

アナクロニー 詳細ルール説明書

Mindcrash Games, 2021 Essential Edition 英語マニュアルに基づくルール詳細

◎ゲームの概要

300年前、人類のほとんどを死滅させた大爆発は、未来に起きる大隕石の衝突が原因と判明した。大隕石が含む「ニュートロン」の作用により、衝撃の一部が時を超えて転送されたのだ。そして今、その隕石の衝突が近づいている。この荒廃した世界で進むべき道を体現した者が、人類の新たな主導者となるだろう。

◎ゲームの目的

ゲーム終了後、勝利点（VP）の高い人が勝ち。以下の得点源がある。

- 1) ゲーム中得点：各種ボーナス、避難アクションなど
- 2) 終了時得点：個人マットの建設物、所持物品、各トラック進捗など。
- 3) 終了時減点：時空歪みタイル、解決できなかった転送チップなど。

◎使用物品

<ul style="list-style-type: none"> ・ 共通ボード 1個（両面） ・ タワータイル 1個（両面） ・ 年代タイル 12個（両面） ・ 衝突タイル 1個 ・ 崩落タイル 3種×各5個（六角） ・ 使用不能タイル 9個（六角） ・ 人材カード 11枚 ・ 資源カード 11枚 ・ 課題カード 8枚+拡張用1枚 ・ 設備タイル 4種類×各15個 ・ 先進施設タイル 18個 ・ 時空歪みタイル 12個 ・ サイコロ 研究2個・危険1個 ・ プレイヤーエイド 4個 ・ 得点シート 1冊 ・ バリエーション用 <ul style="list-style-type: none"> ・ 開始資源カード 16個 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 個人物品 各4色 <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人マット 各色1個（両面） ・ 理念マット 各色1個（両面） ・ リーダーカード 各色2枚 ・ スタンド 各色1個 ・ エグゾスーツ 各色6個（六角） ・ 士気マーカー 各色1個 ・ 実績マーカー 各色1個 ・ 自色マーク 各色8個 ・ 転送チップ 各色9個（三角） ・ コマ・チップ類 <ul style="list-style-type: none"> ・ 資材 80個（紫・黄・緑・灰キューブ） ・ 水 30個（水色・紺） ・ ワーカー 80個（4種類） ・ コアチップ 24個 ・ VPチップ 66個 ・ 革新チップ 3種類×各15個（丸・三角・四角） ・ 危険チップ 16個
--	--

◎セットアップ

ボード	<p>1) 共通ボードを置く。2～3人用：中央のアクションマスが各2個の面を使う。</p> <p>2) タワータイル：A面を表にして、所定枠に置く。</p> <p>3) ボード外下方に、年代タイルを以下のように準備する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・年代タイル：アイコンなし面を表にして、左から右に7個並べる。 ・4番目と5番目の年代タイルの間に、衝突タイルを置く。 ・先進施設を混ぜる。各年代タイル（衝突タイル以外）の上に1枚ずつ裏向きに、計7枚置く。 ・一番左の先進施設1枚を表に戻す。残りの先進施設は箱に戻す。 <p>4) 課題カードを、以下のように準備する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題カードを裏向きに混ぜ、5枚を選ぶ。 ・選んだ5枚を表向きに、ボード外上方に列にして並べる。残りは箱に戻す。 <p>5) 人材カード・資材カード：それぞれ裏向きに混ぜる。ボード脇に裏向きの山にして置く。</p> <p>6) 設備タイル：種類別に分け、裏向きにそれぞれ混ぜる。表向きの山にして、ボード脇に置く。</p> <p>7) 時空歪みタイル：表向きの山としてボード脇に置く。危険サイコロ・危険チップを近くに置く。</p> <p>8) 資材（紫／黄／緑／灰）・水を、それぞれボードの右上・左上エリアにまとめて置く。</p> <p>9) 調査サイコロ2個：所定マスに置く。</p> <p>10) ワーカー・コアチップ・革新チップ・VPチップ：それぞれまとめ、ボード脇に置く。</p> <p>11) 崩落タイル：種類別に分け、それぞれ以下の枚数を取る。裏向きの山をボード脇に置く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数：2／3／4人用＝タイル2／2／3個。ランダムに選ぶ。残りは箱に戻す。
プレイヤー	<p>1) プレイヤーは色（Path）を選ぶ。その色の個人マット1個を取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人マットは、全員が同じ面（A面またはB面）を使う。初回はA面を推奨。 ・A面：全員同じ、B面：色により違う能力。 <p>2) 白色理念マット1個を取る。ランダムに表か裏を選ぶ。</p> <p>3) 理念マット記載の物品を受け取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・資材：紫／黄／緑／灰＝ニュートロン／金／ウラン／チタン。手元に置く。 ・水：水色＝額面1、紺色＝額面5を表す。手元に置く。 ・コアチップ：手元に置く。 ・革新チップ：記載がある場合は、ランダムに受け取る。手元に置く。 ・ワーカー：機械屋／科学者／隊長／マスター。記載の枠（左：疲弊枠か右：待機枠）に置く。 <p>4) 白色の以下物品を取る。使用外の色の物品は、箱に戻す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・白色スタンド：1個 →手元に立てる。 ・白色Eスーツ：6個 →個人マットの所定マスに重ねて置く。 ・白色転送チップ：9個 →個人マットの所定マスに重ねて置く。 ・白色マーク：8個 →個人マットの所定マスに重ねて置く。 ・白色士気マーカー：1個 →個人マットの士気トラックの、理念マットの指示マスに置く。 ・白色実績マーカー：1個 →個人マットの実績トラックの、理念マットの指示マスに置く。 ・使用不能タイル：2枚（個人マットB面でHarmonyを使う人は、3枚） →手元に置く。 ・白色リーダー：2枚 →1枚を選び、理念マットの所定枠に置く。残りは箱に戻す。 <p>5) リーダーの特殊能力を確認する。ゲーム開始時から有効となる。</p> <p>6) 各自、白色マークを左端の年代タイルの下に置く。</p> <p>7) いちばん最近、デジャブを体験した人が開始プレイヤーになる。</p> <p>8) 開始プレイヤーは、白色スタンドをボードの所定マス（議会マスの左横）に置く。</p> <p>9) 時計まわりにプレイ順を決める。1／2／3／4番目＝水コマ0／1／2／2個を取る。</p> <p>※水・資材・ワーカー・コアチップ・VPチップは無限。なくなったら代替物を使う。</p>

◎遊び方

ラウンド	準備	<p>1) 現ラウンドの年代タイルの右の年代タイルについて、先進施設を表に返す。</p> <p>2) 設備タイルの各山の一番上1枚を、表のまま山の右に置く。すでであれば、上に重ねる。</p> <p>3) 人材／採掘アクションマス横の、ワーカー／資材の在庫をすべて除く。</p> <p>4) 人材カードを1枚めくる。記載ワーカーを、置場に置く(同じ種類は重ねる)。</p> <p>5) 資材カードを1枚めくる。カード記載資材およびボード記載資材を、所定の置場に置く。</p> <p>・衝突後：左列の一番上の資材は、カード記載に代えてニュートロン1個とする。</p> <p>6) 議会に白色スタンドがある人が、このラウンドの開始プレイヤーになる。</p>
	パレードックス	<p>・ラウンド2以降では、以下を行う。</p> <p>1) 年代タイルを左から1個ずつ確認する。</p> <p>2) そのタイルにある、転送チップが一番多い人を特定する(全員0個なら対象者なし)。</p> <p>3) その人は、危険サイコロを1回振る。同点なら対象の全員が振る。</p> <p>・すでに危険チップを所定個数(通常3個)以上持っている人は、振らない。</p> <p>4) 出目の数(0~2個)だけ、危険チップを受け取る。</p> <p>・バリエーション：サイコロを振らず、常に危険チップ1個を受け取る。</p> <p>5) すべての年代タイルについて繰り返す。</p> <p>6) 危険チップを所定個数(通常3個)以上持っている人は、以下手順をとる。</p> <p>①すべての手持ち危険チップを山に戻す。</p> <p>②白色転送チップ1個を、いずれかの年代タイルから無料で手元に戻してよい。</p> <p>③時空歪みタイルを山から1個取る。個人マットの建造物枠の左端列の空マスに置く。</p> <p>・複数あるときはいずれかを選ぶ。空マスがなければ、いずれかの設備1個の上に置く。</p>
	充電	<p>・開始プレイヤーから、時計まわりに以下を行う。(または、同時でも可)</p> <p>1) エスーツ最大6個まで、個人マットの充電マスに置く(1マスに1個ずつ)。</p> <p>・マスにコスト記載があれば払う。故障タイル(衝突後に配置)には置けない。</p> <p>2) 充電マスの空マス(故障タイルもない)1個につき、マット記載数の水を得る。</p>
	転送	<p>1) 各自、転送チップ0~2個を選び、手の中に隠す。同時に中身を見せる。</p> <p>2) 開始プレイヤーから、時計まわりに以下を行う。</p> <p>①チップを、現ラウンドの年代タイルに置く(マスはどこでも差異なし)。</p> <p>②チップに記載された物品を山から取る。</p> <p>・ワーカー：水1個を払う。ないときは、この転送チップは使えない。</p> <p>今回の転送チップで得た水を、今回得たワーカーに使うことはできる。</p> <p>・得たワーカー：待機マスに置く。</p> <p>・得たエスーツ：充電マスに置く。故障タイルがあるマスにも置ける。</p>
	アクション	<p>・開始プレイヤーから、時計まわりに手番を取る。</p> <p>a) 以下手順で、アクション1個を実行する。</p> <p>1) 待機枠のワーカー1個を選ぶ(疲弊枠は不可)。</p> <p>・マスによっては、使用可能なワーカー種類(科学者・機械屋・隊長)が決まっている。</p> <p>・マスターは、どのワーカーとしても使える。</p> <p>2) 共通ボードを使うときは、充電済マスのエスーツ1個を選び、ワーカーを乗せる。</p> <p>3) 共通ボードか個人マットのアクションマス1個に、ワーカー(+エスーツ)を置く。</p> <p>・六角マス：エスーツのワーカー1個だけ置ける(裏向き崩落タイルには置けない)。</p> <p>・六角プール：何個でもエスーツのワーカーを置ける。</p> <p>・多角形マス(個人マット)：ワーカー1個だけ置ける。エスーツは不要。</p> <p>・コスト不足などで実行できないアクションは選べない。</p> <p>4) マスにワーカー配置コスト(下部に黒い楕円があるアイコン)があれば、払う。</p> <p>5) 対応するアクションを実行する。</p> <p>・ワーカー種類によっては、記載の追加効果が得られる。</p> <p>・衝突後は、崩落タイルからの追加ボーナスも得られる。</p> <p>b) パスをする。パスをした人は、このラウンドでは、以降の手番は来ない。</p> <p>・パスを宣言する前に、その手番で随時効果を発動してもよい。パス後は不可。</p>

	随時効果	<ul style="list-style-type: none"> ・アクション実行前に限り、以下手順で随時効果を発動できる。1手番で何個でも使える。 1) 個人マット（建造物含む）の随時効果マス（丸枠）1個を選び、白色マークを置く。 <ul style="list-style-type: none"> ・すでに白色マークがあるマスは選べない。 ・回数上限はない。手持ちの白色マークが尽きたときは、代替の物品を使う。 2) マスに配置コスト（下部に黒い楕円があるアイコン）があれば、払う。 3) 対応する効果を得る。
	次の手番	<ul style="list-style-type: none"> ・時計まわりに、何周も繰り返す。パスをした人の手番は飛ばす。 ・全員がパスしたら、次フェーズに進む。
	管理	<ul style="list-style-type: none"> 1) アクションマスのワーカーを、すべて手元に戻す。 ・覚醒アイコン（開き目玉）があるマスに置かれたワーカーは、待機枠（右）に戻す。 ・そうでなければ、疲弊枠（左）に戻す。 2) 白色Eスーツを、すべて手元に戻す（充電済マスのもものも、マスから外す）。 ・衝突後：共通ボードの崩落タイルからEスーツを戻すときは、そのタイルを裏返す。 3) 個人マットの随時効果マスから、白色マークをすべて取り除く。手元に戻す。
	衝突	<ul style="list-style-type: none"> ・現ラウンドの年代タイルが、隕石衝突タイルのすぐ左だったら、以下を行う。 1) 共通ボードのタワータイルをB面に返す。以降、避難アクションが有効になる。 2) マイナス3VPチップ1個を、タイルの人数に応じたマスに置く。 3) 崩落タイルを山から取り、対応するアクションマスに、表向きに置く。 5) 個人マットの充電エリアの指定マス（2～3箇所）に、故障タイルを置く。
	終了判定	<ul style="list-style-type: none"> 1) 以下いずれかの条件を満たせば、ゲーム終了に進む。 <ul style="list-style-type: none"> イ) ボード上の崩落タイルがすべて裏面になっている。 ロ) 現ラウンドが7ラウンド。
	次ラウンド	<ul style="list-style-type: none"> 1) 年代タイルの白色マークを、次ラウンドの年代タイルの下に移動する。 2) 準備フェーズに戻り、次ラウンドを行う。
ゲーム終了	年代タイル	<ul style="list-style-type: none"> 1) 各自、各年代タイルに残った白色転送チップのについて、返却可能なら必ず返す。 ・ワーカーは待機枠から、Eスーツは充電マスから返すこと。 2) 物品を返した転送チップは除く。返せなかったぶんは、そのまま残す。
	得点計算	<ul style="list-style-type: none"> ・得点シートを使い、以下の得点を合算する。 1) 設備 : タイル記載のVPを合計する。終了時効果も加える。 2) 先進施設 : タイルのVPを合計する。終了時効果も加える。 3) 時空歪み : タイルのVP（マイナス点）を合計する。 4) 実績トラック : トラック記載の点数。 5) 士気トラック : トラック記載の点数。 6) 革新チップ : 1個1点。さらに、形状3種類（文字不問）セット1組につき2点。 7) VPチップ : 額面合計。 8) 年代タイル : 転送チップ1個につきマイナス2点。 9) 課題カード : 5枚それぞれについて、達成が1位の人は3VP。同点は全員満額得る。
	勝敗	<ul style="list-style-type: none"> ・得点の高い人が勝ち。 ・同点のときは、①水の数、②資材合計数、の順で決める。それでも同点なら引き分け。

◎共通ボードのアクション

建設	<p>1) 以下いずれかを選ぶ。隊長はいずれも実行できない。</p> <p>a) 設備の建設：</p> <p>①設備の山（動力装置／工場／生命維持／研究所、各1～2山）1個を選ぶ。一番上の1枚を取る。</p> <p>②個人マットの、種類に応じた行の空マスに、左詰めで置く。マス記載のコストを払う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワーカーが機械屋のときは、チタンの支払いを1個減らせる。 ・個人マットに空マスがないときは、買えない。 <p>b) 先進施設の建設：</p> <p>①白色マークがある年代タイル位置の先進施設だけ選べる。タイル記載コストを払う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人マットの記載コストは無視する。 ・ワーカーが機械屋のときは、チタンの支払いを1個減らせる。 ・コストがワーカーのときは、個人マット（疲弊枠か待機枠）から払う。 <p>②個人マットの、空マスが横に2マス連続する箇所のうち、いちばん左となる位置に置く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・該当マスが複数の行にあるときは、どれでも選べる。 <p>2) 崩落タイルに置いたときは、記載ボーナスを追加で得る。以下がある。 建設アクションもう1回／資材コスト削減／先進施設ならVP／設備ならマスに応じたVP</p> <p>3) 建設したタイルに即時効果があれば、受け取る。永続効果は、以降有効になる。</p>
人材	<p>1) ワーカーを置場から1個選んで取る。個人マットの待機枠に置く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・科学者は実行できない。マスターを取るには、隊長を使つてのアクションが必要。 <p>2) 選んだワーカー横の物品を得る。マスターのときは、どれかのワーカー横の物品を選ぶ。</p> <p>3) 崩落タイルに置いたときは、記載ボーナスを追加で得る。以下がある。 人材アクションもう1回／ワーカー横の物品もう1個（マスター取得時：1回目と別物品可） ／充電済Eスーツ1個／土気トラック1点／全ワーカーを待機枠に移動</p>
調査	<p>1) 科学者だけ実行できる。調査サイコロ2個（形・印）を取る。</p> <p>2) 一方のサイコロを、好きな面を向ける。印の場合「？」は不可。他方のサイコロを振る。</p> <p>3) 出目の形・印の組合せの革新チップ1個を得る。印「？」は、好きな印を選ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・形：丸／三角／四角；印：タイムトラベル／武力／遺伝子／技術／社会 ・該当する革新チップの在庫がなければ、いずれか1個のサイコロを選び、振り直す。 <p>4) 崩落タイルに置いたときは、記載ボーナスを追加で得る。以下がある。 調査アクションもう1回／もう1個のサイコロ出目も選択／2VP／危険チップ2枚まで返却 ／先進施設の建設アクションを実行できる（マスター使用時：機械屋と扱える）</p>
議会	<p>1) 建設／人材／調査アクションから1個をコピーする。コピー元マスと同じワーカー制約を受ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・そのアクションのマスがすべて埋まっている（ワーカーか崩落タイル）アクションだけから選べる。 ・議会マスのうち、左マスはアクション実行できなくても置ける。右マスは不可。 ・コピー元マスに記載されたコスト・ボーナス（崩落タイル含む）は無視する <p>2) 左の議会マスに置いたら、白色スタンドをマス横の枠に置く。既存スタンドは持主に返す。</p>
採掘	<p>1) 資材を左の置場から1個選んで取る。さらに、マス右の資材を取る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワーカーが機械屋のときは、管理フェーズで疲弊枠でなく待機枠に戻る。
浄水	<p>1) 水3個を得る。ワーカーが科学者なら、さらに水1個を追加で得る。</p>
取引	<p>1) 隣接して記載された物品を、どちら向きにも交換できる。1セットだけ実行できる。</p> <p>2) ワーカーが隊長のときは、もう1セット続けて実行できる。</p>
避難	<ul style="list-style-type: none"> ・衝突後かつ、理念マットの達成条件（上段）を満たしたときだけ使える。※条件詳細は後述 <p>1) 白色マークを、マス左のマスに、上詰めで置く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・すでに白色マークがあるプレイヤー（1度使った人）は、アクション実行できない。 <p>2) マスにマイナスVPチップがあれば取る。</p> <p>3) 理念マットの記載に応じ、以下VPを得る。最大点数は30VPまで。最小は0点。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上段：記載の得点。 ・下段：記載の条件に応じて、VPを得る。（物品は消費しない。） ・マイナスVPチップ：あれば減じる。得点計算が終わったら、マイナスVPチップは捨てる。

◎個人マットのアクション・随時効果

補給	<ul style="list-style-type: none"> ・個人マットにあるアクション（マットB面では、色により随時効果の場合もある）。 1）疲弊枠のワーカーすべてを待機枠に移動する。次手番から使える。 2）士気トラックのコマを1歩右に動かす。すでに右端ならコマは動かさず、右横のVPを得る。
強制	<ul style="list-style-type: none"> ・個人マットにある随時効果。 1）疲弊ワーカーすべてを待機に移動する。次手番から使える。 2）士気トラックのコマを左に1歩動かす。 ・すでに左端ならコマは動かさず、個人マット上のワーカー1個を山に戻す。
全般	<ul style="list-style-type: none"> ・建造物により、即時効果／アクション／随時効果／永続効果／終了時効果がある。 ・建造物のアクション・随時効果には以下がある。 <ul style="list-style-type: none"> イ）年代設定：年代タイルの白色マークを移動する。過去に物品を返せる。 ロ）歪み修復：時空歪みタイルを除去する。 ハ）物品：物品を獲得・交換・廃棄する。 ニ）その他：その他、特殊な効果を発動する。 ・コストがワーカーのときは、個人マット上のワーカー（疲弊枠か待機枠）を払う。 ・入手したワーカーは待機枠に、Eスーツは充電済マスに置く。
年代設定	<ul style="list-style-type: none"> ・設備「動力装置」にあるアクション。 1）現在よりも左の年代タイルを選ぶ。使う設備の強度の数字までの範囲で選べる。 <ul style="list-style-type: none"> ・例）強度2なら、左に2個まで。隕石タイルは数えない。 ・白色マーク位置でなく、現在の年代タイルを基準とする。現在の年代タイルは選べない。 2）選んだ年代タイルの下に、白色マークを移動する。 <ul style="list-style-type: none"> ・上の条件を満たせば、すでに白色マークがある年代タイルでも良い。 ・このマーク移動は、先進施設の選択も兼ねる。 3）その年代タイルに白色転送チップがあれば、1個まで手元に取り戻せる。 <ul style="list-style-type: none"> ・取り戻すときは、チップの物品を払う。ワーカーは待機枠、Eスーツは充電マスから払う。 ・ワーカーを返すときは、マスターを別ワーカーとして扱うことはできない。 4）取り戻したときは、個人マットの実績トラックを1歩右に進める。 <ul style="list-style-type: none"> ・転送チップを取らなかったときは、実績トラックを進められない。 ・年代設定アクション以外で取り戻した場合は、実績トラックは動かさない。
歪み修復	<ul style="list-style-type: none"> ・時空歪みタイルにあるアクション。 1）時空歪みタイルを山に戻す。使ったワーカーは失う（山に戻す）。 ・タイルを除いた後の空マスは、以降使える（空マスより右に配置済のタイルは詰めない）。 ・タイル下にあった建造物は、以降使えるようになる。

◎建造物の詳細（抜粋）

設備： 動力装置	111：即時。年代タイル上の白色転送チップ1個を手元に戻せる。 112：水を1個以上消費によって、今回の強度をその個数と同じ値にできる。 113：資源を1個以上消費によって、今回の強度をその個数と同じ値にできる。個数分のVP得る。 114：もう1度時間移動ができる。
設備： 生命維持	311-312：永続。供給アクションの水消費を半減する。端数切り上げ。 315：即時：水8個を得る。
設備： 研究室	401-402：永続。時間移動設備の強度を記載数増やす。 404：即時。手持ちの危険チップ1個を山に戻す。 405：永続。時空歪みタイルを受け取るまでの危険チップ許容枚数を、1個増やす。 406：終了時。時空歪みタイル1個につき、2点を得る（通常のマイナス点を受けたあとで）。 407：年代タイルにある、白色転送チップ1個を手元に戻す。 408：補給アクション。士気トラックの移動なし。 411：永続。調査アクションで、水1個消費。もう1個のサイコロの出目を自由に選べる。 415：水2個とVP2点を得る。使用したワーカーは失う（山に戻す）。
先進施設	イ) 反重力フィールド：永続。建設アクションのコストを記載だけ削減。 ロ) 歴史記録所：終了時。実績トラックの1歩につき1VPを得る。 ハ) クローンカプセル：疲弊枠にいるワーカーと同種ワーカー1個を得る。 ニ) 時空安定化装置：即時。年代タイル上の白色転送チップを3個まで無料で取り戻す。 ホ) 暗黒物質変換器：ワーカー1人失う。記載物品を受け取る。 ヘ) 自走Eスーツ：充電済Eスーツと待機枠ワーカー1人を使い、ボードでアクションできる。 ト) 大型貯水槽：永続。アクション（取引以外）の水コスト1個減る。アクション外では無効。 チ) ニュートロン研究所：即時。研究アクション2回実行。 リ) 屋外順応装置：人材・研究・建設いずれか1アクション。ワーカーによる制約・特典は適用。 ヌ) 粒子衝突装置：記載内容で資材を1セット交換（両方向可）。 ル) 量子カメレオン：いずれかのプレイヤーの個人マットのアクションを行える。 コストは払う。覚醒は適用。 ヲ) 救命ポッド：永続。避難条件は満たされていると扱い、そのVPも得られる。 ワ) 合成エンドルフィン：永続。士気トラック最低で強制をしても、ワーカー失わない。 終了時：士気トラックのマイナスVPを得ない。 カ) 採掘ドリル：永続。採掘のとき、記載資源を追加で得る。 ヨ) 臨時タイムトラベル：強度3で年代タイルの白色マークを移動。転送チップ回収不可。 タ) 最終プラン：終了時。すべての自分の先進施設（これを含む）は終了時+3VP。 レ) ウラン・コアチップ：充電済Eスーツ1個を得る。 ソ) 幸福な社会：記載コストを払い、士気トラック1歩進む。

◎課題カード

課題	イ) 所有ワーカー数 ロ) 所有する水の数 ハ) 所有する革新チップ数 ニ) 埋めた建造物マス数（設備、先進施設、時空歪み） ホ) 士気トラックの進捗 ヘ) もっとも強い時間移動の強度（強度を増す効果の適用可）（No. 114は3とする） ト) 所有する先進施設数 チ) 実績トラックの進捗
----	--

◎プレイヤー個別能力

<p>共通</p>	<p>◎リーダー：随時効果または永続効果を与える。ゲーム開始時から有効。</p> <p>◎理念マット：避難アクションについて、上段と下段がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上段＝条件：避難アクションの実行のために必要な条件。避難アクション時、記載VPを得点。 ・下段＝加点：避難アクション時、記載の所持品1組につき、記載VPを加点。 ワーカーは疲弊枠・待機枠・アクションマスのすべてを数える。マスターで代替不可。 <p>◎個人マットB面：パスにより、以下の違いがある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Eスーツ：各マスの配置コスト、空マスからの水の取得数が違う。 ・補給：補給マスの種別（アクション／随時効果）、覚醒マーク、配置コストが異なる。 ・士気・実績：トラックの初期位置、各マスのVP、上限超え時のVPが違う。 ・建設：各マスのコストが異なる。
<p>Harmony</p> <p>植物都市 調和の道 植物のカ シーダー</p> <p>生命を守る</p>	<p>◎リーダー</p> <p>イ) 族長：随時。個人マットにワーカー1個を置きアクション実行。</p> <p>ロ) 族長：永続。管理時、水2個を払えば、現ラウンド人材カード記載のワーカー1個取れる。 選んだワーカー横マスの物品は入手不可。</p> <p>◎理念マット</p> <p>イ) 幸福と繁栄＝条件：生命維持3個以上；加点：マスター＋金の組</p> <p>ロ) 生命の復活＝条件：建造物マス6個以上埋め；加点：設備＋隊長の組</p> <p>◎個人マットB面</p> <ul style="list-style-type: none"> ・衝突時：Eスーツの充電マスが、もう1マス壊れる（マスに記載）。 ・時空歪みタイルを取る代わりに、建造物1個を捨ててもよい。山の下に戻す。 ・捨てた建造物のワーカーは、いったん脇に置く。管理フェーズで疲弊枠に戻す。
<p>Dominance</p> <p>海上都市 支配の道 軍隊のカ オクトポッド</p> <p>隕石に勝つ</p>	<p>◎リーダー</p> <p>イ) 長官：永続。充電時、水2個をコアチップ1個と交換可（双方向）。何回でも。</p> <p>ロ) 冒険者：永続。管理時、ニュートロン以外の任意の資源1個を取れる。 さらに水2個を払えば、もう1個取れる。</p> <p>◎理念マット</p> <p>イ) 産業革命＝条件：工場3個；加点：機械屋＋チタンの組</p> <p>ロ) 団結力＝条件：士気トラックが右端到達；加点：ワーカー</p> <p>◎個人マットB面</p> <ul style="list-style-type: none"> ・先進施設の配置先のマスを自由に選べる。
<p>Progress</p> <p>空中都市 知性の道 科学のカ ガーゴイル</p> <p>粛清を待つ</p>	<p>◎リーダー</p> <p>イ) 貴族：永続。ワーカーによるアクション実行時、科学者をマスターとして扱える。</p> <p>ロ) 司書：永続。管理時、水3個を払えば、調査アクションを1回実行できる。</p> <p>◎理念マット</p> <p>イ) 技術の卓越＝条件：研究所3個；加点：科学者2個＋革新チップの組</p> <p>ロ) 人類の頂点＝条件：水8個；加点：所有の大型設備</p> <p>◎個人マットB面</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動力装置・工場・研究所で使った科学者は、待機枠に戻る。 ・時空歪みタイルを取るまでの危険チップ許容数を＋1個。
<p>Salvation</p> <p>地下都市 殉教の道 時間移動のカ ピルグリム</p> <p>運命に従う</p>	<p>◎リーダー</p> <p>イ) 指導者：随時。危険1個と水2個を得る／水2個を払い危険1個を返す。</p> <p>ロ) 探検者：永続。衝突時、Eスーツ充電マスに故障タイルを置かない。</p> <p>◎理念マット</p> <p>イ) 圧倒的な出力＝条件：動力装置3個；加点：ニュートロン</p> <p>ロ) 時空の支配者＝条件：時空歪みタイル2個；加点：実績トラック2歩＋ウラン2個の組</p> <p>◎個人マットB面</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時空歪みタイルをどこにでも置ける。