



ANACHRONY

REGLAMENTO



COMPONENTES



1x Tablero central



4x1 Tableros de Jugador

Trabajadores



25x Científico

25x Ingeniero

15x Administrador

15x Genio

Recursos (cubos/fichas)



15x Neutronium (*púrpura*)

20x Oro (*amarillo*)

20x Uranio (*verde*)

25x Titanio (*gris*)



24x Fichas de Núcleo de Energía

Agua



66x Fichas de Puntos de Victoria
(30x 5 PVs y 35x 1 PVs,
1x -3 PVs)

20x Fichas "1 Agua" (*azul claro*)

10x Fichas "5 Agua" (*azul oscuro*)

IMPORTANTE: La reserva general de Agua, Recursos y Trabajadores no es limitada. En el caso de que la reserva de estos componentes se agote, usa otras fichas como reemplazos.

Componentes del Jugador



4x1 Tablero de Camino
(a doble cara)



4x6 Fichas hexagonales de Exotraje



4x1 Ayudas de Jugador a doble cara



4x2 Cartas de Líder



4x1 Estandartes de Jugador con soporte de plástico



4x2 Fichas de Viaje Temporal y Moral (con 2x2 sobrantes)



4x8 Fichas de Camino y Moral



4x9 Losetas de Disformidad
(3x Trabajadores, 4x Recursos,
1x "2 Agua", 1x Exotraje activado
(+1x sobrante))



4x15 Losetas de Edificio (*Centrales Eléctricas, Fábricas, Soporte Vital, Laboratorios*)



11x Cartas de Reclutamiento

11x Cartas de Mina



12x Losetas de Línea Temporal a doble cara y

1x Loseta de Impacto (+3x sobrantes)



18x Losetas de Superproyecto



2x Dados de Investigación



1x Dado de Paradojas



1x Loseta de Acción de Evacuación a doble cara



12x Losetas de Anomalía



3x15 Losetas de Descubrimiento



15x Losetas de Capital en Colapso



9x Losetas de "Hexágono No Disponible"



8x Cartas de Condición de Victoria (+1x sobrante)



16x Cartas de Recursos Iniciales



1x Cuaderno de Puntuación



16x Fichas de Paradoja

COMPONENTES DEL MÓDULO "DÍA DEL JUICIO"



1x Tablero del Día del Juicio



10x Experimentos de Nivel 1

10x Experimentos de Nivel 2



1x Carta de Condición de Final de Partida



2x Dados de Trayectoria



1x Ficha del Marcador de "Salvar la Tierra" (+1x sobrante)

1x Ficha del Marcador de "Sellar Destino" (+1x sobrante)

COMPONENTES DEL CHRONOBOT



1x Tablero de Chronobot



1x Estandarte del Chronobot



6x Fichas hexagonales de Extraje



8x Losetas de Disformidad del Chronobot



6x Fichas de Chronobot



1x Dado de Chronobot



LA HISTORIA HASTA AHORA...

El mundo ha cambiado. Es el siglo XXVI y la Nueva Tierra se recupera lentamente del Día de la Purga, cuando una misteriosa y catastrófica explosión hizo temblar a todo el planeta. La mayoría de la población mundial fue exterminada, y la casi toda su superficie se volvió inhabitable. Nadie entendía qué causó realmente el apocalipsis, y la única cosa que los supervivientes pudieron hacer es refugiarse hasta que el polvo se asentase.

Lo que quedaba de la Humanidad se organizó en torno a cuatro ideologías radicales, llamadas Caminos: el pacífico Camino de la Armonía, asentado en una de los pocos oasis exuberantes de flora y fauna restantes; el estoico Camino de la Dominación, surcando sin cesar los mares en una gran metrópolis flotante; el astuto Camino del Progreso, que mira con desdén a la Tierra desde su ciudad en las nubes; y el devoto Camino de la Salvación, morando en enormes cámaras y salones subterráneos. Los seguidores de los cuatro Caminos viven en una frágil paz, pero en casi completo aislamiento. Su único punto de encuentro es la Capital, la última ciudad independiente de la Tierra, gobernada por un organismo global, el Consejo Mundial.

Muchos años después, varios exploradores descubrieron un rico depósito de una sustancia desconocida en la Zona Cero del Día de la Purga. El duro y ligero Neutronium, como lo bautizaron, provó ser un excelente material de construcción. Para conmemorar el Tricentenario de tan apocalíptico día, el Consejo Mundial comenzó la construcción de cinco Monumentos,



hechos completamente de Neutronium, representando los cuatro Caminos y la Capital Mundial. Cuando la celebración comenzó, delegaciones de los cuatro Caminos fueron testigo del momento más determinante de la humanidad desde la Purga.

Fallas Temporales desde el futuro se abrieron desde los Monumentos, revelando las verdaderas propiedades del misterioso Neutronium: expuesto a grandes cantidades de energía, es capaz de abrir agujeros de gusano a través del tiempo. La conexión de la humanidad con el futuro le proporcionó un crecimiento y prosperidad sin precedentes, pero también una sombría revelación: La Purga fue el resultado de la primera Falla Temporal. La devastadora energía del futuro impacto de un asteroide fue mandada atrás en el tiempo debido a la enorme cantidad de Neutronium en el mismo. El momento del futuro impacto se encuentra ahora próximo, amenazando con destruir no solo el pasado, sino también el futuro...

Con recursos del presente y del futuro a su disposición, cada Camino hará cualquier cosa para prepararse ante el inminente impacto...y dominar el futuro de la humanidad como el único verdadero Camino.

¡Descubre más sobre Anachrony y los cuatro Caminos en www.anachronyboardgame.com!

PREPARACIÓN GENERAL

1. Coloca el **Tablero central** en el medio de la mesa, usando el lado con sólo dos espacios hexagonales para Investigación, Reclutamiento y Construcción para 2 ó 3 jugadores.
2. Coloca los dos **Dados de Investigación** en los espacios indicados en el Tablero.
3. Coloca la **Loseta de Acción de Evacuación** en el espacio indicado en el Tablero, con su lado A (intacto) hacia arriba.
4. Baraja las **11 Cartas de Reclutamiento** y las **11 Cartas de Mina** en dos mazos boca abajo y colócalos al lado del Tablero central.
5. Separa los **Edificios** en cuatro pilas separados por tipo (*Centrales Eléctricas, Fábricas, Soporte Vital, Laboratorios*) y baraja cada una por separado. Estas serán las pilas principales: colócalas boca arriba al lado del Tablero central. El primer Edificio de cada pila principal estará disponible para ser construido durante la partida.
6. Coloca las **Anomalías** en una pila boca arriba. Coloca el **Dado de Paradoja** y las **Fichas de Paradoja** al lado de las Anomalías.
7. Coloca todos los **Recursos** en el lado superior derecho del Tablero central, y todo el Agua en la izquierda. Coloca todos los **Trabajadores, Núcleos de Energía y Descubrimientos** al lado del Tablero, enfrentados con los Edificios. Los Trabajadores pueden ordenarse por tipo y los Descubrimientos por forma para facilitar su acceso. Coloca las **Fichas de Puntos de Victoria** también en este lado.
8. Coloca las **Losetas de Línea Temporal** en línea recta de izquierda a derecha debajo del Tablero. Esta será la Línea Temporal. Coloca la **Loseta del Impacto** entre la cuarta y quinta Loseta de Línea Temporal.
9. Baraja todos los **Superproyectos** y coloca al azar uno sobre cada una de las siete Losetas de Línea Temporal. El primer Proyecto (en el extremo izquierdo) deberá estar boca arriba, el resto boca abajo. No coloques un Superproyecto sobre la Loseta del Impacto, y devuelve los Superproyectos restantes a la caja sin mirarlos.
10. Coloca uno de los **Marcadores de Camino** de los Jugadores bajo la loseta más a la izquierda de la Línea Temporal. Estos serán sus **Marcadores de Foco**.
11. Devuelve la carta de Condición de Final de Partida "Más Experimentos Completados" a la caja (sólo se usa en el módulo del Día del Juicio) y elige al azar **5 Cartas de Condición de Final de Partida**, y colócalas encima del Tablero.

Cartas de Condición de Final de Partida



PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

- Cada Jugador elige un Camino para jugar, y recibe su correspondiente **Tablero de Jugador**. Los Jugadores pueden elegir usar la cara A o B, pero todos deben usar la misma. Cada Jugador toma los componentes del color de su Camino (**6 Exotrajés**, **9 Fichas de Disformidad**, **8 Marcadores de Camino** y los **Marcadores de Moral y Viaje Temporal**).
- Cada jugador coloca su **Tablero de Camino** delante de sí, con una cara elegida al azar. Cada cara tiene una condición de Evacuación diferente, puntuada cuando el jugador resuelva la Acción de Evacuación.
- Da a cada Jugador sus Recursos, Trabajadores y Núcelos de Energía iniciales y cualquier otro elemento mostrado en su Tablero de Camino. El Camino del Progreso recibe un Descubrimiento al azar. Coloca los Trabajadores iniciales en la columna de Activos (si no se indica lo contrario) y coloca los Marcadores de Moral y Viaje Temporal en los lugares iniciales indicados.
- Cada Jugador debe elegir una de las dos **Cartas de Líder** de su Camino, y colocarla en el lugar correspondiente del Tablero de Camino.
- Cada Jugador coge su Estandarte de Jugador (en sus soportes de plástico) y los colocan delante de sí. El Jugador que haya tenido más recientemente un *déjà vu* es el Jugador Inicial: coloca su Estandarte en el espacio correspondiente al lado de los Espacios del Consejo Mundial. Por último lugar, los jugadores en el sentido de las agujas del reloj y comenzando por el inicial reciben 0/1/1/2 de Agua.



RESUMEN DEL JUEGO

En Anachrony, eres el Líder de uno de los Caminos ideológicos de Nueva Tierra: Armonía, Dominación, Progreso y Salvación. Tu meta final es prepararte para un inminente impacto de un asteroide, asegurar el futuro de tu gente y sobreponerte a los otros Caminos como la ideología dominante en modelar el futuro de la humanidad.

El juego tiene lugar a lo largo de siete rondas, llamadas Eras, que simbolizan el paso de varios años. Después de la cuarta Era, el impacto del asteroide ocurre, cambiando el cómo se juegan el resto de Eras y disparando la cuenta atrás del final del juego.

Anachrony se centra en torno a tres conceptos: activar y usar Exotrajés, realizar Acciones con Trabajadores y usar

el Viaje Temporal. En esta sección daremos una breve descripción de estos conceptos, que se desarrollaran en los capítulos posteriores.



Exotrajes: Al principio de cada Era, cada Jugador puede elegir activar hasta 6 Exotrajes, con un coste potencial en Núcleos de Energía. El número de Exotrajes determina cuántas Acciones pueden tomarse en el Tablero Central (los trajes protegen a tus Trabajadores al aventurarse lejos de la seguridad de la Capital de tu Camino).



Realizar Acciones con Trabajadores: La fase de Rondas de Acción es el corazón de cada Era, en la que los Jugadores, por turnos, van tomando acciones usando sus Trabajadores. Un Trabajador puede usarse individualmente (en el Tablero de Jugador) o en un Exotraje (en el Tablero Central). Normalmente, los Trabajadores empleados en realizar una acción durante la fase de Rondas de Acción

se cansará al final de la Era.



Viaje Temporal: Gracias a las Fallas Temporales, la humanidad puede usar el Viaje Temporal para mejorar su progreso: al principio de cada Era, en la fase de Disformidad, podrán pedirse recursos y personas de su futuro, lo cual se simboliza con las Losetas de Disformidad colocadas en la línea temporal. Sin embargo, más adelante deberán mandarse esos recursos de vuelta al pasado para cerrar el bucle, lo cual se hace con las Centrales Eléctricas para activar tu Falla Temporal a una Era pasada. Cuanto más tarde se devuelvan los recursos al pasado, lo más probable es que se causen Paradojas y, en última instancia, Anomalías.

El juego termina con un recuento de Puntos de Victoria después del colapso de la Capital Mundial por el impacto del asteroide. Hay varias formas de hacerlo, siendo las más importantes construir Edificios y Superproyectos, realizar Descubrimientos científicos, realizar Viajes Temporales, tener la Moral alta y evacuar la Capital Mundial en colapso.

TURNO DE JUEGO – UNA ERA

Cada Era comprende las siguientes fases, en este orden:

- 1 Fase de Preparación** – Revela el Superproyecto sobre la siguiente Loseta de Línea de Tiempo, desplaza las pilas de Edificios, rellena la reserva de Trabajadores y Recursos disponibles esta Era.
- 2 Fase de Paradojas** – Los Jugadores que hayan forzado en exceso la Línea Temporal con Deformaciones deberán tirar para Paradojas. Esto se omite la primera Era.
- 3 Fase de Activación** – Los Jugadores pueden activar Exotrajes, pudiendo sus Trabajadores realizar acciones en el Tablero central.
- 4 Fase de Disformidad** – Los jugadores pueden poner Losetas de Disformidad en la Loseta Temporal actual para traer recursos del futuro al presente.
- 5 Fase de Rondas de Acción** – Los Jugadores se alternan realizando acciones en el Tablero central o de Jugador hasta que todos pasen.
- 6 Fase de Limpieza** – Recupera Trabajadores y Exotrajes de los espacios de Acción, comprueba para el Impacto o final de la partida y coloca los marcadores de Foco de los jugadores en la Era siguiente.

1 FASE DE PREPARACIÓN

Revelar Superproyecto: Da la vuelta hacia arriba al Superproyecto sobre la siguiente Loseta de Línea de Tiempo (la siguiente a la derecha).

Ejemplo:

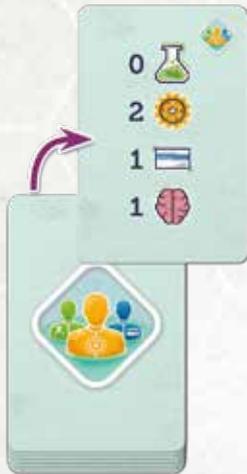


Desplaza la oferta de Edificios:

Ejemplo:

Coloca el Edificio superior de cada pila principal boca arriba para formar una pila secundaria (una para cada uno de los cuatro tipos de Edificios). Si ya hay Edificios en la pila secundaria, coloca el edificio desplazado encima, cubriendo los anteriores. Los Edificios superiores de cada pila principal y secundaria están disponibles para construir en la Fase de Rondas de Acción.

Ejemplo:
Determinar Trabajadores disponibles



Determinar Trabajadores disponibles: Retira cualquier Trabajador de la reserva de Reclutamiento. Roba la carta superior del mazo de Reclutamiento y coloca los Trabajadores descritos en ella en los espacios de Reclutamiento correspondientes al lado de la acción de Reclutar. Los Trabajadores del mismo tipo se apilan uno sobre otro.

Determinar Recursos disponibles: Retira cualquier Recurso de la reserva de Mina. Roba la carta superior del mazo de Mina y coloca los recursos en ella en los espacios de Mina a la izquierda de la acción de Mina. Por último, coloca un Uranio, un Oro y un Titanio en los espacios correspondientes al lado de cada espacio hexagonal de Mina.

IMPORTANTE: Tras el Impacto, ignora el Recurso superior de la carta y coloca siempre un Neutronium en el espacio hexagonal superior en su lugar

Ejemplo:
Determinar Recursos disponibles



🕒 2 FASE DE PARADOJAS

NOTA: La fase de Paradojas es sólo relevante de la segunda Era en adelante. Para la lectura de este reglamento y aprender el juego, sugerimos saltar esta fase hasta estar familiarizados con los conceptos de Disformidad (Fase 4) y Viaje Temporal.

Tiradas de Paradoja

Comenzando por la izquierda, comprueba cada Loseta de Línea Temporal con al menos una Loseta de Disformidad en ella. Por cada loseta, el/los Jugador/es con más Losetas de Disformidad en ella deben tirar el Dado de Paradojas una vez, y recibir el número de Fichas de Paradoja descrito. Si hay un empate por el mayor número de Fichas de Disformidad en una Loseta de Línea Temporal, todos los jugadores empatados tiran el dado.

Anomalías

Las Anomalías son raras y peligrosas fallas en el tejido del tiempo que ocupan espacios de Edificio pero no cuentan como ellos. Cada Anomalía aún en juego al final del juego puntuará -3 Puntos de Victoria.

Ejemplo:
Fase de Paradojas

Orden de comprobación



Cuando un Jugador recibe una tercera Ficha de Paradoja (de cualquier forma) es afectado inmediatamente por una Anomalía. Cuando esto ocurra, él o ella:

- Deja de tirar por Paradojas (si le quedasen tiradas).
- Devuelve todas las Fichas de Paradoja a la reserva (incluso si tiene más de 3 fichas en ese momento).
- Puede elegir devolver una de sus Losetas de Disformidad de cualquier Loseta de Línea Temporal a su reserva (sólo después de que todos las tiradas de Paradoja se hayan resuelto).
- Coge una Ficha de Anomalía de la pila y la coloca en el espacio más a la izquierda de su Tablero de Jugador (el Jugador elige fila en caso de empate).

Cada Anomalía al final del juego valdrá -3 PV.

NOTA: Si los Jugadores prefieren predictividad, pueden elegir no usar el dado y simplemente recibir una Ficha de Paradoja en lugar de tirarlo.



NOTA: Si no hay espacios de construcción vacíos, el Jugador debe colocar la Anomalía sobre cualquiera de sus Edificios. Éste no estará disponible hasta que la Anomalía que lo cubre se retire.

NOTA: Algunas habilidades del juego pueden aumentar el límite de Paradojas por encima de tres.

3 FASE DE ACTIVACIÓN

En esta fase, los Jugadores pueden activar los Exotrajés de su Camino, lo que ayudará a sus Trabajadores a sobrevivir a las duras condiciones de la Nueva Tierra en su camino a tomar Acciones en el Tablero central.

En sentido horario empezando por el Jugador Inicial, cada Jugador:

1. **Coloca hasta 6 de sus Exotrajés** en los espacios Hexagonales de su Tablero de Jugador (un espacio por Exotraje), pagando **1 Núcleo de Energía** por cada uno colocado en los tres espacios inferiores.
2. Después recibe **1 Agua por cada espacio hexagonal vacío**.

Ejemplo:



NOTA: Para acelerar el juego, los Jugadores pueden acordar colocar sus Exotrajés simultáneamente en lugar de en orden de turno.

NOTE: Tras el Impacto (ver Impacto en la Página 18) dos de los tres espacios hexagonales superiores se cubrirán y no estarán disponibles. Ningún Exotraje se podrá colocar allí, y tampoco producirá Agua.

4 FASE DE DISFORMIDAD

Gracias al Neutronium traído a Nueva Tierra por el cataclismo original, el Viaje Temporal es ahora posible. Así, cada Era, los Jugadores podrán decidir recibir algo desde el futuro. Una decisión es todo lo que hace falta: el bien necesario aparece inmediatamente. Sin embargo, no lo hace gratis: unas pocas Eras después será el turno de los Jugadores el suplir la demanda de sus ellos pasados, y mandar los recursos o arriesgarse a romper el tejido de la realidad.

Cada Jugador esconde en secreto **0-2 Loquetas de Disformidad** en su mano (oculta las restantes para mantener el secreto). Reveladlas a la vez y colocaldlas en la Loqueta de Línea Temporal actual (el orden no importa). En orden de turno, cada Jugador recibe inmediatamente los recursos mostrados en la(s) Loqueta(s) de Disformidad. Cada loqueta colocada en la Línea de Tiempo podrá ser recuperada más adelante (ver "Centrales Eléctricas: Viaje Temporal y Foco" en la Página 16) y volver a ser usada.

Ejemplo:



1. Los recursos Disformados se cogen de la reserva general.
2. Cada Trabajador requiere pagar 1 Agua para ser disformado (mandar a gente a través de la Falla Temporal les desgasta seriamente) o de lo contrario no podrá elegirse esa Loqueta de Disformidad. Sin embargo, pagar con Agua disformada a la vez que el Trabajador si es posible. Los Trabajadores Disformados se colocan en la columna de Activos del Jugador.
3. Los Exotrajes Disformados se colocan en uno de los huecos hexagonales del Jugador, incluso sobre una de Espacio Hexagonal No Disponible si es necesario.

5 FASE DE RONDAS DE ACCIÓN

Esta es la fase principal del juego. En orden, empezando por el Jugador Inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, los Jugadores pueden realizar cualquier número de Acciones Libres, y después una de las siguientes:

1. Colocar un Trabajador en cualquier Espacio de Trabajador libre de su propio Tablero de Jugador (típicamente, Edificios, Superproyectos o Anomalías) y ejecutar su acción.
2. Colocar un Trabajador con Exotraje en un Espacio Hexagonal o un Espacio Hexagonal de Reserva en el Tablero central y realizar su acción.
3. **Pasar**, y no colocar más Trabajadores esta Era.

Cuando todos hayan pasado, se seguirá a la Fase de Limpieza.

Ejemplo:



IMPORTANTE: Acciones Libres

Las Acciones Libres pueden realizarse una vez por Era, durante cualquiera de los turnos de los Jugadores. Una vez usada, cubre el Espacio de Acción con un Marcador de Camino como recordatorio de ello. Usar una Acción Libre no finaliza el turno del Jugador, que puede pasar o colocar otro Trabajador en ese turno. Si un jugador agota sus Marcadores de Camino, no puede realizar más Acciones Libres esa Era.

Ejemplo:

Las Acciones Libres suelen aparecer en Edificios y Superproyectos, pero Forzar Trabajadores y ciertas Habilidades de Líder son también Acciones Gratuitas.



6 FASE DE LIMPIEZA

A) RECOGER TRABAJADORES

Recoge cada Trabajador de cada espacio de Exotraje en el Tablero central y todos los Trabajadores colocados en los espacios de Trabajador de los Tableros de Jugador. Si la Acción estaba marcada como Motivada (👁️) coloca al Trabajador en la **Columna de Activos** de su propietario (a la derecha del espacio de Acción de Reserva); de lo contrario, se coloca en la **Columna de Cansados** (a la izquierda del espacio de Acción de Reserva).



Columna de Cansados

Columna de Activos

Recoge cada Exotraje vacío del Tablero central y devuélvelo a la reserva general de cada Jugador (NO a los Hexágonos o Tableros de Jugador, ya que necesitarán activarse de nuevo).

IMPORTANTE: Tras el Impacto, si un Exotraje se recoge de un hexágono de Capital en Colapso, dale la vuelta a su lado de Hexágono No Disponible.

Finalmente, todos los Jugadores recogen sus Marcadores de Camino de sus espacios de Acciones Libres para poder ser usados en la próxima era.

B) COMPROBAR EL IMPACTO

Si la Loseta actual de Línea Temporal está seguida de una de Impacto, procede a las reglas del Impacto (Página 18) para resolverlo, y continúa desde aquí.

NOTA: En el Juego Básico, el Impacto siempre ocurre al final de la Cuarta Era.

C) COMPROBAR EL FINAL DE LA PARTIDA

Si alguna de las condiciones a continuación se cumplen, la partida termina inmediatamente. Procede a "Terminar la partida" (Página 19) y omite el paso D.

- Las infraestructuras de la Capital han colapsado: todos los hexágonos de Acciones de Capital en Colapso están en la cara de Hexágono No Disponible.
- Es la Séptima Era.

D) SIGUIENTE ERA

Si hay Exotrajes sin usar en los Tableros de Jugador, devuélvelos a su reserva personal. Mueve cada Marcador de Foco a la Loseta de Línea Temporal de la siguiente Era (más detalles en "Centrales Eléctricas: Viaje Temporal y Foco" en la Página 16). Procede con la siguiente Era. El Jugador Inicial seguirá siendo aquel que tomó por última vez la correspondiente Acción del Consejo Mundial.

ACCIONES

TRABAJADORES Y ESPACIOS DE ACCIÓN

Hay cuatro tipos de Trabajadores en Anachrony: Ingenieros, Científicos, Administradores y Genios. Éstos se colocan en los Espacios de Acción y toman Acciones, ya sea en el Tablero central (con Exotrajes) o en el Tablero de Jugador. Algunos Trabajadores están especializados en ciertas Acciones, mientras otros no pueden tomar otras.



Genio

ACTÚA COMO



Científico



Ingeniero



Administrador

AL TOMAR ACCIONES

El Genio es un tipo especial de Trabajador que puede usarse como cualquier tipo de Trabajador al colocarse.

IMPORTANTE: El Genio NO puede usarse en lugar de otros Trabajadores al pagar un coste de Trabajador que no sea de Genio o al recuperar Losetas de Disformidad de Trabajador vía Viaje Temporal.

Un Trabajador es considerado Activo al estar en la columna de Activos del Tablero de Jugador, al contrario que ocupado en un espacio o en la Columna de Cansados. Sólo los Trabajadores Activos pueden llevar a cabo Acciones o devolverse para recuperar Losetas de Disformidad vía Viaje Temporal. Sin embargo, tanto Trabajadores Activos como Cansados pueden usarse para pagar costes de Trabajadores (normalmente en Superproyectos).

Ejemplo:



Hay tres tipos de Espacios de Acción en el juego:

1. **Espacios Hexagonales:** En el Tablero central, los espacios son Hexagonales ya que los Trabajadores deben colocarse en ellos usando un Exotraje Activado. Estos espacios no están disponibles por el resto de la Era una vez ocupados. Los distintos Espacios Hexagonales de la misma Acción pueden ocuparse en cualquier orden.

Ejemplo:



2. **Espacios Hexagonales de Reserva:** Estos espacios son similares a los anteriores, con la excepción de que siempre están disponibles y pueden albergar cualquier número de

Trabajadores (siempre con Exotraje).

3. Espacios de Trabajador: En los Tableros de Jugador (incluyendo Edificios, Superproyectos y Anomalías) estos Espacios pueden usarse sólo una vez por Era.

Ejemplo: Espacios de Trabajador



Los Trabajadores no precisan de Exotrajes para usarlos.

Adicionalmente, los distintos tipos de Espacios pueden:

- Tener restricciones de Trabajador: sólo los Trabajadores indicados (o Genios) pueden ocupar estos espacios.
- Dar beneficios adicionales si un tipo específico de Trabajador (o Genio) es colocado en ellos.
- Tener un coste asociado (Agua o Recursos), que deben ser pagados para colocar al Trabajador.
- Mantener a los Trabajadores "Motivados": los Trabajadores colocados en estos Espacios se ponen en la columna de Activos durante la fase de Recoger Trabajadores.

Las reglas específicas y la restricción de Trabajadores de cada Espacio de Acción se describirán en los siguiente capítulos.

ACCIONES DEL TABLERO CENTRAL

Acciones de Capital: Construir, Reclutar e Investigar son Acciones de Capital. Después del Impacto, los Espacios de Acciones de Capital se cubren con Losetas de Capital en Colapso proporcionando beneficios especiales, mientras que mantienen las restricciones de Trabajadores y sus beneficios (ver "Impacto", Página 18, para más detalles). Sólo las Acciones de Capital pueden copiarse con la Acción del Consejo Mundial (ver más adelante).

Cada Acción de Capital tiene 3 espacios disponibles:

1. Superior, sin modificadores.
2. Medio, debe pagarse 1 de Agua.
3. Inferior, debe pagarse 2 de Agua (sólo con 4 Jugadores).

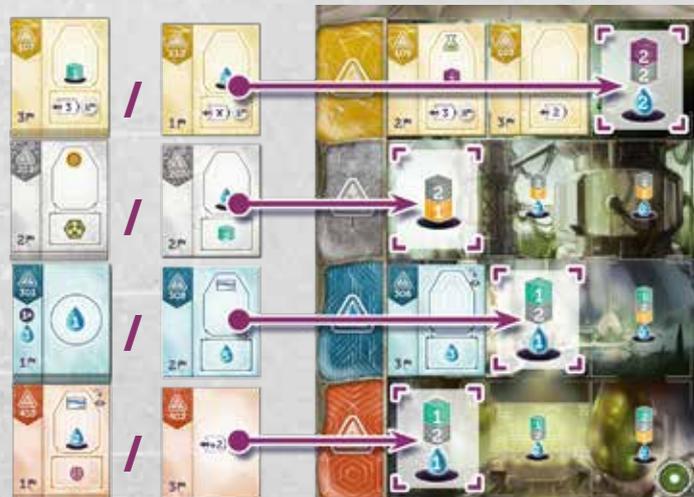


CONSTRUIR

Acción Normal: Elige una de las dos opciones siguientes:

1. Elige un **Edificio** boca arriba de la parte superior de cualquiera de las 8 pilas de Edificios (primarias y secundarias de cada tipo de Edificio), y colócalo en el espacio más a la izquierda de la fila correspondiente de tu Tablero de Jugador, **pagando los costes indicados en el espacio**.
 - Si no hay más espacios disponibles para un tipo de Edificio, el Jugador no podrá construir más edificios de ese tipo.
 - Si un edificio se eligió de la pila principal, el edificio debajo de este estará inmediatamente disponible.
 - Si un edificio se eligió de la pila secundaria, si hay un edificio debajo de ésta estará inmediatamente disponible (de nuevo).

Ejemplo:



2. Construir el **Superproyecto** en Foco (esto es, el que esté sobre la Loseta de Línea de Tiempo dónde está tu Marcador de Foco). Por defecto, ese es el de la Era actual, pero el Foco puede cambiarse vía Viaje Temporal. Coloca el Superproyecto en los dos espacios libres más a la izquierda de tu Tablero de Jugador (puedes fila elegir en caso de empate). **Ignora los costes mostrados en los espacios, y en su lugar paga los costes del propio Superproyecto** (incluyendo Descubrimientos). Si el Superproyecto tiene un coste en Trabajadores, éste pueden pagarse con Trabajadores de la columna de Activos o de Cansados.

Ejemplo:



Restricciones de Trabajador

- No puede activarse con un Administrador.
- Si se activa con un Ingeniero, reduce en 1 Titanio el coste total de la Acción.



RECLUTAR

Acción Normal: Elige un Trabajador de la reserva de Reclutamiento y añádelo a la columna de Activos de tu Tablero de Jugador. Recibirás también una bonificación en función del tipo de Trabajador elegido:

- Científico: 2 de Agua.
- Ingeniero: 2 Núcleos de Energía
- Administrador: 1 Punto de Victoria.
- Genio: Cualquiera de los tres anteriores.



Restricciones de Trabajador

- No puede activarse por un Científico.
- Si se activa con un Ingeniero, no puede elegirse un Genio (sólo Ingeniero, Científico o Administrador).



INVESTIGAR

Acción normal: Coloca un dado (forma o icono) en la cara de tu elección, y tira el otro. Coge una **Loseta de Descubrimiento** con la forma e icono mostrados en los dados. La cara "?" representa una cara de tu elección, pero **no puede ser la cara que fijas en uno de los dados**.



Dado de formas



Dado de iconos

Viaje Temporal

Bélico

Genético

Tecnológico

Social

Ejemplo:



NOTE: En el caso de que el Descubrimiento obtenido no esté disponible, vuelve a tirar un dado de tu elección

Restricciones de Trabajador

- Sólo puede activarse por un Científico.



CONSEJO MUNDIAL

Puedes **elegir un espacio de Acción de Capital** (Construir, Reclutar, Investigar) **sin más espacios libres** y ejecutar su Acción normal asociada.

Las restricciones de Trabajador y los beneficios de la Acción copiada se aplican para el Trabajador colocado en el Consejo Mundial, pero los efectos del espacio (p. ej., costes de Agua o bonos de Losetas de Capital en Colapso) no.

Ejemplo:



NOTA: Para ser Jugador Inicial, puedes colocar un Trabajador en el espacio más a la izquierda del Consejo Mundial incluso cuando hay espacios libres en otras Acciones de Capital. En ese caso, consigues el Jugador Inicial pero no ejecutarás una Acción.

Restricciones de Trabajador

- Las mismas restricciones que aquellas que tenga la Acción de Capital copiada.

El Consejo Mundial tiene 2 Espacios Hexagonales:

1. Espacio izquierdo: pagas 2 de Agua y pasas a ser el Jugador Inicial, reemplazando el estandarte del Jugador Inicial anterior por el tuyo en el espacio al lado de esta acción.
2. Espacio derecho: debe pagarse 1 Agua.

Ejemplo:



IMPORTANTE: Tras el Impacto, las Acciones normales de Capital pueden seguir copiándose con el Consejo Mundial, incluso si está cubierta con una Loseta de Hexágono No Disponible.



EXTRAER RECURSO

Coge 1 Recurso de tu elección de la Reserva de Mina.

Restricciones de Trabajador

- Si es activada por un Ingeniero, se mantiene Motivado.

Extraer Recurso tiene 3 Espacios Hexagonales:

1. Espacio Superior: coge 1 Uranio además del Recurso tomado de la Reserva de Mina.
2. Espacio Medio: coge 1 Oro además del Recurso tomado de la Reserva de Mina.
3. Espacio Inferior: coge 1 Titanio además del Recurso tomado de la Reserva de Mina.

Ejemplo:



PURIFICAR AGUA



Coge 3 Aguas de la Reserva.

Restricciones de Trabajador

- Activada por un Científico, coge 1 Agua adicional.

Purificar Agua es un Espacio de Reserva Hexagonal, pudiéndose colocar cualquier número de Trabajadores.



COMERCIAR CON NÓMADAS



Puedes escoger una opción entre:

- Cambiar 3 de Agua por 1 Núcleo de Energía, o viceversa.
- Cambiar 1 Núcleo de Energía por 1 Neutronium, o viceversa.
- Cambiar 1 Neutronium por 2 cualesquiera Titanio, Oro o Uranio (cualquier combinación), o viceversa.
- Cambiar cualesquiera 2 Titanio, Oro o Uranio por 3 de Agua, o viceversa.

Restricciones de Trabajador

- Usando un Administrador, pueden hacerse 2 cambios (uno tras otro).

Comerciar con Nómadas es un Espacio de Reserva Hexagonal, pudiendo ser ocupado por varios Trabajadores.



EVACUACIÓN

Esta Acción sólo estará disponible tras el Impacto. Solo puede tomarse una vez por Jugador y partida, y **sólo si cumplen la condición de su Tablero de Camino**.

Coloca uno de tus Marcadores de Camino en el primer primer lugar numerado disponible en la Loseta y recibe los

Puntos de Victoria especificados en tu Tablero de Camino bajo la condición de Evacuación. Si colocas el marcador en el espacio de -3 Puntos de Victoria, recibirás 3 Puntos de Victoria menos (con un mínimo de 0). **El número máximo de Puntos de Victoria que puede recibirse con la acción de Evacuación es 30.**

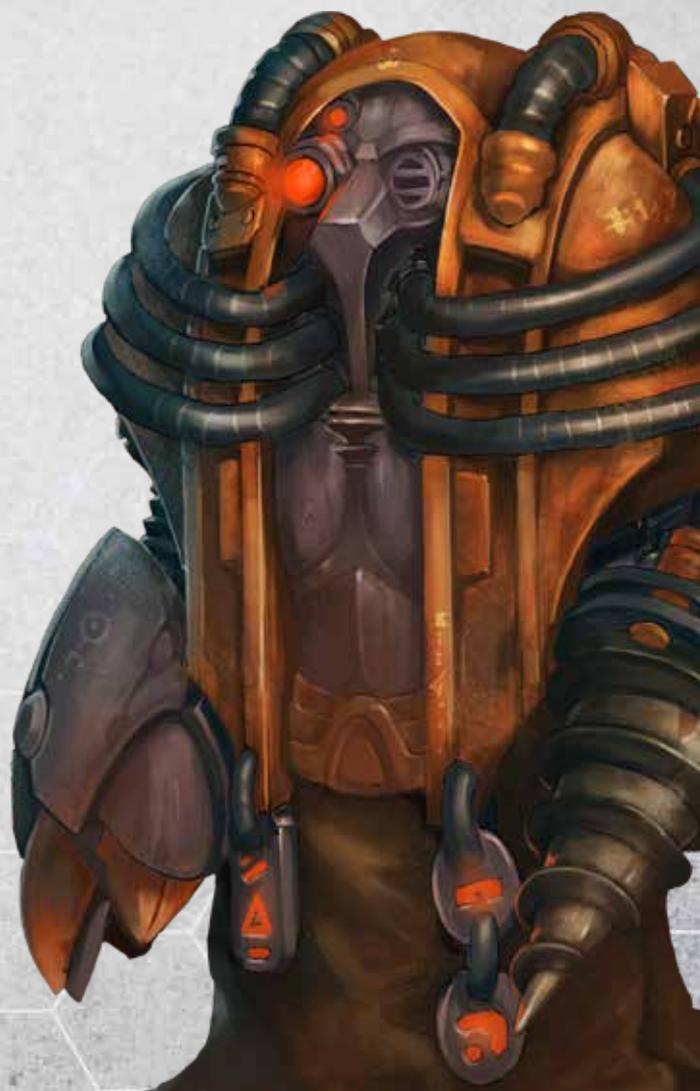


El Tablero de Camino también muestra ciertos Recursos y un ratio de Puntos de Victoria. Recibirás Puntos de Victoria en función de los Recursos que poseas en el momento de realizar la Acción de Evacuación, manteniendo esos Recursos tras la puntuación.

Restricciones de Trabajador

- La Acción de Evacuación puede tomarse con cualquier Trabajador.

Evacuación es un Espacio de Reserva Hexagonal, para cualquier número de Trabajadores pero sólo una vez por Jugador y partida.



ACCIONES DEL TABLERO DE JUGADOR

Todos los espacios del Tablero de Jugador son o Espacios de Trabajador o Acciones Libres, sin necesitar Exotrajajes para activarse.



SUMINISTRO

La Acción de Suministro está impresa en cada Tablero de Jugador entre las columnas de Activos y de Cansados. Gasta Agua igual al número indicado bajo tu posición en el Marcador de Moral (1), y **mueve todos tus Trabajadores de la columna de Cansados a Activos (2)** (listos para ser usados en Acciones durante la Era). Finalmente, **avanza un espacio en el Marcador de Moral (3)** (hacia la derecha). Si ya estás con Moral máxima, recibe el número de Puntos de Victoria indicado a la derecha en lugar de avanzarlo.

Ejemplo:



Restricciones de Trabajador

- Activada por un Administrador, sigue Motivado.



FORZAR TRABAJADORES

Esta Acción está impresa en todos los Tableros de Jugador entre las Columnas de Activos y de Cansados. **Forzar Trabajadores es una Acción Libre**, y no requiere un Trabajador. Coloca uno de tus Marcadores de Camino en este espacio (1), y después **mueve todos tus trabajadores de la Columna de Cansados a la de Activos (2)** (listos para ser usados más adelante en las Rondas de Acción de la misma Era). Finalmente, **retrocede un espacio atrás en el Marcador de Moral (3)** (a la izquierda). Si ya estás en el espacio más a la izquierda del Marcador de Moral, pierdes un Trabajador en lugar de moverte atrás.

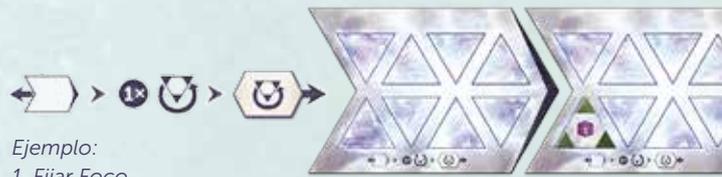
Ejemplo:



EDIFICOS DE CENTRAL ELÉCTRICA: VIAJE TEMPORAL Y FOCO

Las Centrales Eléctricas permiten manipular el tiempo al alimentar la Falla Temporal. Los Jugadores pueden activarlas para **cambiar el Foco de la Falla Temporal a una Loseta de Línea Temporal anterior**. Cada Central Eléctrica tiene un calificación de potencia y complejidad que se expresa en términos de juego como su **Alcance**. Cuando actives tu Central Eléctrica, puedes ejecutar los siguientes pasos en orden:

1. Mueve tu **Marcador de Foco** a cualquier Loseta de Línea Temporal **pasada** no más a la izquierda que el Alcance de la Central Eléctrica (se mide desde la Loseta de la Era actual, los Alcances no se acumulan). Puedes elegir mantener tu Marcador en la misma Loseta siempre que siga en Alcance de la Central Eléctrica empleada. Nunca puedes terminar con el Marcador de Foco en la Era actual tras usar una Central Eléctrica.
2. **Opcionalmente, puedes enviar un bien de vuelta a través de la Falla Temporal**. Elige **una** de tus Losetas de Disformidad en la Loseta de Línea de Tiempo donde se fijó el Foco, y paga los Recursos/Agua/Trabajadores/Exotrajajes en esa Loseta. Por último, **retira la Loseta de Disformidad** correspondiente al Recurso pagado y devuélvela a tu reserva



Ejemplo:

1. Fijar Foco
2. Pagar y retirar Loseta de Disformidad
3. Avance en el Marcador de Viaje Temporal



NOTA: Esto representa los bienes que se mandaron atrás en el tiempo, y "técnicamente" estos bienes que gastas son los mismos que recibiste en el pasado, aparentemente "gratis".

IMPORTANTE: Los Trabajadores gastados deben provenir la Columna de Activos, y los Exotrajés deben de mandarse activados (de uno de tus Hexágonos del Tablero de Jugador).

- Si ejecutastes **ambos pasos 1 y 2, mueve tu Marcador de Viaje Temporal en tu Tablero de Jugador un espacio a la derecha.** Cada espacio en el Marcador de Viaje Temporal vale Puntos de Victoria al final de la partida, simbolizando las mejoras hechas por tu Camino a lo largo de la partida.

IMPORTANTE: Si una Loseta de Disformidad se retira de cualquier otra forma (usando la habilidad de un edificio o colocando una Anomalía), no se mueve el marcador de Viaje Temporal.

NOTA: Los Superproyectos de Eras anteriores pueden construirse con una Acción de Construir siempre que estén en Foco (ver Acción de Construir).

ANOMALÍAS

Un espacio de construcción puede estar cubierto por una **Anomalía** (ver "Fase de Paradojas"). Como una Acción, un Jugador puede colocar un Trabajador en una Anomalía y pagar o 2 Titanio/Uranio/Oro y 2 de Agua o 1 Neutronium más 2 de Agua para sellarla. Retira la Anomalía y el Trabajador inmediatamente y colócalos en sus reservas generales. Es posible que aparezcan nuevos espacios libres para construir tras retirar la Anomalía, con lo que vuelven a estar disponibles para su construcción.



Restricciones de Trabajador

- El Trabajador colocado en la Anomalía se devuelve inmediatamente a la reserva general, sacrificándose.

OTROS EDIFICIOS Y SUPERPROYECTOS

Una vez un Edificio o Superproyecto se ha construido en un Tablero de Jugador, está disponible para ser usado por su propietario. Las habilidades que otorgan pueden ser:

- Acciones de Trabajador**, que funcionan como cualquier otro espacio de Trabajador. Algunos pueden tener restricciones/beneficios de Trabajador, costes asociados o mantener al Trabajador Motivado.
- Acciones Libres**, que pueden ejecutarse en los turnos de las Rondas de Acción, incluyendo el turno en el que el Jugador pase. Una vez usadas, se cubren con Marcadores de Camino para recordar su uso.
- Habilidades pasivas**, que dan un efecto continuo a lo largo de la partida o influyen en la puntuación final.
- Habilidades de un solo uso**, ejecutadas cuando se construye el Edificio o Superproyecto.



Los Detalles de Edificios específicos y Superproyectos pueden encontrarse en el Apéndice.





IMPACTO



Al final de la 4ª Era, el asteroide impactará en un área desolada de la Tierra, desencadenando un cataclismo que destruirá eventualmente la Capital. Los Jugadores tienen unos pocos turnos para hacer lo que puedan y evacuar partes de la ciudad, asegurándose más influencia en la decisión del futuro de la humanidad.

EVACUACIÓN

Da la vuelta a la Loseta de Acción de Evacuación a su lado B (dañada), mostrando la Acción. En una partida a 2/3/4 jugadores, coloca Marcadores de "-3 Puntos de Victoria" en los espacios segundo/tercero/cuarto.



LOSETAS DE CAPITAL EN COLAPSO

Tras el Impacto, las estructuras de la Capital empiezan a fallar. Por ello, el número de acciones de Capital (Construir, Reclutar, Investigar) que los Jugadores pueden tomar durante el resto de la partida estarán muy limitadas.

Separa las Losetas de Capital en Colapso por su Acción en tres pilas. Elige 2/2/3 Losetas al azar de cada pila (para 2/3/4 jugadores) y colócalas en los Espacios de Acción de Capital con sus caras disponibles boca arriba.

Las Losetas de Capital en Colapso proporcionan versiones más potentes y de último recurso de las Acciones de Capital (se siguen aplicando las restricciones de Trabajadores) Además de tomar la acción de Capital, el Jugador recibe la bonificación mostrada en la Loseta. Una lista detallada de éstas puede encontrarse en el Apéndice.



En el paso de Recoger Trabajadores de la fase de Limpieza, da la vuelta a cada Loseta de Capital en Colapso si se recogió un Exotraje de ella.

RECORDATORIO: Cuando se le de la vuelta a la última Loseta de Capital en colapso, la partida terminará al final de la Era en curso.

IMPORTANTE: Los espacios del Consejo Mundial pueden seguir usándose para copiar acciones de Capital (ignorando cualquier bono de las Losetas de Capital en Colapso) una vez éstas estén ocupadas.

LOSETAS DE HEXÁGONO NO DISPONIBLE

Aunque las capitales de los Caminos estén preparadas para el Impacto, algún daño es inevitable. **Cubre dos de los tres espacios de Exotraje de la fila superior** de cada Tablero de Jugador con una loseta de Hexágono No Disponible. Los jugadores no pueden activar Exotrajes en estos espacios, ni recibir Agua por ellos.



NEUTRONIUM

El Impacto aumenta aún más la cantidad de Neutronium en la Tierra. En las eras Post-Impacto, ignora el Recurso superior de la carta de Mina y coloca un Neutronium en su lugar.

Ejemplo:



FIN DE LA PARTIDA

El juego termina al final de la Era en la que el último espacio de Capital en Colapso pasa a estar no disponible o al final de la 7ª Era.

DESENREDAR LA CONTINUIDAD

En este punto, los Jugadores deben arreglar cualquier problema que tengan con la Línea Temporal. Deben de abastecer cualquier Loseta de Disformidad para retirarlas de la Línea Temporal. Los Trabajadores deben seguir mandándose desde la columna de Activos y los Exotrajados deben estar activados. Estas retiradas no cuentan como Viajes Temporales, con lo que los jugadores no usan Centrales Eléctricas, no consiguen puntos y no avanzan el Marcador de Viaje Temporal. Por cada Loseta de Disformidad que los Jugadores no puedan retirar de la Línea Temporal, los Jugadores consiguen -2 Puntos de Victoria.

PUNTUAR CONDICIONES DE FINAL DE PARTIDA

Revisa las cinco Cartas de Condiciones de Final de Partida sobre el Tablero central: cada Jugador puntúa 3 Puntos de Victoria por cada una de esas condiciones que cumpla. En caso de empate, todos los Jugadores puntúan la cantidad completa.

PUNTUACIÓN FINAL

Suma los puntos de Edificios, Anomalías, Superproyectos, Viaje Temporal, Moral, penalizaciones de Línea Temporal y Condiciones de Final de Partida con el cuaderno de puntuación. Cada Descubrimiento cuenta como 1 PV, y cada conjunto de 3 Descubrimientos con **formas** distintas (círculo, triángulo o cuadrado) valdrá 2 PV adicionales.

Ejemplo:



La Capital del Camino con más PV se convierte en la nueva sede del Consejo Mundial y gana la partida. En caso de empate, primero Agua, y luego Recursos deciden el ganador. Si persiste el empate, se comparte la victoria.

REGLAS FRECUENTEMENTE OLVIDADAS

- Los Genios pueden usarse como cualquier tipo de Trabajador al colocarse en espacios de Acción, pero NO pueden gastarse como otro tipo de Trabajador, o mandarse atrás en el tiempo para retirar una Loseta de Disformidad de Trabajador.
- Al pagar el coste en Trabajadores de una Acción (normalmente al construir Superproyectos), el Trabajador puede venir de la columna de Activos o de Cansados, pero los Trabajadores ya en espacios de Acción NO pueden usarse.
- Cuando un Trabajador se devuelva por una Loseta de Disformidad cambiando el Foco, sólo puede venir de la Columna de Activos (¡estaba Activo al llegar al pasado!)
- La única vez en la que puedes retirar una Loseta de Disformidad de una Loseta de Línea Temporal devolviendo los bienes es cuando cambias el Foco a esa Loseta. Sólo avanzas en el Marcador de Viaje Temporal si pagas el bien y devuelves la Loseta.
- Las Losetas de Disformidad en la Loseta de Línea Temporal actual no pueden devolverse cambiando el Foco, pero sí con las habilidades de ciertos Edificios, Anomalías y Superproyectos
- La **Loseta del Impacto no cuenta como una Era o Loseta de Línea Temporal** y no debe tenerse en cuenta para el Alcance al usar Centrales Eléctricas.



MÓDULO DEL DÍA DEL JUICIO

Jugando con este módulo, los Jugadores pueden tomar el futuro de la humanidad en sus manos. Llevando a cabo diversos Experimentos, pueden influenciar directamente la cadena de eventos que llevan al Impacto, lo que puede potencialmente mitigar sus efectos por completo. Sin embargo, no todos los Caminos comparten la idea de salvar a la Tierra del segundo cataclismo: algunos lo ven como una forma de deshacerse de sus rivales, de una vez por todas...

EXPERIMENTOS Y EL MARCADOR DEL JUICIO

Las Cartas de Experimento son un gran añadido al juego base, y representan los esfuerzos de los Caminos para alterar el momento y efecto del inminente Impacto. Cada Carta de Experimento contiene una condición, un coste y una recompensa en Puntos de Victoria. Mientras estén en Foco, pueden conseguirse usando la nueva Acción de Experimento en el Tablero central. Cada Experimento proporciona Puntos de Victoria al Jugador que lo reclame, así como avanzar en el Marcador del Juicio en función de los intereses de cada Camino: hacia la salvación de la Tierra, mitigando los efectos del Impacto, o sellando el destino del planeta. En función de los movimientos en el Marcador del Juicio, los Caminos podrán puntuar PV adicionales por sus experimentos, e incluso cambiar el momento del Impacto.

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

1. Coloca la **Loseta del Impacto** entre la 5ª y 6ª Loseta de Línea Temporal (en lugar de entre la 4ª y 5ª).
2. Una vez dispuesta la Línea Temporal, coloca una **carta al azar de Experimento de Nivel 1** bajo cada Loseta de Línea Temporal. Devuelve el resto de cartas de Experimento de Nivel 1 a la caja sin mirarlas. Al

Ejemplo:



principio de la partida, la primera Loseta de Línea Temporal debe tener un Superproyecto boca arriba y un Experimento de Nivel 1 boca arriba, y el resto de Superproyectos y Experimentos estarán boca abajo.

3. Coloca el **Tablero del Juicio** al lado del Tablero central. Trata a éste como parte del Tablero central. Coloca los dados de Trayectoria en los espacios designados en este tablero, y las Fichas de Salvar a la Tierra y de Sellar Destino en sus posiciones iniciales respectivas en el Marcador del Juicio.
4. Baraja las **Cartas de Experimento de Nivel 2** en una pila boca abajo y colócala junto al Tablero del Juicio.
5. Antes de elegir al azar las 5 Cartas de Condición de Fin de Partida, añade la carte de "Más Experimentos Completados" a las disponibles.

TABLERO DEL JUICIO



Carta de Condición de Fin de Partida



Dados de Trayectoria

Ficha de Sellar Destino
Ficha de Salvar a la Tierra

1 FASE DE PREPARACIÓN — CAMBIOS

Tras revelar el Superproyecto sobre la Loseta de Línea Temporal de la siguiente Era, da la vuelta también a la Carta de Experimento de Nivel 1. Después, Coloca una Carta de Experimento de Nivel 2 boca arriba bajo cada Loseta de Línea Temporal sin Carta de Experimento.

Ejemplo



NUEVA ACCIÓN — EXPERIMENTO

El Módulo del Día del Juicio introduce una nueva Acción de Tablero central: el Experimento.

Cuando tomes la Acción de Experimento, puedes reclamar una Carta de Experimento si:

- está **en Foco** para tí;
- **cumples la condición en la Carta de Experimento**;
- **pagas el coste de la Carta de Experimento**.



Recompensa

Condición

Coste

Cuando se reclame una Carta de Experimento con éxito:

1. **Quítala** de debajo de la Línea Temporal y colócala al lado de tu Tablero de Jugador como recordatorio.
2. Si juegas como el Camino de la Armonía o de la Dominación, **puedes mover la Ficha de "Salvar a la Tierra" un espacio hacia arriba** en el marcador del Juicio.
3. Jugando como el Camino de la Salvación o del Progreso, **puedes mover la Ficha de "Salvar a la Tierra" un espacio hacia abajo** en el Marcador del Juicio.

4. **Recibe el número de Fichas de PV** indicadas en la carta de Experimento (2 ó 3), y posiblemente más PV en función de la nueva posición del Marcador del Juicio (ver debajo).

Restricciones de Trabajador

- Cualquier Trabajador puede tomar esta acción.

El Experimento es un Espacio Hexagonal de Reserva, pudiendo albergar cualquier número de Trabajadores.

EL MARCADOR DEL JUICIO

Siempre que un Jugador lleve a cabo un Experimento, podrá o bien mover el marcador de "Salvar a la Tierra" un espacio arriba, o el marcador de "Sellar Destino" un espacio abajo, en función de su Camino. Tras este movimiento, **si hay un valor en Puntos de Victoria impreso junto al lugar asociado al Camino que movió al nuevo lugar** (mira los símbolos de Camino en las cuatro esquinas), ese Jugador recibe esa cantidad de PV además de los otorgador por reclamar el Experimento. **Solo el Jugador que movió la ficha puede conseguir PV del Marcador del Juicio**. Los Caminos de la Armonía y de la Salvación reciben más Puntos de Victoria por los dos últimos espacios en cada dirección, mientras que los Caminos de la Dominación y el Progreso reciben menos PV en los pasos iniciales.

Ejemplo 1: Mueve el Jugador de la Dominación Ejemplo 2: Mueve el Jugador de la Armonía



IMPORTANTE: Los Jugadores no podrán mover más el Marcador del Juicio después de que:

- haya ocurrido el Impacto, o
- el Marcador de "Salvar la Tierra" o el de "Sellar Destino" esté en el espacio final correspondiente del Marcador del Juicio.

Pueden seguir consiguiéndose PV de los Experimentos aunque se den las circunstancias anteriores.

6 FASE DE LIMPIEZA — CAMBIOS

B) COMPROBAR EL IMPACTO

Antes de resolver un potencial Impacto, **tira los dos Dados de Trayectoria**, y entonces cuenta el número total de símbolos (-) y (+) en

- el resultado de los Dados de Trayectoria;
- al lado de los espacios del Marcador del Juicio dónde estén los marcadores de "Salvar la Tierra" y "Sellar Destino"

Tres situaciones son posibles según el resultado:

1. **Si hay más (+) en total que (-)**, mueve la Loseta de Impacto 1 espacio a la derecha en la Línea Temporal si es posible: el Impacto ocurrirá una Era más tarde.
2. **Si hay más (-) que (+)**, mueve la Loseta de Impacto 1 espacio a la izquierda en la Línea Temporal: el Impacto ocurrirá una Era antes. Si esto moviera el Impacto antes de la Era actual, no muevas la Loseta.
3. **Si el número de (-) y (+) es igual**, no muevas la Loseta del Impacto.



Ejemplo:
Mueve la Loseta del Impacto 1 espacio a la derecha.

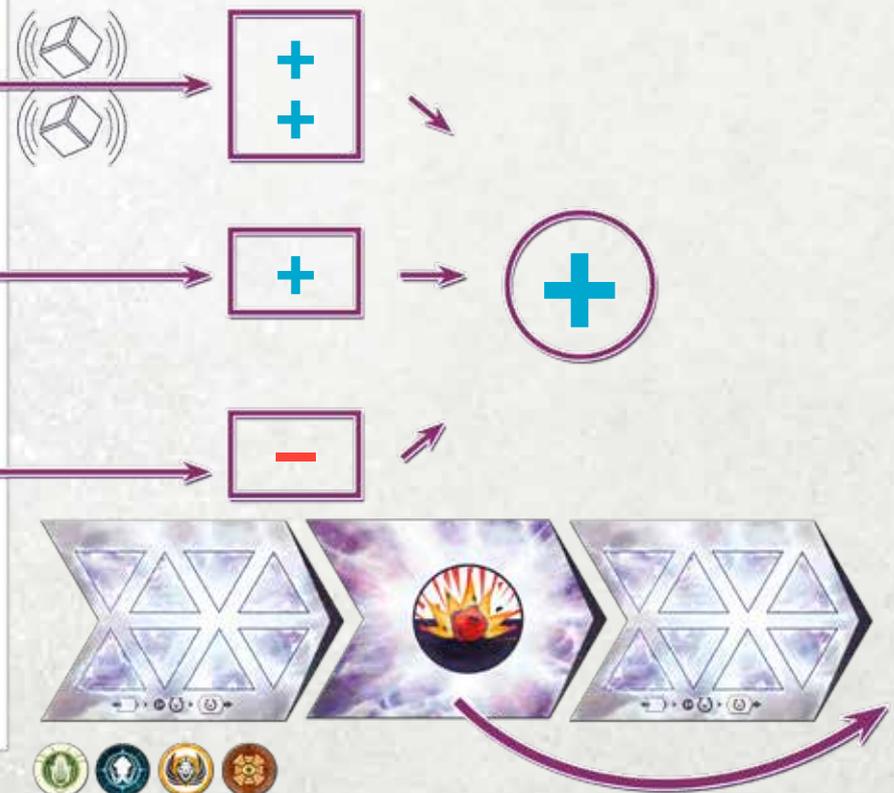
IMPORTANTE: Si el Marcador de "Sellar Destino" está en el espacio inferior del Marcador del Juicio durante la Fase de Comprobar el Impacto, no tires los dados: en su lugar, coloca la Loseta del Impacto tras la Loseta de Línea Temporal actual (sin importar dónde estuviera) y resuelve el Impacto inmediatamente.

IMPORTANTE: Si el Marcador de "Salvar a la Tierra" está en el espacio superior del Marcador del Juicio, el daño del Impacto al presente se ha evitado por completo, y la partida se acaba: pasa a Terminar la Partida (ver Página 19). **En las partidas en las que la Tierra se salva, nunca se resuelve el Impacto, con lo que no habrá Evacuación: ¡ajusta tu juego!**

VARIANTE — EXPERIMENTOS PLANEADOS

Estas reglas optativas se recomiendan a Jugadores familiarizados con el Módulo del Día del Juicio, y prefieren planificar sus Experimentos con antelación.

- Coloca la pila de Experimentos de Nivel 2 boca arriba al lado del Tablero del Juicio (en lugar de boca abajo), con lo que estará visible para todos.
- Cuando un Jugador reclame una carta de Experimento, reemplázalo inmediatamente con la carta superior de la pila de Experimentos de Nivel 2, hasta que se acaben.
- Durante la Fase de Preparación, no coloques Experimentos de Nivel 2 bajo la línea Temporal.





MODO SOLITARIO: EL CHRONOBOT

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

El Chronobot es una variante en solitario para Anachrony, jugable sólo con el juego básico.

Prepara una partida para 2 jugadores, con el Chronobot como uno de ellos. Los siguientes cambios se aplican:

1. El Chronobot recibe sus 6 Exotrajés y 8 Loquetas de Disformidad, y ningún bien inicial más o Trabajadores.
2. Deja todas las Cartas de Condición de Fin de Partida en la caja.
3. Coloca el Tablero del Chronobot al lado del Tablero central, y pon los 6 Marcadores de Chronobot en sus posiciones marcadas.
4. El Chronobot es el Primer Jugador en la primera Era. Coloca su Estandarte en el espacio del Primer Jugador. El jugador recibe 1 de Agua extra (de la manera usual).
5. El Jugador decide Jugar con la cara "A" o "B" de su Tablero de Jugador.

FASE DE PARADOJAS

El Chronobot tira último por Paradojas. Si el Chronobot coge una Anomalía, retira cualquier Loqueta de Disformidad de la Loqueta de Línea Temporal en la que tenga más

Loquetas de Disformidad (la más antigua si hay empate). Si fuera a ganar una Anomalía teniendo ya 3 Anomalías, ni recibe una ni retira una Loqueta de Disformidad.

FASE DE ACTIVACIÓN

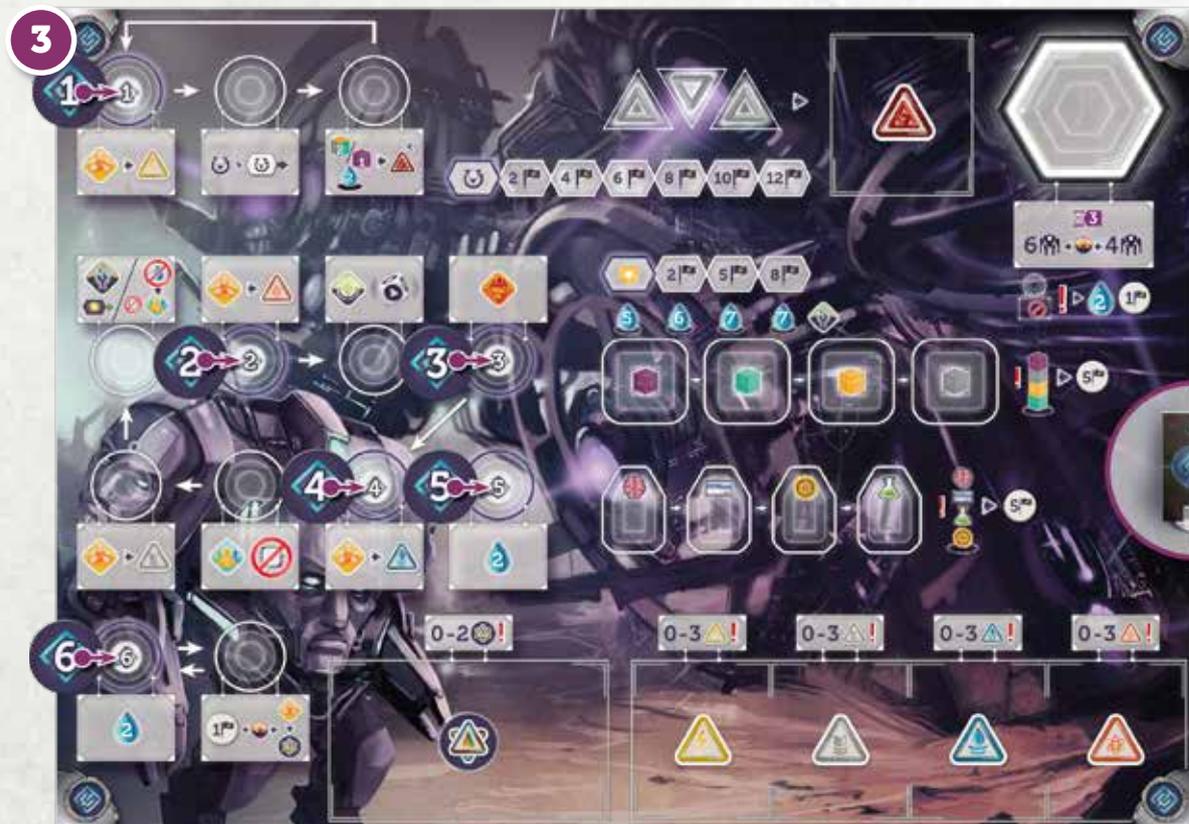
En Eras anteriores al Impacto, el Chronobot siempre activa 6 Exotrajés, mientras que tras el Impacto activa 4. El Chronobot ni gana ni pierde Núcleos de Energía, y los marcadores de Exotrajés activados se apilan en el Hexágono superior derecho.

FASE DE DISFORMIDAD

Ocurre en orden de turno: el Jugador elige de 0 a 2 Loquetas de Disformidad a colocar, de la manera normal. Para el Chronobot, el Jugador tira el dado de Paradojas, y coloca Loquetas de Disformidad aleatorias del Chronobot igual al número de Paradojas obtenido. El Chronobot no recibe nada por sus Loquetas de Disformidad.

FASE DE RONDAS DE ACCIÓN

En el turno del Chronobot, tira el Dado del Chronobot. **Ejecuta la Acción mostrada encima o debajo de la ficha con ese número, y después avanza la ficha a la siguiente posición.** Si hay 3 fichas en la misma posición, avanza la más alta. Si el Chronobot no hace nada, sigue avanzando la ficha y coge 2 de Agua y 1 Punto de Victoria en su lugar.



Reglas generales de las Acciones del Chronobot:

- El Chronobot **no usa Trabajadores** para hacer acciones de Tablero central, solo Exotrajés.
- **Nunca paga costes de Acción** e ignora lo impreso en los espacios de Acción y de Capital en Colapso. Siempre elige la acción disponible más arriba en los espacios de Acción de Capital.
- Si no hay espacios disponibles en la Acción de Capital obtenida en la tirada del Chronobot, **se coloca en el Consejo Mundial**, siempre tomando el espacio de Primer Jugador si es posible
- **Si no puede hacer una acción, recibe 2 de Agua y 1 PV.**



Construir



Cada una de las Acciones de Construcción del Chronobot corresponde a un tipo de Edificio o Superproyecto en concreto. Al usar esta acción, el Chronobot siempre elige el Edificio con mayor valor en Puntos de Victoria. En caso de empate, coge el de la pila secundaria. Si ya tiene 3 Edificios del tipo tirado, no toma nada (pero sigue bloqueando el espacio con un Exotraje y coge 2 de Agua y 1 PV de forma normal).



Al Construir un Superproyecto, el Chronobot elige el que tenga el valor más alto en PV (el más antiguo en caso de empate). Si "Construir Superproyecto" se saca antes del Impacto, recibe 1 PV en su lugar y no coloca Exotraje. Si se saca y el Chronobot ya tiene 2 Superproyectos, no hace nada (pero sigue bloqueando el espacio con un Exotraje y coge 2 de Agua y 1 PV de forma normal).



Reclutar

Al tomar esta acción, el Chronobot coge un tipo de Trabajador que no tenga, siguiendo el orden de prioridad más adelante y sin recibir la bonificación de Reclutamiento. Si no hay de un tipo de Trabajador, coge de otro disponible, siguiendo el orden de prioridades.



Cuando tenga al menos uno cada tipo de Trabajador, descarta uno de cada y gana 5 Puntos de Victoria.

Ejemplo 1:

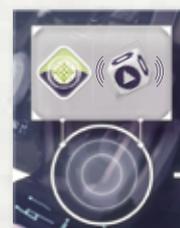


Ejemplo 2:



Investigar

Al usar esta acción, tira sólo el dado de formas y coge un Descubrimiento cualquiera de la forma sacada.



Extraer Recursos

Al tomar esta acción, el Chronobot siempre coge Recursos que no tenga, siguiendo el orden de prioridad siguiente. Si alguno no está disponible, coge el siguiente disponible siguiendo el orden de prioridad.



Cuando tenga al menos uno cada tipo de Recurso, descarta uno de cada y gana 5 Puntos de Victoria.

Ejemplo 1:



Ejemplo 2:



Viaje Temporal

Cada vez que se saque "Viaje Temporal", retira cualquier Loseta de Disformidad de la Loseta de Línea Temporal pasada donde el Chronobot tenga más Losetas (la más antigua si hay empate) y avanza un espacio en el Marcador de Viaje Temporal. El Chronobot no coloca Exotrajés en una tirada de Viaje Temporal.



Suministro/Reclutar

Si se saca esta cara, el Chronobot paga Agua de acuerdo a su posición en el Marcador de Moral, y luego avanza en el mismo. Si no tiene Agua suficiente, hace una acción de Reclutar en su lugar.



Retirar Anomalía

Si se saca "Retirar Anomalía", no se coloca un Exotraje, y el Chronobot descarta 2 de Agua y 2 cubos del Recurso que más tenga (en caso de empate, el orden de prioridad es Titanio > Oro > Uranio > Neutronium) . Un cubo de Neutronium cuenta como 2 cubos al calcular prioridades y descartar. Después se retira una Anomalía. Si no tiene Anomalías o suficiente Agua y/o Recursos, coge 2 de Agua y 1 Punto de Victoria en su lugar.



Evacuación

El Chronobot nunca toma esta acción.

Fin de la Ronda

Cuando el Chronobot no tenga más Exotrajés, toma una Acción de Viaje Temporal en su siguiente turno, si puede, y luego pasa. Si el Jugador pasa primero, la fase de Rondas de Acción acaba inmediatamente, incluso si el Chronobot sigue teniendo Exotrajés.

6 FASE DE LIMPIEZA

Recoge los Exotrajés del Chronobot además de los de Jugador. Tras el Impacto, da la vuelta a las Losetas de Capital en Colapso de forma habitual.

FINAL DE LA PARTIDA

Al terminar la partida, no se puntúan Condiciones de Fin de Partida. El Chronobot no pierde PV por sus Losetas de Disformidad restantes en la Línea Temporal. Sí que puntúa 1 PV por Desubrimiento, más 2 PV por cada conjunto de formas completado.

NOTA: Dificultades de Chronobot optativas

Principiante: Juega con las reglas de Chronobot normales, pero cuando el Chronobot no haga nada sólo consigue 2 Aguas en lugar de 2 Aguas y 1 PV.

Normal: Juega con las reglas de Chronobot normales.

Experto: Juega con las reglas de Chronobot normales, pero no uses la Habilidad de tu Líder.



REGLAS OPCIONALES

VARIANTE — LÍNEA TEMPORAL ALTERNATIVA

Con esta variante, los Jugadores pueden añadir una vuelta de tuerca estratégica a la Fase de Disformidad. Tras preparar la Línea Temporal, da la vuelta a cada Loseta a su lado alternativo (en color carmesí). Algunos espacios en esta cara tienen penalizaciones o bonificaciones en ellos.



Al jugar con la Línea Temporal Alternativa, los **Jugadores deben seguir el orden de turno** (en sentido horario, empezando por el Jugador Inicial) al revelar y colocar sus Losetas de Disformidad. Cuando sea el turno de cada Jugador para ello, **debe colocarla(s) en el(os) primer(os) espacios(os) disponibles siguiendo el orden indicado por las flechas**. Si elige colocar dos Losetas a la vez, puede elegir el orden en el que las coloca. Si la Loseta se coloca en un espacio con bonificación o penalización, **el Jugador la recibe inmediatamente**.

Las siguientes bonificaciones pueden aparecer en la Línea Temporal:



Mensaje Inspirador: Gana 1 de Moral.



Futuro Glorioso: Gana 1 Punto de Victoria.



Línea Temporal Paralela: Consigue una unidad más del bien en la Loseta colocada aquí.



Falla Temporal Estable: Retira 1 Paradoja.

Las siguientes penalizaciones pueden aparecer en la Línea Temporal:



Mensaje Sombrío: Pierde 1 de Moral.



Falla Temporal en Colapso: Gana 1 Paradoja.

NOTA: Al retirar una Loseta de Deformación en un espacio de Línea Temporal Alternativa más adelante mediante Viaje Temporal, sólo se paga una unidad del bien en ella (incluso aunque se hayan recibido dos al colocar la Loseta).

VARIANTE— SELECCIÓN DE BIENES INICIALES

De esta forma, los Jugadores pueden añadir más variedad a los bienes iniciales de su Camino en cada partida.

Durante la Preparación, **en lugar de dar a cada Jugador los bienes** descritos en su Tablero de Camino, reciben:

- 2 Científicos (Activos)
- 1 Ingeniero (Activo)
- 2 Núcleos de Energía
- 2 de Agua



Entonces, da a cada Jugador las siguientes cartas de Bienes Iniciales a cada Jugador:

- 8 con 2 Jugadores.
- 5 con 3 Jugadores.
- 4 con 4 Jugadores.



Tras ello, cada Jugador elige una carta de su mano, la coloca boca abajo delante de sí y pasa el resto de cartas al jugador a su derecha. Repite este proceso hasta que **cada Jugador hay elegido 4 cartas**. Devuelve el resto de cartas a la caja (8 con 2 Jugadores y 4 con 3 Jugadores). Todos los Jugadores reciben los bienes descritos en las cuatro cartas que han elegido.

Para terminar, cada Jugador añade los números en la parte inferior sus cartas. **El jugador con la suma menor será el Primer Jugador** en la primera Era. En caso de empate, el Jugador con la carta más baja empieza.

VARIANTE — SELECCIÓN DE CONDICIONES DE FINAL DE PARTIDA

Con esta selección, los Jugadores tendrán más control sobre qué valdrá más Puntos de Victoria la final del juego.

En lugar de elegir 5 Cartas de Condición de Final de Partida al azar:

- Reparte 4 cartas a cada Jugador con 2 Jugadores, cada Jugador elige 2 cartas a la vez de las cuatro y las revela.
- Reparte 2 cartas a cada Jugador con 3 y 4 Jugadores, cada Jugador elige una de las dos a y las revelan de forma simultánea.

Para terminar, **de las cartas no repartidas elige una al azar** (dos con 3 Jugadores) y añádelas a las elegidas anteriormente. Los Jugadores tendrán ahora 5 cartas de Condición de Victoria para jugar.

APÉNDICE

EDIFICIOS EN DETALLE

Al final de la partida, cada Edificio valdrá tantos Puntos de Victoria como se indique en la esquina inferior izquierda.

Abreviaturas:

- A - Agua
- U - Uranio
- O - Oro
- T - Titanio
- N - Neutronium
- PV - Punto de Victoria
- x - Cualquier cantidad



Centrales Eléctricas:

101: Cualquier Trabajador: fija el Foco en la Loseta de Línea Temporal anterior.

102-103: Cualquier Trabajador: fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 2 Eras anteriores a la actual.

104: Científico: fija el Foco en la Loseta de Línea Temporal hasta 2 Eras antes de la Era actual.

105-106: Cualquier Trabajador: fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 3 Eras anteriores a la actual.

107: Cualquier Trabajador, paga 1 U: Fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 3 Eras antes de la actual. Gana 1 PV.

108: Científico (sigue Motivado): Fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 2 Eras antes de la Era actual.

109: Científico, paga 1 N: Fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 3 eras antes de la Era actual. Gana 2 PV.

110: Cualquier Trabajador, paga 1 A: Fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 4 Eras antes de la actual.

111: Cualquier Trabajador: fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 3 Eras anteriores a la actual. Cuando construyas este Edificio, puedes devolver inmediatamente una de tus Losetas de Disformidad a tu reserva (sin conseguir PV).

112: Cualquier Trabajador, paga x A: Fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta x Eras antes de la Era actual. Gana 1 PV. Los Laboratorios #401 y #402 reducen la cantidad de A que tienes que pagar, mínimo 1 A.

113: Cualquier Trabajador, paga x T/U/O: Fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta x Eras antes de la Era actual. Recibe x PV. Puedes usar los Laboratorios #401 y #402 para fijar el Foco más de x, pero sólo recibes x PV.

114: Científico, paga 1 A: Fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 3 Eras antes de la Era actual; luego, repite este proceso.

115: Cualquier Trabajador, paga 1 O: Fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 3 Eras antes de la actual. Gana 1 PV.



Fábricas:

201: Cualquier Trabajador (sigue Motivado): Recibe 2 T.

202: Cualquier Trabajador, paga 1 A: Recibe 3 T

203: Cualquier Trabajador (sigue Motivado), paga 1 A: Recibe 1 T/U/O.

204: Cualquier Trabajador (sigue Motivado): Recibe 1 O.

205: Cualquier Trabajador, paga 1 A: Recibe 2 O.

206: Cualquier Trabajador (sigue Motivado): Recibe 1 U.

207: Cualquier Trabajador, paga 1 A: Recibe 2 U.

208: Cualquier Trabajador, paga 1 O + 1 A: Recibe 1 N + 1 PV.

209: Cualquier Trabajador, paga 1 U + 1 W: Recibe 1 N + 1 PV.

210: Ingeniero, paga 3 A: Recibe 3 T/U/O o 1 N.

211: Ingeniero (sigue Motivado), paga 1 T: Recibe 1 Núcleo de Energía.

212: Ingeniero: Recibe 1 Núcleo de Energía.

213: Ingeniero, paga 2 T/U/O: Recibe 2 Núcleos de Energía.

214: Ingeniero, paga 3 A: Recibe 2 Núcleos de Energía.

215: Acción Libre: Cambia 1 A por 1 T/U/O.

Soporte Vital:



301-302: Acción Libre: Recibe 1 A. Cuando construyes este Edificio, recibe 3 A inmediatamente.

303-304: Acción Libre: Recibe 2A.

305-306: Cualquier Trabajador (sigue Motivado): Recibe 3A.

307-308: Administrador: Recibe 5 A.

309: Cualquier Trabajador, paga 1 N: Recibe 8 A.

310: Cualquier Trabajador (muere al recogerlo): Recibe 7 A.

311-312: Pasiva: El coste de la Acción de Suministro se reduce a la mitad, redondeando hacia arriba.

313: Cualquier Trabajador (sigue Motivado), paga 1 U: Recibe 6 A + 1 PV.

314: Cualquier Trabajador (sigue Motivado), paga 1 O: Recibe 6A + 1 PV:

315: Cuando Construyas este Edificio, inmediatamente recibe 8 A:

Laboratorios:



401: Pasiva: El Alcance de tus Centrales Eléctricas aumenta en 1.

402: Pasiva: El Alcance de tus Centrales Eléctricas aumenta en 2.

403: Cualquier Trabajador (sigue Motivado), gasta 1 Núcleo de Energía: Recibe 1 Exotraje Activado.

404: Científico: Devuelve 1 Paradoja de tu Tablero de Jugador a tu reserva.

405: Pasiva: Puede recibir 1 Paradoja adicional antes de recibir una Anomalía.

406: Pasiva: Tus Anomalías valen 2 PV cada una (reduciendo su penalización total en PV).

407: Científico: Devuelve una de tus Losetas de Disformidad en una Loseta de Línea Temporal a tu reserva (sin puntuar PV).

408: Cualquier Trabajador (una Administrador sigue Motivado). Mueve a todos tus Trabajadores de la columna de Cansados a la de Activos.

409: Administrador (sigue Motivado), paga 2A: Recibe un Científico o Ingeniero (Activo).

410: Administrador (sigue Motivado), paga 2 A: Recibe un Genio (Activo).

411: Pasiva: Cuando hagas la Acción de Investigar, puedes pagar 1 A para fijar 1 dado más a la cara que quieras en lugar de tirarlo.

412: Cualquier Trabajador, paga 1 T/U/O: Recibe 2PV.

413: Cualquier Trabajador: Recibe 1 A and 1 PV.

414: Acción Libre: Recibe 2 PV y una Paradoja.

415: Científico (muere al recogerse): Recibe 2 A y 2 PV.

SUPERPROYECTOS EN DETALLE



Cada Superproyecto tiene un coste en **Bienes y Descubrimientos**, impresos en el lado derecho de la loseta. Los Costes en Trabajadores pueden pagarse con Trabajadores Cansados o Activos.

Al final de la partida, cada Superproyecto valdrá tantos PV como se indique en la esquina superior izquierda del mismo,

Anti-Gravity Field (*Campo Anti-Gravedad*): Pasiva: Reduce el coste total de cada una de tus Acciones de Construcción en un T, U o O adicional (a tu elección).

Archive of the Eras (*Archivo de las Eras*): Pasiva: Cada paso en el Marcador de Viaje Temporal vale +1 PV al final de la partida.

Cloning Vat (*Tanque de Clonado*): Cualquier Trabajador: Recibe un Trabajador del mismo tipo en la columna de Cansados.

Continuum Stabilizer (*Estabilizador de Continuidad*): Inmediatamente al construirse: Devuelve hasta tres de tus Losetas de Disformidad en hasta tres Losetas de Línea Temporal a tu reserva. No avances en el Marcador de Viaje Temporal.

Dark Matter Converter (*Conversor de Materia Oscura*): Acción Libre, pierde 1 Trabajador: Recibe 1 Genio, 1 N or 1 Núcleo de Energía.

Exocrawler (*Exolombriz*): Acción Libre: Puedes colocar uno de tus Trabajadores en un Exotraje activo en un Espacio Hexagonal en el Tablero central y tomar esa acción.

NOTA: Con la Exolombriz, puedes tomar esencialmente 2 Acciones en la misma ronda, siendo al menos una de ellas en el Tablero central.

Grand Reservoir (*Gran Embalse*): Pasiva: El coste total de A de tu acción se reduce en 1 en cada una de las rondas de Acción.

NOTA: Esta habilidad no funciona con el Comercio con Nómadas y habilidades fuera de las Rondas de Acción.

Neutronium Research Center (*Instituto del Neutronium*): Inmediatamente tras construirlo: puedes tomar dos acciones normales de Investigación.

Outback Conditioner (*Condicionador del Páramo*): Cualquier Trabajador, paga 2 A: puedes tomar una acción normal de Reclutar, Investigar o Construir.

NOTA: Las Restricciones de Trabajador y bonificaciones de la Acción se siguen aplicando. Por ejemplo, sigues recibiendo un descuento de 1 T al Construir con un Ingeniero, pero no puedes investigar con un Administrador.

Particle Collider (*Colisionador de Partículas*): Acción Libre: Cambia cualesquiera 2 T/U/O por 1 N o viceversa.

Quantum Chameleon (*Camaleón Cuántico*): Genio: Elige un toma una Acción de Trabajador de cualquier Superproyecto o Edificio de construido por cualquier Jugador. El coste debe ser pagado, y las reglas de recogida de la Acción elegida se aplican a tu Trabajador.

Rescue Pods (*Capsulas de Rescate*): Pasiva: La Condición de Evacuación de tu base se considera cumplida, sin importar su progreso.

NOTA: Tras construir las Cápsulas de Rescate, puedes seguir tomando la Acción de Evacuación. Al hacerlo, también consigues puntos por la Condición de Evacuación, como si la hubieses completado.

Synthetic Endorphins (*Endorfinas Sintéticas*): Pasiva: No puntúas PV negativos por baja Moral al final de la partida. No pierdes Trabajadores cuando uses la Acción de Forzar Trabajadores estando en el espacio más bajo del Marcador de Moral.

Tectonic Drill (*Perforador Tectónico*): Pasiva: Al tomar la acción de Extraer Recurso, puedes coger un T, U u O más de la reserva.

Temporal Tourism (*Turismo Temporal*): Acción Libre: Fija el Foco en una Loseta de Línea Temporal hasta 3 Eras antes de la Era actual.

The Ultimate Plan (*El Plan Definitivo*): Pasiva: Cada Superproyecto que hayas construido (incluyendo El Plan Definitivo) vale +3PV al final de la partida.

Uranium Cores (*Núcleos de Uranio*): Acción Libre: Recibe un Exotraje activado.

Welfare Society (*Sociedad del Bienestar*): Administrador, paga 1 A: Mueve 1 paso arriba en el Marcador de Moral.

HABILIDADES DE LÍDER



Patriarca Haulani: Carisma Inspirador (Acción Libre): Puedes colocar uno de tus Trabajadores activos en un Espacio de Trabajador en tu Tablero de Jugador, y realizar una acción allí.



Matriarca Zaida: Redención: Durante la Fase de Recoger Trabajadores, puedes pagar 2 A para reclutar un Trabajador de tu elección aún en la reserva de Reclutamiento, sin recibir la bonificación asociada con ese Trabajador.



Capitán Wolfe: Hidronúcleos: Durante la Fase de Activación, puedes intercambiar 1 Núcleo de Energía por 2 A o viceversa tantas veces como quieras:



Cazadora de Tesoros Samira: Caza del Tesoro: Durante la Fase de Limpieza, puedes coger 1 Recurso (menos Neutronium) en la Reserva de Mina, y después puedes pagar 2 A y coger otro.



Mecenas Valerian: Al de Exotraje (Acción Libre): Cuando coloques un Exotraje activado durante esta Ronda de Acción, puedes hacerlo sin colocar un Trabajador en él. Al tomar una Acción, considera que el Exotraje contiene un Científico.



Bibliotecaria Cornella: Investigación Intensiva: Al tomar la acción de Investigar, puedes pagar 1 A para fijar la cara de uno de los dados de tu elección en lugar de tirarlo.



Pastor Caratacus: Trastear con el Tiempo (Acción Libre): Elige uno: recibe 2 A y una Paradoja, **O** paga 2 A y devuelve una Paradoja de tu Tablero de Jugador a la reserva.



Alto Caminante del Sol Amena: Exotrajes Reforzados: Al resolver el Impacto, no cubres ninguno de tus espacios de Exotraje con Losetas de Hexágono No Disponible.

CARTAS DE CONDICIÓN DE FIN DE PARTIDA



El/los Jugador/es con **más Trabajadores** al final de la partida recibe/n 3 PV.



El/los Jugador/es con **más Agua** al final de la partida recibe/n 3 PV.



El/los Jugador/es con **más Descubrimientos** al final de la partida recibe/n 3 PV.



El/los Jugador/es con **más Espacios de Edificio ocupados** al final de la partida recibe/n 3 PV. Esto incluye Anomalías y Superproyectos.



El/los Jugador/es con **el Marcador de moral más a la derecha (esto es, Moral más alta)** al final de la partida recibe/n 3 PV.



El/los Jugador/es con **la suma más alta de Alcances de Viaje Temporal** al final de la partida recibe/n 3 PV.

NOTA: El Laboratorio #401 y las Centrales #112 y #113 valen 1 en esta suma, mientras que el Laboratorio #402 vale como 2 y el Superproyecto Turismo Temporal cuenta como 3.



El/los Jugador/es con **más Superproyectos** al final de la partida recibe/n 3 PV.



El/los Jugador/es con **más Viajes Temporales con Éxito** al final de la partida recibe/n 3 PV.



El/los Jugador/es con **más Experimentos completados** al final de la partida recibe/n 3 PV. Esta carta sólo se usa al jugar con el Módulo del Día del Juicio.

LOSETAS DE CAPITAL EN COLAPSO

Los bonos de las Loquetas de Capital en Colapso se aplican **además** de la Acción habitual respectiva

Construir



Reduce el coste total de esta Acción de Construcción en un T, U u O adicional (a tu elección).



Reduce el coste total de esta Acción de Construcción en un N adicional.



Si Construyes un Edificio (no un Superproyecto) con esta Acción en el primer/segundo/tercer espacio de Edificio de su fila respectiva, recibe 1/2/3 PV.



Si Construyes un Superproyecto (no un Edificio) con esta Acción, recibe 2 PV adicionales.



Puedes tomar inmediatamente otra Acción de Construcción

Reclutar



Recibes la bonificación asociada con tu Trabajador reclutado una vez más. Si reclutas un Genio, puedes elegir una bonificación distinta para la segunda vez.



Recibes un Exotraje activado además del Trabajador reclutado.



Gana 1 de Moral además del Trabajador reclutado.



Tras reclutar al Trabajador, mueve todos tus Trabajadores de la columna de Cansados a la de Activos.



Puedes tomar inmediatamente otra Acción de Reclutar.

Investigar



Puedes fijar la cara de un dado adicional a la cara de tu elección al tomar esta Acción de Investigar.



Recibe 2 PV además de la Acción de Investigar.



Tras tomar esta Acción de Investigar puede tomar una Acción de Construir adicional. Solo puedes construir un Superproyecto con esta Acción. Si la tomas con un Genio, puedes tratarlo como un Ingeniero al Construir.



Puedes devolver hasta 2 Paradojas de tu Tablero de Jugador a la reserva además de la Acción de Investigar.



Puedes tomar inmediatamente otra Acción de Investigar.

CONDICIONES DE EVACUACIÓN

Cada Camino tiene dos Condiciones de Evacuación distintas, y cada una tiene dos partes:

- La **condición de base** describe los bienes que el Jugador debe tener para poder tomar la Acción de Evacuación, y su valor en PV (sin recompensa adicional).
- La **recompensa adicional** describe ciertos bienes y un ratio en PV. El Jugador obtendrá una cantidad adicional de PV en función de la cantidad de bienes que tenga cuando se ejecute la Acción de Evacuación.



CAMINO DE LA ARMONÍA

Bienestar y Prosperidad (*Welfare and Prosperity*)



Condición de Base: Tener 3 Soportes Vitales para Evacuar (2 PV).

Recompensa adicional: Tu Acción de Evacuación vale 3 PV adicionales por cada pareja Genio + Oro que tengas al Evacuar. Los Genios Cansados y ocupados también

cuentan para ello.

Resurgir de la Naturaleza *(Nature's Resurgence)*



Condición de Base: Tener al menos 6 espacios de Edificio ocupados para poder Evacuar (2 PV).

Recompensa adicional: Tu Acción de Evacuación vale 3 PV adicionales por cada pareja de Edificio + Administrador (incluyendo Cansados y ocupados) que tengas al Evacuar.



CAMINO DE LA DOMINACIÓN

Revolución Industrial *(Industrial Revolution)*



Condición de Base: Tener 3 Fábricas para poder Evacuar (5 PV).

Recompensa adicional: Tu Acción de Evacuación vale 2 PV adicionales por cada pareja de Titanio + Ingeniero (incluyendo Cansados y ocupados) que tengas al Evacuar.

El Poder de la Unidad *(The Power of Unity)*



Condición de Base: Tener el Máximo de Moral para Evacuar (3 PV).

Recompensa adicional: Tu Acción de Evacuación vale 1 PV adicional por cada Trabajador (Cansados y ocupados incluidos) al evacuar.



CAMINO DEL PROGRESO

Superioridad Tecnológica *(Technological Superiority)*



Condición de Base: Tener 3 Laboratorios para Evacuar (3 PV).

Recompensa adicional: Tu Acción de Evacuación vale 2 PV adicionales por cada pareja de Descubrimiento + Científico (incluyendo Cansados y ocupados) que tengas al Evacuar.

El Summum de la Humanidad *(The Apex of Humanity)*



Condición de Base: Tener al menos 8 de Agua para Evacuar (3 PV).

Recompensa adicional: Tu Acción de Evacuación vale 4 PV adicionales por cada Superproyecto que tengas al Evacuar.



CAMINO DE LA SALVACIÓN

Poder Arrollador *(Overwhelming Power)*



Condición de Base: Tener 3 Centrales Eléctricas para poder Evacuar (3 VPs).

Recompensa adicional: Tu Acción de Evacuación vale 3 PV adicionales por cada Neutronium que tengas al Evacuar.

Maestros del Tiempo *(Masters of Time)*



Condición de Base: Tener al menos 2 Anomalías para poder Evacuar (6 VPs).

Recompensa adicional: Tu Acción de Evacuación vale 2 PV adicionales por cada pareja de Loseta de Disformidad sin usar (que no estén en la Línea Temporal) + Uranio que tengas al Evacuar.

CARTAS DE EXPERIMENTO

Sólo se usan al jugar con el Módulo del Día del Juicio. Se pueden reclamar con la Acción de Experimento por PV cuando estén en Foco. Cada Experimento tiene una condición que debe ser satisfecha y un coste que debe pagarse para poder reclamarlo.



EXPERIMENTOS DE NIVEL 1

(con un valor de 2 VP cada uno):

AI Research *(Investigación de IA)*

Condición: Tener un Descubrimiento con un icono Tecnológico.

Coste: Pagar 1 T/U/O.

Examine Temporal Distortion *(Examinar Distorsión Temporal)*

Condición: Tener un Descubrimiento con un icono de Viaje Temporal.

Coste: Pagar 1 T/U/O.

Hydro Plant Upgrades *(Mejoras de Centrales Hidroeléctricas)*

Condición: Tener una Central Eléctrica y un Soporte Vital.

Coste: Pagar 2 A.

Interstellar Missile System *(Sistema de Misiles Interestelares)*

Condición: Tener un Descubrimiento con un icono Bélico.

Coste: Pagar 1 T/U/O.

Life Support Improvements *(Mejoras de Soporte Vital)*

Condición: Tener un Descubrimiento con un icono Social.

Coste: Pagar 1 T/U/O.

Quantum Mechanics *(Mecánica Cuántica)*

Condición: Tener un Laboratorio y una Fábrica.

Coste: Pagar 2 A.

Resistant Genotype *(Genotipo Resistente)*

Condición: Tener un Descubrimiento con un icono Genético.

Coste: Pagar 1 T/U/O.

Reverse Water-Gas Shift *(Desplazamiento Agua-Gas Inverso)*

Condición: Tener un Laboratorio y un Soporte Vital.

Coste: Pagar 2 A.

Technological Singularity *(Singularidad Tecnológica)*

Condición: Tener una Central Eléctrica y una Fábrica.

Coste: Pagar 2 A.

Timeline Protection Doctrine *(Doctrina de Protección de Línea Temporal)*

Condición: Tener al menos 6 Losetas de Disformidad sin usar.

Coste: Tomar una Paradoja.



EXPERIMENTOS DE NIVEL 2 (con un valor de 3 PV cada uno):

Alien Studies *(Estudios Alienígenas)*

Condición: Tener al menos 3 Descubrimientos (cualesquiera).

Coste: Pagar 1 Descubrimiento (cualquiera).

Augmented Time Rifts *(Fallas Temporales Mejoradas)*

Condición: Tener al menos 8 PV en el Marcador de Viaje Temporal (esto es, al menos 4 Viajes Temporales con éxito).

Coste: Pagar 1 U y 2 A.

Austerity Measures *(Medidas de Austeridad)*

Condición: Tener Moral no negativa.

Coste: Perder 1 de Moral.

Caste System *(Sistema de Castas)*

Condición: Tener 1 Científico, 1 Ingeniero, 1 Administrador y 1 Genio. Tener más de un Genio no cuenta como una de los otros tres tipos.

Coste: Pierde 1 Trabajador (cualquiera), pagar 2 A.

Colony Coordination Protocol *(Protocolo de Coordinación Colonial)*

Condición: Tener al menos 5 Edificios.

Coste: Perder un Administrador (puede estar Cansado).

Fortunate Accident *(Accidente Afortunado)*

Condición: Tener un Superproyecto.

Coste: Perder 1 Genio (puede estar Cansado).

Hive Mind *(Mente Enjambre)*

Condición: Tener al menos 8 Trabajadores.

Coste: Pagar 1 O y 2 A.

Irrigation Systems *(Sistemas de Irrigación)*

Condición: Tener al menos 10 A.

Coste: Pagar 4 A.

Outback Mapping *(Mapeo de Campo)*

Condición: Tener al menos 3 Exotrajés Activados (en tu Tablero de Jugador).

Coste: Pagar 1 Núcleo de Energía.

Pocket Universe *(Universo de Bolsillo)*

Condición: Tener una Anomalía.

Coste: Recibir 2 Paradojas.

TABLEROS DE JUGADOR ASIMÉTRICOS — CARA "B"

Mientras que la cara "A" de cada Tablero de Jugador es idéntica, su cara "B" es ligeramente distinta para cada Camino y así reflejar sus fortalezas y debilidades. Antes de comenzar una partida, los Jugadores puede acordar usar o bien la cara "A" o bien la cara "B" de sus tableros de Jugador.

A continuación se encuentra una lista de las diferencias de cada cara de Tablero de Jugador "B" comparadas con la cara "A".



CAMINO DE LA ARMONÍA

Espacios Hexagonales de Exotraje: En dos de los tres espacios inferiores, puedes pagar 2 A en lugar de un Núcleo de Energía para activar un Exotraje. Al final de la Fase de Activación, recibes 2 A por cada Espacio Hexagonal vacío restante. Tras el Impacto, el espacio central inferior también es destruido.

Moral y Suministro: Comienzas la partida 1 espacio más atrás en el Marcador de Moral, que tiene valores entre -4 PV to 8 PV. Cuando tomes la acción de Suministro y tengas Moral máxima, recibes 3 PV en lugar de 2 PV.

Costes de Construcción: Los primeros espacios de Fábrica y Soporte Vital tienen un coste adicional de 1 A cada uno.

Otros: Cuando fueses a obtener una Anomalía, puedes elegir perder uno de tus Edificios en su lugar. Devuélvelo a la parte inferior de su pila principal respectiva. Si había un Trabajador en ese Edificio, ponlo aparte y colócalo en la columna de Cansados al final de la ronda.



CAMINO DE LA DOMINACIÓN

Espacios Hexagonales de Exotraje: Al final de la Fase de Activación, no recibes Agua por tus Espacios Hexagonales vacíos restantes.

Moral y Suministro: Suministro es una Acción Libre u cuesta 4/4/4/4/5/5/5 Aguas respectivamente. Los tres espacios inferiores del Marcador de Moral tiene un valor de -3/-2/-1 PV, respectivamente.

Costes de Construcción: El segundo espacio de Central Eléctrica y el tercero de Fábrica valen 1 O menos cada uno. El segundo espacio de Soporte Vital cuesta 1 U menos.

Otros: Los últimos tres espacios del Marcador de Viaje temporal valen 12 PV cada uno. Puedes construir Superproyectos en dos espacios vacíos adyacentes cualesquiera de tu Tablero de Jugador.



CAMINO DEL PROGRESO

Espacios Hexagonales de Exotraje: En los tres espacios inferiores, puedes pagar 1 T/U/O en lugar de un Núcleo de Energía para activar un Exotraje.

Moral y Suministro: Los últimos tres espacios del Marcador de Moral valen 3/5/7 PV cada uno, pero la Acción de Suministro en estos espacios vale 7/8/8 A respectivamente. Un Administrador que ejecute la acción de Suministro no sigue Motivado.

Costes de Construcción: El primera espacio de Central Eléctrica vale 1 O adicional. El primer espacio de Soporte Vital cuesta 1 U adicional.

Otros: Cuando emplees Científicos para hacer Acciones de Trabajador en tus Centrales Eléctricas, Fábricas o Laboratorios, se mantienen Motivados. Necesitas una Paradoja adicional para conseguir una Anomalía. Los primeros tres espacios en el Marcador de Viaje Temporal valen 1/2/4 PV cada uno.



CAMINO DE LA SALVACIÓN

Espacios Hexagonales de Exotraje: Tienes que pagar 1 T/U/O para activar un Exotraje en los dos espacios de la derecha. Activar Exotrajes en los dos espacios centrales es gratis.

Moral y Suministro: Comienzas la partida un espacio más arriba en el Marcador de Moral. Tus valores del Marcador

de Moral varían entre -8 PV y 4 PV.

Costes de Construcción: El segundo espacio de Central Eléctrica vale 1 O menos. El tercer Laboratorio vale 1N, 2 T y 2 A.

Otros: Los últimos cuatro espacios en el Marcador de Viaje temporal valen 12/14/16/20 PV cada uno. Puedes colocar Anomalías en cualquier espacio de Edificio vacío de tu Tablero de Jugador.



CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Dávid Turczi

con

Viktor Peter (Diseñador y Desarrollo del Juego)

y

Richard Amann (Desarrollo del Juego y Dirección Creativa)

ILUSTRACIONES

Villó Farkas (Dirección Artística, Diseño Gráfico)

Lacza Fejes (Ilustraciones del Tablero, Conceptos de los Exotrajés, Ilustraciones de la Cartas)

János Kiss (Ilustraciones de la Cartas)

Márton Gyula Kiss (Ilustraciones de la Cartas)

László Szabados (Ilustraciones de la Cartas)

Péter Meszlényi (Conceptos de los Líderes)

Laslo Forgach (Diseño 3D)

Inngraphic (Conceptos de las Capitales de los Caminos)

REGLAMENTO

Escrito por

Viktor Péter

Dávid Turczi

Editado por

Villó Farkas

Juci Szakacs

Revisión

Lutz Pietschker

Lars Frauenrath

Fabien Allois

Jesús Sánchez López

César Quijano Vaquera

...e innumerables mecenas

PLAYTESTERS

Róbert Ámann, Anton Bendarjevskiy, Jesus Bracamonte, Péter Csaba, Péter Csuka, Benedek Farkas, Róbert Fazakas, Tom Francis, Géza Gálós, 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

...y muchos más en Gran Bretaña y Hungría.

Casi **100 miembros de nuestro grupo de pruebas de P&P** en Slack, con especial agradecimiento a Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum y Steven Scotherns

Todos del **Board Game Café** y **Anduril's Flame Club**, and los pioneros que jugaron la versión en Tabletopia y nos dieron excelentes comentarios.

AGRADECIMIENTOS DEL DISEÑADOR

Dávid quiere dedicar este juego a **Wai-ye**, quien le mostró el camino a la armonía.

Gracias en especial a **Katy y James Faulkner**, quienes han estado jugando cada vez mejores versiones de este juego durante casi tres años: al empezar, era bastante injugable, pero siguieron adelante.

Gracias a **Mihály Vincze** por darme la inspiración para convertirme en diseñador de juegos de mesa, y por darme una lluvia de ideas acerca de un potencial juego de viajes en el tiempo; y gracias a **Kate Nimmerfroh** por ayudarme incluso cuando no tenía que hacerlo.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

4469 increíbles mecenas en por asegurar el futuro de Anachrony,

Richard Ham de Rahdo Runs Through, **Ryan LaFlamme** de Cardboard Republic, **Tony Mastrangeli** de Board Game Quest y **Péter Csuka** de Dice & Sorcery por las excelentes reseñas,

Benoit Guillet por congrega a más de 100 mecenas franceses,

Rebecca y Sven Stratmann por congrega a más de 100 mecenas alemanes,

Herbert Szekely por ser nuestro embajador en EEUU,

Péter Csaba de Dropby Digital por crear el mundo digital de Anachrony,

Viktor Csete por los prototipos de alta calidad y el diseño de los troqueles,

Alex Li por diseñar el Superproyecto del Plan Definitivo,

Scott Dillon por diseñar la carta de aventura del Hacedor del Tiempo (contenido del Pack del Comandante de Exotrajés),

¡GRACIAS A TODOS!

¡HAY MÁS PARA ANACHRONY!

Visita mindclashgames.com y lleva tu partida al siguiente nivel con el Pack del Comandante de Exotrajés. Esta expansión incluye 30 miniaturas de Exotraje de gran tamaño y detalle, y dos módulos de Juego totalmente nuevos para Anachrony.



Copyright, 2017, Mindclash Games and its affiliates. Anachrony, the Anachrony logo, Mindclash Games, Mindclash Games logo are all trademarks of GMH Games. 2017. All rights reserved to their respective owners.

Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown.

This product is not a toy. Not intended for use of persons 15 years of age or younger.

Mindclash Games is located at 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA , 92620 and can be contacted at info@mindclashgames.com.



REFERENCIA DE ICONOGRAFÍA

Trabajadores

-  Científico
-  Administrador
-  Ingeniero
-  Genio
-  Trabajador (cualquiera)
-  Trabajador Activo
-  Trabajador Cansado
-  Pierde un Trabajador
-  El Trabajador sigue Motivado al recogerse
-  El Trabajador muere al recogerse

Recursos

-  Titanio
-  Oro
-  Uranio
-  Neutronium
-  Titanio, Oro o Uranio
-  Agua
-  Núcleo de Energía

Edificios

-  Central Eléctrica
-  Fábrica
-  Soporte Vital
-  Laboratorio
-  Cualquier Edificio
-  Superproyecto

Acciones

-  Extraer Recurso
-  Construir
-  Reclutar
-  Investigar
-  Purificar Agua
-  Comerciar con Nómadas
-  Experimento
-  Consejo Mundial
-  Suministro/Forzar Trabajadores
-  Evacuación

-  Paradoja
-  Anomalía
-  Descubrimiento
-  Punto de Victoria
-  Fija un Dado
-  Tira un dado
-  Impacto (indica Efectos tras el Impacto)
-  Avanza el Marcador de Viaje Temporal
-  Gana Moral
-  Pierde Moral
-  Efecto de una sola vez
-  Primer Jugador
-  Atención
- Cualquier

-  Paga/Pierde
-  Exotraje
-  Recuperar Loseta de Deformación (fijando el Foco)
-  Recuperar Loseta de Deformación (sin fijar el Foco)
-  Fijar el Foco
-  Número de Fase del Juego
-  Condición de Fin de Partida
-  Chronobot
-  Módulo del Día del Juicio
-  Bono de Reclutamiento
-  Hexágono No Disponible
-  Espacios de Construcción
-  Jugador (en cuatro colores)
-  Todos los Jugadores
-  Condición
-  No Disponible
-  Intercambio
-  Sólo Exotrajes



MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com