



ANACHRONY

PRAVILA IGRE



KOMPONENTE



1x Glavna ploča za igru



4x1 Ploča za igrače

Radnici



- 25x** Znanstvenika
- 25x** Inženjera
- 15x** Administratora
- 15x** Genija

Resursi (kockice/tokeni)



- 15x** Neutronij (ljubičasta)
- 20x** Zlato (žuta)
- 20x** Uranij (zelena)
- 25x** Titanij (siva)



24x Energetske Jezgre



66x Pobjedničkih Bodova
(30x 5 PB and 35x 1 PB,
1x -3 PB)

Voda



- 20x** "1 Voda" kapljica (svijetlo plava)
- 10x** "5 Voda" kapljica (tamno plava)

VAŽNO: U rijetkoj situaciji kada u glavnoj zalihi ponestane Vode ili Resursa/Radnika određenog tipa oni su nedostupni sve dok se glavna zaliha ne obnovi. Ukoliko su nedostupni a potrebni su kako bi bili postavljeni u zalihe Novaka ili zalihe Rudnika ostavite njihova mjesta prazna.

Materijali za igrače



4x1 Dvostrana ploča Pravaca



4x6 Heksagonalnih oznake Egzoodijela



4x1 Dvostrana kartica pomoći za igrače



4x2 kartice Vođa



4x1 Igračeva zastava s plastičnim postoljem



4x2 Oznake
(Putovanje kroz Vrijeme, Moral)



4x8 Oznaka Pravaca



4x9 Warp pločica
(3x Radnici, 4x Resursi,
1x "2 Vode", 1x aktivirano Egzoodijelo)



4x15 pločica za Izgradnju (*Energane, Tvornice, Održavanje života, Laboratoriji*)



11x kartica Zalihe Novaka
11x kartica Zalihe Rudnika



12x Dvostruki pločica Vremenske linije
1x pločica Udara



18x Superprojekta



2x kockice Istraživanja



1x kockica Paradoksa



1x Dvostrana pločica Evakuacije



12x Anomalija



3x15 pločica Dostignuća



15x Propadanja Glavnog Grada



9x "Nedostupnih polja"



8x Uvjeti kraja Igre



16x Početni Resursi



1x blok za bodovanje



16x oznake Paradoksa

KOMPONENTE MODULA "SUDJNI DAN"

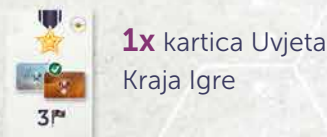


1x Ploča Sudnjeg Dana



10x Eksperimenti 1. stupnja

10x Eksperimenti 2. stupnja



1x kartica Uvjeta
Kraja Igre



2x kockice Putanje



1x "Spašena Zemlja" oznaka

1x "Zapečaćena Sudbina" oznaka

KOMPONENTE MODULA CHRONOBOT



1x Chronobot ploča



1x Chronobot zastava



6x heksagonalnih
oznaka Egzoodijela



8x Chronobot
warp pločica



6x Chronobot tokena



1x Chronobot kockica

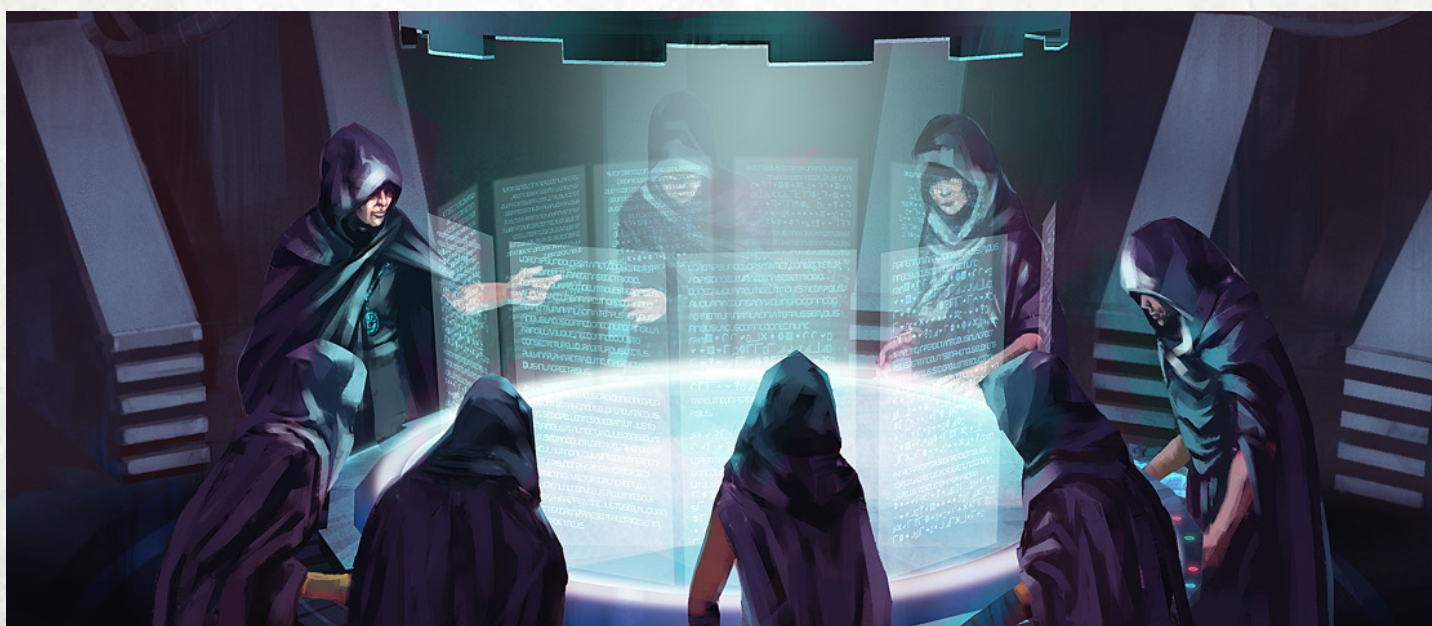


PRIČA DO SADA

Svijet se promijenio. Nova Zemlja u 26-om stoljeću polako se oporavlja od Dana Pročišćenja: dana kada je misteriozna i katastrofalna eksplozija potresla čitav planet. Velik dio populacije je nestao s lica zemlje a većina površine postala je nepogodna za život. Nitko nije znao što je zapravo pravi uzrok apokalipse, jedina stvar koju su preživjeli mogli napraviti je naći zaklon i čekati da se prašina slegne.

Ostaci čovječanstva organizirali su se u četiri radikalno različite ideologije poznatije kao Pravci: miroljubivi Pravac Harmonije koji živi u jednoj od malobrojnih preživjelih kolijevki prirode koje su bogate florom i faunom; strogi Pravac Dominacije koji vječno kruži oceanima u svojem ogromnom brodu od kojeg su napravili plutajuću metropolu; lukavi Pravac Napretka koji gleda na Zemlju sa svojega grada na nebu; i pobožni Pravac Spasenja koji se nastanio u ogromnim podzemnim tunelima i komorama. Sljedbenici sva četiri Pravca žive u krhkom miru u skoro pa kompletnoj izolaciji. Jedino mjesto gdje se svi sreću je Glavni Grad, posljednji nezavisni grad na Zemlji kojim vlada Vijeće Svijeta.

Mnogo godina kasnije istraživači su otkrili bogat izvor nepoznate supstance u opustošenom mjestu Prvog Udara Dana Pročišćenja. Izdržljiv i lagan Neutronij, kako su ga nazvali, pokazao se kao savršen materijal za gradnju. Kako bi obilježili 300-tu obljetnicu dana apokalipse Vijeće Svijeta pokrenulo je izgradnju pet Spomenika napravljenih isključivo



od Neutronija koji će predstavljati četiri Pravca i Glavni Grad. Kada je započelo slavlje delegacije četiriju Pravaca posvjedočile su događaju koji je promijenio život čovječanstva još više nego Dan Pročišćenja.

Vremenski Procjepi iz budućnosti otvorili su se na Spomenicima otkrivajući tako pravu moć Neutronija. Kada se Neutronij izloži energiji on otvara crvotočine u vremenu. Povezanost s budućnošću podarila je čovječanstvo s neusporedivim mogućnostima napretka i boljitka ali isto tako dovela ih je do strašne spoznaje: Pročišćenje je bio rezultat prvog Vremenskog Procjepa. Razarajuća energija udarca meteora iz budućnosti prošla je kroz vrijeme u prošlost zahvaljujući ogromnim količinama Neutronija u materiji meteora. Sada taj meteor opet dolazi i prijeti uništenjem ne samo prošlosti već i budućnosti.

Sada sa svim svojim resursima iz sadašnjosti i budućnosti koji su im na raspolaganju svaki Pravac će učiniti sve kako bi se što bolje pripremio na dolazeći udar i kako bi dominirao budućnosti čovječanstva kao jedan pravi i istinski Pravac.

Otkrijte više o Pravcima i Anachrony priči na anachronyboardgame.com!

POSTAVLJANJE IGRE

1. Stavite Glavnu ploču na sredinu stola. Ukoliko se igra 2 ili 3 igrača, koristite onu stranu ploče koja sadrži samo dva heksagonalna polja za Istraživanje, Novake i Izgradnju.
2. Postavite dvije Kockice Istraživanja na označena polja na Glavnoj ploči.
3. Postavite pločicu Evakuacije na za nju predviđeno mjesto na Glavnoj ploči okrenutu na njenu A stranu (prije udara).
4. Izmiješajte 11 kartica Novaka i 11 kartica Rudnika u dva odvojena špila okrenuta licem prema dolje. Postavite ih kraj Glavne ploče.
5. Odvojite zgrade u četiri kupa po tipovima (Energane, Tvornice, Održavanje života, Laboratoriji) i izmiješajte svaki kup zasebno. To su osnovni kupovi u igri. Postavite ih licem prema gore pokraj Glavne ploče. Zgrada koja se trenutno nalazi na vrhu svakog osnovnog kupa je dostupna za Izgradnju tijekom igre.
6. Postavite Anomalije u kup okrenut licem prema gore. Stavite kockicu Paradoksa i tokene Paradoksa pokraj Anomalija.
7. Postavite sve Resurse na gornju desnu stranu a svu Vodu na gornju lijevu stranu ploče. Postavite sve Radnike, Energetske jezgre i Dostignuća pokraj Glavne ploče suprotno od strane gdje ste stavili Zgrade. Radnici mogu biti sortirani po tipu a Dostignuća po obliku kako bi ih lakše koristili. Tokene Pobjedničkih Bodova postavite u blizinu.
8. Rasporedite pločice Vremenske linije jednu do druge s lijeva na desno ispod Glavne ploče. To će biti Vremenska linija. Pločicu Udara postavite između četvrte i pete pločice Vremenske linije.
9. Izmiješajte sve Superprojekte i nasumično ih postavite po jednu iznad svake pločice Vremenske linije. Prvi Superprojekt (skroz lijevo) mora biti okrenut licem prema gore a ostali licem prema dolje. Superprojekt ne postavljate iznad ploče Udara. Preostale Superprojekte vratite u kutiju.
10. Postavite po jednu oznaku Pravca od svakog igrača ispod prve pločice Vremenske linije (skroz lijevo). To će biti njihov Fokus.
11. Vratite "Most Completed Experiments" karticu uvjeta kraja igre u kutiju (koristi se samo u modulu "Sudnji Dan"), zatim nasumično odaberite 5 kartica uvjeta kraja igre i postavite ih licem prema gore iznad Glavne ploče.



PRIPREMA IGRAČA

12. Svaki igrač izabire Pravac s kojim će igrati te uzima pripadajuću Ploču za igrača. Igrači mogu izabrati da li će igrati A ili B stranu ali svi igrači moraju koristiti istu stranu. Igrači zatim uzimaju ostale komponente u boji njihovog Pravca (6 Egzoodijela, 9 Warp pločice, 10 oznaka Pravca i oznake Morala i Putovanja kroz Vrijeme).
13. Postavite ploču Pravca kojeg je igrač izabrao ispred svakog igrača. Nasumice odaberite koju će stranu svaki igrač dobiti licem prema gore. Svaka strana ima drugačije uvjete za Evakuaciju o kojima ovisi bodovanje kada igrač poduzima akciju Evakuacije.
14. Podijelite svim igračima početne Resurse, Vodu, Energetske jezgre i sve ostalo što je naznačeno na njihovoj ploči Pravca. Pravac Napretka dobiva početno Dostignuće nasumično. Postavite početne Radnike u Aktivni stupac (ukoliko nije naznačeno drugačije) i postavite oznake Morala i Putovanja kroz vrijeme na njihove označene startne pozicije.
15. Svaki igrač mora izabrati jednu od dvije kartice Vođa koje su dostupne njihovom pravcu. Postavite karticu Vođe na za to predviđeno mjesto na ploči Pravca.
16. Svaki igrač dobiva jednu zastavu igrača (na plastičnom stalku) i stavlja ga ispred sebe. Igrač koji je zadnji doživio "deja vu" je prvi igrač i postavlja svoju zastavu kraj polja akcija Vijeća Svijeta. Igrači, počevši od prvog pa u smjeru kazaljke na satu dobivaju 0/1/1/2 Vode.



PREGLED IGRE

U igri Anachrony vi ste Vođa jednog od ideoloških Pravaca Nove Zemlje: Pravca Harmonije, Dominacije, Napretka i Spasenja. Vaš krajnji cilj je pripremiti što bolje se za udar asteroida, osigurati budućnost svojih ljudi i nadjačati ostala tri Pravaca te se postaviti kao dominantna ideologija u oblikovanje nove budućnosti čovječanstva. Igra se odvija u sedam krugova tj. Era koje simboliziraju nekoliko godina. Nakon četvrte Ere asteroid udara u Zemlju i mijenja se način na koji se odvijaju ostale Ere te tako započinje odbrojavanje do završetka igre. Igra Anachrony vrti se oko tri glavna koncepta igre: aktiviranje i korištenje Egzoodijela, izvršavanja Akcija s Radnicima i korištenje Putovanja kroz Vrijeme. U ovom dijelu prikazati ćemo kratki pregled ovih konceptata – detaljna pravila igre biti će objašnjena u pripadajućim poglavljima.

Egzoodijela: Na početku svake Ere svaki igrač može izabrati aktivaciju do 6 Egzoodijela. To će ih potencijalno koštati nekoliko energetskih jezgri. Broj Egzoodijela će odrediti koliko akcija možete izvršiti na Glavnoj ploči (Egzoodijela štite Radnike koji izlaze izvan sigurnosti svoga Grada).



Akcije s Radnicima: Faza kada igrači izvršavaju Akcije pomoću Radnika je srce svake Ere. Radnik se može koristiti samostalno (na Igračevoj ploči) ili u Egzoodijelu (na Glavnoj ploči). Radnici koji se odigraju Akciju u fazi izvršavanja Akcija na kraju Ere uglavnom postaju umorni.



Putovanje kroz Vrijeme: Zahvaljujući Vremenskim procjepima čovječanstvo sada može koristiti Putovanje kroz Vrijeme kako bi ubrzalo svoj napredak: na početku svake Ere, u Warp fazi, igrači mogu zatražiti resurse i ljudstvo iz budućnosti – to se označava pomoću Warp pločica koje se stavljaju na Vremensku liniju. Kasnije tijekom igre svi resursi i ljudstvo iz budućnosti moraju se vratiti u prošlost kako bi zatvorili krug – to se radi pomoću zgrada Elektrane koje energijom napajaju Vremenske procjepe i otvaraju ih prema prošlim Erama. Što se kasnije resursi i ljudstvo vrate u prošlost to je vjerojatnije da će to prouzročiti vremenske Paradokse a na kraju i Anomalije.

Nakon udara asteroida događa se kolaps Glavnog Grada te igra završava s brojanjem Pobjedničkih bodova. Više je načina za skupljanje Pobjedničkih bodova a najvažniji su izgradnja Zgrada i Superprojekata, otkrića znanstvenih Dostignuća, korištenje Putovanja kroz Vrijeme, što viši Moral i evakuacija iz Glavnog Grada.



Warp pločica



Energana



Paradoks



Anomalija



Vremenska linija

KRUG IGRE – JEDNA ERA

Svaka Era se sastoji od sljedećih faza po navedenom redu:

- 1 Pripremna faza** – otkrijte Superprojekt iznad sljedeće po redu Vremenske linije, otkrijte zgradu iznjihovog kupa, napunite zalihe Radnika i Resursa koju su dostupni u toj Eri.
- 2 Faza Paradoksa** – Igrači koji su koristili Warp i tako napregnuti Vremensku liniju moraju baciti kocku Paradoksa. Ova faza se preskače u prvoj Eri.
- 3 Aktivacijska faza** – Igrači mogu aktivirati svoja Egzoodijela koja će im omogućiti odigravanje Akcija pomoću Radnika na Glavnoj ploči.
- 4 Warp faza** – Igrači mogu staviti Warp pločice na trenutnu pločicu Vremenske linije kako bi doveli resurse i ljudstvo iz budućnosti u sadašnjost.
- 5 Faza Akcija** – Igrači jedan za drugim poduzimaju po jednu Akciju na ploči za Igrače kao i na Glavnoj ploči sve dok svi igrači ne odluče završiti krug.
- 6 Faza Čišćenja** – Uzmite natrag sve Radnike i Egzoodijela s Akcijskih polja, provjerite da li se dogodio Udar ili Kraj igre te stavite oznake Fokusa igrača na sljedeću Eru.

1 PRIPREMNA FAZA

Otkrijte Superprojekt: Okrenite Superprojekt koji se nalazi iznad sljedeće pločice Vremenske linije.

Primjer:



Nova ponuda Zgrada:

Gornje Zgrade sa sva četiri kupa okrenite licem prema gore i stavite kraj njihovih osnovnih kupova. Ako u drugim kupovima već postoji zgrada stavite novu zgradu na postojeću.

Primjer:



Primjer:
Određivanje dostupnih Radnika



Određivanje dostupnih Radnika: Uklonite sve preostale Radnike iz zaliha Novaka. Izvucite najgornju kartu sa špila zaliha Novaka i postavite četiri vrste Radnika kako je označeno na karti na polju zaliha Radnika pokraj Akcije Novaka. Radnici iste vrste slažu se jedan na drugi.

Određivanje dostupnih Resursa: Uklonite sve preostale Resurse iz zaliha Rudnika. Izvucite najgornju kartu sa špila zaliha Rudnika i postavite pet vrsta Resursa kako je označeno na karti na polja zalihe Rudnika koja se nalaze lijevo od Akcije Rudnika. Na kraju stavite Uranij, Zlato i Titanij na određeno polje kraj heksagonalnog polja Rudnika.

VAŽNO: Nakon U dara ignorirajte najviše Resurse na izvučenoj karti i uvijek stavite Neutronij na najviše mjesto.

Primjer:
Određivanje dostupnih Resursa



2 FAZA PARADOKSA

NAPOMENA: Faza Paradoksa se provodi samo od druge Ere pa nadalje. Za čitanje ovih pravila i učenje igre preporučamo da preskočite ovu fazu dok se ne upoznate s konceptom Warpa (Faza 4) i Putovanja kroz Vrijeme.

Bacanje kockice Paradoksa

Počevši s lijeva prema desno provjerite sve pločice Vremenske linije sa barem jednom Warp pločicom na njoj. Na svakoj pločici Vremenske linije, igrač s najviše Warp pločica mora baciti kockicu Paradoksa jednom i koliki je rezultat toliko mora dobiti tokena Paradoksa (0, 1 ili 2). Ako je broj Warp pločica izjednačen svi igrači koji su izjednačeni moraju po jednom baciti kockicu Paradoksa.

Anomalije

Anomalije su čudne i opasne pogreške u tkivu Vremena koje pokrivaju polja za izgradnju Zgrada ali se ne broje kao Zgrade. Svaka anomalija koja se na tim poljima nalazi na kraju igre donosi -3 Pobjednička boda.

Primjer:
Faza Paradoksa



Red provjere

Čim igrač dobije treći token Paradoksa (na bilo koji način) na njega odmah utječe Anomalija. Kada se to dogodi onda igrač:

- Prestaje bacati kockicu Paradoksa (ukoliko mora još bacati).
- Vraća sve svoje tokene Paradoksa u zalihu (iako u tom trenutku ima i više od tri tokena).
- Može izabrati da vrati jednu od svojih Warp pločica s bilo koje Vremenske linije natrag u svoju zalihu (ali samo nakon što su riješena sva igračeva bacanja kockice Paradoksa).
- Uzima jednu Anomaliju iz kupa i stavlja je na prvo slobodno lijevo polje za izgradnju na svojoj ploči (ukoliko je više redova izjednačeno igrač bira u koji će red staviti Anomaliju).

Svaka pločica Anomalije koja ostane na Igračevoj ploči na kraju igre vrijedi -3 Pobjedničkih bodova za tog igrača.

NAPOMENA: Ukoliko igrači preferiraju manje sreće u igri mogu se dogovoriti da ne koriste kockicu Paradoksa već kada trebaju bacati kocku dobiju jednu pločicu Paradoksa.

Primjer:



NAPOMENA: Ukoliko nema slobodnih mjesta za gradnju igrač mora staviti Anomalije na već izgrađene Zgrade. Ta Zgrada neće biti dostupna za korištenje sve dok se Anomalija ne ukloni.

NAPOMENA: Neke posebne sposobnosti tijekom igre mogu podići limit Paradoksa iznad tri.

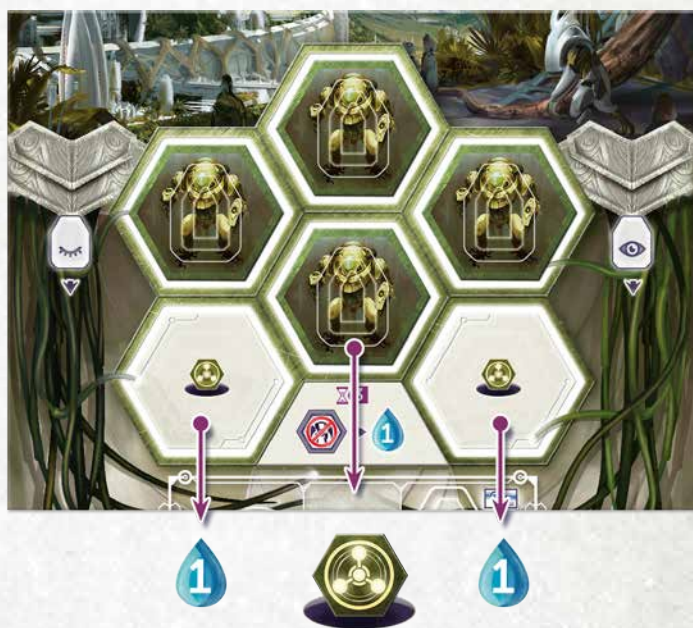
3 AKTIVACIJSKA FAZA

U ovoj fazi igrači mogu aktivirati Egzoodijela svojega Pravca koji će njihovim Radnicima pomoći da prežive teške uvjete na Novoj Zemlji dok obavljaju Akcije na Glavnoj ploči.

U smjeru kazaljke na satu počevši od Prvog igrača svaki igrač:

1. Postavlja do 6 svojih Egzoodijela na heksagonalna polja na njihovoj Ploči igrača (jedno Egzoodijelo po polju) i plaćaju 1 Energetsku jezgru za svako Egzoodijelo postavljeno na tri donja polja.
2. Zatim dobiva 1 Vodu za svako preostalo neiskorišteno polje.

Primjer:



NAPOMENA: Kako bi ubrzali igru igrači se mogu dogovoriti da simultano obavljaju ovu fazu a ne jedan po jedan po redu.

NAPOMENA: Nakon Udara (vidi "Udar" na strani 14), dva od tri gornja heksagonalna polja biti će pokrivena i nedostupna. Niti jedno Egzoodijelo ne može se aktivirati na tim poljima i za prazna polja ne dobiva se Voda.

4 WARP FAZA

Putovanje kroz Vrijeme je sada moguće zahvaljujući Neutronijumu kojeg je na Zemlju dovela prva kataklizma. Stoga u svakoj Eri igrači mogu odlučiti kako će uzeti nešto iz budućnosti. Sve što trebate je odluka i željena stvar se odmah pojavljuje. Ali uzimanje iz budućnosti nije besplatno – nekoliko Era kasnije igrači će morati vratiti uzete stvari natrag u prošlost ili će riskirati da naprave procijepe u vremensko-prostornom kontinuumu.

Svaki igrač sakrije 0-2 Warp pločice u ruku (sakrijte ostale Warp pločice kako bi broj ostao tajan). Igrači otkrivaju istovremeno koliko su pločica izabrali i stave ih na trenutnu pločicu Vremenske linije (redoslijed nije bitan). Po redu igranja svaki igrač odmah dobije sve resurse i ljudstvo koji se prikazuju na izabranim Warp pločicama. Svaka Warp pločica postavljena na Vremensku liniju može se dobiti natrag kasnije u igri (vidi "Zgrade Energane: Putovanje kroz Vrijeme i Fokus" na strani 16) i ponovo koristiti.

Primjer:



1. Stvari dobivene iz Warp-a uzimaju se iz Glavne zalihe.
2. Za svakog Radnika koji dolazi kroz Warp treba platiti 1 Vodu (slanje ljudi iznimno napreže Vremenske procjepe) ako nemate Vode za platiti ta Warp pločica se ne može koristiti. Ali, moguće je Radnike platiti s Vodom koju ste u istom trenu dobili pomoću Warp pločica. Radnici koji su došli pomoću Warp-a se stavljaju u igračev Aktivni stupac.
3. Egzoodijela koja su došla kroz Warp postavljaju se na heksagonalna polja na Igračevoj ploči. Mogu se postaviti čak i na Nedostupna polja.

5 FAZA AKCIJA

Ovo je glavna faza igre. Igra se u krug a kreće se od Prvog igrača u smjeru kazaljke na satu. Na svojem redu igrač može odigrati bilo koji broj **besplatnih akcija** a zatim može napraviti nešto od sljedećeg:

1. **Postaviti jednog Radnika** na prazno mjesto za Radnika na ploči za Igrača (uglavnom su to Zgrade, Superprojekti ili Anomalije) i obaviti njegovu Akciju.
2. **Postaviti jednog Radnika sa Egzoodijelom** na polje ili polje zaliha na Glavnoj ploči i obaviti njegovu Akciju.
3. **Završiti svoj krug**, tj. ne stavljati više Radnike u toj Eri.

Kada su svi igrači završili krug kreće faza Čišćenja.

Primjer:



VAŽNO: Besplatne Akcije

Svaka Besplatna Akcija može se napraviti kada je igračev red samo jednom tijekom jedne Ere. Kada se koriste polja Besplatne Akcije s oznakom Pravca kao podsjetnik da je ta Akcija odrađena. Korištenje Besplatnih akcija ne završavaju igračev krug – igrač može također postaviti Radnika ili (završiti krug) u tom istom krugu. Ako igrač ponestane oznaka Pravca u toj Eri ne može više obavljati Besplatne Akcije.


Primjer:

Besplatne Akcije uglavnom se rade na Zgradama, Superprojektima ali Prisiljavanje radnika i određene Sposobnosti Vođa su također Besplatne Akcije.



6 FAZA ČIŠĆENJA

A) VRAĆANJE RADNIKA

Vratite sve Radnike iz svakog Egzoodijela na Glavnoj ploči i sve Radnike pozicionirane na polja Radnika na Igračevoj ploči. Ukoliko je Akcija označena kao Motivirajuća  stavite Radnika u **Aktivni stupac** (desno od polja Akcija Resursa), u suprotnom stavite Radnike u **Umorni stupac** (lijevo od polja Akcija Resursa).



Umorni stupac

Aktivni stupac

Vratite sva prazna Egzoodijela sa Glavne ploče i stavite ih u svoju osobnu zalihu (ne na heksagonalna polja na Igračevoj ploči – Egzoodijela moraju se ponovo aktivirati). Ukoliko se u tom trenutku još Egzoodijela nalazi na heksagonalnim poljima na Igračevoj ploči vratite ih u osobnu zalihu.

VAŽNO: Nakon Uudara ukoliko je Egzoodijelo vraćeno s heksagonalnog polja Propadajućeg Glavnog Grada okrenite oznaku na Nedostupno polje.

Na kraju svi igrači uzimaju natrag oznake svojih Pravaca kako bi ih mogli ponovno koristiti u novoj Eri.

B) PROVJERA UDARA

Ako nakon trenutne Vremenske linije ide pločica Uudara onda se Udar i događa. Kako bi razriješili Udar pogledajte pravila Uudara (strana 18) i od tamo nastavite igru.

NAPOMENA: U osnovnoj igri Udar će se uvijek dogoditi nakon četvrte Ere.

C) PROVJERA KRAJA IGRE

Ukoliko su niže navedeni uvjeti zadovoljeni igra u istom trenutku završava. Pogledajte pravila "Kraj igre" (strana 19) za završno bodovanje (i preskočite korak D).

- Infrastruktura Glavnog Grada se urušila: Sva heksagonalna polja Akcije Razrušenog Glavnog Grada su pokrivene Nedostupnim poljima
- Završava sedma Era.

D) SLJEDEĆA ERA

Pomaknite oznaku Fokusa na desno po Vremenskoj liniji (više detalja "Zgrade Energane: Putovanje kroz Vrijeme i Fokus" na strani 16). Svaka Era započinje sa sadašnjom pločicom Vremenske linije u Fokusu za svakog igrača. Nastavite sa sljedećom Erom. Prvi igrač je onaj koji je zadnji odigrao Akciju Vijeća Svijeta – Prvi Igrač.

AKCIJE

RADNICI I POLJA AKCIJA

U igri Anachrony postoje četiri tipa Radnika: Inženjeri, Znanstvenici, Administratori i Genijalci. Radnici se stavljaju na polja Akcije i obavljaju Akcije bilo na Glavnoj ploči (u Egzoodijelima) ili na Igračevoj ploči. Neki tipovi Radnika su odlični za neke Akcije dok neki tipovi Radnika uopće ne mogu obavljati određene Akcije.



Genij

MOŽE BITI



Znanstvenik



Inženjer



Administrator

KADA RADI AKCIJE

Genij je specijalni Radnik koji se može koristiti kao bilo koji drugi tip Radnika.

VAŽNO: Genij se NE MOŽE koristiti umjesto nekog drugog Radnika kada nešto košta određeni tip Radnika ili kada se Radnik dobiva pomoću Putovanja kroz Vrijeme.

Radnik se smatra aktivnim kada je u Aktivnom stupcu na Igračevoj ploči (za razliku kada je zaposlen negdje na ploči ili je stupcu Umorni). Samo Aktivni Radnici se mogu koristiti za igranje Akcija ili mogu biti vraćeni u prošlost pomoću Putovanja kroz Vrijeme kako bi vratili Warp pločicu. Aktivni i Umorni Radnici mogu se koristiti za plaćanje cijene u Radnicima (uglavnom su to Superprojekti).

U igri postoje tri različite vrste Akcijskih polja:

1. **Heksagonalna polja:** Na Glavnoj ploči Akcijska polja su heksagonalnog oblika jer Radnici na njima moraju biti u aktivnim Egzoodijelima. Heksagonalna polja na Glavnoj ploči postaju nedostupna za ostatak Ere jednom kada se Radnik postavi na to polje. Različita Heksagonalna polja koja se vežu uz istu Akciju ne trebaju biti popunjena po nikakvom određenom redu.

Primjer:



2. **Heksagonalna polja Zalihu:** Polja Zalihu funkcioniraju slično kao i Heksagonalna polja samo što su ona uvijek dostupna i na njih se može staviti bilo koji broj Radnika (u Egzoodijelima).

Primjer:



3. **Polja za Radnike:** Na Igračevoj ploči (uključujući Zgrade, Superprojekte i Anomalije) sva polja za Radnike mogu se koristiti jednom po Eri. Radnici ne trebaju biti u Egzoodijelima kako bi zaposjeli ta polja.

Primjer: Polja za Radnike



Neka od dodatnih mogućnosti i ograničenja koje Akcijska polja imaju su:

- Ograničenje Radnika – Samo određeni tipovi Radnika (ili Geniji) mogu koristiti ta polja.
- Daju određene dodatne bonuse kada je na njima određeni tip Radnika (ili Genij).
- Dodatno koštaju (Voda ili Resursi) – Cijena koštanja mora biti plaćena prije nego se Radnik postavi na to polje.
- Održavaju Radnike Motiviranim – Radnici na tim poljima stavljaju se u Aktivni stupac tijekom faze Vraćanja Radnika.

Detaljna pravila i ostale restrikcije za Radnike po Akcijama objašnjeni su u zasebnim poglavljima.

AKCIJE NA GLAVNOJ PLOČI

Akcije Glavnog Grada: Gradnja, Novačenje i Istraživanje su Akcije Glavnoga Grada. Nakon Udar, polja Akcija Glavnog Grada su pokrivena pločicama Propadajućeg Glavnog Grada i pružaju unaprijedene mogućnosti što se tiče polja ali uobičajene restrikcije za Radnike i dalje vrijede (za detalje vidi "Udar" strana 18). Samo Akcije Glavnog Grada se mogu kopirati pomoću Akcija Svjetskog Vijeća (pogledaj u nastavku).

Svaka Akcija Glavnog Grada ima dostupna tri polja:

1. Gornje polje - bez poboljšanja.
2. Srednje polje - mora se platiti 1 Voda.
3. Donje polje – mora se platiti 2 Vode (dostupno samo u igri za 4 igrača).



GRADNJA

Standardna Akcija: Igrač bira jednu od dvije ponuđene opcije:

1. Izaberite jednu od **zgrada** okrenutih licem prema gore dostupnih u osam kupova Zgrada (sva 4 tipa Zgrada u svojim primarnim i sekundarnim kupovima) i postavite tu Zgradu na lijevo slobodno mjesto u pripadajućem redu na Igračevoj ploči te **platite cijenu koja je izražena na mjestu na kojem ste Zgradu izgradili.**
 - Ako nema više slobodnih mjesta za izgradnju određenog tipa Zgrade igrač više ne može graditi tu vrstu Zgrade
 - Kada netko izabere Zgradu iz jednog od dostupnih primarnih kupova Zgrada koja se nalazi ispod nje odmah postaje dostupna.
 - Kada netko izabere Zgradu iz jednog od dostupnih sekundarnih kupova Zgrada koja se nalazi ispod nje odmah postaje dostupna (ponovno).

Primjer:



2. Izgradite **Superprojekt** u Fokusu (tj. onaj Superprojekt koji se nalazi iznad pločice Vremenske linije gdje se nalazi igračeva oznaka Fokusa). Uglavnom je to trenutna pločica Vremenske linije ali Fokus se može mijenjati pomoću Putovanja kroz Vrijeme. Stavite Superprojekt na dva skroz lijeva susjedna slobodna polja na Igračevoj ploči (igrač može odlučiti u koji red ukoliko ih je više slobodno). **Ignorirajte cijenu koja je izražena na poljima već platite cijenu koja se nalazi na Superprojektu** (uključujući Dostignuća). Ukoliko Superprojekt u svojoj cijeni ima Radnika on se može uzeti iz Aktivne ili Umorne kolone.

Primjer:



Posebности Radnika

- Ne može biti aktivirana od strane Administratora.
- Ako je aktivirana pomoću Inženjera oduzmete 1 Titanij od cijene Akcije.



NOVAČENJE

Standardna Akcija: Izaberite Radnika iz zalihe Novaka i dodajte ih u svoju Aktivnu kolonu na ploči za Igrače. Također dobivate bonus ovisno o vrsti Radnika koju ste izabrali:

- Znanstvenik: 2 Vode.
- Inženjer: 1 Energetska Jezgra
- Administrator: 1 Pobjednički Bod
- Genij: Bilo koji od tri navedena bonusa



Posebности Radnika

- Ne može biti aktivirana od strane Znanstvenika.
- Ako je aktivirana pomoću Inženjera ne možete izabrati Genija (samo Znanstvenika, Inženjera ili Administratora).



ISTRAŽIVANJE

Standardna Akcija: Postavite jednu kockicu Istraživanja (oblik ili ikona) na stranu po vašem izboru a drugu bacajte. Uzmite pločicu Dostignuća koja sadrži i oblik i ikonu koju ste dobili na kockicama. "?" ikona znači da igrač može izabrati bilo koju ikonu. **Igrač ne može izabrati unaprijed "?" ikonu.**



Oblici

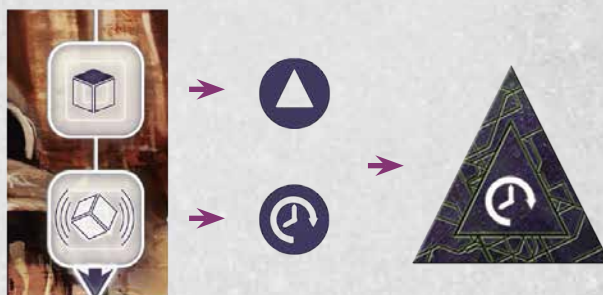


Ikone



Vrijeme Ratovanje Genetika Tehnologija Društvo

Primjer:



NAPOMENA: U slučaju da je birano Dostignuće nedostupno, izaberite jednu kockicu i bacite je.

Posebности Radnika

- Može se aktivirati samo pomoću Znanstvenika.



VIJEĆE SVIJETA

Igrači mogu izabrati Akciju Glavnog Grada (Gradnja, Novačenje, Istraživanje) za koju više nema slobodnih polja i odraditi izabranu standardnu Akciju.

Restrikcije i beneficije Radnika za Akcije Glavnog Grada vrijede i za Radnike koje ste postavili na polja Akcije Vijeća Svijeta ali ne i ostalo što se nalazi na tim poljima (npr. dodatna cijena Vode ili bonusi za polja Propadajućeg Glavnog Grada).

Primjer:



NAPOMENA: Igrač može postaviti Radnika na lijevo polje Vijeća Svijeta iako postoji slobodno polje Radnika među Akcijama Glavnog Grada kako bi postao Prvi Igrač. U ovom slučaju on postaje Prvi Igrač ali ne može odraditi Akciju.

Posebnosti Radnika

- Restrikcije i/ili beneficije Radnika za ove Akcije su iste kao i za Akcije Glavnog Grada.

Vijeće Svijeta ima 2 slobodna Heksagonalna polja:

1. Lijevo polje - igrač mora platiti 2 Vode i postaje Prvi Igrač (zamijenite staru oznaku Prvog Igrača s novom na mjestu kraj ovog polja Akcije).
2. Desno polje - igrač mora platiti 1 Vodu.

Example:



VAŽNO: Nakon Udara, standardne Akcije Glavnog Grada još uvijek se mogu kopirati preko Vijeća Svijeta kao i ranije. U tom trenutku Akcije Glavnog Grada se mogu kopirati iako su njihova polja zauzeta s Egzodijelima ili prekrivena pločicom Nedostupno polje.



RESURSI RUDNIKA

Uzmite 1 izabrani Resurs iz zaliha Rudnika.

Posebnosti Radnika

- Ako je aktivirana s Inženjerom taj Radnik ostaje Aktivan.

Resursi Rudnika imaju dostupna 3 Heksagonalna polja::

1. Gornje polje: uzmite Uranij sa polja zajedno s Resursima koje ste uzeli iz zalihe Rudnika.
2. Srednje polje: uzmite Zlato sa polja zajedno s Resursima koje ste uzeli iz zalihe Rudnika.
3. Donje polje: uzmite Titanij sa polja zajedno s Resursima koje ste uzeli iz zalihe Rudnika.

Primjer:



PROČIŠĆAVANJE VODE



Uzmite 3 Vode iz zaliha.

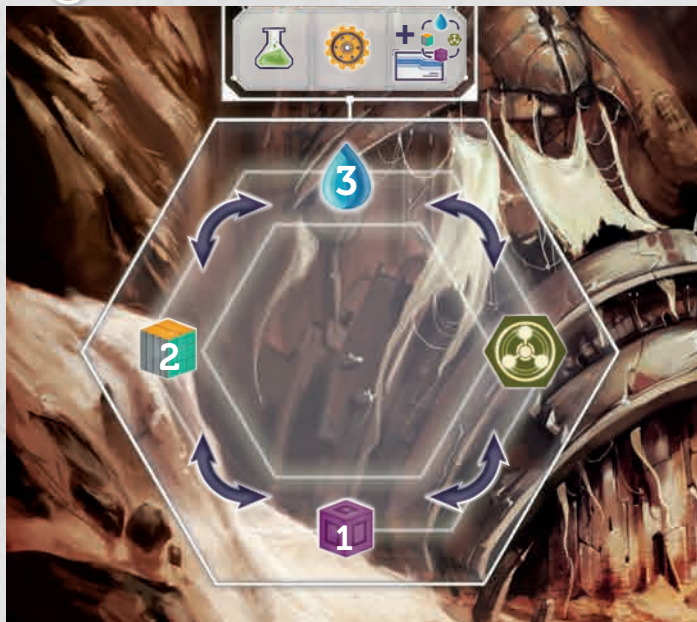
Posebnosti Radnika

- Ako je aktivirana s Znanstvenikom uzmite 1 dodatnu Vodu.

Pročišćivanje Vode ima jedno Heksagonalno polje u koje se može staviti bilo koji broj Radnika.



TRGOVINA S NOMADIMA



Igrač može izabrati jedno od sljedećeg:

- Zamijeniti 3 Vode za 1 Energetsku jezgru; ili obrnuto.
- Zamijeniti 1 Energetsku jezgru za 1 Neutronij; ili obrnuto..
- Zamijeniti 1 Neutronij za 2 Titanija, Uranija ili Zlata; ili obrnuto.
- Zamijeniti 2 Titanija, Uranija ili Zlata za 3 Vode; ili obrnuto.

Posebnosti Radnika

- Ako je aktivirana s Administratorom igrač može izabrati dvije opcije (jednu pa zatim odmah drugu).

Trgovina s Nomadima ima jedno Heksagonalno polje u koje se može staviti bilo koji broj Radnika.



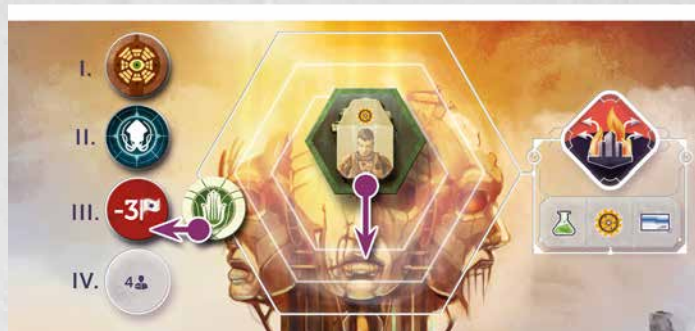
EVAKUACIJA

Ovo polje Akcije postaje dostupno tek nakon Udara. Svaki igrač može koristiti to polje samo jednom u igri i to **samo ako igrač zadovoljava uvjete sa svoje ploče Pravca**.

Igrač postavlja jedan od svojih oznaka Pravca na najviše slobodno mjesto na ploči i dobiva onoliko Pobjedničkih

Bodova koliko je istaknuto na njegovoj ploči Pravca pod uvjetima Evakuacije. Ukoliko igrač stavi svoju oznaku na polje sa -3 Pobjednička Boda onda dobiva 3 Pobjednička Boda manje za Evakuaciju (do minimalno 0).

Ploča Pravca također ima istaknute dodatne uvjete i



pripadajuće omjere Pobjedničkih Bodova. Igrač dobiva dodatne Pobjedničke Bodove ovisno o broju uvjeta koje zadovoljava kada odigra Akciju Evakuacije. Svi Resursi navedeni u uvjetima se zadržavaju.

Posebnosti Radnika

- Akcija Evakuacije može se aktivirati s bilo kojim Radnikom.

Evakuacija ima jedno Heksagonalno polje u koje se može staviti bilo koji broj Radnika ali svaki igrač može odigrati tu akciju samo jednom u igri.



AKCIJE NA PLOČI ZA IGRAČE

Sva polja na Ploči za Igrače su ili polja Za Radnike ili Besplatne Akcije – za aktiviranje tih Akcija nisu potrebna Egzoodijela.



ZALIHE

Akcija Zalihe je postavljena na svakoj Ploči za Igrače između Aktivne i Umorne kolone Radnika. Igrač mora potrošiti onoliko Vode koliki je broj ispod simbola Vode na njegovoj trenutnoj poziciji na ljestvici Morala (1) i zatim **pomiče sve svoje Radnike iz Umorne u Aktivnu kolonu (2)** (kako bi ih kasnije u istoj Eri mogao koristiti). Na kraju igrač se **pomiče za jedno mjesto udesno na ljestvici Morala (3)**. Ako je igrač već na najvišoj poziciji na ljestvici Morala onda se više ne pomiče naprijed već dobiva broj PB koji naznačen na desnoj strani ljestvice Morala.

Primjer:



Posebности Radnika

- Ako se aktivira s Administratorom on ostaje Motiviran.



PRISILJAVANJE RADNIKA

Akcija Prisiljavanja Radnika nalazi se na Ploči za Igrače između Aktivne i Umorne kolone. **Prisiljavanje Radnika je besplatna Akcija** i za aktiviranje ne treba Radnik. Igrač stavlja svoju oznaku Puta na polje (1) i zatim pomiče **sve svoje Radnike iz Umorne kolone u Aktivnu kolonu (2)** (kako bi se mogli koristiti u budućim Akcijama u toj Eri). Na kraju igrač se **pomiče ulijevo na ljestvici Morala (3)**. Ukoliko je igrač već na najnižem mjestu na ljestvici Morala više se ne pomiče u lijevo već gubi jednog Radnika po svom izboru.

Primjer:



ZGRADE ENERGENE: PUTOVANJE KROZ VRIJEME I FOKUS

Energane omogućavaju manipuliranje vremenom te daju potrebnu energiju Vremenskim Procjepima. Igrači ih aktiviraju tako da **postave Fokus s Vremenskog Procjepa na raniju Vremensku liniju**. Svaka Energana ima snagu i kompleksnost označenu kao svoj **doseg**. Kada je Energana aktivirana igrač može napraviti sljedeće (po ovom redu):

- Pomiče svoju oznaku fokusa na prošlu Vremensku liniju** ali ne dalje u prošlost nego koliki je doseg te Energane (mjeri se od trenutne Vremenske linije). Igrač također može odlučiti ostaviti oznaku fokusa na istoj Vremenskoj liniji na kojoj je u tom trenutku ukoliko je isto unutar dosega Energane.
- Igrač može **ukoliko želi poslati resurse i ljudstvo natrag kroz Vremenski Procjep**. Igrač bira **jednu** od svojih Warp pločica koji se nalaze na Vremenskoj liniji gdje se nalazi njihova oznaka Fokusa i potroše Resurse/Vodu/Radnike/Egzoodijela na tu Warp pločicu. Nakon toga **vraća tu Warp pločicu** natrag u svoju zalihu.



Primjer:

- Postavite Fokus
- Platite i uklonite Warp pločicu
- Pomaknite se na ljestvici Putovanja kroz Vrijeme



NAPOMENA: Ova akcija smatra da su resursi i ljudstvo poslani natrag kroz vrijeme i "tehnički" ta dobra koja su potrošena su ona ista koje je igrač ranije u prošlosti dobio za "besplatno".

VAŽNO: Radnici moraju biti potrošeni iz Aktivne kolone a Egzodijelo koje se vraća treba biti aktivirano (s jednog od polja na Ploči za Igrače).

3. Ako igrač odigra **oba koraka 1 i 2 pomaknite igračevu oznaku Putovanja kroz Vrijeme na Ploči za Igrače jedno mjesto udesno**. Pomak na ljestvici Putovanja kroz Vrijeme vrijediti će određeni broj Pobjedničkih Bodova na kraju igre označavajući napredak koji su napravili koristeći tehnologiju Putovanja kroz Vrijeme.

VAŽNO: Ako je Warp pločica vraćena koristeći neku drugu metodu (koristeći mogućnosti Zgrade ili pomoću Anomalije) oznaka Putovanja kroz Vrijeme se ne miče.

NAPOMENA: Superprojekti iz ranijih Era se mogu izgraditi pomoću Akcije Gradnje sve dok se nalaze u Fokusu (vidi Akcija Gradnje).

ANOMALIJE

Polje za Zgradu u nekim slučajevima može biti pokriveno **Anomalijom** (vidi "Faza Paradoksa"). Kao Akciju igrač može staviti Radnika na Anomaliju i potrošiti ili 2 Titanija/ Uranija/Zlata plus 2 Vode ili 1 Neutronij plus 2 Vode kako bi je zatvorio. Odmah maknite Anomaliju i Radnika te ih vratite u njihove zajedničke zalihe. Moguće je da uklanjanjem Anomalije na Ploči za Igrače se oslobode dodatna polja koja se mogu kasnije iskoristiti za Gradnju Zgrada ili Superprojekata.



Posebnosti Radnika

- Radnik koji se stavi na Anomaliju odmah se vraća u zajedničku zalihu.

OSTALE ZGRADE I SUPERPROJEKTI

Kada se Zgrada ili Superprojekt izgradi na Ploči za Igrače dostupni su za korištenje svom vlasniku.

1. **Akcije Radnika** se ponašaju kao i sva ostala polja za Radnike na Ploči za Igrače. Neka polja Akcije mogu sadržavati posebности ili restrikcije za Radnike kada se poduzmu. Neka polja ostavljaju Radnike Motiviranima.
2. **Besplatne Akcije** mogu se odigrati jednom u Eri tijekom bilo kojeg igračevog kruga u fazi Akcija. Kada se iskoriste pokrijete ih oznakom Puta kako bi zapamtili da su te Akcije odigrane.
3. **Pasivne sposobnosti** daju beneficije koje traju tijekom cijele igre i/ili utječu na krajnje bodovanje.
4. **Jednokratne sposobnosti** se igraju samo jednom kad se izgradi Zgrada ili Superprojekt.

Detalje za određene Zgrade i Superprojekte možete



pronaći u dodatku.





UDAR

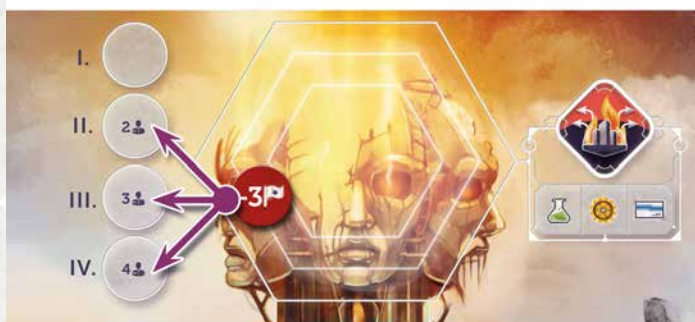
IMPACT

-
-
-

Na kraju četvrte Ere asteroid udara u napušteni dio Zemlje i pokreće kataklizmu koja će u dogledno vrijeme uništiti Glavni Grad. Igrači imaju samo nekoliko krugova da naprave ono što su planirali i da pokušaju evakuirati dijelove grada te tako da osiguraju što jači utjecaj u odlučivanju budućnosti čovječanstva.

EVAKUACIJA

Okrenite pločicu Akcije Evakuacije na njenu "B" (oštećenu) stranu te time otkrijte Akcije Evakuacije. U igri za 2/3/4 igrača stavite '-3 Pobjednička Boda' na drugo/treće/četvrto mjesto od vrha.

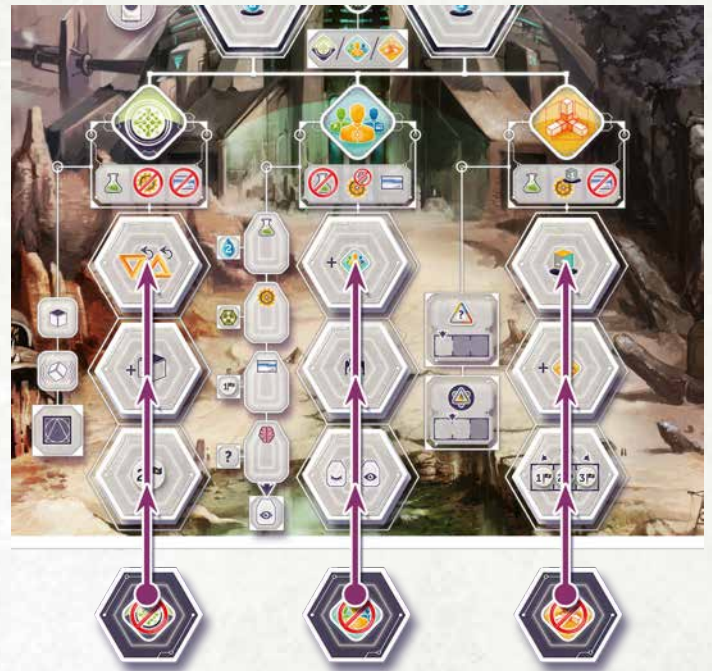


PLOČICE PROPADAJUĆEG GLAVNOG GRADA

Nakon Udara strukture Glavnog Grada počinju propadati. Zbog toga broj Akcija Glavnog Grada (Gradnja, Novačenje, Istraživanje) koje igrači mogu odigrati strogo je limitiran.

Odvojite pločice Propadajućeg Glavnog Grada po tipovima Akcija u tri kupa. Nasumice izaberite 2/2/3 heksagonalne pločice iz svakog kupa (za 2/3/4 igrača) i stavite ih na polja Akcije Glavnog Grada okrenute licem prema gore.

Pločice Propadajućeg Glavnog Grada su bolje i snažnije verzije Akcija Glavnog Grada (ograničenja za radnike i dalje vrijede). Kada igrač odigra jednu do Akcija Glavnog Grada tada dobiva i bonus koji je naznačen na svakoj pojedinoj pločici. Detaljni spisak ovih bonusa možete pronaći u dodatku.



U vraćanju Radnika u fazi Čišćenja okrenite sve pločice Propadajućeg Glavnog Grada na njihovu nedostupnu stranu ukoliko su se na tim poljima nalazila Egzoodijela.

PODSJETNIK: Nakon što se zadnja pločica Propadajućeg Glavnog Grada okrene na ovaj način igra završava na kraju te Ere.

VAŽNO: Polja Vijeća Svijeta i dalje se mogu koristiti za igranje Akcija (ignorirajte bonuse koje daju pločice Propadajućeg Glavnog Grada) jednom kada nisu više slobodna određena polja Akcija Glavnog Grada.

PLOČICE NEDOSTUPNO POLJE

Dok su Glavni Gradovi Puteva koliko toliko spremni na Udar neka oštećenja su neizbježna. **Pokrijte dva od tri polja za Egzoodijela u gornjem redu** na svakoj Ploči za Igrače s pločicama Polje Nedostupno. Igrači više ne mogu koristiti ta polja za aktiviranje Egzoodijela niti ne dobivaju Vodu sa tih polja.



NEUTRONIJ

Udar povećava količinu Neutronija na Zemlji. U Erama poslije Udara na kartici Zalihe Rudnika ignorirajte najviši označeni Resurs te umjesto njega na to mjesto stavite Neutronij.

Primjer:



KRAJ IGRE

Igra završava na kraju Ere kada zadnje polje Akcija Glavnog Grada postane nedostupno ili na kraju završne (sedme) Ere.

RASPETLJAVANJE KONTINUUMA

U ovom trenutku igrači moraju riješiti sve probleme koje imaju na Vremenskoj liniji. Moraju ispuniti sve uvjete na Warp pločicama kako bi ih očistili i maknuli ih s Vremenske linije. Radnici se i moraju uzeti iz Aktivne kolone i Egzoodijela moraju biti aktivirana kako bi se vratila u prošlost. Ovi povrati se ne broje kao Putovanje kroz Vrijeme: za njih se ne koriste Energane te ne dobivaju nikakve bodove za njih i ne pomiču oznaku Putovanja kroz Vrijeme.

Za svaku Warp pločicu koju igrač ne uspije riješiti i maknuti s Vremenske linije igrač dobiva -2 Pobjednička Boda.

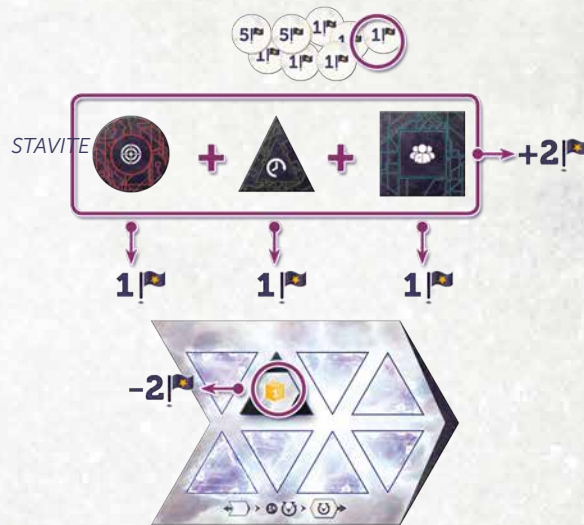
BODOVANJE UVJETA KRAJA IGRE

Pogledajte pet pločica s Uvjetima kraja Igre. Za svaku pločicu u kojoj se zadovoljavaju uvjeti igrač dobiva 3 PB. Ukoliko je više igrača koji zadovoljavaju uvjete određene pločice svi ti igrači dobivaju pun iznos bodova.

FINALNO BODOVANJE

Zbrojite bodove dobivene od Zgrada, Anomalija, Superprojekata, Putovanja kroz Vrijeme, Morala, oznaka Pobjedničkih Bodova, penala Vremenske linije i bodove Uvjeta kraja Igre koristeći blok za bodovanje koji ste dobili. Svako pojedinačno Dostignuće vrijedi 1 PB dok set Dostignuća s tri različita oblika (npr. Krug, Trokut, Kvadrat; ikone se NE TREBAJU podudarati) vrijedi dodatna 2 PB po setu (najviše 5 PB po setu).

Primjer:



Pravac s najviše Pobjedničkih Bodova postaje predsjedavajući u Vijeću Svijeta i pobjeđuje u igri. U slučaju izjednačenja pobjeđuje igrač s najviše Vode te zatim najviše Resursa. Ukoliko je još uvijek izjednačeno igrači dijele pobjedu.

ČESTO ZABORAVLJENA PRAVILA

- Geniji se mogu koristiti umjesto bilo koje vrste Radnika kada ih se stavlja na polja Akcije ali se NE MOGU trošiti umjesto drugih Radnika ili se vraćati kroz Vrijeme kako bi maknuli Warp pločicu određenog Radnika
- Kada se plaća cijena Akcije s Radnikom (uglavnom kada se gradi Superprojekt) Radnici se mogu koristiti iz Aktivne ili Umorne kolone ali Radnici koji su zaposleni (tj. već su na nekim poljima Akcije) NE MOGU se koristiti za plaćanje.
- Kada se Radnik vraća sa Warp pločice kada se pomiče Fokus on mora biti korišten samo iz Aktivne kolone (zato jer kada ste ga uzeli iz budućnosti u prošlosti je došao Aktivan).
- Jedino kada možete maknuti Warp pločicu sa prošle pločice Vremenske linije je kada postavite Fokus na tu pločicu. Na ljestvici Putovanja kroz Vrijeme pomičete se jedino kada platite sveukupnu cijenu.
- Warp pločice na trenutnoj pločici Vremenske linije ne mogu biti uklonjene pomoću Zgrada Energana i Fokusa ali mogu se maknuti pomoću sposobnosti vraćanja određenih Zgrada, Anomalija ili Superprojekata.



MODUL "SUDNJI DAN"

Igrajući modul Sudnji Dan igrači uistinu preuzimaju budućnost čovječanstva u svoje ruke. Obavljajući različite Eksperimente oni mogu aktivno utjecati na sve događaje u nizu koji dovode do Udara koji na taj način mogu ublažiti njegove efekte pa čak ih i u potpunosti ukloniti. Svi Pravci ne dijele istu viziju kako spasiti Zemlju od druge kataklizme koja im prijete – neki Pravci vide samo priliku kako se riješiti protivničkih Pravaca jednom zauvijek...

EKSPERIMENTI I LJESTVICA SUDNJEG DANA

Kartice Eksperimenata su veliki dodatak osnovnoj igri i simboliziraju trud određenog Pravca kako bi utjecali na vrijeme i efekte nadolazećeg Udara. Svaka kartica Eksperimenta sadrži uvjet, svoju cijenu i nagradu u Pobjedničkim Bodovima. Dok su u Fokusu one se mogu uzeti pomoću nove Akcije Eksperimenta na Glavnoj Ploči. Svaki Eksperiment donosi Pobjedničke Bodove onome igraču koji ga je uzeo te također daje mogućnost za napredak na ljestvici Sudnjeg Dana ovisno o interesima igračevog Pravca - ili prema spasu Zemlje ublažavajući razornu moć Udara ili zapečaćujući do kraja Zemljinu sudbinu. Ovisno o kretanju na ljestvici Sudnjeg Dana Pravci mogu ostvariti dodatne Pobjedničke Bodove za njihove Eksperimente te čak i vrijeme Udara se može promijeniti.

PROMJENE U POSTAVLJANJU IGRE

1. Stavite **Pločicu Udara** između pete i šeste pločice Vremenske linije (umjesto četvrte i pete).
2. Kada je Vremenska linija postavljena nasumično stavite **1 karticu Eksperimenta 1. Stupnja** ispod prve pločice Vremenske linije okrenutu licem prema gore a ispod ostalih pločica stavite druge kartice Eksperimenta 1. stupnja okrenute licem prema dolje. Preostale

Primjer:



kartice Eksperimenata 2. stupnja

kartice Eksperimenata 1. stupnja

kartice 1. Stupnja vratite u kutiju bez da ih pogledate. Na početku igre iznad prve pločice Vremenske linije treba se nalaziti Superprojekt okrenut licem prema gore a ispod nje Eksperiment 1. Stupnja isto okrenut licem prema gore dok su svi ostali Superprojekti i Eksperimenti okrenuti licem prema dolje.

3. Postavite **Ploču Sudnjeg Dana** pokraj Glavne ploče. Tretirajte sve zajedno kao Glavnu ploču. Postavite kockice Putanje na predviđena mjesta na ploči i oznake Spašena Zemlja i Zapečaćena Sudbina na označene startne pozicije na ljestvici Sudnjeg Dana.
4. Promiješajte sve **kartice Eksperimenata 2. Stupnja** u jedan špil okrenut licem prema dolje i postavite ga kraj Ploče Sudnjeg Dana.
5. Prije nego izaberete 5 pločica Uvjeta Kraja Igre umiješajte među njih i karticu "Most Completed Experiments".

PLOČA SUDNJEG DANA



kockice Putanje

token Zapečaćena Sudbina

token Spašena Zemlja

1 PRIPREMNA FAZA – PROMJENE

Nakon što okrenete Superprojekt iznad Vremenske linije u toj Eri okrenite i karticu Eksperimenta 1. Stupnja koja se nalazi ispod pločice. Zatim stavite sa vrha špila karticu Eksperimenta 2. Stupnja ispod svake pločice Vremenske linije koja nema karticu Eksperimenta ispod nje.

Primjer:



NOVA AKCIJA – EKSPERIMENT

Modul Sudnji Dan predstavlja novu Akciju Glavne Ploče: Eksperiment.

Kada igrač igra Akciju Eksperiment onda uzima karticu Eksperimenta ako:

- je **u Fokusu** za tog igrača;
- igrač **zadovoljava uvjete na kartici Eksperimenta**;
- igrač **plati cijenu na kartici Eksperimenta**;



Nagrada

Uvjet kartice

Cijena kartice

Kada igrač uspješno preuzme karticu Eksperimenta onda:

1. Igrač **uzima karticu** koja se nalazi ispod Vremenske linije i stavlja je kraj svoje Ploče za Igrače kao podsjetnik
2. Igrač dobiva **onoliko oznaka Pobjedničkih Bodova** koliko je naznačeno na toj kartici Eksperimenta (2 ili 3) i potencijalno još i dodatne PB ovisno o poziciji na ljestvici Sudnjeg Dana.

3. Ako igrač igra s Pravcem Harmonije ili Pravcem Dominacije **može pomaknuti token "Spašena Zemlja" za jedno mjesto prema gore** na ljestvici.
4. Ako igrač igra s Pravcem Spasenja ili Pravcem Napretka **može pomaknuti oznaku "Zapečaćena Sudbina" za jedno mjesto prema dolje** na ljestvici.

Posebности Radnika

- Eksperiment se može aktivirati s bilo kojim Radnikom.

Eksperiment ima jedno Heksagonalno polje u koje se može staviti bilo koji broj Radnika.

LJESTVICA SUDNJEG DANA

Kada igrač obavi Eksperiment ovisno o svom Pravcu može pomaknuti oznaku "Spašena Zemlja" prema gore ili oznaku "Zapečaćena Sudbina" prema dolje. Nakon tog koraka **ukoliko se na novoj poziciji nalazi označen broj Pobjedničkih Bodova koji se veže na igračev Pravac** (pogledajte simbole Pravca koji se nalaze u četiri kuta) igrač dobiva taj broj Pobjedničkih Bodova zajedno s brojem PB koje dobiva od kartice Eksperimenta. **Samo igrač koji je pomaknuo oznaku može dobiti Pobjedničke Bodove od ljestvice Sudnjeg Dana.** Pravci Harmonije i Spasenja dobivaju veći broj PB za dvije zadnje pozicije sa svake strane dok Pravci Dominacije i Napretka dobivaju manji broj PB za početne pozicije.

Primjer 1: potez igrača Dominacije

Primjer 2: Potez igrača Harmonije



VAŽNO: Igrači se više ne mogu pomicati po ljestvici Sudnjeg Dana nakon što:

- Dogodi se Udar, ili
- Oznake "Spašena Zemlja" i "Zapečaćena Sudbina" dođu do svoje krajnje pozicije (gore ili dolje) na ljestvici Sudnjeg Dana

Iako se sve navedeno dogodi Eksperimenti se i dalje mogu obavljati te tako dobivati njihove PB.

6 FAZA ČIŠĆENJA – PROMJENE

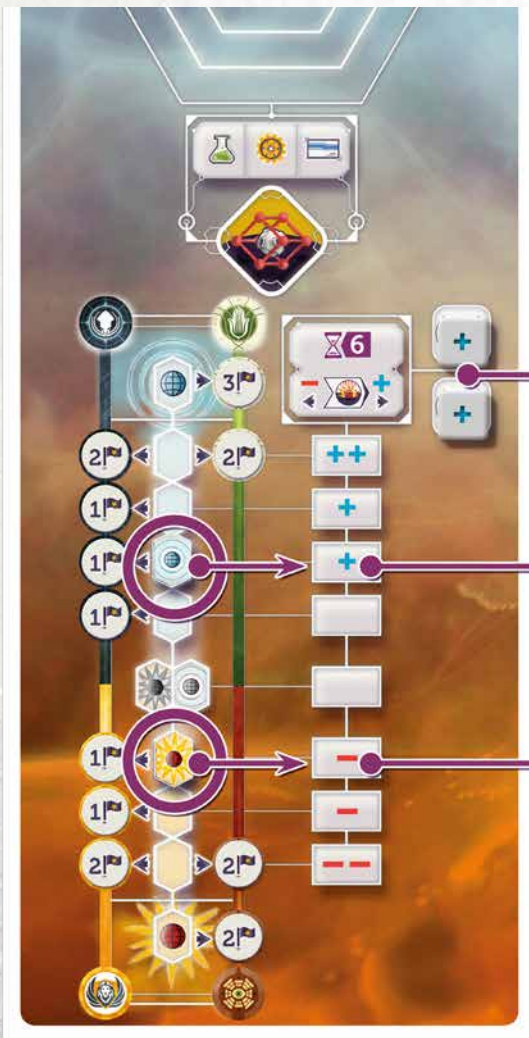
B) PROVJERA UDARA

Prije razrješavanja potencijalnog Udara **bacite dvije kockice Putanje** i zbrojite ukupni broj (-) i (+) simbola

- na dobivenim rezultatima na kockicama Putanje;
- i pokraj oznaka "Spašena Zemlja" i "Zapečaćena Sudbina" gdje se u tom trenutku nalaze na ljestvici.

Ovisno o rezultatu mogu se dogoditi tri stvari:

1. **Ako je ukupno više (+) nego (-) simbola** pomaknite pločicu Udara za 1 mjesto udesno na Vremenskoj liniji ukoliko je moguće - Udar će se dogoditi jednu Eru kasnije.
2. **Ako je ukupno više (-) nego (+) simbola** pomaknite pločicu Udara za 1 mjesto ulijevo na Vremenskoj liniji - Udar će se dogoditi jednu Eru ranije. Ukoliko bi ovaj rezultat pomaknuo pločicu Udara iza sadašnje Ere nemojte micati pločicu Udara.
3. **Ako je jednak broj (-) i (+) simbola** simbola nemojte pomicati pločicu Udara.



Primjer:
Pomaknite pločicu Udara 1 mjesto udesno.

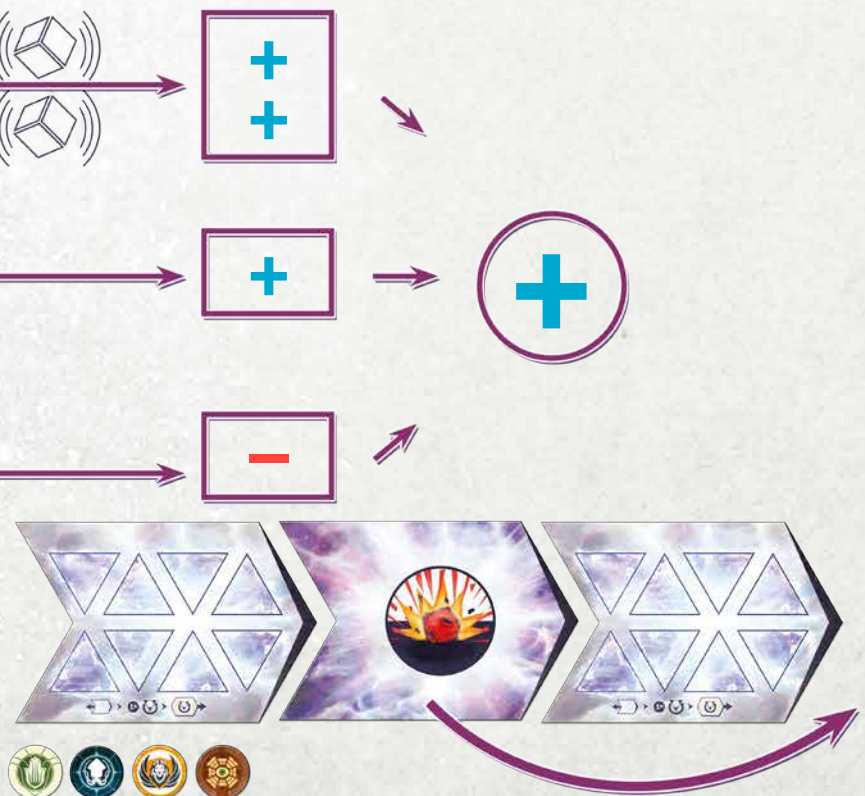
VAŽNO: Ako se oznaka "Zapečaćena Sudbina" nalazi na najnižoj poziciji na ljestvici Sudnjeg Dana u trenutku faze provjere Udara ne trebate bacati kockice Putanje već postavite pločicu Udara odmah iza sadašnje pločice Vremenske linije (neovisno o njenoj trenutnoj poziciji) i razriješite Udar odmah.

VAŽNO: Ako se oznaka "Spašena Zemlja" nalazi na najvišoj poziciji na ljestvici Sudnjeg Dana posljedice Udara na sadašnjost su kompletno izbjegnute i tu igra završava – krenite sa završnim bodovanjem. **U igrama kada je Zemlja spašena Udar se ne dešava tako da niti nema Evakuacije – pokušajte planirati vašu igru imajući to na umu!**

MOGUĆE PRAVILO - PLANIRANJE EKSPERIMENTATA

Ovo opcionalno pravilo namijenjeno je za igrače koji su već upoznati s modulom Sudnjeg Dana i preferiraju svoje Eksperimente planirati unaprijed.

- Postavite špil s Eksperimentima 2. Stupnja licem prema gore (umjesto licem prema dolje). Prva kartica Eksperimenta 2. Stupnja svima će uvijek biti vidljiva.
- Kada netko od igrača uzme neku od kartica Eksperimentata odmah je zamijenite s gornjom karticom iz špila s Eksperimentima 2. Stupnja sve dok više nema karata u tom špilu.
- Tijekom Pripreme faze ne stavlajte ne stavlajte niti jednu karticu Eksperimenta 2. Stupnja ispod Vremenske linije.





IGRA ZA JEDNOG IGRAČA: CHRONOBOT

PROMJENE U POSTAVLJANJU IGRE

Chronobot je verzija Anachrony igre za jednog igrača koja se igra samo s osnovnom igrom.

Postavite igru kao za 2 igrača sa Chronobotom kao jednim od igrača. Ovo su posebnosti kod ovakvog postavljanja igre:

1. Chronobot dobiva svojih 6 Egzoodijela i 8 Warp pločica. Ne dobiva startne Resurse (niti Radnike).
2. Ostavite sve kartice Uvjeta kraja Igre u kutiji.
3. Stavite Chronobot ploču pokraj Glavne ploče i stavite 6 Chronobot oznaka na njihovih 6 označenih pozicija.
4. Chronobot je Prvi Igrač u prvoj Eri. Postavite njegovu Zastavu na mjesto za Prvog Igrača.
5. Igrač svejedno može odlučiti da li će koristiti "A" ili "B" stranu svoje Ploče za Igrača.

FAZA PARADOKSA

Chronobot zadnji baca kockice Paradoksa. Ako Chronobot dobije Anomaliju maknite jednu Warp pločicu sa Vremenske linije gdje ih Chronobot ima najviše (kod

izjednačenja najstariju). Ako treba dobiti novu Anomaliju a već ih ima 3 onda ih više ne dobiva i više se ne uklanjaju Warp pločice.

FAZA AKTIVACIJSKA

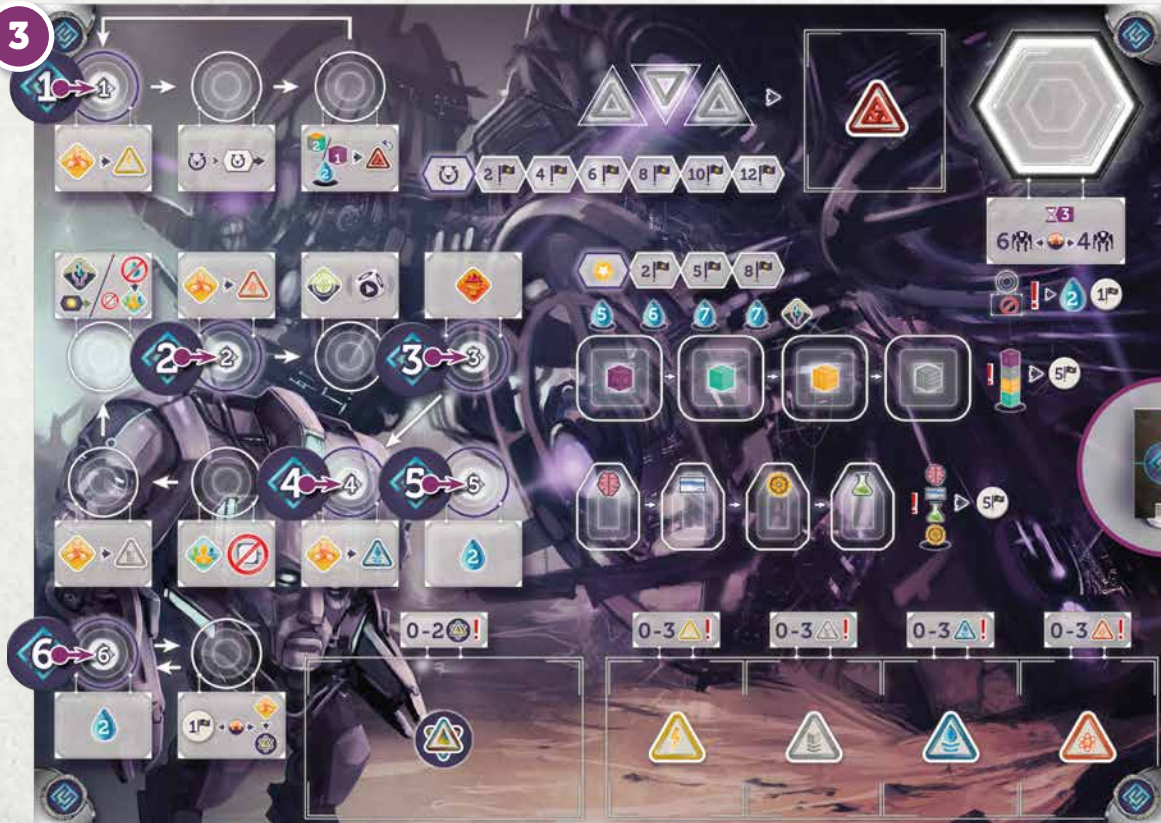
U Erama prije Udara Chronobot uvijek aktivira 6 Egzoodijela a poslije Udara aktivira ih 4. Chronobot ne dobiva niti ne troši Energetske Jezgre. Oznake Aktiviranih Egzoodijela slažu se jedna na drugu u gornjem desnom heksagonalnom polju.

FAZA WARP

Warp se događa po redu igrača. Igrač bira 0-2 Warp pločice kako bi ih stavio kao i uobičajeno. Za Warp Chronobota igrač baca kockicu Paradoksa. Nasumično se postavljaju Warp pločice za Chronobota u onom broju koliko se okrene Paradoksa na kockici. Chronobot ništa ne dobiva za svoje Warp pločice.

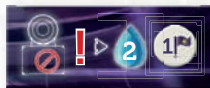
FAZA AKCIJA

Kada je red na Chronobota baca se Chronobot kocka. **Igra se Akcija koja se nalazi ispod ili iznad oznake koja sadržava broj koji je bačen te se onda ta oznaka pomiče na poziciju naprijed.** Ako su tri oznake na istoj poziciji pomaknite onu s najvećim brojem na sljedeću poziciju. Ako Chronobot ne radi ništa svejedno pomaknite oznaku za jedno mjesto i uzmite 2 Vode i 1 Pobjednički Bod.



Opća pravila Akcija Chronobota:

- Chronobot ne koristi Radnike za Akcije na Glavnoj ploči već samo prazna Egzoodijela.
- Nikada ne plaća cijenu Akcije i ignorira sve što je naznačeno na poljima Akcije i pločicama Propadajućeg Glavnog Grada. Uvijek bira najviše slobodno mjesto na Akcijama Glavnog Grada.
- Ako nema slobodnih mjesta na Akcijama Glavnog Grada koje je Chronobot dobio na kocki onda igra Akciju Vijeća Svijeta i ako je moguće uvijek uzima polje Prvog Igrača.
- Ako ne može odigrati Akciju onda Chronobot dobiva 2 Vode i 1 Pobjednički Bod.



Gradnja

Svaka od Chronobotovih Akcija Gradnja je za specifični tip Zgrade (ili Superprojekta). Kada koristi Gradnju Chronobot uvijek uzima onu pločicu s najvećim brojem PB. Ako je izjednačeno onda uzima Zgradu iz sekundarnog kupa. Ako već ima 3 Zgrade istog tipa onda ne uzima ništa (ali svejedno stavlja Egzoodijelo kako bi zablokirao polje za Gradnju i kao i obično uzima 2 Vode i 1 PB).

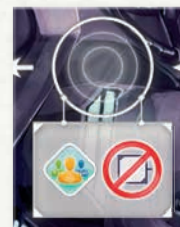


Kada Gradi Superprojekt Chronobot uzima onaj s najvećim brojem Pobjedničkih Bodova (najstariji ako je izjednačeno). Ako je "Gradnja Superprojekta" bačena prije Udara onda umjesto Gradnje dobiva jedan Pobjednički Bod i ne stavlja Egzoodijelo. Ako je "Gradnja Superprojekta" bačena a Chronobot već ima 2 Superprojekta onda ne radi ništa (ali svejedno stavlja Egzoodijelo kako bi zablokirao polje za Gradnju i kao i obično uzima 2 Vode i 1 Pobjednički Bod).



Novačenje

Kada Chronobot namjerava koristi Akciju Novačenja onda uzima onaj tip Radnika kakvog još nema ukoliko je moguće ali ne dobiva bonus Novaka. Prati se ovaj redoslijed:



Jednom kada ima sva 4 tipa Radnika onda ih miče iz igre i dobiva 5 Pobjedničkih Bodova.

Primjer 1:

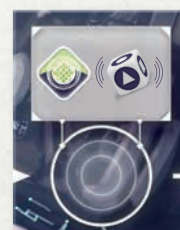


Primjer 2:



Istraživanje

Kad Chronobot koristi Istraživanje baca kockicu s oblicima i uzima bilo koje Dostignuće koje na sebi ima taj oblik.



Zalihe Rudnika

Kada Chronobot koristi Akciju Zalihe Rudnika onda uzima tip Resursa kakvog još nema ukoliko je moguće. Prati se ovaj redoslijed:



Jednom kada ima sva 4 tipa Resursa onda ih miče iz igre i dobiva 5 Pobjedničkih Bodova.

Primjer 1:



Primjer 2:



Putovanje kroz Vrijeme

Svaki put kada Chronobot baci "Putovanje kroz Vrijeme" maknite jednu Warp pločicu od tamo gdje ih ima najviše (najstariju ako je izjednačeno) i pomakne se za jedno mjesto na ljestvici Putovanja kroz Vrijeme. Chronobot ne troši Egzoodijela na Putovanje kroz Vrijeme.



Zalihe/Novaci

Ako baci kockicu na "Zalihe/Novaci" Chronobot će platiti onoliko Vode koliko mu piše na njegovom trenutnom mjestu na ljestvici Morala i onda se pomiče za jedno mjesto na ljestvici Morala. Ako nema dosta Vode onda poduzima Akciju Novaka.



Izbacivanje Anomalija

Ako baci "Izbacivanje Anomalija" ne koristi Egzoodijelo već makne iz igre 1 Resurs (po redu: Titanij - Zlato - Uranij - Neutronij) i 1 Vodu te izbacuje Anomaliju. Ako nema Anomaliju ili dovoljno Vode i/ili Resursa onda uzima 2 Vode i 1 Pobjednički Bod.



Evakuacija

Chronobot nikada ne poduzima Akciju Evakuacije.

Kraj Ere

Kada Chronobotu ponestane Egzoodijela onda na svome

sljedećem potezu, ukoliko je moguće, igra "Putovanje kroz Vrijeme" te zatim propušta red. Ako igrač prvi propusti red Faza Akcija odmah završava premda Chronobot još ima Egzoodijela.

6 FAZA ČIŠĆENJA

Vratite Chronobotova Egzoodijela kao i igračeva. Nakon Udar normalno okrenite pločice "Propadajućeg Grada".

KRAJ IGRE

Na kraju igre ne zbrajaju se Uvjeti Kraja Igre. Chronobot ne gubi Pobjedničke Bod za svoje Warp pločice na Vremenskoj Liniji. Dobiva po 1 Pobjednički Bod po Dostignuću na kraju igre i po 2 Pobjednička Boda za svaki komplet oblika na njima.

NAPOMENA: Opcionalne Težine Chronobota

Početno: Chronobot igrajte po standardnim pravilima igre ali kada Chronobot ne radi ništa onda samo dobije 2 Vode umjesto 2 Vode i 1 PB.

Normalno: igrajte po Chronobot pravilima igre.

Napredno: Chronobot igrajte po standardnim pravilima igre ali ne koristite svoje Sposobnosti Vođe.



OPCIONALNA PRAVILA

IGRA - ALTERNATIVNA VREMENSKA LINIJA

Sa varijantom Vremenska Linija igrači mogu dodati još jedan strateški moment u igru.



Nakon postavljanja Vremenske Linije okrenite svaku pločicu na njenu alternativnu (grimiznu) stranu. Određena Warp polja na toj strani imaju različite bonuse i penale.

Igrajući alternativnu Vremensku Liniju **igrači trebaju pratiti standardni red igranja** (u smjeru kazaljke na satu počevši od Prvog Igrača) kada otkrivaju i stavljaju svoje Warp pločice. Kada je igračev red za stavljanje i otkrivanje svojih Warp pločica on ih mora **staviti na prvo slobodno mjesto čiji red označuju strelice**. Ako izabere da stavi dvije Warp pločice odjednom igrač može izabrati kojim redom će ih staviti. Ako je Warp pločica stavljena na polje koje ima naznačen neki bonus ili penal **igrač odmah dobiva bonus ili penal**.

Ovi bonusi se mogu pojaviti na alternativnoj Vremenskoj Liniji:



Inspirirajuća Poruka: Dodajte 1 Moral



Veličanstvena Budućnost: Dodajte 1 PB



Paralelna Vremenska Linija: Dobiva se 1 Resurs koji je naznačen na Warpu koji je sad stavljen



Stabilni Vremenski Procijep: Makni 1 Paradoks

Ovi penali se mogu pojaviti na alternativnoj Vremenskoj Liniji:



Sumorna Poruka: Izgubite 1 Moral



Nestabilni Procijep: Dodaj 1 Paradoks

NAPOMENA: Kada kasnije u igri vraćate Warp pločice na polje Paralelne Vremenske linije putem Putovanja kroz Vrijeme igrač treba platiti samo 1 Resurs (premda je dobio dva kada je stavio tu Warp pločicu).

IGRA - IZVLAČENJE POČETNIH RESURSA

Dodajući ovu varijantu igrači mogu unijeti raznolikost u početne resurse za njihov Pravac.

Na početku **umjesto da svakom igraču podijelite startne Resurse koje su na njihovoj ploči** dajte svakom igraču:

- 2 Znanstvenika (Aktivna)
- 1 Inženjera (Aktivnog)
- 2 Energetske Jezgre
- 2 Vode



Zatim svakom igraču podijelite sljedeći broj kartica početni Resursi:

- 8 u igri za 2 igrača
- 5 u igri za 3 igrača
- 4 u igri za 4 igrača



Nakon toga svaki igrač izabere jednu kartu i stavi je licem prema dolje ispred sebe te ostatak karata prosljedi udesno. To se ponavlja dok **svaki igrač pred sobom ima 4 karte**. Ostale kartice vratite u kutiju (8 u igri za 2 igrača i 3 u igri za 3 igrača). Svi igrači dobivaju Resurse naznačene na njihove izabrane četiri kartice.

Na kraju svi igrači zbrajaju brojeve na dnu njihovih kartica. **Igrač s najmanjim zbrojem će biti Prvi Igrač** u prvoj Eri. Ako je izjednačeno igrač s najmanjim brojem na kartici je Prvi Igrač.

VRIJANTA IGRE

- IZVLAČENJE UVJETA KRAJA IGRE

Sa ovom varijantom igrači imaju veću kontrolu nad time što donosi dodatne Pobjedničke Bodove na kraju igre.

Umjesto da izaberete 5 kartica Uvjeta Kraja Igre nasumično:

- Podijelite 4 karte igračima u igri za 2 igrača i oba igrača istovremeno izabiru dvije od četiri kartice te ih pokazuju.
- Podijelite 2 karte igračima u igri za 3 i 4 igrača i svi igrači istovremeno izabiru jednu od dvije kartice te ih pokazuju.

Na kraju **od nepodijeljenih kartica nasumično izaberite jednu** (dvije u igri za tri igrača) i dodajte ih prethodno izabranim karticama. Igrači će sada imati 5 kartica Uvjeta kraja Igre.

DODATAK

DETALJI ZGRADA

Na kraju igre svaka Zgrada vrijedi onoliko PB koliko je naznačeno u donjem lijevom kutu njihove pločice.

Abbreviations:

V - Voda

U - Uranij

Z - Zlato

T - Titanij

N - Neutronij

PB - Pobjednički bod

x - Bilo koji iznos



Energane:

101: Bilo koji Radnik: Stavite Fokus na prethodnu pločicu Vremenske linije

102-103: Bilo koji Radnik: Stavite Fokus na pločicu Vremenske linije koja se nalazi do 2 Ere prije od sadašnje.

104: Znanstvenik: Stavite Fokus na pločicu Vremenske linije koja se nalazi do 2 Ere prije od sadašnje.

105-106: Bilo koji Radnik: Stavite Fokus na pločicu Vremenske linije koja se nalazi do 3 Ere prije od sadašnje.

107: Bilo koji Radnik, potrošite 1 U: Stavite Fokus na Vremensku liniju koja se nalazi do 3 Ere prije od sadašnje. Dobivate 1 PB.

108: Znanstvenik (ostaje Motiviran): Stavite Fokus na Vremensku liniju koja se nalazi do 2 Ere prije od sadašnje.

109: Znanstvenik, potrošite 1 N: Stavite Fokus na Vremenske linije koja se nalazi do 3 Ere prije od sadašnje. Dobivate 2 PB.

110: Bilo koji Radnik, potrošite 1 V: Stavite Fokus na pločicu Vremenske linije koja se nalazi do 4 Ere prije od sadašnje.

111: Bilo koji Radnik: Stavite Fokus na pločicu Vremenske linije koja se nalazi do 3 Ere prije od sadašnje. Kada izgradite ovu Zgradu odmah možete vratiti jednu vašu Warp pločicu (bez dobivanja PB).

112: Bilo koji Radnik, potrošite x V: Stavite Fokus na pločicu Vremenske linije koja se nalazi do x Ere prije od sadašnje. Dobivate 1 PB.

113: Bilo koji Radnik, potrošite x T/U/Z: Stavite Fokus na Vremensku liniju koja se nalazi do x Ere prije sada. Dobivate x VP.

114: Znanstvenik, potrošite 1 V: Stavite Fokus na Vremensku liniju koja se nalazi do 3 Ere prije od sadašnje, zatim to isto ponovite.

115: Bilo koji Radnik, potrošite 1 Z: Stavite Fokus na Vremensku liniju koja se nalazi do 3 Ere prije od sadašnje. Dobivate 1 PB.



Tvornice:

201: Bilo koji Radnik (Motiviran): Dobivate 2 T.

202: Bilo koji Radnik, potrošite 1 V: Dobivate 3 T.

203: Bilo koji Radnik (ostaje Motiviran), potrošite 1 V: Dobivate 1 T/U/Z.

204: Bilo koji Radnik (ostaje Motiviran): Dobivate 2 Z.

205: Bilo koji Radnik, potrošite 1 V: Dobivate 2 Z.

206: Bilo koji Radnik (ostaje Motiviran): Dobivate 2 U.

207: Bilo koji Radnik, potrošite 1 V: Dobivate 2 U.

208: Bilo koji, potrošite 1 Z + 1 V: Dobivate 1 N + 1 PB.

209: Bilo koji, potrošite 1 U + 1 V: Dobivate 1 N + 1 PB.

210: Inženjer, potrošite 3 V: Dobivate 3 T/U/Z ili 1 N.

211: Inženjer (ostaje Motiviran), potrošite 1 T: Dobivate 1 Energetsku Jezgru.

212: Inženjer: Dobivate 1 Energetsku Jezgru.

213: Inženjer, potrošite 2 T/U/Z: Dobivate 2 EJ.

214: Inženjer, potrošite 2 V: Dobivate 2 Energetske Jezgre.

215: Besplatna Akcija: Zamijenite 1 W za 1 T/U/Z.



Održavanje Života:

301-302: Besplatna Akcija: Dobivate 1 V. Kada izgradite ovu Zgradu odmah dobivate 3 V.

303-304: Besplatna Akcija: Dobivate 2 V.

305-306: Bilo koji Radnik i (ostaje Motiviran): Dobivate 3 V.

307-308: Administrator: Dobivate 5 V.

309: Bilo koji Radnik, potrošite 1 N: Dobivate 8 V.

310: Bilo koji Radnik (umire kada se vraća): Dobivate 7 V.

311-312: Pasivno: Cijena u V za Akciju Zalihe je u pola manja (zaokružite na gore).

313: Bilo koji Radnik (ostaje Motiviran), potrošite 1 U: Dobivate 6 V + 1 PB.

314: Bilo koji Radnik (ostaje Motiviran), potrošite 1 Z: Dobivate 6 V + 1 PB.

315: Kada izgradite ovu Zgradu odmah dobivate 8 V.



Laboratoriji:

401: Pasivno: Dohvat vaših Zgrada Energana povećava se za 1.

402: Pasivno: Dohvat vaših Zgrada Energana povećava se za 2.

403: Bilo koji Radnik (ostaje Motiviran), potrošite 1 Energetsku Jezgru: Dobivate 1 Aktivirano Egzoodijelo.

404: Znanstvenik: Vratite 1 Paradoks sa vaše Ploče za Igrače u svoju zalihu.

405: Pasivno: Možete dobiti još 1 dodatni Paradoks prije nego dobijete Anomaliju.

406: Pasivno: Vaše Anomalije vrijede 2 dodatna PB svaka (tako umanjuje njihove PB ograničenja).

407: Znanstvenik: Vratite jednu od vaših Warp pločica sa Vremenske linije u svoju zalihu (bez dobivanja PB).

408: Bilo koji Radnik (Administrator ostaje Motiviran): Premjestite sve svoje Radnike iz Umorne u Aktivnu kolonu.

409: Administrator (ostaje Motiviran), potrošite 2 V: Dobivate Znanstvenika ili Inženjera (Aktivnog).

410: Administrator (ostaje Motiviran), potrošite 2 V: Dobivate Genija (Aktivnog).

411: Pasivno: Kada igrate Akciju Istraživanja možete platiti 1 V kako bi okrenuli 1 dodatnu kockicu na stranu koju želite umjesto da je bacate.

412: Bilo koji Radnik, potrošite 1 T/U/Z: Dobivate 2 PB.

413: Bilo koji Radnik: Dobivate 1 V i 1 PB.

414: Besplatna Akcija: Dobivate 2 PB i Paradoks.

415: Znanstvenik (umire kada se vraća): Dobivate 2 V i 2 PB.



DETALJI SUPERPROJEKATA

Svaki Superprojekt ima cijenu u **Resursima i Dostignućima** koja je naznačena na desnoj strani pločice. Cijena u Radnicima može biti plaćena i iz Umorne i iz Aktivne kolone.

Na kraju igre svaki Superprojekt vrijedi onoliko Pobjedničkih Bodova koliko je naznačeno u gornjem lijevom kutu na pločici.

Anti-Gravity Field: Pasivno: Umanjite ukupnu cijenu Akcije Gradnje za jedan T, U ili Z (po vašem izboru).

Archive of the Eras: Pasivno: Svaki stupanj na ljestvici Putovanja kroz Vrijeme vrijedi +1 PB na kraju igre.

Cloning Vat: Bilo koji Radnik: Dobivate jednog Radnika istog tipa kojeg stavljate u Umornu kolonu.

Continuum Stabilizer: Čim izgradite: Vratite do tri vaše Warp pločice sa do tri pločice Vremenske linije u vašu zalihu. Ne pomičete se na ljestvici Putovanja kroz Vrijeme.

Dark Matter Converter: Besplatna Akcija, izgubite 1 Radnika: Dobivate 1 Genija, 1 Neutronij ili 1 Energetsku Jezgru.

Exocrawler: Besplatna Akcija: Možete staviti jednog svog Radnika u Aktiviranom Egzoodijelu na jedno od Heksagonalnih polja na Glavnoj Ploči i tamo odigrati Akciju.

NOTE: Sa Exocrawlerom doslovno možete u istom krugu odigrati dvije Akcije s tim da je jedna od njih na Glavnoj Ploči.

Grand Reservoir: Pasivno: Ukupna cijena za Akciju izražena u V je smanjena za 1 u svakoj vašoj rundi Akcije.

Neutronium Research Center: Odmah po gradnji: Možete odigrati dvije standardne Akcije Istraživanja.

Outback Conditioner: Bilo koji R., potrošite 2 V: Igrajte standardnu Akciju Novačenja, Istraživanja ili Gradnje.

NAPOMENA: Različite restrikcije i bonusi Radnika vrijede i dalje za svaku Akciju. Na primjer dobiti ćete Akciju Gradnje jeftinije za 1 T ako koristite Inženjera a i isto tako ne možete igrati Akciju Istraživanja s Administratorom.

Particle Collider: Besplatna Akcija: Zamijenite bilo koja 2 T/U/Z za 1 N ili 1 N za bilo koja 2 T/U/Z.

Quantum Chameleon: Genij: Izaberite i odigrajte bilo koju Akciju Radnika sa bilo kojeg Superprojekta kojeg je izgradio bilo koji igrač. Cijena Akcije se mora platiti i isto tako poštivati pravila Vraćanja Radnika Akcije koja je odabrana.

Rescue Pods: Pasivno: Vaš Osnovni Uvjet Evakuacije smatra se riješenim bez obzira gdje je u statusu.

NAPOMENA: Nakon izgradnje Rescue Pods možete odigrati Akciju Evakuacije. Kada završite Akciju onda i dobivate bodove kao da imate osnovne Uvjete Evakuacije ispunjene.

Synthetic Endorphins: Pasivno: Ne dobivate negativne PB za nizak Moral na kraju igre. Ne gubite Radnika kada koristite Akciju Prisiljavanja Radnika a na najnižoj ste poziciji na ljestvici Morala.

Tectonic Drill: Pasivno: Kada igrate Akciju Rudnika možete uzeti dodatni T, U ili Z iz zaliha.

Temporal Tourism: Besplatna Akcija: Postavite Fokus na pločicu Vremenske linije na do 3 pločice prije sadašnje Ere.

The Ultimate Plan: Pasivno: Svaki Superprojekt koji izgradite (uključujući i The Ultimate Plan) na kraju igre vrijedi + 3 PB.

Uranium Cores: Besplatna Akcija: Dobivate aktivirano Egzoodijelo.

Welfare Society: Administrator, potrošite 1 V: Pomaknite se za jedno mjesto gore na ljestvici Morala.

LEADER ABILITIES



Patrijarh Haulani: *Inspiring Charisma (Besplatna Akcija):* može postaviti jednog od svojih Aktivnih Radnika na mjesto za Radnika na svojoj Ploči za Igrače i tamo odigrati Akciju.



Matrijarh Zeldi: *Saving Grace:* Tijekom Faze Vraćanja Radnika može platiti 2 V kako bi unovačila jednog Radnika po izboru iz Zaliha Novaka. Za ovo novačenje ne dobiva bonus koji je vezan za tog Radnika.



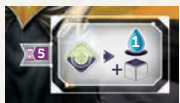
Kapetan Wolfe: *Hydrocores:* Tijekom Faze Aktiviranja on može zamijeniti 1 Energetsku Jezgru za 2 Vode ili 2 Vode za 1 Energetsku Jezgru koliko god puta želi.



Tragačica za Blagom Samira: *Traganje za Blagom:* Tijekom Faze Čišćenja ona može uzeti 1 Resurs preostao u Zalihi Rudnika i onda može platiti 2 Vode da učini to još jednom.



Patron Valerian: *Exosuit AI (Besplatna Akcija):* Kada postavi aktivirano Egzoodijelo tijekom svojeg kruga Akcija može to napraviti bez da koristi i Radnika. Kada se to Egzoodijelo korisiti za Akciju tretirajte ga kao da je u njemu Znanstvenik.



Knjižničarka Cornella: *Focused Research:* Kada igra Akciju Istraživanja ona može platiti 1 Vodu kako bi izabrala 1 dodatan rezultat na kocki bez da je baca.

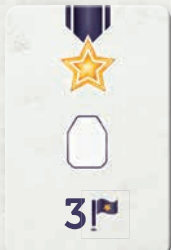


Pastir Caratacus: *Meddle with Time (Besplatna Akcija):* Izaberite jedno: dobivate 2 Vode i Paradoks ili platite 2 Vode i maknete 1 Paradoks sa svoje Ploče za Igrače.

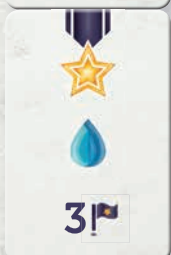


Uzvišena Suncohodačica Amena: *Hardened Exosuits:* Kada se riješava Udar njena polja za Egzoodijela se ne prekrivaju pločicama Nedostupno Polje.

KARTICE UVJETA KRAJA IGRE



Igrač(i) s **najviše Radnika** na kraju igre dobivaju 3 PB.



Igrač(i) s **najviše Vode** na kraju igre dobivaju 3 PB.



Igrač(i) s **najviše Dostignuća** na kraju igre dobivaju 3 PB.



Igrač(i) koji uspiju **zauzeti najviše polja gradnje** na samom završetku igre dobivaju 3 PB.



Igrač(i) koji se s **tokenom Morala nalaze najbliže desnoj strani ljestvice Morala (tj. imaju najviši Moral)** na kraju igre dobivaju 3 PB.



Igrač(i) s **najvišim zbrojem dosega Putovanja kroz Vrijeme** na kraju igre dobivaju 3 PB.

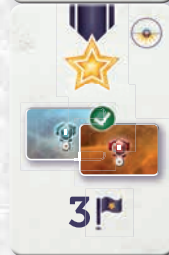
NAPOMENA: Laboratoriji #401 i #402 i Superprojekt Temporal Tourism također ulaze u zbroj. Zgrade Energane s oznakom x kod dosega računaju se kao 1.



Igrač(i) s **najviše Superprojekata** na kraju igre dobivaju 3 PB.



Igrač(i) koji uspiju napraviti **najviše uspješnih Putovanja kroz Vrijeme** na kraju igre dobivaju 3 PB.



Igrač(i) s **najviše završenih Eksperimenata** na kraju igre dobivaju 3 PB. Ova kartica se koristi samo u modulu Sudnjeg Dana.

PLOČICE PROPADAJUĆEG GLAVNOG GRADA

Bonusi pločica Propadajućeg Glavnog Grada **se uvijek dodjeljuju zajedno** s normalnim bonusima Akcija.

Gradnja



Umanjite ukupnu cijenu ove Akcije Gradnje za jedan dodatan T, U ili Z (po vašem izboru).



Umanjite ukupnu cijenu ove Akcije Gradnje za jedan dodatan N.



Ako Gradite Zgradu (ne Superprojekt) sa ovom Akcijom na prvom/drugom/trećem polju u određenom redu dobivate 1/2/3 PB.



Ako ćete Graditi Superprojekt (ali ne Zgradu) sa ovom Akcijom dobivate dodatna 2 PB.



Igrač može odigrati još jednu Akciju Gradnje.

Novačenje



Za onog Radnika kojeg ste sad uzeli Akcijom Novačenja dobivate još jedan dodatni bonus. Ako ste unovačili Genija za drugi bonus možete izabrati bilo koji drugi.



Dobivate aktivirano Egzoodijelo zajedno s unovačenim Radnikom.



Dobivate 1 Moral zajedno s unovačenim Radnikom.



Nakon što unovačite Radnika pomaknite sve svoje Radnike iz Umorne u Aktivnu kolonu.



Možete odigrati još jednu dodatnu Akciju Novačenja.

Istraživanje



Kada odigrate ovu Akciju Istraživanja možete izabrati jedan rezultat kockice po vašem izboru umjesto da je bacate.



Kada odigrate ovu Akciju Istraživanja dobivate 2 PB.



Nakon što odigrate ovu Akciju Istraživanja možete odigrati još i Akciju Gradnje. S tom Akcijom možete izgraditi samo Superprojekt. Ako igrate s Genijem tretirajte ga kao da je Inženjer za Akciju Gradnje.



Nakon što odigrate ovu Akciju Istraživanja možete maknuti do 2 Paradoksa sa vaše Ploče za igrače.



Možete odigrati još jednu dodatnu Akciju Istraživanja.

UVJETI EVAKUACIJE

Svaki Pravac ima dva različita Uvjeta Evakuacije i svaki uvjet se sastoji od dva dijela:

- **Osnovni uvjet** opisuje koje Resurse/Ljudstvo igrač bi trebao imati kako bi aktivirao Akciju Evakuacije i koliko će ta Akcija vrijediti PB (ne uzimate nikakvu dodatnu nagradu).
- **Dodatna nagrada** opisuje koji je odnos između Resursa i dobivenih Pobjedničkih Bodova. Dodatne Pobjedničke bodove igrač ostvaruje ovisno o tome koliko Resursa/Ljudstva ima u trenutku aktiviranja Akcije Evakuacije.



PRAVAC HARMONIJE

Welfare and Prosperity



Osnovni uvjet: Morate imati 3 Održavanja Života kako bi se Evakuirali (2PB)

Dodatna nagrada: Vaša Evakuacija vrijedi dodatna 3 PB za svaki par Genij + Zlato koji imate u trenutku Evakuacije. računajte se i Umorni i Aktivni Geniji.

Nature's Resurgence



Osnovni uvjet: Morate zauzeti bar 6 polja Zgrada kako bi izvršili Evakuaciju (2 PB).

Dodatna nagrada: Vaša Akcija Evakuacije vrijedi dodatna 3 PB za svaki par Zgrada + Administrator koji imate u trenutku Evakuacije. Vrijede i Umorni i Aktivni Administratori.

PRAVAC DOMINACIJE

Industrial Revolution



Osnovni uvjet: Morate imati 3 Tvornice kako bi se Evakuirali (5 PB).

Dodatna nagrada: Vaša Akcija Evakuacije vrijedi dodatna 2 PB za svaki par Inženjer + Titanij koji imate u trenutku Evakuacije. Vrijede i Umorni i Aktivni Inženjeri.

The Power of Unity



Osnovni uvjet: Morate imati Moral na maksimumu kako bi se Evakuirali (3 PB).

Dodatna nagrada: Vaša Akcija Evakuacije vrijedi 1 dodatan PB za svakog Radnika kojeg imate kada se Evakirate. Vrijede i Umorni i Aktivni Radnici.

PRAVAC NAPRETKA

Technological Superiority



Osnovni uvjet: Morate imati 3 Laboratorija kako bi se Evakuirali (5 PB).

Dodatna nagrada: Vaša Akcija Evakuacije vrijedi dodatna 2 PB za svaki par Znanstvenik + Dostignuće koji imate u trenutku Evakuacije. Vrijede i Umorni i Aktivni Znanstvenici.

The Apex of Humanity



Osnovni uvjet: Morate imati barem 8 Vode kako bi se Evakuirali (3 PB).

Dodatna nagrada: Vaša Akcija Evakuacije vrijedi dodatna 4 PB za svaki Superprojekt koji imate u trenutku Evakuacije.



PRAVAC SPASENJA

Overwhelming Power



Osnovni uvjet: Morate imati 3 Energane kako bi se mogli Evakuirati (3 PB).

Dodatna nagrada: Vaša Akcija Evakuacije vrijedi dodatna 3 PB za svaki Neutronij koji imate u trenutku Evakuacije.

Masters of Time



Osnovni uvjet: Morate imati barem 2 Anomalije kako bi se Evakuirali (6 PB).

Dodatna nagrada: Vaša Akcija Evakuacije vrijedi dodatna 2 PB za svaki par neiskorištena Warp pločica + Uranij koji imate u trenutku Evakuacije (Neiskorištene su one pločice koje se ne nalaze na Vremenskoj liniji).

KARTICE EKSPERIMENATA

Kartice Eksperimenata se samo koriste kada se igra modul Sudnjeg Dana. Kartice Eksperimenata se mogu uzeti pomoću Akcije Eksperimenta za dobitak PB kada su u Fokusu. Svaki pojedini Eksperiment ima svoj uvjet i svoju cijenu.



EKSPERIMENTI 1. STUPNJA (svaki vrijedi 2 PB):

Examine Temporal Distortion

Uvjet: Morate imati Dostignuće s ikonom Putovanja kroz Vrijeme.

Cijena: Potrošite 1 T/U/Z.

Interstellar Missile System

Uvjet: Morate imati Dostignuće s ikonom Ratovanja.

Cijena: Potrošite 1 T/U/Z.

Resistant Genotype

Uvjet: Morate imati Dostignuće s ikonom Genetike.

Cijena: : Potrošite 1 T/U/Z.

AI Research

Uvjet: Morate imati Dostignuće s ikonom Tehnologije.

Cijena: Potrošite 1 T/U/Z.

Life Support Improvements

Uvjet: Morate imati Dostignuće s ikonom Društva.

Cijena: Potrošite 1 T/U/Z.

Hydro Plant Upgrades

Uvjet: Morate imati Energanu i Održavanje Života.

Cijena: Potrošite 2 V.

Reverse Water-Gas Shift

Uvjet: Morate imati Laboratorij i Održavanje Života.

Cost: Spend 2 W.

Quantum Mechanics

Uvjet: Morate imati Laboratorij i Tvornicu.

Cijena: Potrošite 2 V.

Technological Singularity

Uvjet: Morate imati Energanu i Tvornicu.

Cijena: Potrošite 2 V.

Timeline Protection Doctrine

Uvjet: Morate imati barem 6 neiskorištenih Warp pločica.

Cijena: Dobivate Paradoks.



EKSPERIMENTI 2. STUPNJA (svaki vrijedi 3 PB):

Outback Mapping

Uvjet: Morate imati barem 3 Aktivirana Egzoodijela (na Ploči za Igrače).

Cijena: Potrošite 1 Energetsku Jezgru.

Fortunate Accident

Uvjet: Morate imati Superprojekt.

Cijena: Gubite 1 Genija (može biti Umoran).

Austerity Measures

Uvjet: Ne smijete imati negativan Moral.

Cijena: Gubite 1 Moral.

Hive Mind

Uvjet: Morate imati najmanje 8 Radnika.

Cijena: Potrošite 1 Z i 2 V.

Pocket Universe

Uvjet: Morate imati Anomaliju.

Cijena: Dobivate 2 Paradoksa.

Colony Coordination Protocol

Uvjet: Morate imati barem 5 Zgrada.

Cost: Gubite Administratora (može biti Umoran).

Irrigation Systems

Uvjet: Morate imati barem 10 V.

Cijena: Potrošite 4 V.

Augmented Time Rifts

Uvjet: Morate imati barem 8 PB od Putovanja kroz Vrijeme (barem 4 uspješna Putovanja kroz Vrijeme)

Cijena: Potrošite 1 U i 2 V.

Alien Studies

Uvjet: Morate imati barem 3 Dostignuća (bilo koja).

Cijena: Potrošite 1 Dostignuće (bilo koje).

Caste System

Uvjet: Morate imati barem 1 Znanstvenika, 1 Inženjera, 1 Administratora i 1 Genija. Više Genija se ne računa kao neki drugi tip Radnika.

Cijena: Gubite 1 Radnika (bilo kojeg), potrošite 2 V.

ASIMETRIČA PLOČA ZA IGRAČE – "B" STRANA

Dok su sve "A" strane Ploča za Igrače identične "B" strane se malo razlikuju za svaki Pravac kako bi bolje opisao njihove prednosti i slabosti. Prije postavljanja igre igrači se moraju dogovoriti koju će stranu koristiti (samo jedna za sve).

Niže se nalazi usporedba "B" i "A" strane sa detaljnim popisom razlika.



PRAVAC HARMONIJE

Polja Egzoodijela: Na dva od donja tri polja možete platiti 3 Vode umjesto Energetske Jezgre za aktiviranje Egzoodijela. Na kraju faze Aktivacije dobivate 2 Vode za svako prazno mjesto. Nakon Udara uništava se i srednje donje polje.

Moral i Zalihe: Počinjete s jednim stupnjem manje na ljestvici Morala. Vaša ljestvica Morala ide od -4 PB do 8 PB. Kada igrate Akciju Zaliha a na maksimumu ste Morala dobivate 3 umjesto 2 PB.

Cijena Gradnje: Prva Tvornica i Održavanje Života svaka košta dodatnu 1.

Ostalo: Svaki put kada dobijete Anomaliju možete izabrati da umjesto toga izgubite jednu Zgradu. Vratite je na dno pripadajućeg primarnog kupa.



PRAVAC DOMINACIJE

Polja Egzoodijela: Na kraju faze Aktivacije ne dobivate Vodu za preostala prazna mjesta.

Moral i Zalihe: Akcija Zalihe je Besplatna Akcija. Ovisno o tome cijena je 4/4/4/4/5/5/5 Vode. Također najniža tri stupnja na ljestvici Morala vrijede -3/-2/-1 PB.

Cijena Gradnje: Druga Energana i treća Tvornica koštaju 1 Zlato manje svaka. Drugo Održavanje Života košta 1 U manje.

Ostalo: Zadnja tri koraka na ljestvici Putovanja kroz Vrijeme vrijede 12 PB svaki. Možete graditi Superprojekte na bilo koja dva susjedna prazna polja na Ploči za Igrače.



PRAVAC NAPRETKA

Polja Egzoodijela: Na tri donja polja možete platiti 1 Titanija/Uranij/Zlato umjesto Energetske Jezgre kako bi aktivirali Egzoodijelo

Moral i Zalihe: Zadnja tri stupnja na ljestvici Morala vrijede 3/5/7 PB svaki ali zato na tim stupnjevima Akcija Zalihe košta 7/8/8 V. Administrator koji aktivira Akciju Zalihe ne ostaje Motiviran.

Cijena Gradnje: Prva Energana košta dodatno 1 Z. Prvo Održavanje Života košta dodatno 1 U.

Ostalo: Kada koristite Znanstvenike za igranje Akcija Radnika na vašim Energanama, Tvornicama i Laboratorijima oni ostaju Motivirani. Trebate jedan dodatni Paradoks kako bi dobili Anomaliju. Prva tri stupnja na ljestvici Putovanja kroz Vrijeme vrijede 1/2/4 PB svaki.



PRAVAC SPASENJA

Polja Egzoodijela: Na dva lijeva polja morate platiti 1 T/U/Z kako bi aktivirali Egzoodijela. Na dva desna polja morate platiti 1 Energetsku Jezgru kako bi aktivirali Egzoodijela. Aktiviranje Egzoodijela u sredini je besplatno.

Moral i Zalihe: Počinjete s jednim stupnjem više na ljestvici Morala. Vaš Moral ide od -8 PB do 4 PB.

Cijena Gradnje: Drugo polje Energane košta 1 Z manje. Treći Laboratorij košta 1 N, 2 T i 2 V.

Ostalo: Zadnja četiri stupnja na ljestvici Putovanja kroz Vrijeme vrijede 12/14/16/20 PB svaki. Možete staviti Anomalije na prazna polja Zgrada na vašoj Ploči za Igrače.



ZASLUGE

DIZAJN IGRE

David Turczi

sa

Viktor Peter (Dizajn Igre & Razvoj)

i

Richard Amann (Dizajn Igre & Kreativni Direktor)

UMJETNICI

Villő Farkas (Umjetnički Direktor, Grafički Dizajn)

Lacza Fejes (Ilustracije Glavne Ploče, koncepti Egzoodijela,
Ilustracije Karata)

János Kiss (Ilustracije Karata)

Márton Gyula Kiss (Ilustracije Karata)

László Szabados (Ilustracije Karata)

Péter Meszlényi (koncepti Vođa)

Laslo Forgach (3D umjetnik)

Inngraphic (koncepti Gradova Pravaca)

KNJIGA PRAVILA

Pisci

Viktor Péter

Dávid Turczi

Urednici

Villő Farkas

Juci Szakacs

Hrvatski prijevod

Rudolf Renaud

TESTIRANJE IGRE

Róbert Ámann, Anton Bendarjevskiy, Jesus Bracamonte,
Péter Csaba, Péter Csuka, Benedek Farkas, Róbert Fazakas,
Tom Francis, Géza Gálos, András Gyürefi, Balázs Hámori,

Mark Harris, Csaba Hegedűs, Ádám Jóna, Gábor Zoltán Kiss, Anna Kokavec, Balázs Lenhardt, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Frigyes Schöberl, Daniel Somerville, Péter Somogyi, Zalán Szógyi, Sándor Tabajdi, Dániel Tóth-Szegő, Miklós Tuska, Dániel Illés Vágó, Kriszta Vészi, Tamás Vida, Mihály Vincze, Róbert Zöldi-Kovács

...i još mnogo više ljudi i u UK i Mađarskoj.

Skoro **100 članova naše PnP Testne Grupe** i specijalna zahvala Alex Kazix, Santi Jorde Martin, Chad McCallum i Steven Scothern.

Svima iz **Board Game Café** i **Anduril's Flame Club** i svim pionirima koji su odigrali verziju na Tabletopiji i dali nam izvrsne povratne informacije.

ZAHVALE DIZAJNERA

David posvećuje ovu igru **Wai-yeeu**, koji mu je pokazao put ka harmoniji.

Specijalne zahvale idu **Katy and James Faulkner**, koji su igrali sve bolje i bolje verzije ove igre skoro pa tri godine – kada su počeli bila je jedva igriva ali ipak su izdržali.

Hvala **Mihály Vincze** za danu inspiraciju kako bi postao dizajner igara na ploči i za smišljanje potencijalne igre s putovanjem kroz vrijeme; i hvala **Kate Nimmerfroh** za pomoć i kada nije trebala.

SPECIJALNE ZAHVALE

4469 fenomenalnih investitora na Kickstarteru za osiguravanje budućnosti Anachrony igre,

Richard Ham iz Rahdo Runs Through, **Ryan LaFlamme** iz Cardboard Republic, **Tony Mastrangeli** iz Board Game Quest i **Péter Csuka** iz Dice & Sorcery za odlične osvrte,

Benoit Guillet za okupljanje više od 100 Francuskih investitora,

Rebecca and Sven Stratmann za okupljanje više od 10 Njemačkih investitora,

Herbert Szekely koji je bio naš US ambasador,

Péter Csaba iz Drophy Digital za stvaranje digitalnog Anachrony svijeta,

Viktor Csete za prototip visoke kvalitete i dizajn ploča s tokenima,

Alex Li za dizajn Superprojekta Ultimativni Plan,

Scott Dillon za dizajn kartice Avanture Stvaratelj Vremena (dio paketa Komandant Egzoodijela)

HVALA!

ŽELITE SAZNATI VIŠE O IGRI ANACHRONY!

Posjetite mindclashgames.com i podignite vašu igru na viši nivo sa paketom Komandant Egzoodijela. Ova ekspanzija sadrži 30 detaljnih i velikih minijatura Egzoodijela i dva potpuno nova modula za Anachrony.



Autorsko pravo, 2017, Mindclash Games i suradnici. Anachrony, Anachrony logo, Mindclash Games, Mindclash Games logo su svi zaštitni znakovi GMH Games. 2017. Sva su prava pridržana od njihovih vlasnika.

Nije pogodno za djecu mlađu od 36 mjeseci zbog sitnih djelova. Komponente se mogu razlikovati od prikazanog.











Ovaj proizvod nije igračka. Nije namijenjeno osobama mlađim od 15 godina.

Mindclash Games se nalazi na adresi 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA , 92620 i kontaktirati je info@mindclashgames.com.



OBJAŠNENJE IKONA

Radnici

-  Znanstvenik
-  Administrator
-  Inženjer
-  Genij
-  Radnik (bilo koji)
-  Aktivni Radnik
-  Umorni Radnik
-  Izgubite Radnika
-  Radnik ostaje Motiviran kada se vraća
-  Radnik umire kada se vraća

Resursi

-  Titanij
-  Zlato
-  Uranij
-  Neutronij
-  Titanij, Zlato ili Uranij
-  Voda
-  Energetska Jezgra


Zgrade





-  Energana
-  Tvornica
-  Održavanje Života
-  Laboratorij
-  Bilo koja Zgrada
-  Superprojekt






Akcije

-  Zalihe Rudnika
-  Gradnja
-  Novačenje
-  Istraživanje
-  Pročišćavanje Vode
-  Trgovina s Nomadima
-  Eksperiment
-  Vijeće Svijeta
-  Zalihe Radnika/
Prisiljavanje Radnika
-  Evakuacija


-  Paradoks
-  Anomalija
-  Dostignuće
-  Pobjednički Bod
-  Namjestite Kocku
-  Bacajte Kocku
-  Udar (pokazuje efekte
nakon Udara)

-  Pomaknite Vrijeme
oznaka putovanja
-  Dobijte Moral
-  Izgubite Moral


-  Posljedica - događa se jednom
-  Prvi Igrač
-  Pripazi na isti znak
-  Bilo koji

-  Plaćanje
-  Egzoodijelo
-  Vratite Warp pločicu
(s namještanjem Fokusa)
-  Vratite Warp pločicu
(bez namještanjem Fokusa)
-  Namjestite Focus
-  Broj Faze u Igri
-  Uvjet Kraja Igre
-  Chronobot
-  Modul
"Sudnji dan"

-  Bonus Novačenja

-  Nedostupno polje


-  Mjesta za Gradnju

-  Igrač (u četiri boje)

-  Svi Igrači

-  Uvjet

-  Nedostupno

-  Zamjena