegel, kan deze enkel uit de kolom *Actief* worden genomen (omdat deze ook als *Actief* werd teruggezonden naar het verleden).
- De enige keer dat je een Warp-tegel van een vorige tijdslijntegel kan verwijderen door het terugzenden van de bijbehorende grondstof, is wanneer je de focus eerst hebt verlegd naar die tijdslijntegel. Je zet enkel een stap verder op het tijdreizenspoor als je je focusfiche hebt verplaatst en tevens een Warp-tegel kan terugnemen door het betalen van de bijbehorende grondstof.
- Warp-tegels op de huidige tijdslijntegel kunnen niet worden verwijderd door middel van energiecentrales en focus verleggen, maar ze kunnen wel worden verwijderd met behulp van de "terughalen" vaardigheden van bepaalde gebouwen, anomalieën en superprojecten.



## DE DOOMSDAY-MODULE

Door met de Doomsday-module te spelen kunnen spelers echt het lot van de mensheid in handen nemen. Door het uitvoeren van verschillende experimenten kunnen ze actief invloed uitoefenen op de reeks gebeurtenissen in de aanloop naar de inslag, wat mogelijk kan leiden tot het volledig elimineren van de gevolgen ervan. Helaas delen niet alle Paden deze visie op het redden van de aarde van de tweede ramp – sommige Paden zien deze als een manier om hun rivaliserende Paden eens en voor altijd te overwinnen ...

### EXPERIMENTEN EN HET DOOMSDAY-SPOOR

Experimentkaarten zijn een belangrijke aanvulling op het basisspel en symboliseren de inspanningen van de Paden om het moment en het effect van de inkomende inslag te beïnvloeden. Elke experimentkaart bestaat uit een voorwaarde, een kost en een beloning in OP. Als ze in focus zijn, kunnen de OP met behulp van de nieuwe actie *Experiment* op het speelbord geclaimd worden. Elk experiment levert overwinningspunten op aan de speler die ze claimt en biedt de mogelijkheid om vooruitgang te boeken op het Doomsday-spoor volgens de belangen van het Pad – ofwel in de richting van het redden van de aarde door het beperken van de schade van de inslag ofwel door het lot van de planeet te bezegelen. Afhankelijk van de bewegingen op het Doomsday-spoor, kunnen de Paden extra OP scoren voor hun experimenten en zelfs het moment van de inslag veranderen.

### WIJZIGINGEN IN DE SPELOPSTELLING

1. Plaats de **tegels Inslag** tussen de vijfde en zesde tijdslijntegel (in plaats van tussen de vierde en vijfde).
2. Leg een willekeurig getrokken **experimentkaart van niveau 1** neer onder elke tijdslijntegel, open onder de eerste en gedekt onder elke andere tijdslijntegel. Leg de overgebleven experimentkaarten van niveau 1 terug in de doos zonder deze te bekijken. Aan het begin van het spel moet boven de eerste tijdslijntegel een open superprojecttegel liggen en een open

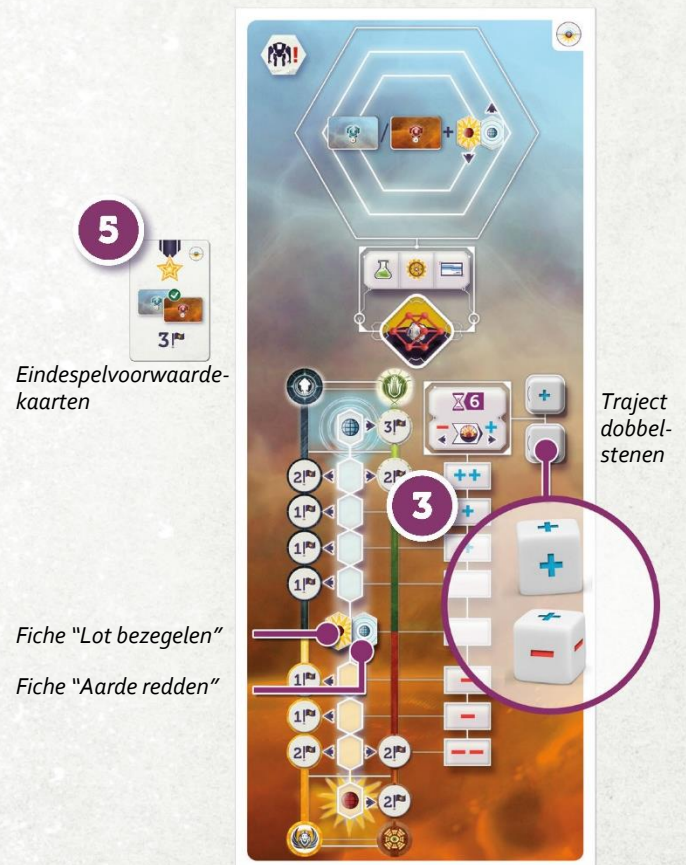
Voorbeeld:



experimenttegel van niveau 1 eronder, terwijl alle andere superprojecttegels en experimentkaarten nog gedekt liggen.

3. Plaats het **Doomsday-speelbord** naast het gewone speelbord. Behandel dit alsof het een onderdeel is van het gewone speelbord. Plaats de trajectdobbelstenen op de aangewezen velden op dit speelbord en de fiches *Aarde sparen* en *Lot bezegelen* op hun respectievelijke startposities op het Doomsday-spoor.
4. Schud alle **experimentkaarten van niveau 2** en leg ze in een gedekte stapel naast het Doomsday-speelbord.
5. Voeg de kaart *Most Completed Experiments* toe aan de stapel eindspelvoorwaardekaarten en trek er willekeurig 5.

### DOOMSDAY-SPEELBORD



## 1 VOORBEREIDINGSFASE - WIJZIGINGEN

Na het omdraaien van de superprojecttegel die boven de volgende tijdslijntegel ligt, draai je ook de experimentkaart daaronder om. Leg dan de bovenste experimentkaart van niveau 2 neer onder elke tijdslijntegel waaronder geen experimentkaart meer ligt.

Voorbeeld:



## NIEUWE ACTIE – EXPERIMENT

De Doomsday-module introduceert een nieuwe actie op het centrale speelbord: het experiment.

Wanneer je de actie *Experiment* uitvoert, mag je een experimentkaart nemen als

- ze **in focus** is (= je focusfiche ligt onder die tijdslijntegel);
- je **voldoet aan de voorwaarde** van de experimentkaart;
- je de **kosten** van de experimentkaart **betaalt**.



Wanneer je een experimentkaart mag nemen:

1. **Neem je ze weg** onder de tijdslijntegel en leg je ze naast je spelersbord als herinnering.
2. **Ontvang je het aantal OP** aangegeven op de experimentkaart (2 of 3).
3. Als je voor het Pad van de Harmonie of de Dominantie speelt, mag je het **fiche Aarde redden een stap hoger** zetten op het Doomsday-spoor.

4. Als je voor het Pad van de Verlossing of de Vooruitgang speelt, mag je het **fiche Lot bezegelen een stap lager** zetten op het Doomsday-spoor.
5. Afhankelijk van je positie op het Doomsday-spoor ken je eventueel extra OP ontvangen (zie hieronder).

## Werknemersbijzonderheden

- De actie *Experiment* kan worden uitgevoerd met elk type werknemer.

Het actieveld *Experiment* is een meervoudig veld waar een willekeurig aantal werknemers kan worden geplaatst.

## HET DOOMSDAY-SPOOR

Wanneer een speler een experiment uitvoert, kan hij – afhankelijk van zijn Pad – ofwel het fiche *Aarde redden* een vak hoger of het fiche *Lot bezegelen* een vak lager zetten, indien er naast de nieuwe positie van de markeerfiche een OP-waarde staat afgedrukt (steeds gekoppeld aan het Pad van de speler), ontvangt die speler dat aantal OP bovenop de OP van de experimentkaart.

**Alleen de speler die de fiche verplaatst kan de OP ontvangen van het Doomsday-spoor.** De Paden van Harmonie en Verlossing leveren grotere aantallen OP op voor de laatste twee stappen in elke richting, terwijl de Paden van Dominantie en Vooruitgang kleinere aantallen OP opleveren voor de eerste stappen.

Voorbeeld 1: De speler van het Pad van de Dominantie verplaatst het fiche

Voorbeeld 2: De speler van het Pad van de Harmonie verplaatst het fiche



**BELANGRIJK:** Spelers kunnen geen stappen meer zetten op het Doomsday-spoor nadat:

- de inslag heeft plaatsgevonden, of
- een van de fiches *Aarde redden* of *Lot bezegelen* op het laatste vak (bovenste of onderste) van het Doomsday-spoor staat.

Zelfs nadat een van bovenstaande zich voordoet, kunnen nog steeds experimenten worden uitgevoerd om OP te scoren.

## 6 OPRUIMFASE - WIJZIGINGEN

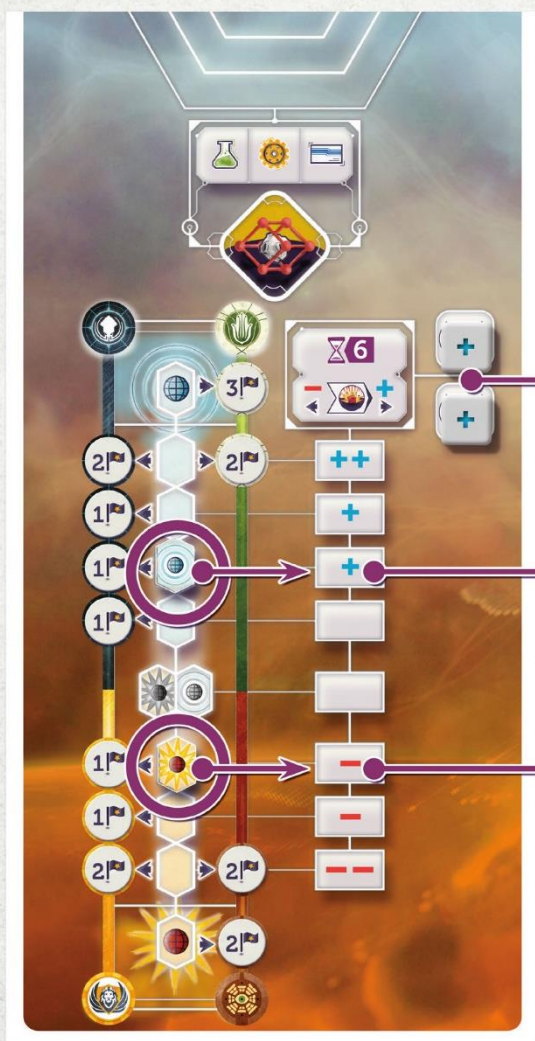
### B) CONTROLEER OP INSLAG

Werp – voor het toepassen van de inslag van de asteroïde – eerst de twee trajectdobbelstenen en totaliseer het aantal (-) en (+) symbolen van:

- het resultaat van de worp van de trajectdobbelstenen;
- de velden naast het Doomsday-spoor waar de fiches *Aarde redden* en *Lot bezegelen* liggen.

Drie dingen kunnen gebeuren op basis van het resultaat:

1. Als er **meer (+) symbolen zijn dan (-)**, verplaats dan – indien nog mogelijk – de tegel *Inslag* 1 positie naar rechts op het tijdslijnspoor (de inslag zal één tijdperk later plaatsvinden).
2. Als er **meer (-) symbolen zijn dan (+)**, verplaats dan de tegel *Inslag* 1 positie naar links op het tijdslijnspoor - de inslag zal dan één tijdperk eerder optreden. Indien daardoor de tegel *Inslag* achter de huidige tijdperk tegel zou belanden, verplaats dan de tegel *Inslag* niet.
3. Indien het **aantal (-) en (+) symbolen gelijk is**, verplaats dan de tegel *Inslag* niet.



Voorbeeld:  
Verplaats de tegel *Inslag* 1 positie naar rechts.

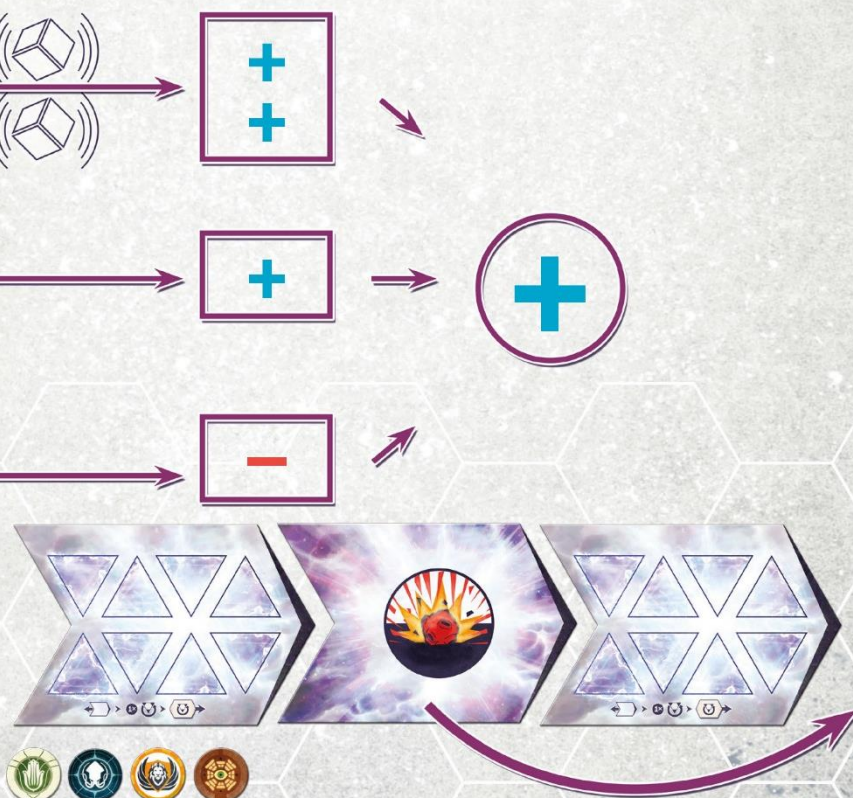
**BELANGRIJK:** Indien tijdens de fase *Controleer op inslag* het fiche *Lot bezegelen* op het onderste vak van het Doomsday-spoor ligt, werp dan de trajectdobbelstenen niet. In plaats daarvan leg je de tegel *Inslag* na de huidige tijdslijntegel (ongeacht de vorige positie) en pas je de gevolgen van de inslag onmiddellijk toe.

**BELANGRIJK:** Indien het fiche *Aarde redden* op het bovenste vak van het Doomsday-spoor ligt, is de schade van de inslag in het heden volledig voorkomen en eindigt het spel – enkel de finale waardering wordt nog doorgevoerd. **In spellen waarbij de aarde wordt gered, neemt de inslag eenvoudigweg niet plaats, zodat er geen evacuatie zal zijn – best om je plan daaraan aan te passen!**

### VARIANT - GEPLANDE EXPERIMENTEN

Deze optionele regels zijn bedoeld voor spelers die al bekend zijn met de Doomsday-module en liever hun experimenten vooraf plannen.

- Plaats de experimentkaartenstapel van niveau 2 open (i.p.v. gedekt) naast het Doomsday-speelbord. De bovenste experimentkaart van niveau 2 zal altijd voor iedereen zichtbaar zijn.
- Wanneer een speler een experimentkaart neemt, wordt deze onmiddellijk vervangen door de bovenste kaart van stapel experimentkaarten van niveau 2, totdat de stapel is uitgeput.
- Tijdens de voorbereidingsfase wordt onder de tijdslijn geen experimentkaarten van niveau 2 gelegd.





# SOLO-VARIANT: DE CHRONOBOT

## WIJZIGINGEN IN SPELOPSTELLING

De Chronobot is een solovariant voor Anachrony, enkel speelbaar met het basisspel.

Het spel wordt opgesteld voor 2 spelers, waarbij een van die spelers de Chronobot is. De volgende wijzigingen zijn van toepassing op de spelersopstelling:

1. De Chronobot ontvangt zijn 6 exopakken en 8 Warp-tegels. Hij krijgt geen startgrondstoffen noch werknemers.
2. Laat alle eindspelvoorwaardekaarten in de doos.
3. Plaats het Chronobot-speelbord naast het centrale speelbord en plaats de 6 Chronobot-fiches op de 6 aangeduide posities.
4. De Chronobot is de startspeler in het 1<sup>ste</sup> tijdperk. Plaats het Chronobot-vaandel op het veld van de startspeler.
5. De speler kiest of hij de "A"- of de "B"-kant van zijn spelersbord gebruikt.

## ⌚ 2 PARADOX-FASE

De Chronobot werpt steeds als laatste voor paradoxen. Als de Chronobot een anomalie krijgt, verwijder dan één Warp-tegel van de tijdslijntegel waar de Chronobot de

meeste Warp-tegels heeft (bij een gelijke stand: van de oudste tijdslijntegel). Als de Chronobot al 3 anomalieën heeft, kan hij er geen extra meer krijgen en ook geen Warp-tegels verwijderen.

## ⌚ 3 OPLADEN-FASE

In de tijdperken voor de inslag zal de Chronobot altijd alle 6 exopakken opladen, in tijdperken na de inslag slechts 4. De Chronobot krijgt geen energiebronnen en moet er ook geen afgeven. Fiches van opgeladen exopakken worden op elkaar gestapeld in het zeshoekige veld rechtsboven.

## ⌚ 4 WARP-FASE

Warp-tegels plaatsen gebeurt in spelersvolgorde. De speler mag 0-2 Warp-tegels plaatsen. Voor de Chronobot werpt de speler de paradox-dobbelsteen. Plaats dan evenveel willekeurig getrokken Warp-tegels voor de Chronobot gelijk aan het aantal geworpen paradoxen. De Chronobot ontvangt niets voor die Warp-tegel(s).

## ⌚ 5 ACTIERONDEN-FASE

Als het de beurt is aan de Chronobot werp je de Chronobot-dobbelsteen. **Voer de actie uit die boven of onder het fiche met dat nummer staat afgebeeld en verplaats daarna het fiche naar de volgende positie.** Indien er drie fiches op dezelfde positie liggen, verplaats dan het fiche met het hoogste nummer naar de volgende positie. Als de Chronobot niets doet (cfr. één van de hieronder vermelde redenen), verplaats dan toch het fiche en ontvang 2 water en 1 OP.

The diagram illustrates the game board layout for the Chronobot variant. It shows the central board with various resources and actions. On the right, there are two callouts:

- 1**: A stack of six exopakken (Exopakken) and a stack of eight Warp-tegels (Warp-tegels).
- 4**: A close-up of the Chronobot's action phase, showing a die roll and the corresponding action on the board.

The main board features a grid of hexagonal tiles with various icons and numbers. A large purple figure, the Chronobot, is positioned on the left side of the board. The board is divided into several sections, including a top section with a grid of tiles, a middle section with a grid of tiles, and a bottom section with a grid of tiles. The board is surrounded by a hexagonal grid of tiles.

## Algemene regels voor de Chronobot-acties

- De Chronobot gebruikt geen werknemers voor acties op het speelbord, enkel lege exopakken.
- Hij betaalt nooit de kosten van de acties en negeert alles wat afgedrukt staat op de actievelen en de tegels *Instortende Hoofdstad*. Hij neemt altijd het bovenste beschikbare veld van de hoofdstad-acties.
- Indien er geen beschikbaar veld meer is voor de actie die de Chronobot wierp, plaatst hij een exopak op de *Wereldraad*-velden en neemt – als het nog beschikbaar is – eerst het veld voor de startspeler.
- Als een actie niet kan uitgevoerd worden, ontvangt hij in plaats daarvan 2 water en 1 OP.



## Bouwen



Elke actie *Bouwen* van de Chronobot is voor een specifiek gebouw (of superproject): de Chronobot bouwt altijd het gebouw met de hoogste OP-waarde. Bij een gelijk aantal OP, bouwt hij het gebouw van de secundaire stapel. Indien hij al 3 gebouwen heeft van het geworpen type, dan bouwt hij niet (maar plaatst nog steeds een exopak om het actieveld *Bouwen* te blokkeren) en neemt zoals gewoonlijk 2 water en 1 OP.



Bij de bouw van een superproject neemt de Chronobot het project met de hoogste OP-waarde (bij een gelijk aantal OP, neemt hij het oudste project). Indien *Construct superproject* vóór de inslag wordt geworpen, ontvangt hij in plaats daarvan 1 OP en plaatst geen exopak. Indien *Construct superproject* wordt geworpen en de Chronobot heeft al 2 superprojecten, dan bouwt hij geen derde (maar plaatst nog steeds een exopak om het actieveld *Bouwen* te blokkeren) en neemt zoals gewoonlijk 2 water en 1 OP.



## Aanwerven

Bij de actie *Aanwerven* neemt de Chronobot een type werknemer dat hij nog niet heeft volgens onderstaande prioriteitsvolgorde. Indien dergelijke werknemer niet beschikbaar is, neemt hij de volgende beschikbare werknemer volgens de prioriteitsvolgorde. De Chronobot krijgt de *Aanwerven*-bonus niet.



Zodra hij minstens één van elk van de 4 types werknemer heeft, legt hij er één van elk af en krijgt 5 OP.

Voorbeeld 1:



Voorbeeld 2:



## Research

Bij gebruik van de actie *Research*, werp je enkel de "vorm"-dobbelsteen en neem je een doorbraaktegel naar keuze met de geworpen vorm.



## Grondstof delven

Bij actie *Grondstof delven* neemt de Chronobot altijd grondstoffen die hij nog niet heeft, volgens onderstaande prioriteitsvolgorde. Indien die grondstof niet beschikbaar is, neemt hij de volgende beschikbare grondstof volgens de prioriteitsvolgorde.



Zodra hij ten minste één van elk van de 4 grondstoffen heeft, legt hij er één van elk af en krijgt 5 OP.



Voorbeeld 1:



Voorbeeld 2:



## Tijdreizen

Telkens de Chronobot *Tijdreizen* werpt, verwijder je één Warp-tegel van die vorige tijdslijntegel waar de Chronobot de meeste Warp-tegels heeft (bij een gelijk aantal, neemt hij de oudste) en zet een stap vooruit op het tijdsreizen-spoor. De Chronobot plaatst geen exopakken als hij *Tijdreizen* werpt.



## Leveren / Aanwerven

Indien de Chronobot *Leveren / Aanwerven* werpt, betaalt hij water op basis van zijn positie op het moreel-spoor en zet dan een stap verder op het moreel-spoor. Als hij niet genoeg water heeft, voert hij in plaats daarvan de actie *Aanwerven* uit.



## Anomalie verwijderen

Als de Chronobot *Anomalie verwijderen* werpt, wordt er geen exopak geplaatst en legt hij 1 grondstof (in de prioriteitsvolgorde Titanium > Goud > Uranium > Neutronium) + 1 water af en verwijdert vervolgens een anomalie.

Als hij geen anomalie heeft of over onvoldoende water en / of grondstoffen heeft, neemt hij in plaats daarvan 2 water en 1 OP.



## Evacuatie

De Chronobot gebruikt nooit de actie *Evacuatie*.

## Einde van de ronde

Zodra de Chronobot geen exopakken meer heeft, voert hij in zijn volgende beurt als hij dat kan de actie *Tijdreizen* uit of past. Als de speler eerst past, eindigt de fase *Actieronden* onmiddellijk, zelfs als de Chronobot nog exopakken zou hebben.

## 6 OPRUIMFASE

Neem de exopakken terug van zowel Chronobot als speler. Na de inslag draai je de tegels *Instortende Hoofdstad* zoals normaal om.

## EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel worden geen eindspelvoorwaardenkaarten gewaardeerd. De Chronobot verliest geen OP voor zijn resterende Warp-tegels op de tijdslijn. Hij ontvangt aan het einde van het spel de gebruikelijke 1 OP per doorbraaktegel plus 2 extra OP voor elke volledige set.

### VARIANT: Optionele Chronobot Speelniveaus

**Beginner:** Speel met de standaard Chronobot-regels, maar wanneer de Chronobot niets doet, krijgt hij slechts 2 water in plaats van 2 water en 1 OP.

**Normaal:** Speel met de standaard Chronobot-regels.

**Expert:** Speel met de standaard Chronobot-regels, maar maak geen gebruik van de vaardigheid van je leider.



## SPELVARIANTEN

### SPELVARIANT - ALTERNATIEVE TIJDSLIJN


Met deze variant kunnen spelers een andere strategische twist toevoegen aan de Warp-fase.





Na het opstellen van de tijdslijn, draai je elke tijdslijn-tegel om naar de alternatieve (karmijnroodgekleurde) kant. Bepaalde Warp-velden aan deze kant leveren bonussen of boetes op.


Bij het spelen met de alternatieve tijdslijn **moeten de spelers de standaard spelersvolgorde volgen** (beginnend bij de eerste speler en verder met de klok mee) wanneer ze hun in het geheim gekozen Warp-tegels onthullen en plaatsen. Wanneer het de beurt is aan een speler om zijn **Warp-tegels** te plaatsen, moet hij ze **plaatsen op het (de) eerste beschikbare lege veld(en) in de volgorde aangeduid door de pijlen**. Als hij ervoor kiest om twee Warp-tegels in een keer te plaatsen, mag hij de volgorde waarin hij ze plaatst, zelf kiezen. Als een Warp-tegel wordt geplaatst op een veld met een bonus- of boete-symbool, **ontvangt de speler meteen de bonus of betaalt de boete**.

De volgende bonussen staan op de alternatieve tijdslijn tegels afgebeeld:


 Inspirerend bericht: Ontvang 1 moreel


 Schitterende toekomst: Ontvang 1 OP

 Parallele tijdslijn: Ontvang een bijkomende grondstof van de grondstof die je krijgt voor de Warp-tegel die je plaatst.

 Stabiele tijds kloof: Verwijder 1 paradox

De volgende boetes staan op de alternatieve tijdslijn tegels afgebeeld:

 Vreselijk bericht: Verlies 1 moreel

 Instortende tijds kloof: Ontvang 1 paradox

**OPMERKING:** Wanneer je later een Warp-tegel op een parallelle tijdslijn via tijdreizen wegneemt, moet de speler slechts één van de overeenkomende grondstoffen afgeven (alhoewel hij er twee ontving toen hij de Warp-tegel plaatste).

### SPELVARIANT – INITIELE GRONDSSTOFFEN KIEZEN

Door deze variant kunnen spelers meer variatie brengen in de initiële grondstoffen die ze krijgen voor hun Pad.

Tijdens de spelopstelling geef je elke speler (**in plaats van de initiële grondstoffen** die op het Pad speelbord staan afgebeeld):

- 2 Water
- 2 Energiebronnen
- 2 Wetenschappers (Actief)
- 1 Ingenieur (Actief)



Geef vervolgens aan elke speler een aantal grondstofkaarten:

- 8 in een spel met 2 spelers
- 5 in een spel met 3 spelers
- 4 in een spel met 4 spelers



Daarna kiest elke speler één kaart uit hun hand, legt deze gedekt voor zich neer en geeft de resterende kaarten aan de speler rechts van hem. Herhaal dit proces **tot elke speler vier kaarten heeft gekozen**. Leg de overgebleven kaarten terug in de doos (8 in een spel met 2 spelers en 3 in een spel met 3 spelers). Alle spelers krijgen de grondstoffen die op de 4 gekozen kaarten staan afgebeeld.

Tenslotte telt iedere speler de cijfers die onderaan op zijn gekozen kaarten staan. **De speler met de laagste totale waarde is de startspeler** in het eerste tijdperk. In geval van gelijke stand zal de speler met de laagste genummerde kaart de startspeler zijn.

### SPELVARIANT – EINDESELVOORWAARDEN KIEZEN

Met deze variant hebben de spelers meer controle over wat extra OP zal opleveren op het einde van het spel.

**In plaats van willekeurig 5 eindespeelvoorwaardekaarten te trekken:**

- In een spel met 2 spelers: geef elke speler 4 kaarten, alle spelers kiezen er 2 en draaien ze tegelijk om.
- In een spel met 3 of 4 spelers: geef elke speler 2 kaarten, alle spelers kiezen er 1 en draaien ze tegelijk om.

Trek tenslotte één (twee in een spel met 3 spelers) kaart **van de overblijvende** en voeg deze toe aan de eerder gekozen kaarten. Dan zijn er 5 eindespeelvoorwaardekaarten om mee te spelen.

## BIJLAGE

### GEBOUWEN - DETAILS

Aan het einde van het spel levert elk gebouw het aantal overwinningspunten op dat in de linkerbenedenhoek van de tegel wordt getoond.

#### Gebruikte afkortingen:

W - Water

U - Uranium

G - Goud

T - Titanium

N - Neutronium

OP - Overwinningspunt

x – Een willekeurig aantal



#### Energiecentrales:

101: Elke werknemer: Verplaats je focusfiche naar de vorige tijdslijntegel.

102-103: Elke werknemer: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal 2 tegels voor het huidige tijdperk.

104: Wetenschapper: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal 2 tegels voor het huidige tijdperk.

105-106: Elke werknemer: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal 3 tegels voor het huidige tijdperk.

107: Elke werknemer; geef 1 U af: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal 3 tegels voor het huidige tijdperk. Ontvang 1 OP.

108: Wetenschapper (blijft *Gemotiveerd*): Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal 2 tegels voor het huidige tijdperk.

109: Wetenschapper; geef 1 N af: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal 3 tegels voor het huidige tijdperk. Ontvang 2 OP.

110: Elke werknemer, geef 1 W af: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal 4 tegels voor het huidige tijdperk.

111: Elke werknemer: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegels maximaal 3 tegels voor het huidige tijdperk. Wanneer je dit gebouw bouwt, mag je onmiddellijk een van je Warp-tegels terugnemen van een tijdslijntegel en in je voorraad terugleggen (zonder de OP te ontvangen).

112: Elke werknemer; geef x W af: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal x tegels voor het huidige tijdperk. Ontvang 1 OP.

113: Elke werknemer; geef x T / U / G af: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal x tegels voor het huidige tijdperk. Ontvang x OP.

114: Wetenschapper; geef 1 W af: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal 3 tegels voor het huidige tijdperk, herhaal dan dit proces.

115: Elke werknemer; geef 1 G af: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel maximaal 3 tegels voor het huidige tijdperk. Ontvang 1 OP.



#### Fabrieken:

201: Elke werknemer (blijft *Gemotiveerd*): Ontvang 2 T.

202: Elke werknemer, geef 1 W af: Ontvang 3 T.

203: Elke werknemer (blijft *Gemotiveerd*), geef 1 W af: Ontvang 1 T / U / G.

204: Elke werknemer (blijft *Gemotiveerd*): Ontvang 1 G.

205: Elke werknemer, geef 1 W af: Ontvang 2 G.

206: Elke werknemer (blijft *Gemotiveerd*): Ontvang 1 U.

207: Elke werknemer, geef 1 W af: Ontvang 2 U.

208: Elke werknemer; geef 1 G + 1 W af: Ontvang 1 N + 1 OP.

209: Elke werknemer; geef 1 U + 1 W af: Ontvang 1 N + 1 OP.

210: Ingenieur, geef 3 W af: Ontvang 3 T / U / G of 1 N.

211: Ingenieur (blijft *Gemotiveerd*), geef 1 T af: Ontvang 1 energiebron.

212: Ingenieur: Ontvang 1 energiebron.

213: Ingenieur, geef 2 T / U / G af: Ontvang 2 energiebronnen.

214: Ingenieur, geef 3 W af: Ontvang 2 energiebronnen.

215: Gratis actie: Ruil 1 W in tegen 1 T / U / G.



#### Levensonderhoudsystemen:

301-302: Gratis actie: Ontvang 1 W. Indien je dit gebouw bouwt, ontvang je onmiddellijk 3 W.

303-304: Gratis actie: Ontvang 2 W.

305-306: Elke werknemer (blijft *Gemotiveerd*): Ontvang 3 W.

307-308: Beheerder: Ontvang 5 W.

309: Elke werknemer; geef 1 N af: Ontvang 8 W.

310: Elke werknemer (sterft bij *Terughalen werknemer*): Ontvang 7 W

311-312: Passief: De W-kosten voor de actie *Leveren* worden gehalveerd (naar boven afgerond).

313: Elke werknemer (blijft *Gemotiveerd*), geef 1 U af: Ontvang 6 W + 1 VP.

314: Elke werknemer (blijft *Gemotiveerd*), geef 1 G af: Ontvang 6 W + 1 VP.

315: Wanneer je dit gebouw bouwt: Ontvang onmiddellijk 8 W.



#### Labo's:

401: Passief: Het bereik van je energiecentrales wordt verhoogd met 1.

402: Passief: Het bereik van je energiecentrales wordt verhoogd met 2.

403: Elke werknemer (blijft *Gemotiveerd*), geef 1 energiebron af: Ontvang 1 opgeladen exopak.

404: Wetenschapper: Leg 1 paradox van je spelersbord af in de voorraad.

405: Passief: Je mag 1 paradox extra ontvangen voordat je een anomalie moet nemen.

406: Passief: Je anomalieën leveren 2 extra OP per stuk op (= vermindering van hun totale OP-boete).

407: Wetenschapper: Neem één van je Warp-tegels terug van een tijdslijnstegel en leg deze in je voorraad (zonder OP te scoren).

408: Elke werknemer (een beheerder blijft *Gemotiveerd*): Verplaats al je werknemers uit de kolom *Vermoeid* naar de kolom *Actief*.

409: Beheerder (blijft *Gemotiveerd*), geef 2 W af: Ontvang een wetenschapper of ingenieur (*Actief*).

410: Beheerder (blijft *Gemotiveerd*), geef 2 W af: Ontvang een Genie (*Actief*).

411: Passief: Als je de actie *Research* neemt, mag je 1 water betalen om 1 dobbelsteen op een zijde naar keuze te leggen (i.p.v. deze te werpen).

412: Elke werknemer, geef 1 T / U / G af: Ontvang 2 OP.

413: Elke werknemer: Ontvang 1 W en 1 OP.

414: Gratis actie: Ontvang 2 OP en een paradox.

415: Wetenschapper (sterft bij *Terughalen werknemer*): Ontvang 2 W en 2 OP.

## SUPERPROJECTEN - DETAILS



De **kosten (werknemers / grondstoffen / doorbraaktegels)** van elk superproject staan afgebeeld op de rechterkant van de tegel. Werknemerskosten kunnen worden betaald met zowel *vermoeide* als *actieve* werknemers.

Aan het einde van het spel levert elk superproject het aantal overwinningpunten op dat getoond wordt in de linkerbovenhoek van de tegel.

**Anti-Gravity Field:** Passief: Verlaag de totale kosten van elk van je *Bouwen*-acties met een extra T, U of G (naar eigen keuze).

**Archive of the Eras:** Passief: Elke stap op het tijdreizenspoor is op het einde van het spel 1 OP waard.

**Cloning Vat:** Elke werknemer: Ontvang een werknemer van hetzelfde type in de kolom *Vermoeid*.

**Continuum Stabilizer:** Onmiddellijk bij het bouwen: Neem tot maximaal drie van je Warp-tegels terug van maximaal drie tijdslijntegels en leg ze terug in je voorraad. Ga niet vooruit op het tijdreizenspoor.

**Dark Matter Converter:** Gratis actie, geef 1 werknemer af: Ontvang 1 genie of 1 neutronium of 1 energiebron.

**Exocrawler:** Gratis actie: Je mag één van je werknemers in een opgeladen exopak plaatsen op een enkel- of meervoudig zeshoekig veld op het speelbord en er een actie ondernemen.

**OPGELET:** Met de exocrawler kan je in feite 2 acties in dezelfde ronde nemen, waarbij een van hen een actie is op het speelbord.

**Grand Reservoir:** Passief: De totale W-kosten van je actie wordt verminderd met 1 in elk van je actieronden.

**Neutronium Research Center:** Meteen na bouwen: Je mag twee standaard *Research*-acties uitvoeren.

**Outback Conditioner:** Elke werknemer, geef 2 W af: Je mag een standaard *Aanwerven*-, *Research*- of *Bouwen*-actie uitvoeren.

**OPMERKING:** De werknemersbeperkingen en -bonussen van de desbetreffende actie gelden nog steeds. Bijvoorbeeld: je ontvangt nog steeds één 1 T korting voor *Bouwen* met een ingenieur en je kunt geen *Research* uitvoeren met een beheerder.

**Particle Collider:** Gratis actie: Vervang 2 T / U / G door 1 N of 1 N door 2 T / U / G.

**Quantum Chameleon:** Genie: Kies en voer een werknemersactie uit van elk superproject of gebouw gebouwd door een willekeurige speler. De kosten van de gekozen actie moeten worden betaald en de regels van de gekozen actie op het terughalen van je werknemer zijn ook van toepassing.

**Rescue Pods:** Passief: Je basisevacuatievoorwaarde wordt geacht te zijn voltooid, ongeacht je vooruitgang op dat vlak.

**OPMERKING:** Na het bouwen van de Rescue Pods is het toegelaten om de actie *Evacuatie* uit te voeren. Als je dat doet, scoor je de overwinningpunten voor de basisevacuatievoorwaarde alsof je die had voltooid.

**Synthetic Endorphins:** Passief: Je verliest aan het einde van het spel geen OP voor een laag moreel. Je verliest geen werknemer wanneer je de actie *Activeer werknemers* op het laagste veld van het moreelspoor gebruikt.

**Tectonic Drill:** Passief: Wanneer je de actie *Grondstof delven* uitvoert, ontvang je een extra T, U of G uit de voorraad.

**Temporal Toerism:** Gratis actie: Verplaats je focusfiche naar een tijdslijntegel tot 3 tijdperken voor het huidige tijdperk.

**The Ultimate Plan:** Passief: Elk superproject dat je hebt gebouwd (waaronder *The Ultimate Plan*) levert aan het einde van het spel 3 OP op.

**Uranium Cores:** Gratis actie: Ontvang een opgeladen exopak.

**Welfare Society:** Beheerder, geef 1 W af: Ga 1 stap omhoog op het moreelspoor.

## LEIDERSVAARDIGHEDEN



**Patriarch Haulani: Inspiring Charisma (Gratis actie):** Hij mag één van zijn actieve werknemers op een werknemersveld op zijn spelersbord plaatsen en er een actie ondernemen.



**Matriarch Zaida: Saving Grace:** Tijdens de fase *Werknemers terughalen* kan ze 2 W betalen om een werknemer naar keuze uit de werfreserve aan te werven. Ze ontvangt echter niet de aanwerven-bonus voor die werknemer.



**Captain Wolfe: Hydrocores:** Tijdens de fase *Opladen* mag hij een willekeurig aantal keren 1 energiebron inwisselen tegen 2 water of 2 water inruilen tegen 1 energiebron.



**Treasure Hunter Samira: Treasure Hunt:** Tijdens de *Opruimfase* mag ze 1 van de resterende grondstoffen uit de delfvoorraad nemen en eventueel 2 water betalen en nog een tweede nemen.



**Patron Valeriaan: Exosuit AI (Gratis actie):** Indien hij een opgeladen exopak tijdens deze actieronde plaatst, mag hij dat doen zonder er een werknemer in te plaatsen. Bij het uitvoeren van een actie wordt dit exopak beschouwd alsof er een wetenschapper in werd geplaatst.



**Librarian Cornella: (Gratis actie):** Bij het uitvoeren van de *Research*-actie, kan ze 1 water betalen om 1 extra dobbelsteen in te stellen op een zijde naar keuze in plaats van te werpen.



**Shepherd Caratacus: Meddle with time (Gratis actie):** Kies één van beide: ontvang 2 water en een paradox OF betaal 2 water en leg 1 paradox-tegel van het spelersbord terug in de voorraad.



**High Sunwalker Amena: Hardened exosuits:** Bij het uitvoeren van de inslag worden haar exopak-velden niet met een fiche *Niet beschikbaar* bedekt.

## EINDESPELVOORWAARDEKAARTEN



De speler(s) met de **meeste werknemers** aan het einde van het spel ontvangt(-en) 3 OP.



De speler(s) met het **meeste water** aan het einde van het spel ontvangt(-en) 3 OP.



De speler(s) met de **meeste doorbraak-tegels** aan het einde van het spel ontvangt(-en) 3 OP.



De speler(s) met de **meeste bezette bouwplekken** aan het einde van het spel ontvangt(-en) 3 OP.



De speler(s) die aan het einde van het spel met hun fiche **Moreel** het dichtst bij het **einde van het moreelspoor** staan (= hoogste moreel) 3 OP.



De speler(s) met de **hoogste som van bereiken voor tijdreizen** aan het einde van het spel, ontvangt(-en) 3 OP.

**OPGELET:** Labo's # 401 en # 402 en het Temporal Toerism-superproject tellen voor de totale som één keer mee. Energiecentrales met een X in hun bereik tellen als 1 voor deze som.



De speler(s) met de **meeste superprojecten** aan het einde van het spel ontvangt(-en) 3 OP.



De speler(s) met de **meest succesvolle tijdreizen** aan het einde van het spel ontvangt(-en) 3 OP.



De speler(s) met de **meeste voltooide experimenten** op het einde van het spel ontvangt(-en) 3 OP. Deze kaart wordt alleen gebruikt bij de Doomsday-module.

## TEGELS "INSTORTENDE HOOFDSTAD"

De bonussen van de tegel *Instortende Hoofdstad* gelden steeds in aanvulling op die van de bijbehorende standaardactie.

### Bouwen



Verlaag de totale kosten van deze *Bouwen*-actie met een extra T, U of G (naar keuze).



Verlaag de totale kosten van deze *Bouwen*-actie met één extra N.



Als je met deze actie een gebouw (niet een superproject) op het eerste / tweede / derde veld bouwt, ontvang je respectievelijk 1/2/3 OP.



Als je met deze actie een superproject (niet een gebouw) bouwt, ontvang je 2 extra OP.



Je mag een bijkomende *Bouwen*-actie uitvoeren.

### Aanwerven



Je krijgt de bonus voor de aangeworven werknemer nogmaals. Als je een genie aanwerft, mag je voor die 2<sup>de</sup> bonus een andere kiezen.



Je ontvangt een opgeladen exopak in aanvulling op de aangeworven werknemer.



Ontvang 1 moreel in aanvulling op de aangeworven werknemer.



Na het aanwerven van de werknemer, verplaats je al je werknemers uit de kolom *Vermoeid* naar de kolom *Actief*.



Je mag de actie *Aanwerven* nogmaals uitvoeren.

### Onderzoek



Je mag bij het uitvoeren van deze *Research*-actie een extra dobbelsteen op een resultaat naar keuze zetten in plaats van deze te werpen.



Je ontvangt 2 OP in aanvulling op deze *Research*-actie.



Na het uitvoeren van deze *Research*-actie, mag je een extra *Bouwen*-actie uitvoeren, maar enkel om een superproject te bouwen. Als je dat doet met een genie, mag je deze voor de *Bouwen*-actie behandelen alsof het een ingenieur is.



Je mag – naast de *Research*-actie - maximaal 2 paradoxen terugnemen van je spelersbord en terugleggen in de voorraad.



Je mag een extra *Research*-actie uitvoeren.

## EVACUATIEVOORWAARDEN

Elk pad heeft twee evacuatievoorwaarden die elk uit twee delen bestaan:

- De **basisvoorwaarde** geeft aan over welke grondstoffen de speler moet beschikken om de actie *Evacuatie* te kunnen uitvoeren en hoeveel OP dat oplevert (los van de extra beloning).
- Het **extra beloning**-gedeelte toont specifieke activa en de bijbehorende OP-opbrengst. De speler krijgt bijkomende OP op basis van het aantal van die activa die de speler bezit op het moment dat hij de actie *Evacuatie* uitvoert.



### HET PAD VAN DE HARMONIE

#### Welzijn en Welvaart



**Basisvoorwaarde:** 3 levensonderhoudssystemen hebben om te kunnen evacueren (2 OP).

**Extra beloning:** De actie *Evacuatie* levert je 3 extra OP op voor elke set genie + goud die je bezit als je evacueert. Vermoeide en in gebruik zijnde genieën tellen ook mee.

## Nature's Resurgence



**Basisvoorwaarde:** Minstens 6 bouwplekken bebouwd om te kunnen evacueren (2 OP).

**Extra beloning:** De actie *Evacuatie* levert je 3 extra OP op voor elke set gebouw + beheerder die je bezit als je evacueert. Vermoeide en in gebruik zijnde beheerders tellen ook mee.



## HET PAD VAN DE DOMINANTIE

### Industrial Revolution



**Basisvoorwaarde:** 3 fabrieken hebben om te kunnen evacueren (5 OP).

**Extra beloning:** De actie *Evacuatie* levert je 2 extra OP op voor elke set ingenieur + titanium die je bezit als je evacueert. Vermoeide en in gebruik zijnde ingenieurs tellen ook mee.

### The Power of Unity



**Basisvoorwaarde:** Maximale moreel bereikt hebben om te kunnen evacueren (3 OP).

**Extra beloning:** De actie *Evacuatie* levert je 1 extra OP op voor iedere werknemer die je hebt als je evacueert. Vermoeide en in gebruik zijnde werknemers tellen ook mee.



## HET PAD VAN DE VOORUITGANG

### Technological Superiority



**Basisvoorwaarde:** 3 labo's hebben om te kunnen evacueren (5 OP).

**Extra beloning:** De actie *Evacuatie* levert je 2 extra OP op voor elke set wetenschapper + doorbraaktegel die je bezit als je evacueert. Vermoeide en in gebruik zijnde wetenschappers tellen ook mee.

### The Apex of Humanity



**Basisvoorwaarde:** Minstens 8 Water hebben om te kunnen evacueren (3 OP).

**Extra beloning:** De actie *Evacuatie* levert je 4 extra OP op voor elk superproject dat je hebt als je evacueert.



## HET PAD VAN DE VERLOSSING

### Overwhelming Power



**Basisvoorwaarde:** 3 energiecentrales hebben om te kunnen evacueren (3 OP).

**Extra beloning:** De actie *Evacuatie* levert je 3 extra OP op voor elke neutronium dat je bezit als je evacueert.

### Masters of Time



**Basisvoorwaarde:** Minstens 2 anomalieën hebben om te kunnen evacueren (6 VPS).

**Extra beloning:** De actie *Evacuatie* levert je 2 extra OP op voor elke set ongebruikte Warp-tegel + uranium die je bezit als je evacueert (ongebruikte Warp-tegels zijn deze die niet op de tijdslijntegels liggen).

## EXPERIMENTKAARTEN

Experimentkaarten worden alleen gebruikt bij spelen met de Domsday-module. Deze kunnen verkregen worden via de actie *Experiment* als ze *in focus* zijn en leveren OP op. Elk experiment heeft een voorwaarde waaraan voldaan moet worden en kosten die betaald moet worden om deze te verkrijgen.



### LEVEL 1 EXPERIMENTEN

(2 VP per stuk):

#### Examine Temporal Distortion

**Voorwaarde:** Een doorbraaktegel hebben met het symbool *Tijdreizen*.

**Kosten:** geef 1 T / U / G af.

#### Interstellar Missile System

**Voorwaarde:** Een doorbraaktegel hebben met het symbool *Oorlogsvoering*.

**Kosten:** geef 1 T / U / G af.

#### Resistant Genotype

**Voorwaarde:** Een doorbraaktegel hebben met het symbool *Genetica*.

**Kosten:** geef 1 T / U / G af.

#### AI Research

**Voorwaarde:** Een doorbraaktegel hebben met het symbool *Technologie*.

**Kosten:** geef 1 T / U / G af.

#### Life Support Improvements

**Voorwaarde:** Een doorbraaktegel hebben met het symbool *Maatschappij*.

**Kosten:** geef 1 T / U / G af.

### Hydro Plant Upgrades

*Voorwaarde:* Een energiecentrale en een levensonderhoudsysteem hebben.

*Kosten:* geef 2 W af.

### Reverse Water-Gas Shift

*Voorwaarde:* Een labo en een levensonderhoudsysteem hebben.

*Kosten:* geef 2 W af.

### Quantum Mechanics

*Voorwaarde:* Een labo en een fabriek hebben.

*Kosten:* geef 2 W af.

### Technological Singularity

*Voorwaarde:* Een energiecentrale en een fabriek hebben.

*Kosten:* geef 2 W af.

### Timeline Protection Doctrine

*Voorwaarde:* Minsten 6 ongebruikte Warp-tegels hebben.

*Kosten:* je moet een paradox nemen.



### LEVEL 2 EXPERIMENTEN

(= 3 OP per stuk)

### Alien Studies

*Voorwaarde:* Minstens 3 (willekeurige) doorbraaktegels hebben.

*Kosten:* Geef 1 willekeurige doorbraaktegel af.

### Augmented Time Rifts

*Voorwaarde:* Minstens 8 OP scoren uit het tijdreizenspoor (bijvoorbeeld minstens 4 succesvolle tijdreizen gedaan).

*Kosten:* Geef 1 U en 2 W af.

### Austerity Measures

*Voorwaarde:* Moreel heeft een positieve waarde.

*Kosten:* Verminder je moreel met 1.

### Caste System

*Voorwaarde:* Minstens 1 wetenschapper, 1 ingenieur, 1 beheerder en 1 genie hebben. Bijkomende genieën tellen niet als een van de andere drie types.

*Kosten:* geef 1 (willekeurige) werknemer af, betaal 2 W.

### Colony Coordination Protocol

*Voorwaarde:* Minstens 5 gebouwen hebben.

*Kosten:* Geef een beheerder af (mag *Vermoeid* zijn).

### Fortunate Accident

*Voorwaarde:* Een superproject gebouwd hebben.

*Kosten:* Geef 1 genie af (mag *Vermoeid* zijn).

### Hive Mind

*Voorwaarde:* Minstens 8 werknemers hebben.

*Kosten:* Geef 1 G en 2 W af.

### Irrigation systems

*Voorwaarde:* Minstens 10 W hebben.

*Kosten:* Geef 4 W af.

### Outback Mapping

*Voorwaarde:* Ten minste 3 opgeladen exopakken (op je spelersbord).

*Kosten:* Geef 1 energiebron af.

### Pocket Universe

*Voorwaarde:* al een anomalie hebben.

*Kosten:* Je krijgt 2 paradoxen.

## ASYMMETRISCHE SPELERSBORDEN - "B" KANT

Terwijl de "A"-kant van de spelersborden identiek is, is de "B"-kant lichtjes anders voor elk Pad die beter hun sterke en zwakke punten weerspiegelen. Bij de spelersopstelling spreken de spelers af of ze allemaal de "A"- of de "B"-kant van hun spelersborden gebruiken.

Hieronder vind je per spelersbord een overzicht van de verschillen tussen de "B"- en de "A"-kant.



### PAD VAN DE HARMONIE

**Exopak zeshoekige velden:** Op twee van de drie onderste velden kan je 3 water betalen in plaats van een energiebron om een exopak op te laden. Aan het einde van de fase *Opladen* krijg je 2 W voor elk leeg zeshoekig veld. Na de inslag wordt het veld midden-onder eveneens vernietigd.

**Moreel & Levering:** Je begint 1 stap lager op het moreelspoor. Je moreelspoor varieert van -4 OP tot 8 OP. Wanneer je de actie *Levering* uitvoert en je hebt al je maximale moreel, ontvang je 3 OP in plaats van 2.

**Bouwkosten:** de eerste bouwplekken voor fabrieken en levensonderhoudsystemen kosten elk 1 W extra.

**Andere:** Wanneer je een anomalie krijgt, mag je in plaats daarvan een van je gebouwen afbreken. Schuif het onderaan de respectievelijke primaire stapel.





## PAD VAN DE DOMINANTIE

**Exopak zeshoekige velden:** Aan het einde van de fase *Opladen*, ontvang je geen water voor je resterende lege velden.

**Moreel & Levering:** *Levering* is een gratis actie en kost respectievelijk 4/4/4/4/5/5/5 water. De laagste drie stappen op het moreelspoor zijn respectievelijk -3 / -2 / -1 OP waard.

**Bouwkosten:** De tweede bouwplek voor een energiecentrale en de derde bouwplek voor een fabriek kosten elk 1 G minder. De tweede bouwplek voor een levensonderhoudsysteem en de tweede bouwplek voor een labo kosten elk 1 U minder.

**Andere:** De laatste drie stappen op het tijdreizenspoor leveren elk 12 OP op. Je mag superprojecten bouwen op twee willekeurige aangrenzende lege bouwplekken op je spelersbord.



## PAD VAN DE VOORUITGANG

**Exopak zeshoekige velden:** Op de drie onderste velden betaal je 1 T / U / G in plaats van een energiebron om een exopak op te laden.

**Moreel & Levering:** De laatste drie stappen op het moreelspoor zijn 3/5/7 OP waard, maar de actie *Levering* voor die stappen kosten respectievelijk 7/8/8 W. Een beheerder die wordt gebruikt om de actie *Levering* uit te voeren blijft niet *Gemotiveerd*.

**Bouwkosten:** De eerste bouwplek voor een energiecentrale kost 1 G extra. De eerste bouwplek voor een levensonderhoudsysteem kost 1 U extra.

**Andere:** Als je een wetenschapper gebruikt voor werknemersacties op je energiecentrales, fabrieken en labo's uit te voeren, blijven ze *Gemotiveerd*. Je hebt een extra paradox nodig vooraleer een anomalie te krijgen. De eerste drie stappen op het tijdreizenspoor leveren respectievelijk 1/2/4 OP op.



## PAD VAN DE VERLOSSING

**Exopak zeshoekige velden:** Je moet 1 T / U / G betalen om een exopak op de twee linkse velden op te laden. Je moet 1 energiebron betalen om een exopak op de twee rechtse velden op te laden. Exopakken op de twee middelste velden opladen is gratis.

**Moreel & Levering:** Je begint 1 stap hoger op het moreelspoor. Je moreelspoor varieert van -8 OP tot 4 OP.

**Bouwkosten:** De eerste bouwplek voor een energiecentrale kost 1 G minder. De derde bouwplek voor een labo kost 1 N, 2 T en 2 W.

**Andere:** De laatste vier stappen op het tijdreizenspoor leveren respectievelijk 12/14/16/20 OP op. Je mag anomalieën op een lege bouwplek op je spelersbord plaatsen.



## CREDITS

### SPELONTWERP

**David Turczi**

met

Viktor Peter (Game Design & Development)

en

Richard Amann (Game Development & Creative Direction)

### GRAFISCHE VORMGEVING

Villo Farkas (Art Direction, Graphic Design)

Lacza Fejes (Speelbord illustraties, exopak concepten, kaartillustraties)

János Kiss (illustraties kaarten)

Márton Gyula Kiss (illustraties kaarten)

László Szabados (illustraties kaarten)

Péter Meszlényi (concepten Leiders)

Laslo Forgach (3D artist)

Inngraphic (concepten Pad-hoofdstad)

### SPELREGELS

#### Geschreven door

Viktor Péter

Dávid Turczi

#### Bewerkt door

Villo Farkas

Juci Szakacs

#### Proeflezers

Lutz Pietschker

Lars Frauenrath

Fabien Allois

Jesus Sanchez Lopez

#### Nederlandse spelregels

Luk Van Baelen

### SPELTESTERS

Róbert Amann, Anton Bendarjevskiy, Jezus Bracamonte, Péter Csaba, Péter Csuka, Benedek Farkas, Róbert Fazakas, Tom Francis, Géza Galos, András Gyürefi, Balázs Hátori, Mark Harris, Csaba Hegedűs, Ádám Jóna, Gábor Zoltán Kiss, Anna Kokavec, Balázs Lenhardt, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Frigyes Schöberl, Daniel Somerville, Péter Somogyi,

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

... En nog veel meer veel, zowel in het Verenigd Koninkrijk en Hongarije.

Bijna **100 leden van onze PnP Beta Test groep** op Slack, met speciale dank aan Alex Kazix, Santi Jorde Martin, Chad McCallum en Steven Scothorns

Iedereen van **Board Game Café** en **Anduril's Flame Club**, en de pioniers die de Tabletopia-versie speelden en ons een uitstekende feedback gaven.

### DANKWOORD VAN DE SPELONTWERPER

David draagt dit spel op aan **Wai-ye**, die hem de weg naar harmonie liet zien.

Speciale dank aan **Katy en James Faulkner**, die gedurende bijna drie jaar steeds betere versies van dit spel speelden - toen ze begonnen was het vrijwel onspeelbaar, maar ze gaven niet op.

Met dank aan Zalán Szőgyi, voor de inspiratie om een bordspelontwerper te worden en voor het brainstormen over een mogelijke spel over tijdreizen; en dank aan **Kate Nimmerfroh** voor haar hulp, zelfs wanneer ze dat niet hoefde te doen.

### EEN SPECIALE DANK JE AAN

**4,469 fantastische Kickstarter backers** die de toekomst van ANCHRONY verzekerden,

**Richard Ham** van Rahdo Runs Through, **Ryan LaFlamme** van Cardboard Republic, **Tony Mastrangeli** van Board Game Quest en **Péter Csuka** van Dice & Sorcery voor geweldige recensies,

**Benoit Guillet** voor het aanbrengen van meer dan 100 Franse backers,

**Rebecca en Sven Stratmann** voor het aanbrengen van meer dan 100 Duitse backers,

**Herbert Szekely** om onze Amerikaanse ambassadeur te zijn,

**Péter Csaba** van Dropby Digital voor het maken van de digitale wereld van Anachrony,

**Viktor Csete** voor de hoge kwaliteit van de prototypes en het ontwerp van de stansbladen,

**Scott Dillon** voor het ontwerpen van The Time Maker Adventure kaart,

**Alex Li** voor het ontwerpen van het Ultimate Plan superproject,

**Scott Dillon** voor het ontwerpen van The Time Maker Adventure kaart (Exopak Commander Pack)

### BEDANKT!

## EN ER IS NOG MEER ANACHRONY!

Bezoek [mindclashgames.com](http://mindclashgames.com) en breng je spel naar een hoger niveau met de Exopak Commander uitbreiding. Deze uitbreiding bevat 30 zeer gedetailleerde, super-sized exopak miniatures, en twee geheel nieuwe spelmodules voor Anachrony.



Copyright 2017, Mindclash Games en haar partners. Anachrony, het Anachrony logo, Mindclash Games, Mindclash Games logo zijn handelsmerken van GMH Games. 2017. Alle rechten voorbehouden aan hun respectievelijke eigenaars.

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden als gevolg van kleine onderdelen. Onderdelen kunnen afwijken van de weergegeven.

Dit product is geen speelgoed. Niet bedoeld voor het gebruik van personen van 15 jaar of jonger.

Mindclash Games is gelegen op 14271 JEFFREY RD. # 344, Irvine, CA, 92620 en kan gecontacteerd worden op [info@mindclashgames.com](mailto:info@mindclashgames.com).










# GEBRUIKTE SYMBOLEN

## Werknemers

-  Wetenschapper
-  Beheerder
-  Ingenieur
-  Genie
-  Werknemer (willekeurige)
-  Actieve werknemer
-  Vermoeide werknemer
-  Verlies een werknemer
-  Werknemer blijft Gemotiveerd bij *Terughalen werknemer*
-  Werknemer sterft bij *Terughalen werknemer*

## Grondstoffen

-  Titanium
-  Goud
-  Uranium
-  Neutronium
-  Titanium, goud of uranium
-  Water
-  Energiebron


## Gebouwen


-  Energiecentrale
-  Fabriek
-  Levensonderhoudsysteem
-  Labo
-  Willekeurig gebouw
-  Superproject


## Acties


-  Grondstof delven
-  Bouwen
-  Aanwerven
-  Research
-  Water zuiveren
-  Handel met nomaden
-  Experiment
-  Wereldraad
-  Leveren / Activeren werknemers
-  Leveren / Activeren werknemers
-  Evacuatie

-  Paradox
-  Anomalie
-  Doorbraak
-  Overwinningpunt
-  Dobbelsteen op een zijde naar keuze leggen
-  Dobbelsteen werpen
-  Inslag (toont effecten na inslag)


 Zet het fiche *Tijdreizen* 1 stap vooruit


 Moreel ontvangen


 Moreel verliezen


 Eenmalig effect


 Startspeler


 Uitkijken voor overeenkomende


 Willekeurige


 Geef af / Verlies


 Exopak


 Terugnemen van Warp-tegel (met focusfiche verplaatsen)


 Terugnemen van Warp-tegel (zonder focusfiche verplaatsen)


 Verplaatsen van focusfiche


 Nummer van de spelfase

 Eindspelvoorwaarde


 Chronobot


 Doomsday-module


 Aanwerven bonus


 Onbeschikbaar veld


 Bouwplekken


 Speler (in vier kleuren)

 Alle spelers

 Voorwaarde

 Niet beschikbaar

 Ruilen

 Enkel exopak



MINDCLASH  
GAMES

www.mindclashgames.com