



ANACHRONY

LIVRO DE REGRAS



LISTA DE COMPONENTES



1x Tabuleiro Principal



4x1 Tabuleiros de Jogador

Trabalhadores



- 25x Cientista
- 25x Engenheiro
- 15x Administrador
- 15x Gênio

Recursos (cubos/fichas)



- 15x Neutrônio (roxo)
- 20x Ouro (amarelo)
- 20x Urânio (verde)
- 25x Titânio (cinza)



24x Núcleos de Energia



66x Fichas de Pontos de Vitória
(30x 5 VPs e 35x 1 VPs, 1x -3 VPs)

Água



- 20x Peças de "1 Água" (azul claro)
- 10x Peças de "5 Águas" (azul escuro)

IMPORTANTE: No caso improvável de que esgote a reserva de Água ou de um tipo de Recurso / Trabalhador, considere-os indisponíveis até que a reserva seja reabastecida. Se um Recurso ou Trabalhador indisponível deveria ser posto no tabuleiro, deixe seu espaço vazio.

Materiais dos Jogadores



4x1 Tabuleiros de Caminho



4x6 Marcadores de Exotrajes



4x1 Cartas de Referência



4x2 Cartas de Líder



4x1 Bandeira de Primeiro jogador com suporte de plástico



4x2 Marcadores (viagem no tempo e moral)



4x8 Marcadores de Caminho



4x9 Fichas de Dobra
(3x Trabalhadores, 4x Recursos, 1x "2 Águas", 1x Exotraje energizado)



4x15 Peças de Construção
(Usinas, Fábricas, Suportes, Laboratórios)



11x Cartas de Recrutadas
11x Cartas de Minérios



12x Peças de Linha Temporal **1x** Peça de Impacto



18x Peças de Superprojeto



2x Dados de Pesquisa **1x** Dado de Paradoxo



1x Peça da Ação Evacuar



12x Peças de Anomalia



3x15 Peças de Descoberta



15x Peças de Capital Desmoronada



9x Peças de
"Espaço Indisponível"



8x Cartas de Condições
de Fim de Jogo



16x Cartas de Bens Iniciais



1x Tabela de Pontuação



16x Fichas de Paradoxo

COMPONENTES DO MÓDULO "JUÍZO FINAL"

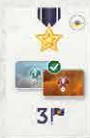


1x Tabuleiro de Juízo Final

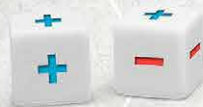


10x Experimentos Nível 1

10x Experimentos Nível 2



1x Cartas de Condição
de Fim de Jogo



2x Dados de Trajetória



1x Marcador para "Salva a Terra"

1x Marcador para "Selar Destino"

COMPONENTES DO CHRONOBOT



1x Tabuleiro do Chronobot



1x Bandeira do Chronobot



6x Marcadores de Extrajete



8x Fichas de Dobra
do Chronobot



6x Fichas do Chronobot



1x Dado do Chronobot

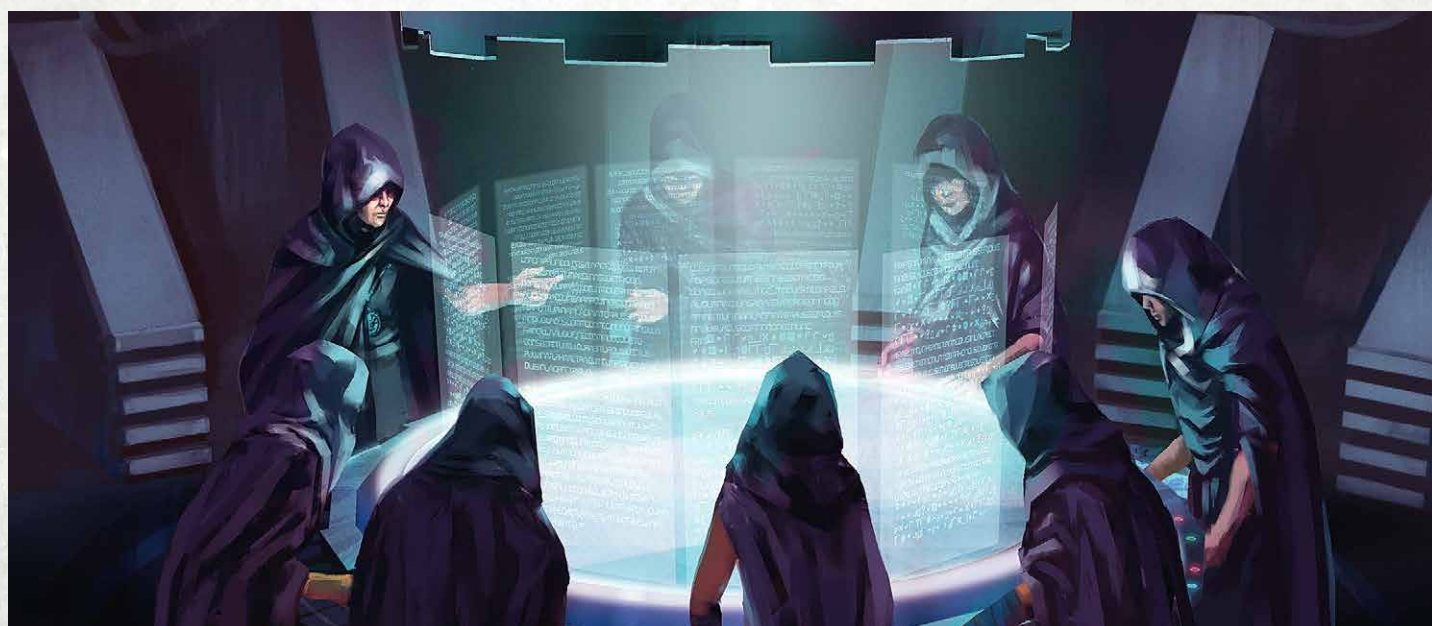


A HISTÓRIA ATÉ AGORA

O mundo mudou. Este é o século XXVI e a Nova Terra recupera-se lentamente do Dia da Purgação: o dia em que uma misteriosa e catastrófica explosão sacudiu o planeta inteiro. A maioria da população foi exterminada e grande parte da superfície tornou-se inabitável. Ninguém entendeu o que realmente causou o apocalipse — a única coisa que os sobreviventes poderiam fazer era procurar abrigo até que a poeira baixesse.

Os remanescentes da humanidade organizaram quatro ideologias radicalmente diferentes, chamadas Caminhos: o pacífico Caminho da Harmonia, vivendo em um dos poucos berços da natureza cercados por flora e fauna; o inflexível Caminho da Dominação, cruzando os oceanos em seu navio gigantesco transformado numa metrópole flutuante; o astuto Caminho do Progresso, vigiando a Terra por sobre sua cidade nos céus; e o devotado Caminho da Salvação, habitando enormes câmaras e galerias subterrâneas. Seguidores dos quatro Caminhos vivem numa paz frágil, mas em quase completo isolamento. Seu único local de encontro é a Capital, a última cidade independente da Terra, liderada por um órgão regulador global: o Conselho Mundial.

Muitos anos depois, exploradores descobriram um veio rico em uma substância desconhecida, no desolado Marco Zero do Dia da Purgação. O durável e leve Neutrônio, assim nomeado por eles, era um excelente material para construção. Para comemorar o 300º aniversário do dia apocalíptico, o Conselho Mundial iniciou a construção de cinco Monumentos feitos inteiramente de Neutrônio,



representando os quatro Caminhos e a Capital Mundial. Quando a celebração começou, as delegações dos quatro Caminhos testemunharam o evento mais marcante para a humanidade desde a Purgação.

Fendas Temporais do futuro abriram-se nos Monumentos, revelando o verdadeiro poder do misterioso Neutrônio: quando exposto à energia, torna-se capaz de abrir buracos de minhoca através do tempo. A conexão com o futuro possibilitou à humanidade prosperidade e crescimento sem precedentes, mas também levou a uma realização sombria: a Purgação foi o resultado da primeira Fenda Temporal. A energia devastadora do futuro impacto de um asteroide foi transferida de volta no tempo devido a enorme quantidade de Neutrônio que formava o asteroide. Este impacto agora é iminente, ameaçando devastar não somente o passado, mas o futuro também.

Com os recursos do presente e do futuro a sua disposição, cada Caminho tentará de tudo para se preparar para o impacto que se aproxima — e dominar o futuro da Humanidade como o verdadeiro Caminho.

Descubra mais sobre a história de Anachrony e dos Caminhos em anachronyboardgame.com!

PREPARAÇÃO GERAL

1. Coloque o Tabuleiro Principal no centro da mesa. Se estiver jogando com 2 ou 3 jogadores, use o lado com apenas dois espaços Hexagonais para Pesquisar, Recrutar e Construir.
2. Coloque os dois dados de Pesquisa nos espaços indicados no tabuleiro.
3. Coloque a peça da Ação Evacuar em seu espaço no tabuleiro, com o lado A (intacto) para cima.
4. Embaralhe as 11 cartas de Recrutas e Minérios e forme dois baralhos virados para baixo. Coloque-os ao lado do tabuleiro.
5. Separe as construções em quatro pilhas divididas por tipo (Usinas de Energia, Fábricas, Suportes e Laboratórios) e embaralhe cada pilha separadamente. Estas serão as pilhas primárias. Coloque-as viradas para cima, ao lado do tabuleiro principal. A construção no topo de cada pilha estará disponível para Construir durante o jogo.
6. Coloque as Anomalias numa pilha virada para cima. Coloque o dado e as fichas de Paradoxo ao lado das Anomalias.
7. Coloque todos os Recursos na parte superior direita do tabuleiro e todas as Águas na parte esquerda. Coloque todos os Trabalhadores, Núcleos de Energia e Descobertas próximos do tabuleiro, do lado oposto às construções. Coloque os Pontos de Vitória num lugar acessível.
8. Arrume as peças de Linha Temporal numa linha reta da esquerda para a direita, abaixo do tabuleiro. Esta será a Linha Temporal. Coloque a peça de Impacto entre a quarta e a quinta peças da Linha Temporal.
9. Embaralhe todos os Superprojetos e, aleatoriamente, coloque um sobre cada uma das sete peças da Linha Temporal. O primeiro (mais a esquerda) Superprojeto deve ficar virado para cima, os outros para baixo. Não coloque um Superprojeto sobre a peça de Impacto. Devolva os outros Superprojetos para a caixa.
10. Coloque um marcador de cada jogador na primeira peça de Linha Temporal. Estes serão seus marcadores de Foco.
11. Devolva a carta "Mais Experimentos Completos" para a caixa (ela só é usada no módulo Juízo Final), então escolha aleatoriamente 5 cartas de Condição de Fim de Jogo e coloque-as, viradas para cima, sobre o tabuleiro principal.



MONTAGEM DOS JOGADORES

- Cada jogador escolhe um Caminho e recebe seu respectivo tabuleiro de Jogador. Os jogadores podem escolher o lado A ou o B - todos os jogadores devem usar o mesmo lado. Dê a cada um os componentes da cor correspondente (6 Exotrajés, 9 fichas de Dobra, 10 marcadores de Caminho e os marcadores de Moral e Viagem no Tempo).
- Dê a cada jogador o tabuleiro de Caminho do Caminho escolhido, escolha aleatoriamente o lado que usará. Cada lado tem uma condição de Evacuação diferente, que vale pontos quando o jogador faz a Ação Evacuar.
- Dê os Recursos, Água, Núcleos de Energia e qualquer outra coisa indicada no tabuleiro de Caminho. O Caminho do Progresso recebe sua primeira Descoberta aleatoriamente. Deixe os Trabalhadores iniciais na coluna Ativa (a não ser que esteja descrito o contrário) e coloque os marcadores de Moral e Viagem no Tempo nos locais indicados.
- Cada jogador deve escolher uma das cartas de Líder de seu Caminho. Deixe o Líder escolhido no lugar indicado no tabuleiro de Caminho.
- Dê a cada um sua Bandeira (com o suporte de plástico) e deixe-as visíveis. O jogador que teve um "déjà vu" mais recentemente é o Primeiro Jogador: coloque sua Bandeira no local indicado ao lado as Ações do Conselho Mundial. Finalmente, os jogadores recebem, em sentido horário, começando pelo Primeiro Jogador, 0/1/1/2 Águas.



RESUMO DO JOGO

Em Anachrony, você é o Líder de um dos Caminhos da Nova Terra: Harmonia, Dominação, Progresso e Salvação.

Seu objetivo final é preparar-se para um impacto de asteróide iminente, proteger o futuro de seu povo e superar os outros três Caminhos como a ideologia dominante que moldará o futuro da humanidade.

O jogo dura sete rodadas, chamadas Eras, simbolizando vários anos. Após a quarta Era, o impacto do asteróide ocorre, mudando como as últimas três Eras são jogadas e iniciando a contagem regressiva para o fim do jogo.

Anachrony gira em torno de três conceitos: energizar e usar Exotrajés, realizar ações com Trabalhadores e usar Viagens

no Tempo. Nesta seção, damos um pequeno resumo destes conceitos - detalhes de como jogar aparecem nos capítulos subsequentes.



Exotrajes: No início de cada Era, cada jogador pode energizar até 6 Exotrajes. Isso pode custar Núcles de Energia. O número de Exotrajes determina quantas Ações você poderá fazer no tabuleiro (eles protegem seus Trabalhadores enquanto se aventuram fora da segurança da Capital de seu Caminho).



Ações com Trabalhadores: A fase de Ações é o coração de cada Era, quando os jogadores alternam-se fazendo ações com seus Trabalhadores. Um Trabalhador pode ser usado sozinho (no Tabuleiro de Jogador) ou com um Exotraje (no Tabuleiro Principal). Normalmente, um Trabalhador utilizado nesta fase, ficará exausto no final da Era.



Viagem no Tempo: Graças às Fendas Temporais, a humanidade pode usar Viagens no Tempo para seu progresso: no início de cada Era, na fase de Dobra, é possível pedir recursos e mão-de-obra do futuro – isto é simbolizado pela ficha de Dobra colocada na Linha Temporal. Depois, no entanto, estes bens devem ser enviados de volta e fechar o ciclo – isso é feito com Usinas de Força que melhoram sua Fenda Temporal e movem seu Foco para uma Era passada. Quanto mais demorar para enviar os bens de volta, maior a chance de que causem um Paradoxo temporal, ou até Anomalias.



Ficha de Dobra Usina de Força



Paradoxo Anomalia



Peça de Linha Temporal

O jogo acaba com a contagem dos Pontos de Vitória após o colapso da Capital Mundial devido ao impacto do asteroide. Existem alguns modos de ganhar Pontos de Vitória, os mais importantes são: fazendo Construções e Superprojetos, fazendo Descobertas científicas, usando Viagem no Tempo, mantendo uma Moral alta e evacuando a Capital Mundial em colapso.

RODADA DE JOGO – UMA ERA

Cada Era contém as seguintes fases, nesta ordem:

- 1 Fase de Preparação** – Revele o Superprojeto sobre a próxima peça de Linha Temporal, revele uma nova construção e preencha a reserva de Trabalhadores e Recursos disponíveis nesta Era.
- 2 Fase de Paradoxo** – Jogadores que distorcerem demais a Linha Temporal com Dobras, devem rolar por Paradoxos. Esta fase é pulada na primeira Era.
- 3 Fase de Energizar** – Jogadores podem energizar seus Exotrajes, permitindo que seus Trabalhadores realizem Ações no Tabuleiro Principal.
- 4 Fase de Dobra** – Jogadores podem colocar fichas de Dobra na Linha Temporal atual para trazer bens do futuro para o presente.
- 5 Fase de Ações** – Jogadores revsam-se realizando Ações em seus Tabuleiros ou no Tabuleiro Principal, até que todos passem.
- 6 Fase de Limpeza** – Recupere Exotrajes e Trabalhadores dos espaços de Ação, cheque pelo impacto ou fim do jogo e mova todos os Focos para a próxima Era.

1 FASE DE PREPARAÇÃO

Revele o Superprojeto: Vire o Superprojeto sobre a próxima peça de Linha Temporal (i.e. a peça a direita da atual)

Exemplo:



Mude a oferta de Construções: Coloque ao lado a construção do topo de cada pilha primária, formando uma pilha secundária, virada para cima (nas quatro pilhas).

Se já houver construções na pilha secundária, coloque a nova construção sobre elas, cobrindo a antiga.

Example:



A construção do topo de cada pilha primária e secundária estão disponíveis para Construir durante a Fase de Ações.

Exemplo:
Determine Trabalhadores disponíveis



Determine Trabalhadores disponíveis: Remova os Trabalhadores restantes na Ação Recrutar. Compre a carta do topo do baralho de Recrutas e coloque os quatro Trabalhadores indicados nos respectivos espaços da Ação Recrutar no tabuleiro. Trabalhadores do mesmo tipo são deixados um sobre o outro.

Determine Recursos disponíveis: Remova os Recursos restantes na Ação Minerar. Compre a carta do topo do baralho de Minérios e coloque os cinco Recursos indicados nos espaços da Ação Minerar. Finalmente, coloque um Urânio, um Ouro e um Titânio nos respectivos espaços à direita dos espaços hexagonais de Minerar.

IMPORTANTE: Após o Impacto, ignore o Recursos indicado no topo da carta e, ao invés, sempre coloque um Neutrônio no primeiro espaço.

Exemplo:
Determine Recursos disponíveis



2 FASE DE PARADOXO

NOTA: A fase de Paradoxo só é relevante da segunda Era em diante. Durante a leitura ou ensino das regras, nos recomendamos explicar esta fase depois que todos estejam familiarizados com os conceitos de Dobra (Fase 4) e Viagem no Tempo.

Rolagens de Paradoxo

Começando pela esquerda, cheque todas as Linhas Temporais com ao menos uma ficha de Dobra. Para cada peça, o jogador com mais fichas de Dobra sobre ela deve rolar o dado de Paradoxo uma vez e receber o número de fichas de Paradoxo indicado (0, 1 ou 2). Se houver um empate pelo maior número de fichas de Dobra, todos os jogadores empatados rolam o dado.

Anomalias

Anomalias são estranhas e perigosas falhas temporais que cobrem espaços para construções mas não contam como construções. Cada Anomalia em seu tabuleiro no final do jogo vale -3 Pontos de Vitória.

Exemplo:
Fase de Paradoxo

Checando a ordem



Um jogador, ao receber a terceira ficha de Paradoxo (por qualquer efeito) é afetado por uma Anomalia e:

- Deve parar de rolar por Paradoxos (se ainda precisava).
- Deve devolver todas as suas fichas de Paradoxo para a reserva (mesmo se tinha mais de 3 fichas).
- Pode escolher recuperar uma de suas fichas de Dobra de qualquer Linha Temporal (apenas depois de todos os jogadores rolarem por Paradoxo).
- Deve pegar uma peça de Anomalia e colocá-la no espaço disponível mais a esquerda em seu tabuleiro de Jogador (pode escolher se as linhas empatarem).

Cada peça de Anomalia no tabuleiro do Jogador ao final do jogo vale -3 Pontos de Vitória.

NOTA: Se todos estiverem de acordo, os jogadores podem decidir não usar o dado de Paradoxo e sempre ganhar 1 Paradoxo ao invés de rolar o dado.

Exemplo:



NOTA: Se não houver espaços de construção disponíveis o jogador deve colocar a Anomalia sobre uma de suas construções. A construção não pode ser usada até que a Anomalia seja retirada.

NOTA: Algumas habilidades no jogo podem aumentar o limite de Paradoxos para mais de três.

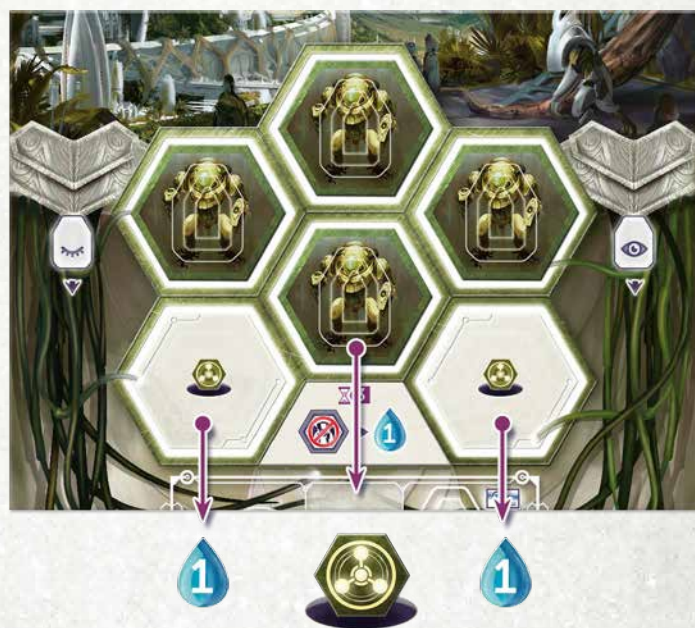
3 FASE DE ENERGIZAR

Nesta fase, os jogadores podem energizar os Exotrajés de seu Caminho, que ajudaram seus Trabalhadores a sobreviver às difíceis condições da Nova Terra, enquanto realizam ações no tabuleiro Principal.

Em sentido horário, começando com o Primeiro Jogador, cada jogador:

1. **Coloca até 6 de seus Exotrajés** nos espaços Hexagonais no tabuleiro de Jogador (um Exotraje por espaço), pagando 1 Núcleo de Energia para cada um colocado nos três espaços de baixo.
2. E então recebe **1 Água para cada espaço deixado vazio**.

Exemplo:



NOTA: Para acelerar o jogo, os jogadores podem concordar em energizar seus Exotrajés simultaneamente, ao invés de em ordem.

NOTA: Após o Impacto (veja "Impacto" na Pág. 14), dois dos três espaços Hexagonais de cima ficarão ocupados. Nenhum Exotraje poderá ser posto nestes espaços e eles não produzirão Água.

4 FASE DE DOBRA

Graças ao Neutrônio trazido à Terra pelo cataclisma original, Viagens no Tempo são possíveis. Assim, a cada Era, os jogadores podem decidir receber algo do futuro. A decisão é a única coisa necessária; o bem desejado aparece imediatamente. Mas não vem de graça - alguns Eras depois será a vez dos jogadores de cumprir o desejo de seu próprio passado e enviar os bens de volta, ou arriscar criar buracos no contínuo do espaço-tempo.

Cada jogador esconde de **0 a 2 fichas de Dobra** em sua mão (esconda as outras fichas também!). Todos revelam juntos e colocam as fichas na Linha Temporal atual (a ordem não importa). Na ordem de jogo, cada Jogador recebe imediatamente os bens representados nas fichas de Dobra que escolheu. As fichas usadas podem ser recuperadas depois (veja "Usinas de Força: Viagem no Tempo e Foco" na Pág. 16) e usadas de novo.

Exemplo:



1. Bens recebidos por Dobra são pegos da reserva.
2. Cada Trabalhador custa 1 Água para ser recebido (enviar pessoas por uma Fenda Temporal causam muita distorção), ou então não é possível escolher essa ficha de Dobra. Contudo, pagar com Água recebida do futuro também é possível. Os Trabalhadores são colocados na coluna Ativa.
3. Exotrajés recebidos são colocados em um dos espaços Hexagonais no tabuleiro de Jogador, mesmo num espaço com a ficha de Espaço Indisponível.

5 FASE DE AÇÕES

Esta é a principal fase do jogo. Acontece diversas rodadas em sentido horário, começando com o Primeiro Jogador. Em sua vez, um jogador pode fazer quantas Ações Livres quiser e então fazer uma das seguintes opções::

1. **Colocar um Trabalhador** em qualquer espaço de Trabalhador vazio em seu tabuleiro (Construções, Superprojetos e Anomalias) e fazer esta ação.
2. **Colocar um Trabalhador com Exotraje** num espaço Hexagonal simples ou múltiplo no tabuleiro principal.
3. **Passar**, não podendo fazer mais ações nesta Era.

Quando todos passarem, siga para a fase de Limpeza.

Exemplo:



IMPORTANTE: Ações Livres

Cada Ação Livre pode ser feita uma vez por Era, durante quaisquer de seus turnos. Quando usada, cubra o espaço da Ação com um marcador de Caminho para lembrar que esta já foi usada. Usar uma Ação Livre não termina o turno - o jogador ainda pode colocar uma Trabalhador (ou passar). Se os marcadores de Caminho acabarem, o jogador não pode mais fazer Ações Livres nesta Era.

Exemplo:

Ações Livres normalmente aparecem em construções e Superprojetos, mas Forçar Trabalhadores e algumas Habilidades de Líderes são Ações Livres também.



6 FASE DE LIMPEZA

A) RECUPERAR TRABALHADORES

Recupere todos os trabalhadores de todos os Exotrajés no tabuleiro Principal e os trabalhadores nos espaços da tabuleiro de Jogador. Se a Ação era Motivada, coloque o Trabalhador de volta na **coluna Ativa** (à direita da Ação Suprir); caso contrário, coloque-os na **coluna Exausta** (à esquerda da Ação Suprir).



Coluna Exausta

Coluna Ativa

Recupere todos os Exotrajés vazios no tabuleiro Principal e deixe-os disponíveis ao jogador (NÃO coloque-os nos Hexágonos do tabuleiro de Jogador - é preciso energizá-los novamente). Se sobraram Exotrajés nos Hexágonos do tabuleiro de Jogador, retire-os de lá e junte com os demais.

IMPORTANTE: Após o Impacto, quando recuperar um Exotraje de uma ação com uma peça de Capital Desmoronando, vire-a para seu lado Indisponível.

Finalmente, todos os jogadores recuperam seus marcadores de Caminho dos espaços de Ações Livres.

B) CHECAR O IMPACTO

Se a Linha Temporal atual estiver logo antes da peça de Impacto, o Impacto acontece. Continue pelas regras de Impacto (Pág. 18) e então volte para cá.

NOTA: No jogo básico, o Impacto sempre acontecer após a quarta Era.

C) CHECAR O FIM DO JOGO

Se qualquer das condições abaixo ocorrer, o jogo termina imediatamente. Continue pelas regras de "Fim de Jogo" (Pág. 19) para a pontuação final (e pule o item D).

- A infraestrutura da Capital colapsou: Todos as Ações com peças de Capital Desmoronando foram viradas para o lado Indisponível.
- Esta foi a 7ª Era.

D) PRÓXIMA ERA

Avance os marcadores de Foco dos jogadores para a direita na Linha Temporal (mais detalhes em "Usinas de Força: Viagem no Tempo e Foco", Pág. 16). Cada Era inicia com aquela peça de Linha Temporal em Foco para todos os jogadores. O Primeiro Jogador ainda será o último a utilizar Ação do Conselho Mundial.

AÇÕES

TRABALHADORES E ESPAÇOS DE AÇÃO

Existem quatro tipos diferentes de Trabalhadores: Engenheiros, Cientistas, Administradores e Gênios. Trabalhadores são usados para realizar Ações, tanto no tabuleiro central (com Exotrajés), quanto nos tabuleiros de jogador. Alguns tipos de Trabalhadores se sobressaem em certas ações, mas são incapazes de realizar outras.



Gênio

AGE COMO



Cientista



Engenheiro



Administrador

QUANDO REALIZAR AÇÕES

Gênios são Trabalhadores especiais que podem ser usados como qualquer tipo de Trabalhador.

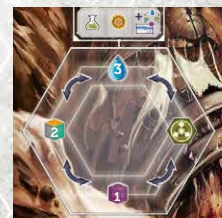
IMPORTANTE: Gênios NÃO podem ser usados para pagar custos de Trabalhadores específicos, ou recuperar fichas de Dobra através da Viagem no Tempo.

O Trabalhador é considerado Ativo quando estiver na coluna Ativa no tabuleiro de Jogador (ao invés de estar ocupado numa ação, ou na coluna Exausta). Apenas Trabalhadores Ativos podem ser usados para realizar Ações ou enviados em Viagens no Tempo para recuperar fichas de Dobra. Contudo, Trabalhadores Exaustos podem ser usados para pagar custos (normalmente em Superprojetos).

Exemplo:



Exemplo:



3. **Espaços de Trabalhador:** Nos tabuleiros de jogador (inclusive em construções, Superprojetos e Anomalias), as ações só podem ser usadas uma vez por Era. Não são necessários Exotrajés para estas ações.

Exemplo: *Espaços de Trabalhador*



Alguns espaços de Ações têm características especiais, como:

- Ter restrições de Trabalhadores - Apenas Trabalhadores de determinado tipo (ou Gênios) podem ser colocados lá.
- Dar benefícios adicionais a um tipo específico de Trabalhador (ou Gênio).
- Ter custos (Água ou Recursos) associados - Estes bens devem ser gastos no momento de colocar um Trabalhador lá.
- Manter Trabalhadores "Motivados" - Trabalhadores nestes espaços são colocados na coluna Ativa durante a fase de Recuperar Trabalhadores.

As regras detalhadas e restrições de Trabalhadores em cada Ação são descritas nos capítulos subsequentes.

— AÇÕES DO TABULEIRO PRINCIPAL —

Ações da Capital: Construir, Recrutar e Pesquisar são Ações da Capital. Após o Impacto, peças de Capital Desmoronando cobrirão os espaços de Ações da Capital, trazendo efeitos melhorados, mas ainda com as mesmas restrições e benefícios para Trabalhadores (veja "Impacto" para detalhes, pág. 18). Apenas Ações da Capital podem ser copiadas com a Ação do Conselho Mundial (a seguir).

Cada Ação da Capital tem 3 Hexágonos simples:

1. Espaço de Cima - sem modificadores.
2. Espaço do Meio - deve pagar 1 Água.
3. Espaço de Baixo - deve pagar 2 Águas (disponível apenas com 4 jogadores).



CONSTRUIR

Ação Padrão: Escolha uma das duas opções a seguir:

1. Pegue uma construção virada para cima do topo de qualquer das 8 pilhas de construções (pilhas primária e secundária de cada tipo) e então coloque-a no espaço mais à esquerda da linha em seu tabuleiro de Jogador, pagando o custo indicado no espaço.
 - Se não houver espaço vazio para um tipo de construção você não pode mais construir construções deste tipo.
 - Se a construção for pega de uma pilha primária, a construção de baixo torna-se disponível.
 - Se a construção for pega de uma pilha secundária, se houver uma construção embaixo, ela torna-se disponível (novamente).

Exemplo:



2. Construa o Superprojeto em Foco (i.e. o que está sobre a Linha Temporal onde seu marcador de Foco estiver). Por padrão, o Foco fica na Linha Temporal atual, mas pode ser movido com a Viagem no Tempo. Coloque o Superprojeto nos dois espaços adjacentes mais à esquerda disponíveis em seu tabuleiro de Jogador (você pode escolher em qual linha, se mais de uma empatar). Ignore o valor dos espaços, pague apenas os custos indicados no próprio Superprojeto (incluindo Descobertas). Se houver um Trabalhador como custo, podem ser usados Trabalhadores da coluna Ativa ou Exausta como pagamento.

Exemplo:



Características Especiais

- Não pode ser ativada por um Administrador.
- Se um Engenheiro ativá-la, subtraia 1 Titânio do custo total da Ação.



RECRUTAR

Ação Padrão: Escolha um Trabalhador disponível na oferta coloque-o na coluna Ativa de seu tabuleiro de Jogador. Você também recebe um bônus de acordo com o tipo escolhido:

- Cientista: 2 Águas.
- Engenheiro: 1 Núcleo de Energia.
- Administrador: 1 Ponto de Vitória.
- Gênio: Qualquer um dos bônus acima.



Características Especiais

- Não pode ser ativada por um Cientista.
- Se um Engenheiro ativá-la, você não pode recrutar um Gênio (apenas Cientistas, Engenheiros ou Administradores).



PESQUISAR

Ação Padrão: Escolha a face de um dos dados de Pesquisa (forma ou ícone) e role o outro. Pegue a peça de Descoberta com a forma e ícone mostrados. A "?" permite escolher qualquer ícone. Você não pode escolher a face de "?" de um dado e rolar o outro.



Dado de Forma



Dado Viagem no Guerra Genética Tecnologia Sociedade
de ícone Tempo

Exemplo:



NOTA: No caso de não haver uma Descoberta disponível, escolha um dos dados e errele-o.

Características Especiais

- Só pode ser ativada por um Cientista.



CONSELHO MUNDIAL

Você pode escolher uma Ação da Capital (Construir, Recrutar ou Pesquisar) que não possua mais espaços disponíveis e realizar a Ação Padrão relacionada.

As restrições e benefícios da Ação da Capital copiada afetam o Trabalhador colocado no Conselho Mundial, mas não as características do espaço (e.g. custos de Água nos Hexágonos ou bônus de Capital Desmoronando).

Exemplo:



NOTA: Para tornar-se o Primeiro Jogador, você pode colocar um Trabalhador no espaço esquerdo do Conselho Mundial, mesmo que ainda existam espaços disponíveis nas Ações da Capital. Neste caso, você vira o Primeiro Jogador, mas não realiza a Ação.

Características Especiais

- As restrições e/ou bônus para Trabalhadores são os mesmos da Ação da Capital copiada.

Conselho Mundial tem 2 Hexágonos de Ação:

- Hexágono esquerdo – você deve pagar 2 Águas para tornar-se o Primeiro Jogador (troque a bandeira de jogador que estava lá pela sua).
- Hexágono Direito – você deve pagar 1 Água.

Exemplo:



IMPORTANTE: Após o Impacto, as Ações padrão da Capital ainda podem ser copiadas pelo Conselho Mundial. Neste momento uma Ação da Capital pode ser copiada se estiver ocupada por Extrajes ou fechada por uma peça de Espaço Indisponível.



MINERAR

Pegue 1 Recurso disponível na Mina, a sua escolha.

Características Especiais

- Se um Engenheiro ativá-la, ele continua Motivado.

Minerar tem 3 Hexágonos de Ação:

- Hexágono de cima – pegue um Urânio, além do Recurso escolhido.
- Hexágono do meio – pegue um Ouro, além do Recurso escolhido.
- Hexágono de baixo – pegue um Titânio, além do Recurso escolhido.

Exemplo:



PURIFICAR ÁGUA



Pegue 3 Águas da reserva.

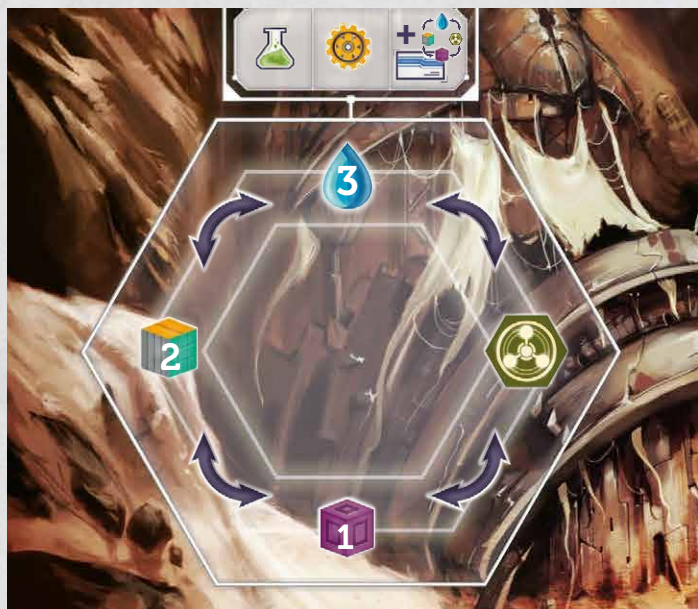
Características Especiais

- Se um Cientista ativá-la, pegue 1 Água adicional.

Purificar Água possui um Hexágono múltiplo, onde vários Trabalhadores podem ir.



TROCAR COM NÔMADES



Você pode escolher uma das seguintes trocas:

- Troque 3 Águas por 1 Núcleo de Energia; ou vice-versa.
- Troque 1 Núcleo de Energia por 1 Neutrônio; ou vice-versa.
- Troque 1 Neutrônio por 2 outros minérios (Titânio, Urânio ou Ouro); ou vice-versa.
- Troque 2 minérios (Titânio, Urânio ou Ouro) por 3 Águas; ou vice-versa.

Características Especiais

- Se um Administrador ativá-la, você pode escolher uma das opções acima duas vezes seguidas.

Trocar com Nômades possui um Hexágono múltiplo, onde vários Trabalhadores podem ir.



EVACUAR

Esta Ação só fica disponível após o Impacto. Ela só pode ser realizada uma vez por cada jogador, e apenas se eles alcançarem as condições descritas em seus tabuleiros de Caminho.

Coloque um de seus marcadores de Caminho no primeiro

espaço numerado vazio e receba os Pontos de Vitória especificados no seu tabuleiro de Caminho, abaixo das condições de Evacuação. Se você colocou seu marcador de Caminho no espaço com a ficha de -3 Pontos de Vitória, você recebe 3 Pontos de Vitória a menos pela Evacuação (o mínimo é 0).



O tabuleiro de Caminho também descreve um bem específico e um valor de Pontos de Vitória relacionados. Você recebe pontos de Vitória adicionais baseado na quantidade deste bem que possuir no momento de Evacuar. Após pontuar, você mantém estes bens, não é necessário gastá-los.

Características Especiais

- A Ação de Evacuar pode ser feita por qualquer Trabalhador.

Evacuar possui um Hexágono múltiplo, onde vários Trabalhadores podem ir, mas cada jogador só pode fazer esta Ação uma vez por jogo.



— AÇÕES NOS TABULEIROS DE JOGADOR —

Todos os espaços no tabuleiro de Jogador são ações de Trabalhadores ou Ações Livres — Exotrajes não são necessários para ativar estas ações.



SUPRIR

A Ação Suprir está em todos os tabuleiros de Jogador, entre as colunas Ativa e Exausta. Gaste uma quantidade de Água igual ao número impresso abaixo da sua posição na Trilha de Moral (1), então mova todos os Trabalhadores da coluna Exausta para a Ativa (prontos para ser usados nas Ações seguintes ainda nesta Era). Finalmente, avance uma posição na Trilha de Moral (para a direita). Se já estiver no máximo da Trilha de Moral, você recebe o número de PV indicado no final da Trilha de Moral ao invés de avançar uma posição.

Exemplo:



Características Especiais

- Se um Administrador ativá-la, ele continua Motivado.



FORÇAR TRABALHADORES

A Ação Forçar Trabalhadores está em todos os tabuleiros de Jogador, entre as colunas Ativa e Exausta. Forçar Trabalhadores é uma Ação Livre, e não exige Trabalhadores. Coloque um de seus marcadores de Caminho no espaço (1), e mova todos os Trabalhadores da coluna Exausta para a Ativa (prontos para ser usados nas Ações seguintes ainda nesta Era). Finalmente, você regride uma posição na Trilha de Moral (3) (para a esquerda). Se já estiver no mínimo, você perde um Trabalho a sua escolha ao invés de regredir uma posição.

Exemplo:



CONSTRUÇÕES - USINAS DE ENERGIA: VIAGEM NO TEMPO E FOCO

Usinas de Energia permitem a manipulação do tempo quando energizam a Fenda Temporal. Os jogadores podem ativá-las para mover o Foco da Fenda Temporal para uma peça de Linha Temporal anterior. Cada Usina de Energia tem um valor de força e de complexidade que no jogo chamamos de alcance. Quando ativar uma Usina de Energia, você pode executar os seguintes passos, em ordem:

1. Mover seu marcador de Foco para uma Linha Temporal anterior, não para a esquerda do que o alcance da Usina de Energia (medido a partir da Linha Temporal da Era atual). Você pode escolher deixar o marcador de Foco na mesma Linha Temporal, desde que esteja no alcance da Usina de Energia.
2. Você pode, opcionalmente, enviar um bem para o passado pela Fenda Temporal. Escolha um de suas próprias fichas de Dobra na Linha Temporal que está Focando, e gaste o Recurso/Água/Trabalhador/Exotraje na ficha de Dobra. O jogador então remove a ficha de Dobra da Linha Temporal e pode reutilizá-la depois.



Exemplo:

1. Mover Foco
2. Pagar e remover uma ficha de Dobra
3. Avançar na Trilha de Viagem no Tempo



NOTA: Este representa o bem sendo enviado de volta no tempo e "tecnicamente" é o mesmo bem que você recebeu no passado, que foi aparentemente "de graça".

IMPORTANTE: Trabalhadores devem ser enviados da coluna Ativa e um Exotraje deve ser enviado energizado (de um dos Hexágonos do tabuleiro de Jogador).

- Se você fez ambos os passos 1 e 2, avance seu marcador de Viagem no Tempo, em seu tabuleiro de Jogador, uma posição para a direita. Cada posição na Trilha de Viagem no Tempo vale Pontos de Vitória no fim do jogo, mostrando os avanços do Caminho com a tecnologia de Viagem no Tempo.

IMPORTANTE: Se uma ficha de Dobra é removida de outra maneira (usando a habilidade de uma Construção ou ao colocar uma Anomalia), o marcador de Viagem no Tempo não é movido.

NOTA: Superprojetos de Eras anteriores podem ser construídos usando uma Ação Construir, desde que estejam em Foco (veja a Ação Construir).

ANOMALIAS

Um espaço de construção pode ocasionalmente ficar ocupado por uma Anomalia (veja "fase de Paradoxo"). Como uma Ação, um jogador pode colocar um Trabalhador numa Anomalia e gastar 2 Titânio/Urânio/Ouro e 2 Águas ou 1 Neutrônio e 2 Águas para selá-la. Remova a Anomalia e o Trabalhador imediatamente e coloque-os de volta em suas reservas. É possível que novos espaços apareçam no tabuleiro de Jogador ao retirar uma Anomalia - novas construções e até Superprojetos podem ser colocados lá.



Características Especiais

- Um Trabalhador colocado numa Anomalia (e removido a seguir) é imediatamente devolvido para a reserva.

OUTRAS CONSTRUÇÕES E SUPERPROJETOS

Uma vez colocado no tabuleiro do Jogador, uma Construção ou Superprojeto, fornece habilidades e benefícios a seu dono, em uma das quatro categorias:

- Ações** que funcionam como qualquer outro espaço de Trabalhador. Alguns espaços podem ter restrições e benefícios para Trabalhadores; Ter custos associados para usá-la. Manter os Trabalhadores Motivados.
- Ações Livres** que podem ser ativadas uma vez por Era, durante o turno do jogador na fase de Ações. Quando ativada, coloque um marcador de Caminho para lembrar que já foi usada.
- Habilidades passivas** que dão um benefício que tem efeito durante todo o jogo e/ou na pontuação final.
- Habilidades de uso único** que só podem ser feitas uma vez, no momento em que é construída a Construção ou Superprojeto.



Detalhes de construções específicas e dos Superprojetos podem ser vistos no Apêndice.





IMPACTO

IMPACT

-
-
-

Ao final da 4ª Era, o asteroide acerta uma parte desolada da Terra, iniciando um cataclisma que eventualmente destruirá a Capital. Os jogadores têm apenas algumas rodadas para fazer o que precisam e tentar evacuar partes da cidade, assegurando sua influência no futuro da humanidade..

EVACUAÇÃO

Vire a peça de Evacuação para o seu lado "B" (danificado), revelando a Ação de Evacuar. Em jogos com 2/3/4 jogadores, coloque o marcador "-3 Pontos de Vitória" no segundo/terceiro/quarto espaço da Ação.

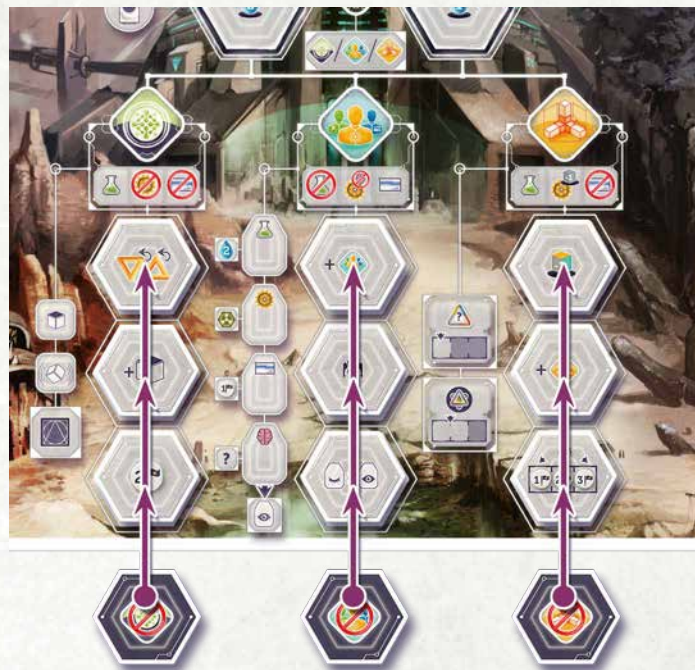


PEÇAS DE CAPITAL DESMORONANDO

Após o Impacto, as estruturas da Capital começam a ruir. Por isso, o número de Ações da Capital (Construir, Recrutar e Pesquisar) que os jogadores podem fazer até o final do jogo é limitado.

Separe as peças de Capital Desmoronando por tipo de Ação, em três pilhas. Pegue 2/2/3 Hexágonos aleatoriamente de cada pilha (para 2/3/4 jogadores) e coloque-os sobre os Hexágonos de Ação da Capital, com o lado disponível para cima.

As peças de Capital Desmoronando dão uma versão mais forte, "última chance" das Ações da Capital (restrições de Trabalhadores ainda valem). Além da Ação da Capital padrão, o jogador também recebe um bônus descrito no peça. Uma lista detalhada destes bônus pode ser vista no Apêndice.



Na momento de Recuperar Trabalhadores da fase de Limpeza, vire cada peça de Capital Desmoronando para o seu lado indisponível, se um Exotraje acabou de ativá-la.

LEMBRETE: Quando a última peça de Capital Desmoronando for virada desta forma o jogo terminará no final da Era.

IMPORTANTE: O Conselho Mundial ainda pode ser usado para fazer Ações padrão da Capital (ignorando os bônus de Capital Desmoronando), desde que a Ação não tenha mais espaços Hexagonais livres.

PEÇAS DE ESPAÇO INDISPONÍVEL

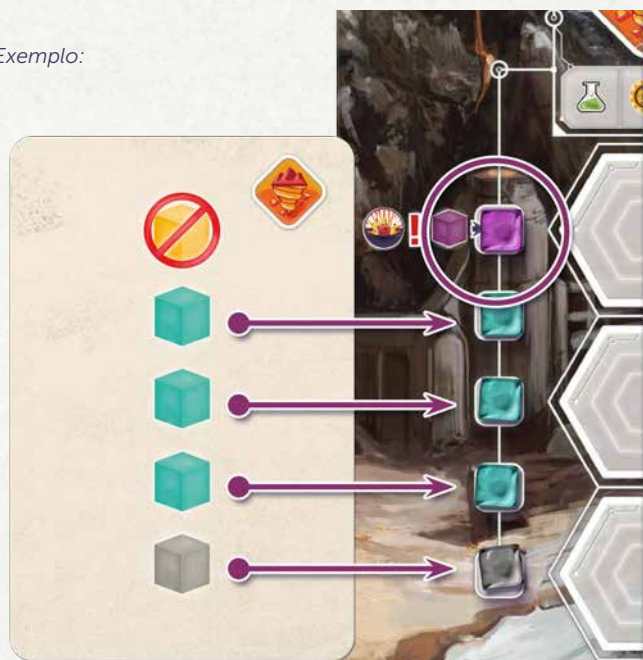
Mesmo com a preparação prévia dos Caminhos para o Impacto, algum dano é inevitável. Cubra dois dos três espaços de Exotrajes na linha de cima, de cada tabuleiro de jogador, com peças de Espaço Indisponível. Os jogadores não podem mais energizar Exotrajes nestes espaços e não recebem Água por eles.



NEUTRÔNIO

O Impacto aumenta a quantidade de Neutrônio na Terra. Nas Eras pós-impacto, ignore o primeiro Recurso listado nas cartas de Minérios e coloque sempre um Neutrônio no lugar.

Exemplo:



FIM DE JOGO

O jogo termina no final da Era em que o último espaço de Ação da Capital fica indisponível, ou se a Era final (7ª) termina.

DESEMARANHAR O CONTÍNUO

Neste momento, os jogadores devem resolver os problemas pendentes que criaram na Linha Temporal. Eles devem resolver todas as fichas de Dobra para removê-las da Linha Temporal, independentemente do alcance de suas Usinas. (Os Trabalhadores e Extrajeres ainda devem estar Ativos para que possam ser enviados ao passado). Estes gastos não valem pontos e não avançam o marcador de viagem no tempo.

Para cada ficha de Dobra que os jogadores não conseguirem remover, receberão -2 Ponto de Vitória.

PONTUE AS CONDIÇÕES DE FIM DE JOGO

Veja as cartas de Condição de Fim de Jogo sobre o tabuleiro. Cada jogador pontua 3 PV para cada condição que atingir. Em caso de empate, todos os jogadores empatados recebem a pontuação total.

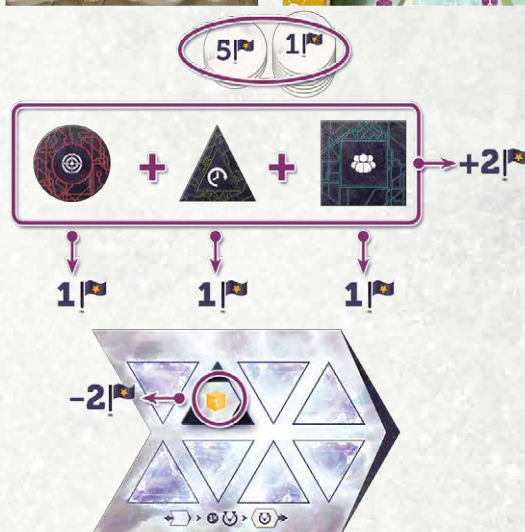
PONTUAÇÃO FINAL

Some os pontos por construções, Anomalias, Superprojetos, Viagem no Tempo, Moral, fichas de Pontos de Vitória, penalidades na Linha Temporal e Condições de Fim de Jogo usando a tabela de pontuação. Cada Descoberta vale 1 PV. Ainda, cada conjunto de 3 Descobertas com formas diferentes (i.e. círculo, triângulo e quadrado; os ícones não importam) vale mais 2 VP.

Exemplo:



CONJUNTO



O Caminho com mais PV torna-se um ocupante do novo Conselho Mundial e vence o jogo. Em caso de empate, vence quem possuir mais Água, e depois mais Recursos. Se persistir o empate, os jogadores dividem a vitória – o Conselho dependerá das decisões de ambos.

REGRAS ESQUECIDAS FREQUENTEMENTE

- Gênios podem ser usados como qualquer tipo de Trabalhador quando colocados em Ações, mas NÃO podem ser gastos para cobrir o custo por outro Trabalhador, ou enviados de volta no tempo.
- Sempre que pagar um Trabalhador como custo por uma Ação (normalmente construir um Superprojeto), o Trabalhador pode ser pego da coluna Ativa ou Exausta, mas Trabalhadores ocupados (i.e. sendo usados em Ações) NÃO podem ser gastos.
- Quando um Trabalhador é enviado de volta para remover uma ficha de Dobra, ele só pode ser pego da coluna Ativa (pois no passado você recebeu o Trabalhador Ativo).
- O único momento em que você pode remover uma ficha de Dobra de uma Linha Temporal passada, enviando o recurso em questão, é quando muda o Foco para esta Linha Temporal. Você apenas avança na trilha de Viagem no Tempo pagando pelo item recebido no passado.
- Fichas de Dobra na Linha Temporal presente não podem ser removidos com Usinas de Força e Foco, mas podem ser removidos com habilidades de algumas construções, Anomalias e Superprojetos.



O MÓDULO DO JUÍZO FINAL

Jogando com o módulo do Juízo Final, os jogadores podem realmente controlar o futuro da humanidade. Conduzindo vários Experimentos, eles podem influenciar a corrente de eventos que levaram ao Impacto, podendo até evitá-lo por completo. Contudo, nem todos os Caminhos compartilham o ideal de salvar a Terra do segundo cataclisma — alguns vêem isto como a oportunidade de se livrar dos Caminhos rivais, de uma vez por todas...

EXPERIMENTOS E A TRILHA DO JUÍZO FINAL

Cartas de Experimentos são a principal adição ao jogo base e simbolizam os esforços dos Caminhos em influenciar o tempo e afetar o Impacto. Cada carta de Experimento tem uma condição, um custo e uma recompensa de Pontos de Vitória. Quando em Foco, elas podem ser adquiridas usando a nova Ação Conduzir Experimento no tabuleiro Principal. Cada Experimento dá Pontos de Vitória ao jogador que o adquiriu, e a chance de mover a trilha do Juízo Final de acordo com os interesses de seu Caminho — tanto para salvar a Terra, quanto para selar o destino do Planeta. Dependendo dos movimentos na trilha do Juízo Final, os Caminhos podem ganhar Pontos de Vitória e até o momento do Impacto pode mudar.

MUDANÇAS NA MONTAGEM

1. Coloque a peça de Impacto entre a quinta e sexta peças de Linha Temporal (ao invés de quarta e quinta).
2. Quando a Linha Temporal estiver pronta, coloque uma carta de Experimento Nível 1 abaixo de cada peça de Linha Temporal, viradas para baixo, e vire a carta de Experimento da primeira Linha Temporal para cima. Devolva as outras cartas de Experimento Nível 1 para a caixa. Ao início do jogo, a primeira Linha

Exemplo:



Temporal deve ter um Superprojeto sobre ela e um Experimento Nível 1 abaixo dela, ambos virados para cima, todos os outros Superprojetos e Experimentos deve estar virados para baixo.

3. Coloque o tabuleiro do Juízo Final ao lado do tabuleiro Principal. Trate-o como parte do tabuleiro Principal. Coloque os dados de Trajetória nos espaços designados no tabuleiro, e os marcadores de "Salvar Terra" e "Selar Destino" nos respectivos lugares na trilha do Juízo Final.
4. Embaralhe as cartas de Experimento Nível 2 e deixe-as ao lado do tabuleiro do Juízo Final.
5. Antes de pegar aleatoriamente as 5 Condições de Fim de Jogo, coloque a carta "Mais Experimentos Completados" entre elas.

TABULEIRO DO JUÍZO FINAL



Carta de Condição de Fim de Jogo



Dados de Trajetória

Marcador "Selar Destino"

Marcador "Salvar Terra"

1 FASE DE PREPARAÇÃO – MUDANÇAS

Após virar para cima o Superprojeto da próxima Era, vire também o Experimento Nível 1. Então, coloque uma carta de Experimento Nível 2 do topo do baralho abaixo de cada Linha Temporal que não tiver um Experimento, virada para cima.

Exemplo:



NOVA AÇÃO – CONDUZIR EXPERIMENTO

O módulo do Juízo Final introduz uma nova Ação Principal: Conduzir Experimento.

Quando realizar a Ação de Experimento, você pode pegar uma carta de Experimento:

- se ele estiver em Foco para você;
- você alcançar as condições do Experimento;
- você pagar estes custos.



Quando uma carta de Experimento for pega:

1. **Remova ela** da peça de Linha Temporal e coloque-a ao lado de seu tabuleiro de Jogador.
2. **Receba o valor de Pontos de Vitória** indicado na carta de Experimento (2 ou 3) e, potencialmente, PVs adicionais dependendo de sua posição na trilha do Juízo Final.

3. Se estiver jogando com o Caminho da Harmonia ou da Dominação, você **pode mover o marcador "Salvar Terra" um passo acima** na trilha do Juízo Final.
4. Se estiver jogando com o Caminho da Salvação ou do Progresso, você **pode mover o marcador "Selar Destino" um passo abaixo** na trilha do Juízo Final.

Características Especiais

- A Ação Conduzir Experimento podem ser ativadas por qualquer Trabalhador.

Conduzir Experimento tem um Hexágono Múltiplo, onde vários Trabalhadores podem ir.

A TRILHA DO JUÍZO FINAL

Sempre que um jogador Conduzir um Experimento, ele pode mover o marcador "Salvar Terra" para cima, ou o "Selar Destino" para baixo, dependendo do seu Caminho. Em seguida, se um valor de Pontos de Vitória estiver associado ao Caminho que fez o movimento (veja os símbolos nos quatro cantos), este jogador recebe a quantia de PV além do valor da carta de Experimento. Apenas o jogador que moveu o marcador pode ganhar PVs da trilha de Juízo Final. Os Caminhos da Harmonia e Salvação recebe grandes quantias de Pontos de Vitória nos dois últimos passos em cada direção, enquanto os Caminhos da Dominação e Progresso recebem quantias menores pelos passos iniciais.

Exemplo 1: movimento da Dominação Exemplo 2: movimento da Harmonia



IMPORTANTE: Jogadores não podem mais mover a trilha do Juízo Final após:

- o Impacto ter ocorrido, ou
- o marcador de "Salvar Terra" ou "Selar Destino" ter alcançado o espaço final (de cima ou de baixo) na trilha do Juízo Final.

As condições acima não impedem os jogadores de Conduzir Experimentos e ganhar seus valores de PV.

6 FASE DE LIMPEZA — MUDANÇAS

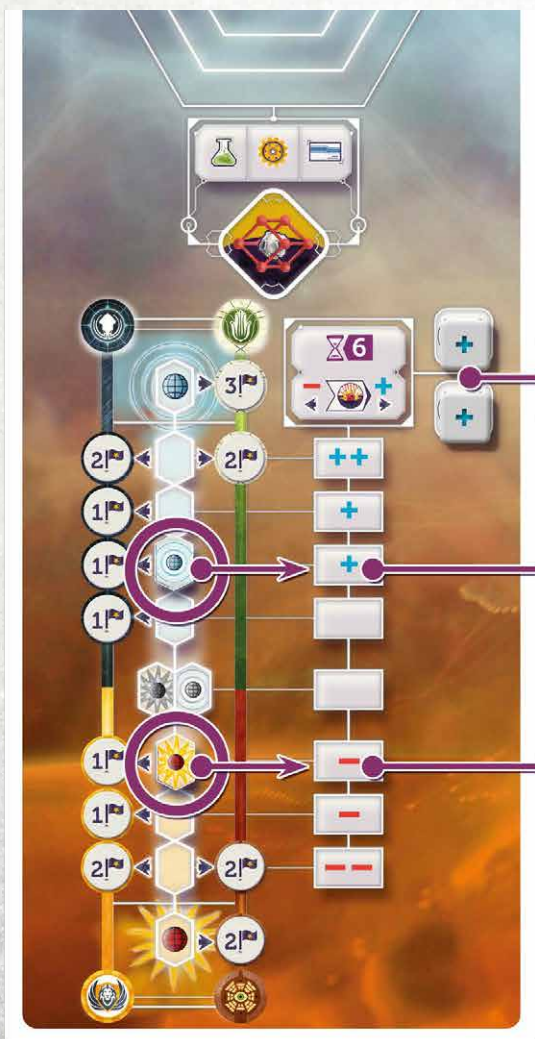
B) CHECAR IMPACTO

Antes de checar o Impacto, role os dois dados de Trajetória, e some o total de símbolos de (-) e (+)

- no resultado da rolagem dos dados;
- e ao lado da trilha do Juízo Final onde estiverem os marcadores de “Salvar Terra” e “Selar Destino”.

Três coisas podem acontecer dependendo do resultado:

1. **Se houver mais símbolos (+) do que (-), mova a peça de Impacto 1 espaço para a direita na Linha Temporal, se possível** — o Impacto ocorrerá uma Era mais tarde.
2. **Se houver mais símbolos (-) do que (+), mova a peça de Impacto 1 espaço para a esquerda na Linha Temporal** — o Impacto ocorrerá uma Era mais cedo. Se este movimento levaria o Impacto para trás da Era atual, não mova o Impacto.
3. **Se a quantidade de (-) e (+) for igual, não mova a peça de Impacto.**



Exemplo:
Mova a peça de Impacto um espaço para a direita.

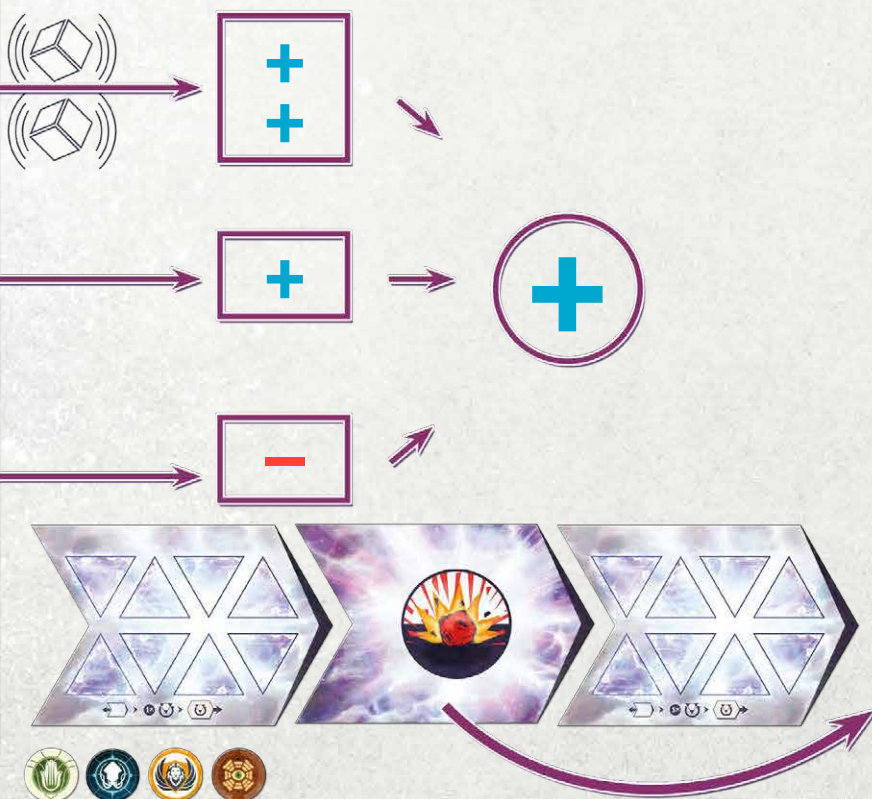
IMPORTANTE: Se o marcador “Selar Destino” estiver no espaço mais abaixo na trilha de Juízo Final no final da Era, não role os dados de Trajetória - ao invés, coloque a peça de Impacto logo após a Era atual e resolva o Impacto imediatamente.

IMPORTANTE: Se o marcador “Salvar Terra” estiver no espaço mais acima na trilha de Juízo Final, o dano do Impacto foi completamente mitigado, e o jogo terminou — proceda para a pontuação final. Em jogos onde a Terra é salva, o Impacto nunca acontece, então não haverá Evacuação - tente ajustar seus planos de acordo com a situação!

REGRAS OPCIONAIS — PLANEJAR EXPERIMENTO

Estas regras opcionais são para jogadores com familiaridade com o módulo e que preferem planejar as Ações de Experimento à frente.

- Coloque a pilha de Experimentos Nível 2 virada para cima ao lado do tabuleiro do Juízo Final (ao invés de para baixo). O Experimento do topo fica sempre visível a todos.
- Sempre que um jogador pegar uma carta de Experimento, imediatamente coloque um Experimento Nível 2 no lugar, até que acabem todos.
- Durante a fase de Preparação, não coloque cartas de Experimento Nível 2 sob a Linha Temporal.





MODO PARA 1 JOGADOR: O CRONOBOT

MUDANÇAS NA MONTAGEM

O Cronobot é uma variação solo para Anachrony, jogável apenas com o jogo base.

Monte um jogo para 2 jogadores, o Cronobot é um dos jogadores. As seguintes mudanças devem ser feitas:

1. O Cronobot recebe seus 6 Exotrajés e 8 fichas de Dobra. Ele não recebe itens iniciais (nem Trabalhadores).
2. Deixe as cartas de Condição de Fim de Jogo na caixa.
3. Deixe o tabuleiro do Cronobot acessível e coloque as 6 fichas do Cronobot nas 6 posições marcadas.
4. O Cronobot é o Primeiro Jogador na primeira Era. Coloque a bandeira dele no espaço tabuleiro Principal.
5. O jogador pode escolher usar o lado "A" ou "B" de seu tabuleiro de jogador.

FASE DE PARADOXO

O Cronobot rola por Paradoxos por último. Se ele ganhar uma Anomalia, remova qualquer ficha de Dobra da Linha Temporal onde o Cronobot tem mais fichas de Dobra

(a mais antiga, se empatar). Se já possuir 3 Anomalias, o Cronobot não receberá mais Anomalias e nem removerá suas fichas de Dobra.

FASE DE ENERGIZAR

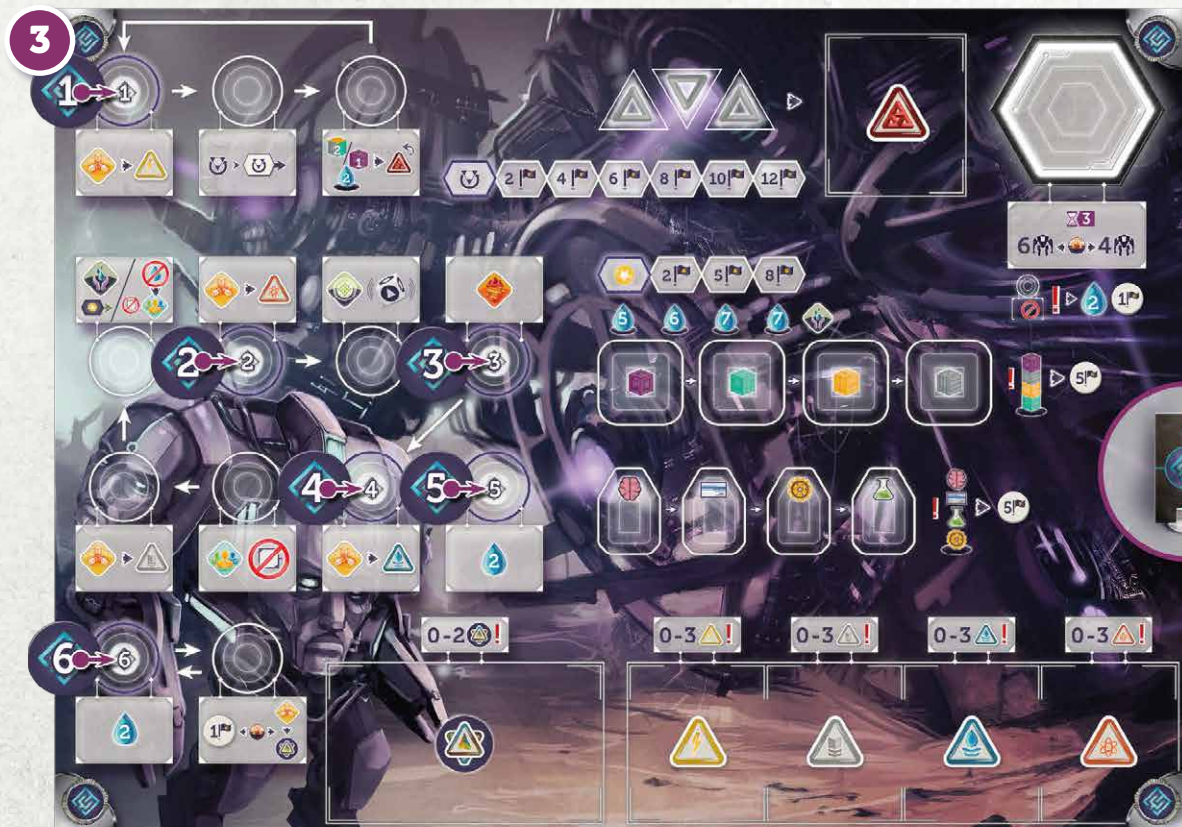
Em Eras pré-Impacto, o Cronobot sempre energiza 6 Exotrajés, já em Eras pós-Impacto, ele energiza 4. O Cronobot não ganha nem gasta Núcleos de Energia. Os Exotrajés energizados são colocados no espaço Hexagonal no canto superior direito de seu tabuleiro.

FASE DE DOBRA

As dobras acontecem na ordem dos jogadores. O jogador escolher 0-2 fichas de Dobra para colocar. Para as dobras do Cronobot, o jogador rola o dado de Paradoxo. Coloque fichas de Dobra aleatórias igual ao valor de Paradoxo rolado. O Cronobot não ganha nada pelas fichas de Dobra.

FASE DE AÇÕES

No turno do Cronobot, role o dado do Cronobot. **Ative a Ação ligada a ficha com este número, e então avance a ficha para a próxima posição.** Se houver três fichas na mesma posição, avance a de maior número para a próxima posição. Mesmo se o Cronobot não fizer a Ação, avance a ficha e pegue 2 Águas e 1 Ponto de Vitória no lugar.



Regras gerais para as Ações do Cronobot:

- O Cronobot **não usa Trabalhadores** para ativar Ações no tabuleiro Principal, apenas Exotrajés vazios.
- **Ele nunca para por Ações** e ignora as características das Ações e peças de Capital Desmoronando. Ele sempre pega o espaço disponível mais acima.
- Se não houver espaços disponíveis na Ação rolada pelo Cronobot, **ele coloca no Conselho Mundial**, sempre pegando o Primeiro Jogador se possível.
- **Se a Ação não puder ser feita, recebe 2 Águas e 1 Ponto de Vitória no lugar.**



Construir



Cada Ação Construir do Cronobot é para um tipo de construção específico (ou Superprojeto). Quando ativar a Ação Construir, o Cronobot sempre pega a construção de mais Pontos de Vitória. Se empatar, ele pega a da pilha secundária. Se ele já possui 3 construções do tipo rolado, ele não pega nada (mas ainda coloca o Exotraje para bloquear o espaço do Ação, e pega 2 Águas e 1 Ponto de Vitória, normalmente).



Quando construir um Superprojeto, o Cronobot pega o de mais Pontos de Vitória (mais antigo se empatar). Se "Construir Superprojeto" for rolado antes do Impacto, ele recebe 1 Ponto de Vitória no lugar, e não coloca Exotrajés. Se "Construir Superprojeto" for rolado e o Cronobot já possuir 2 Superprojetos, ele não faz nada (mas ainda coloca o Exotraje para bloquear o espaço e ganha 2 Águas e 1 Ponto de Vitória).



Recrutar

Quando ativar a ação Recrutar, o Cronobot pega Trabalhadores de um tipo que não tem, seguindo a ordem de prioridades abaixo. Ele não recebe os bônus de Recrutar. Se um Trabalhador não estiver disponível, ele pega um de outro tipo, na seguinte ordem.



Gênio > **Administrador** > **Engenheiro** > **Cientista**

Quando ele possuir ao menos um Trabalhador de cada tipo, deve descartar um de cada tipo e ganha 5 PVs.

Exemplo 1:



Exemplo 2:



Pesquisar

Quando ativar a ação Pesquisar, role apenas o dado de forma e pegue qualquer Descoberta da forma rolada.



Minerar Recursos

Ao ativar a ação Minerar, o Cronobot pega Recursos que não possui ainda, seguindo a ordem de prioridade abaixo. Se este Recurso não estiver disponível, pegue um disponível, na ordem.



Neutrônio > **Urânio** > **Ouro** > **Titânio**

Quando ele possuir ao menos um Recurso de cada tipo, deve descartar um de cada e ganhar 5 Pontos de Vitória.

Exemplo 1:



Exemplo 2:



Fim da Rodada

Quando o Cronobot usar todos os seus Exotrajés, ele fará uma Ação de Viagem no Tempo em seu próximo turno, se possível, e então ele passa a vez. Se o jogador passar antes, a Fase de Ações termina imediatamente, mesmo que o Cronobot ainda tenha Exotrajés para usar.

6 FASE DE LIMPEZA

Pegue de volta seus Exotrajés e os do Cronobot. Após o Impacto, vire as peças de Capital Desmoronando, se forem usadas.

FIM DE JOGO

Nenhuma Condição de Fim de Jogo é pontuada. O Cronobot não perde Pontos de Vitória por fichas de Dobra deixadas na Linha Temporal. Ele ganha 1 Ponto de Vitória por Descoberta e mais 2 Pontos de Vitória por conjunto de formas.

NOTA: Dificuldade Opcionais do Cronobot

Iniciante: Sempre que o Cronobot não fizer um Ação, ele ganhará apenas 2 Águas, não 2 Águas e 1 Ponto de Vitória.

Normal: Jogue sem nenhuma mudança nas regras.

Experiente: Jogue normalmente, mas você não pode usar a habilidade de seu Líder.

Viagem no Tempo

Sempre que o Cronobot rolar "Viagem no Tempo", remova alguma ficha de Dobra da peça de Linha Temporal onde ele possuir mais fichas de Dobra (mais antiga se empatar), e avance um passo na trilha de Viagem no Tempo. O Cronobot não usa Exotrajés se rolar Viagem no Tempo.



Suprir/Recrutar

Se "Suprir/Recrutar" for rolada, o Cronobot paga Água de acordo com sua posição na trilha de Moral, e então avança na trilha de Moral. Se não possuir Água o bastante, ele faz uma Ação Recrutar ao invés de Suprir.



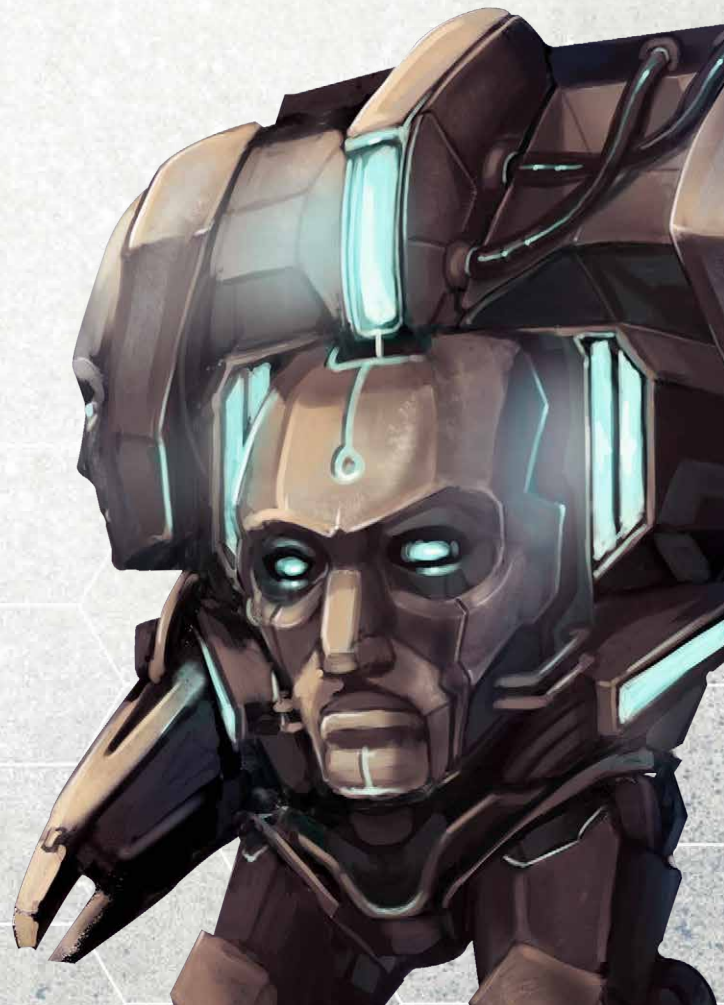
Remover Anomalia

Se "Remover Anomalia" for rolada, não use um Exotraje e o Cronobot paga 1 Recurso (na ordem de prioridade: Titânio > Ouro > Urânio > Neutrônio) e 1 Água, e então ele remove uma Anomalia. Se ele não possuir uma Anomalia, ou Água e/ou Recursos o bastante, ele pega 2 Águas e 1 Ponto de Vitória.



Evacuar

O Cronobot nunca faz a Ação Evacuar.



REGRAS OPCIONAIS

VARIAÇÃO – LINHA TEMPORAL ALTERNATIVA

Com a Linha Temporal Alternativa em jogo, os jogadores têm uma mudança estratégica na fase Criar de Dobras.



Após preparar a Linha Temporal, vire cada peça para o lado Alternativo (de cor alaranjada). Alguns espaços de Dobra têm bônus ou penalidades associados a eles.

Usando a Linha Temporal Alternativa os jogadores devem seguir a ordem de jogo (sentido horário) para revelar e colocar suas fichas de Dobra. No momento de colocar a ficha de Dobra, o jogador deve colocar no primeiro espaço disponível, seguindo a ordem indicada pelas flechas. Se ele decidir colocar duas fichas de Dobra de uma vez, ele pode escolher qual delas vai primeiro. Se a ficha de Dobra for colocada num espaço com bônus ou penalidade, o jogador recebe este bônus ou penalidade imediatamente.

Os seguintes bônus podem aparecer em peças de Linha Temporal Alternativa:



Mensagem Inspiradora: Ganhe 1 Moral



Futuro Glorioso: Ganhe 1 Ponto de Vitória



Tempo Paralelo: Receba mais um vez o item da ficha de Dobra que colocou neste espaço.



Fenda Estabilizada: Remova 1 Paradoxo

As seguintes penalidades podem aparecer em peças de Linha Temporal Alternativas:



Mensagem Lúgubre: Perca 1 Moral



Fenda Instável: Ganhe 1 Paradoxo

NOTA: Ao retornar sua ficha de Dobra para sua reserva através da Viagem no Tempo, o jogador deve pagar apenas o item descrito na ficha, mesmo que tenha recebido o dobro).

VARIAÇÃO – SELEÇÃO DOS ITENS INICIAIS

Usando a Seleção de Itens Iniciais, os jogadores têm mais variedade de itens iniciais para seu Caminho a cada jogo.

Durante a Montagem, ao invés de dar a cada jogador os itens indicados em seu tabuleiro de Caminho, dê:

- 2 Cientistas (Ativos)
- 1 Engenheiros (Ativos)
- 2 Núcleos de Energia
- 2 Águas



Então, dê o seguinte número de Cartas de Itens Iniciais para cada jogador:

- 8 se forem 2 jogadores
- 5 se forem 3 jogadores
- 4 se forem 4 jogadores



A seguir, cada jogador escolhe uma carta de sua mão, coloca-a, virada para baixo, a sua frente, e passa o restante das cartas para o jogador à direita. Repita este processo até que cada jogador tenha 4 cartas. Devolva as cartas restantes para a caixa (8 se forem 2 jogadores e 3 se forem 3 jogadores). Os jogadores recebem todos os itens indicados em suas 4 cartas.

Finalmente, os jogadores somam os números na parte de baixo de suas cartas. O jogador com a menor soma será o Primeiro Jogador na primeira Era. Se houver um empate, o jogador com a carta de menor valor começa.

VARIAÇÃO – SELEÇÃO DE CONDIÇÕES DE FIM DE JOGO

Com a Seleção de Condições de Fim de Jogo, os jogadores controlam o que valerá Pontos de Vitória adicionais no final do jogo.

Ao invés de pegar 5 cartas de Condição de Fim de Jogo aleatoriamente:

- Dê 4 cartas para cada jogador (se forem 2 jogadores), eles, então, escolhem e revelam simultaneamente 2 das 4 cartas.
- Dê 2 cartas para cada jogador (se forem 3 ou 4 jogadores), eles, então, escolhem e revelam simultaneamente 1 das 2 cartas.

Finalmente, das cartas não escolhidas, pegue uma (ou duas, se forem 3 jogadores) e junte-a às cartas escolhidas. Devem haver 5 cartas de Condição de Fim de Jogo.

APÊNDICE

DETALHES DAS CONSTRUÇÕES

Ao final do jogo, cada construção vale Pontos de Vitória, indicados no canto inferior esquerdo da peça.

Abreviações:

A - Água

U - Urânio

O - Ouro

T - Titânio

N - Neutrônio

PV - Ponto de Vitória

x - Qualquer quantidade



Usinas de Força:

101: Qualquer Trabalhador: Mude o Foco para a Linha Temporal anterior.

102-103: Qualquer Trabalhador: Mude o Foco para uma Linha Temporal até 2 Eras anterior à Era atual.

104: Cientista: Mude o Foco para uma Linha Temporal até 2 Eras anterior à Era atual.

105-106: Qualquer Trabalhador: Mude o Foco para uma Linha Temporal até 3 Eras anterior à Era atual

107: Qualquer Trabalhador, gaste 1 U: Mude o Foco para uma Linha Temporal até 3 Eras anterior à Era atual. Receba 1 PV.

108: Cientista (fica Motivado): Mude o Foco para uma Linha Temporal até 2 Eras anterior à Era atual.

109: Cientista, gaste 1 N: Mude o Foco para uma Linha Temporal até 3 Eras anterior à Era atual Receba 2 VPs.

110: Qualquer Trabalhador, gaste 1 W: Mude o Foco para uma Linha Temporal até 4 Eras anterior à Era atual

111: Qualquer Trabalhador: Mude o Foco para uma Linha Temporal até 3 Eras anterior à Era atual. Quando construir esta construção, você pode retornar uma ficha de Dobra de uma Linha Temporal (sem receber PVs).

112: Qualquer Trabalhador, gaste x W: Mude o Foco para uma Linha Temporal até x Eras anterior à Era atual. Receba 1 PV.

113: Qualquer Trabalhador, gaste x T/U/G: Mude o Foco para uma Linha Temporal até x Eras anterior à Era atual Receba x PVs.

114: Cientista, gaste 1 W: Mude o Foco para uma Linha Temporal até 3 Eras anterior à Era atual. Faça isso de novo.

115: Qualquer Trabalhador, gaste 1 G : Mude o Foco para uma Linha Temporal até 3 Eras anterior à Era atual. Receba 1 PV.



Fábricas:

201: Qualquer Trabalhador (fica Motivado): Receba 2 T.

202: Qualquer Trabalhador, gaste 1 W: Receba 3 T.

203: Qualquer Trabalhador (fica Motivado), gaste 1 W: Receba 1 T/U/G.

204: Qualquer Trabalhador (fica Motivado): Receba 1 G.

205: Qualquer Trabalhador, gaste 1 W: Receba 2 G.

206: Qualquer Trabalhador (fica Motivado): Receba 1 U.

207: Qualquer Trabalhador, gaste 1 W: Receba 2 U.

208: Qualquer Trabalhador, gaste 1 G + 1 W: Receba 1 N + 1 VP.

209: Qualquer Trabalhador, gaste 1 U + 1 W: Receba 1 N + 1 VP.

210: Engenheiro, gaste 3 W: Receba 3 T/U/G or 1 N.

211: Engenheiro (fica Motivado), gaste 1 T: Receba 1 Núcleo de Energia.

212: Engenheiro: Receba 1 Núcleo de Energia.

213: Engenheiro, gaste 2 T/U/G: Receba 2 Núcleos de Energia.

214: Engenheiro, gaste 3 W: Receba 2 Núcleos de Energia.

215: Ação Livre: Troque 1 W por 1 T/U/G.



Suportes:

301-302: Ação Livre: Receba 1 W. Quando construir esta construção, imediatamente, Receba 3 W.

303-304: Ação Livre: Receba 2 W.

305-306: Qualquer Trabalhador (fica Motivado): Receba 3 W.

307-308: Administrador: Receba 5 W.

309: Qualquer Trabalhador, gaste 1 N: Receba 8 W.

310: Qualquer Trabalhador (morre ao retornar): Receba 7 W

311-312: Passiva: O custo de A da Ação Suprir é dividido pela metade, arredondado para cima.

313: Qualquer Trabalhador (fica Motivado), gaste 1 U: Receba 6 W + 1 VP.

314: Qualquer Trabalhador (fica Motivado), gaste 1 G: Receba 6 W + 1 VP.

315: Quando construir esta construção, imediatamente, Receba 8 W.



Laboratórios:

401: Passiva: O alcance de suas Usinas de Força aumenta em 1.

402: Passiva: O alcance de suas Usinas de Força aumenta em 2.

403: Qualquer Trabalhador (fica Motivado), gaste 1 Núcleo de Energia: Receba 1 Extraje energizado.

404: Cientista: Devolva 1 Paradoxo de seu tabuleiro de Jogador para a reserva.

405: Passiva: Você pode receber 1 Paradoxo adicional antes de Receber uma Anomalia.

406: Passiva: Suas Anomalias valem 2 PVs adicionais cada (reduzindo o total da penalidade).

407: Cientista: Retorne uma ficha de Dobra de uma Linha Temporal (sem receber PVs).

408: Qualquer Trabalhador (Administrador fica Motivado): Mova todos os Trabalhadores da coluna Exausta para a coluna Ativa.

409: Administrador (fica Motivado), gaste 2 W: Receba um Cientista ou um Engenheiro (Ativo).

410: Administrador (fica Motivado), gaste 2 W: Receba um Gênio (Ativo).

411: Passiva: Quando fizer uma Ação Pesquisar, você pode pagar 1 A para escolher a face de 1 dado adicional, ao invés de rolá-lo.

412: Qualquer Trabalhador, gaste 1 T/U/G: Receba 2 PVs.

413: Qualquer Trabalhador: Receba 1 W and 1 PV.

414: Ação Livre: Receba 2 VP e um Paradoxo.

415: Cientista (morre ao retornar): Receba 2 A e 2 PVs.

DETALHES DOS SUPERPROJETOS



Cada Superprojeto tem um custo de **Itens e Descobertas**, identificado na parte direita da peça. Trabalhadores podem ser pagos estando Ativos ou Exaustos.

Ao final do jogo, cada Superprojeto vale um número de Pontos de Vitória indicado na parte superior esquerda da peça.

Campo Anti Gravitacional: Passiva: Reduz o custo total de cada uma de suas Ações de Construir, por 1 T, U ou G adicional (você escolhe).

Catálogo das Eras: Passiva: Cada espaço na trilha de Viagem no Tempo vale +1 PV ao final do jogo.

Tanque de Clonagem: Qualquer Trabalhador: Receba 1 Trabalhador (na coluna Exausta) do mesmo tipo que o utilizado.

Estabilizador do Contínuo: Imediatamente ao construir: Pegue de volta até 3 fichas de Dobra de até 3 Linhas Temporais diferentes. Não avance na trilha de Viagem no Tempo.

Conversor de Matéria Escura: Ação Livre, perca 1 Trabalhador: Ganhe 1 Gênio, 1 Neutrônio ou 1 Núcleo de Energia.

Exotraje Experimental: Ação Livre: Você pode colocar um de seus Trabalhadores em um Exotraje energizado em um espaço do tabuleiro central e ativar a Ação.

NOTA: Com o Exotraje Experimental, você pode, essencialmente, fazer duas Ações na mesma rodada, pelo menos uma delas no sendo no tabuleiro central.

Grande Reservatório: Passiva: O custo total de A de suas Ações é reduzido em 1, uma vez por rodada.

Centro de Pesquisas: Imediatamente ao construir: Você pode fazer duas Ações Padrão de Pesquisar.

Condicionador Climático: Qualquer Trabalhador, gaste 2 A: Você pode fazer uma Ação Padrão de Recrutar, Pesquisar ou Construir.

NOTA: As restrições e bônus da respectiva Ação ainda precisam ser considerados. Por exemplo, você ainda tem desconto de 1 T quando escolher Construir com o Engenheiro, e não pode escolher Pesquisar usando o Administrador.

Colisor de Partículas: Ação Livre: Troque quaisquer 2 T/U/G por 1 N ou 1 N por quaisquer 2 T/U/G.

Camaleão Quântico: Gênio: Escolha e faça uma Ação de Trabalhador de qualquer Construção ou Superprojeto dos outros jogadores. O custo da Ação deve ser pago normalmente, e os bônus e restrições da Ação aplicam-se a seu Trabalhador também..

Naves de Resgate: Passiva: Suas condições básicas para Evacuação são consideradas completadas.

NOTA: Após construir as Naves de Resgate, você pode realizar a Ação Evacuar. Quando Evacuar, você também pontua por ter atingido as condições básicas de Evacuação, como se estivessem completas.

Endorfina Sintética: Passiva: Você não receberá pontos negativos da trilha de Moral no final do jogo. Você não perde Trabalhadores quando usar a Ação Forçar Trabalhadores no último espaço da trilha de Moral.

Escavadeira Sintética: Passiva: Quando fizer uma Ação de Minerar, você pode pegar 1 T, U ou G adicional da reserva.

Turismo Temporal: Ação Livre: Mude o Foco para uma Linha Temporal até 3 Eras anterior à Era atual.

O Plano Final: Passiva: Cada Superprojeto que você construir (incluindo O Plano Final) vale +3 PVs no final do jogo.

Núcleos Radioativos: Ação Livre: Receba um Exotraje energizado.

Previdência Social: Administrador, gaste 1 A: Mova o marcador da Trilha de Moral 1 espaço para a direita.

HABILIDADES DOS LÍDERES



Patriarca Haulani: *Carisma Inspirador (Ação Livre):* Ele pode colocar um de seus Trabalhadores

Ativos em seu tabuleiro de Jogador, e ativar uma Ação lá.



Matriarca Zaida: *Graça Salvadora:* Durante a fase de Recuperar Trabalhadores, ela pode pagar 2 A para recrutar um Trabalhador qualquer restante na Ação Recrutar. Não recebe o bônus daquele Trabalhador.



Capitão Wolfe: *Hidronúcleos:* Durante a fase de Energizar, ele pode trocar 1 Núcleo de Energia por 2 Águas, ou 2 Águas por 1 Núcleo de Energia, quantas vezes quiser.



Caçadora de Tesouros Samira: *Caça ao Tesouro:* Durante a fase de Limpeza, ela pode pegar 1 Recurso restante na Ação Minerar, e pode escolher pagar 2 Águas para receber mais um.



Patrono Valerian: *Exotraje IA (Ação Livre):* Quando ele colocar um Exotraje energizado durante esta

fase de Ações, ele pode ir sem um Trabalhador dentro. Quando ativar uma Ação, esse Exotraje é tratado como se tivesse um Cientista dentro.



Bibliotecária Cornella: *Método Científico:* Quando fizer uma Ação Pesquisar, ela pode pagar 1 Água para escolher a face de 1 dado adicional, ao invés de rolar.



Pastor Caratacus: *Interferir no Tempo (Ação Livre):* Escolha uma: Receba 2 Águas e 1 Paradoxo, OR pague 2 Águas e remova 1 Paradoxo de seu tabuleiro de Jogador.



Alta Caminhante Solar Amena: *Exotrajés Encouraçados:* Ao resolver o Impacto, não cubra seus espaços de Exotrajés com

peças de Espaço Indisponível.

CARTAS DE CONDIÇÃO DE FIM DE JOGO



O(s) jogador(es) com **mais Trabalhadores** ao final do jogo recebe(m) 3 PVs.



O(s) jogador(es) com **mais Água** ao final do jogo recebe(m) 3 PVs.



O(s) jogador(es) com **mais Descobertas** ao final do jogo recebe(m) 3 PVs.



O(s) jogador(es) com **mais espaços de construções ocupados** ao final do jogo recebe(m) 3 PVs.



O(s) jogador(es) com **o marcador de Moral no espaço mais à direita (ou seja, maior Moral)** ao final do jogo recebe(m) 3 PVs.



O(s) jogador(es) com **a maior soma de alcance em Viagens no Tempo** ao final do jogo recebe(m) 3 PVs.

NOTA: Labs #401 e #402, e o Superprojeto Turismo Temporal também contam nesta soma. Usinas de Energia com X em seu alcance contam como 1 nesta soma.



O(s) jogador(es) com **mais Superprojetos** ao final do jogo recebe(m) 3 PVs.



O(s) jogador(es) com **mais Viagens no Tempo bem sucedidas** ao final do jogo recebe(m) 3 PVs.



O(s) jogador(es) com **mais Experimentos completados** ao final do jogo recebe(m) 3 PVs. Esta carta só é usada com o módulo do Juízo Final.

PEÇAS DE CAPITAL DESMORONANDO

Os bônus de peças de Capital Desmoronando sempre são **adicionais** à recompensa da Ação padrão.

Construir



Reduza o custo total desta Ação Construir em 1 T, U ou O adicional (você escolhe).



Reduza o custo total desta Ação Construir em 1 N adicional.



Se Construir uma construção (não Superprojeto) com esta Ação no primeiro/segundo/terceiro espaço de sua respectiva linha no tabuleiro de Jogador, você recebe 1/2/3 PVs.



Se Construir um Superprojeto (não construção) com esta Ação, você recebe 2 PVs adicionais.



Você pode realizar mais uma Ação Construir.

Recrutar



Receba o bônus de Recrutar associado ao Trabalhador que acabou de Recrutar mais uma vez. Se você recrutou um Gênio, escolha um bônus diferente do primeiro bônus escolhido.



Receba um Exotraje energizado, além do Trabalhador recrutado.



Ganhe 1 Moral, além do Trabalhador recrutado.



Após recrutar um Trabalhador, mova todos os Trabalhadores na coluna Exausta para a coluna Ativa.



Você pode realizar mais uma Ação Recrutar.

Pesquisar



Você pode escolher a face de um dado adicional ao realizar esta Ação Pesquisar.



Receba 2 PVs adicionais, além da Ação Pesquisar.



Após realizar esta Ação Pesquisar, você pode realizar uma Ação Construir. Porém, só é possível construir Superprojetos com esta Ação Construir. Se fizer esta Ação Pesquisar com um Gênio, ele pode ser tratado como um Engenheiro na Ação Construir.



Você pode devolver até 2 Paradoxos de seu tabuleiro de Jogador para a reserva, além da Ação Pesquisar.



Você pode realizar mais uma Ação Pesquisar.

CONDIÇÕES DE EVACUAÇÃO

Cada Caminho tem duas condições de Evacuação diferentes, cada condição consiste de duas partes:

- As **condições básicas** descrevem quais itens o jogador deve ter para poder realizar a Ação Evacuar, e quantos PVs ela valerá (independentemente da recompensa adicional).
- A parte da **recompensa adicional** descreve itens específicos e uma relação de Pontos de Vitória. O jogador ganha PVs de acordo com a quantidade deste item que possuir no momento em que realizar a Ação Evacuar, além dos PVs da condição básica.



CAMINHO DA HARMONIA

Bem Estar e Prosperidade



Condição básica: Ter 3 Suportes para poder Evacuar (2 PVs).

Recompensa adicional: Vale 3 PVs adicionais para cada par de Gênio + Ouro que você possuir quando Evacuar. Gênios em uso ou Exaustos também contam.

Ressurgimento da Natureza



Condição básica: Ter ao menos 6 espaços de construções ocupados para poder Evacuar (2 PVs).

Recompensa adicional: Vale 3 PVs adicionais para cada par de Construção + Administrador que você possuir quando Evacuar. Administradores em uso ou Exaustos também contam.



CAMINHO DA DOMINAÇÃO

Revolução Industrial



Condição básica: Ter 3 Fábricas para poder Evacuar (5 PVs).

Recompensa adicional: Vale 2 PVs adicionais para cada par de Engenheiro + Titânio que você possuir quando Evacuar. Engenheiros em uso ou Exaustos também contam.

O Poder da Unificação



Condição básica: Ter a Moral no máximo para poder Evacuar (3 PVs).

Recompensa adicional: Vale 1 PV adicional para cada Trabalhador que possuir quando Evacuar. Trabalhadores em uso ou Exaustos também contam.



CAMINHO DO PROGRESSO

Superioridade Tecnológica



Condição básica: Ter 3 Laboratórios para poder Evacuar (5 PVs).

Recompensa adicional: Vale 2 PVs adicionais para cada par de Cientista + Descoberta que você possuir quando Evacuar. Cientistas em uso ou Exaustos também contam.

O Ápice da Humanidade



Condição básica: Ter ao menos 8 Águas para poder Evacuar (3 PVs).

Recompensa adicional: Vale 4 PVs adicionais para cada Superprojeto que você possuir quando Evacuar.



CAMINHO DA SALVAÇÃO

Poder Avassalador



Condição básica: Ter 3 Usinas de Força para poder Evacuar (3 PVs).

Recompensa adicional: Vale 3 PVs adicionais para cada Neutrônio que você possuir quando Evacuar.

Mestres do Tempo



Condição básica: Ter ao menos 2 Anomalias para poder Evacuar (6 PVs).

Recompensa adicional: Vale 2 PVs adicionais para cada par de ficha de Dobra não usada + Urânio que você possuir quando Evacuar (fichas de Dobra não usadas são as que não estão na Linha Temporal).

CARTAS DE EXPERIMENTOS

Cartas de Experimento são usadas apenas com o módulo do Juízo Final. Elas podem ser pegadas com a Ação Conduzir Experimento quando estiverem em Foco, para ganhar PVs. Cada Experimento tem uma condição que deve ser cumprida e um custo que deve ser pago para pegá-la.



EXPERIMENTOS NÍVEL 1 (valem 2 PVs cada):

Pesquisa em Inteligência Artificial

Condição: Ter uma Descoberta com o ícone de Tecnologia.

Custo: Gaste 1 T/U/G.

Exame de Distorção Temporal

Condição: Ter uma Descoberta com o ícone de Viagem no Tempo.

Custo: Gaste 1 T/U/G.

Hydro Plant Upgrades

Condição: Ter um Suporte e uma Usina de Força.

Custo: Gaste 2 A.

Sistema de Mísseis Interestelares

Condição: Ter uma Descoberta com o ícone de Guerra.

Custo: Gaste 1 T/U/G.

Melhorias de Suporte Vital

Condição: Ter uma Descoberta com o ícone de Sociedade.

Custo: Gaste 1 T/U/G.

Mecânica Quântica

Condição: Ter um Laboratório e uma Fábrica.

Custo: Gaste 2 A.

Genótipo Resistente

Condição: Ter uma Descoberta com o ícone de Genética.

Custo: Gaste 1 T/U/G.

Inversor de Estados Físicos

Condição: Ter um Laboratório e um Suporte.

Custo: Gaste 2 A.

Singularidade Tecnológica

Condição: Ter uma Usina de Força e uma Fábrica.

Custo: Gaste 2 A.

Doutrina de Proteção Temporal

Condição: Ter ao menos 6 fichas de Dobra não usadas.

Custo: Ganhe um Paradoxo.



EXPERIMENTOS NÍVEL 2

(valem 3 PVs cada):

Estudos Alienígenas

Condição: Ter ao menos 3 Descobertas (quaisquer).

Custo: Gaste 1 Descoberta (qualquer).

Controle Fendas Temporais

Condição: Ter ao menos 8 PVs na trilha de Viagem no Tempo (i.e., ao menos 4 Viagens no Tempo bem sucedidas).

Custo: Gaste 1 U e 2 A.

Medidas de Austeridade

Condição: Ter Moral não negativa.

Custo: Perca 1 Moral.

Sistema de Castas

Condição: Ter ao menos 1 Cientista, 1 Engenheiro, 1 Administrador e 1 Gênio. Gênios não contam como outros tipos.

Custo: Perca 1 Trabalhador (qualquer), gaste 2 A.

Protocolo de Coordenação de Colônias

Condição: Ter ao menos 5 construções.

Custo: Perca 1 Administrador (pode ser Exausto).

Acidente Próspero

Condição: Ter um Superprojeto.

Custo: Perca 1 Gênio (pode ser Exausto).

Conexões Mentais

Condição: Ter ao menos 8 Trabalhadores.

Custo: Gaste 1 O e 2 A.

Sistemas de Irrigação

Condição: Ter ao menos 10 A.

Custo: Gaste 4 A.

Mapeamento Territorial

Condição: Ter ao menos 3 Exotrages energizados (em seu tabuleiro de Jogador).

Custo: Gaste 1 Núcleo de Energia.

Microuniverso

Condição: Ter uma Anomalia.

Custo: Ganhe 2 Paradoxos.

CAMINHOS ASSIMÉTRICOS — LADO "B"

Enquanto o lado "A" de cada tabuleiro de Jogador é idêntico, o lado "B" é um pouco diferente para cada Caminho, refletindo suas especialidades e fraquezas. Os jogadores devem concordar em qual lado usar, todos usam o lado "A" ou todos usam o lado "B".

Abaixo está uma lista das diferenças do lado "B" de cada tabuleiro de Jogador:



CAMINHO DA HARMONIA

Espaços de Exotraje: Em dois dos três espaços de baixo, você pode pagar 3 Águas ao invés de um Núcleo de Energia para energizar um Exotraje. Ao final da fase de Energizar, você recebe 2 Águas para cada espaço de Exotraje vazio. Após o Impacto, os três espaços de baixo serão destruídos, ao invés de dois.

Moral & Suprir: Você começa 1 espaço abaixo na trilha de Moral. Sua trilha de Moral vai de -4 PV até 8 PV. Quando fizer a Ação Suprir e estiver no máximo de Moral, você recebe 3 PVs.

Custos de Construções: O primeiro espaço de Fábrica e Suporte Vital custam 1 A adicional.

Outros: Sempre que for ganhar uma Anomalia, você pode escolher perder uma de suas construções. Coloque-a no fundo da pilha primária de seu tipo.



CAMINHO DA DOMINAÇÃO

Espaços de Exotraje: Ao final da fase de Energizar, você não recebe Água pelos espaços deixados vazios.

Moral & Suprir: Suprir é uma Ação Livre e custa 4/4/4/4/5/5/5 Águas respectivamente. Os três espaços mais baixos na trilha de Moral valem -3/-2/-1 PVs.

Custos de Construções: O segundo espaço de Usina de Força e o terceiro de Fábrica custam 1 O a menos. O segundo espaço de Suporte Vital custa 1 U a menos.

Outros: Os últimos três espaços na trilha de Viagem no Tempo valem 12 PVs cada. Você pode construir Superprojetos em quaisquer dois espaços adjacentes em seu tabuleiro de Jogador.



CAMINHO DO PROGRESSO

Espaços de Exotraje: Nos três espaços de baixo, você pode pagar 1 T/U/O ao invés de um Núcleo de Energia para energizar um Exotraje.

Moral & Suprir: Os três espaços finais da trilha de Moral valem 3/5/7 PVs, mas cada Ação Suprir nestes espaços custa 7/8/8 A, respectivamente. Um Administrador ativando a Ação Suprir não fica Motivado.

Custos de Construções: O primeiro espaço de Usina de Força custa 1 O adicional. O primeiro espaço de Suporte Vital custa 1 U adicional.

Outros: Quando usar Cientistas para fazer Ações em Usinas de Força, Fábricas e Laboratórios, eles ficam Motivados. Você precisa de 1 Paradoxo a mais para ganhar Anomalias. Os primeiros três espaços da trilha de Viagem no Tempo valem 1/2/4 PVs.



CAMINHO DA SALVAÇÃO

Espaços de Exotraje: Você pode pagar 1 T/U/O para energizar um Exotraje nos dois espaços da esquerda. Você deve pagar 1 Núcleo de Energia para energizar nos espaços da direita. Energizar nos espaços do meio não tem custo.

Moral & Suprir: Você começa 1 espaço acima na trilha de Moral. Sua Moral vai de -8 PV até 4 PV.

Custos de Construções: O segundo espaço de Usina de Força custa 1 O a menos. O terceiro espaço de Laboratório custa 1 N, 2 T e 2 A.

Outros: Os últimos quatro espaços da trilha de Viagem no Tempo valem 12/14/16/20 PVs cada. Você pode colocar Anomalias em qualquer espaço vazio no seu tabuleiro de Jogador.



CRÉDITOS

GAME DESIGN

Dávid Turczi

com

Viktor Peter (Game Design & Desenvolvimento)

e

Richard Amann (Desenvolvimento & Direção Criativa)

ARTE

Villó Farkas (Direção de Arte, Design Gráfico)

Lacza Fejes (Ilustrações nos Tabuleiros, Conceitos dos Exotrajés, Ilustrações nas Cartas)

János Kiss (Ilustrações nas Cartas)

Márton Gyula Kiss (Ilustrações nas Cartas)

László Szabados (Ilustrações nas Cartas)

Péter Meszlényi (Conceitos dos Líderes)

Laslo Forgach (Artista 3D)

Inngraphic (Conceitos das Capitais dos Caminho)

LIVRO DE REGRAS

Escrito por

Viktor Péter

Dávid Turczi

Editado por

Villó Farkas

Juci Szakacs

Revisão

Lutz Pietschker, Lars Frauenrath, Fabien Allois, Jesús Sánchez López... e outros diversos apoiadores

Tradução/Revisão para Português

Guilherme Pinto, Andrei Pezopoulos

JOGADORES TESTERS

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 Schóberl, Daniel

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

...e muitos outros do Reino Unido e da Hungria.

Aproximadamente **100 membros do grupo de Beta Teste da versão PnP** no Slack, com agradecimentos especiais para Alex Kazix, Santi Jorde Martin, Chad McCallum e Steven Scotherns

Todos do **Board Game Café** e **Anduril's Flame Club**, e os pioneiros que jogaram a versão do Tabletopia e nos deram feedbacks excelentes.

AGRADECIMENTOS DOS CRIADORES

David gostaria de dedicar este jogo para **Wai-ye**, que mostrou a ele o caminho da harmonia.

Agradecimentos especiais para **Katy e James Faulkner**, que tem jogado versões progressivamente melhores do jogo a quase três anos - quando eles começaram, o jogo era praticamente injogável, mesmo assim continuaram.

Agradecimentos para **Mihály Vincze** por nos dar a inspiração em ser criadores de jogos de tabuleiro e pelos brainstormings sobre jogos com viagens no tempo; e agradecimentos para **Kate Nimmerfroh** por nos ajudar mesmo quando não precisava.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Aos 4469 incríveis apoiadores no Kickstarter por assegurarem o futuro de Anacrony,

Richard Ham do Rahdo Runs Through, **Ryan LaFlamme** do Cardboard Republic, **Tony Mastrangeli** do Board Game Quest e **Péter Csuka** do Dice & Sorcery por suas ótimas reviews,

Benoit Guillet por trazer mais de 100 apoiadores Franceses,

Rebecca e Sven Stratmann por trazer mais de 100 apoiadores Alemães,

Herbert Szekely por ser nosso embaixador nos EUA,

Péter Csaba da Dropby Digital por criar o mundo digital de Anacrony,

Viktor Csete pelos protótipos de alta qualidade e design dos punchboards,

Alex Li por criar o Superprojeto O Plano Final,

Scott Dillon por criar a Carta de Aventura O Criador do Tempo (Conteúdo no Pacote de Comandante de Exotrajés)

OBRIGADO!

EXISTE MAIS EM ANACHRONY!

Visite mindclashgames.com e leve o jogo para o próximo nível com o pacote de Comandante de Exotrajés. Esta expansão contém 30 miniaturas de Exotrajés altamente detalhadas e enormes, e dois módulos do jogo completamente novos.



Copyright, 2017, Mindclash Games e suas afiliadas. Anachrony, o logo de Anachrony, Mindclash Games, o logo da Mindclash Games são todas marcas da GMH Games. 2017. Todos os direitos reservados a seus respectivos donos.

Não recomendado para crianças menores de 36 meses devido a partes pequenas. Componentes podem ser diferentes dos mostrados.











Este produto não é um brinquedo. Não é intensionado para pessoas com 15 anos ou menos.

Mindclash Games está em 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA , 92620 e pode ser contactada em info@mindclashgames.com.



ÍCONES EXPLICADOS

Trabalhadores

-  Cientista
-  Administrador
-  Engenheiro
-  Gênio
-  Trabalhador (qualquer)
-  Trabalhador Ativo
-  Trabalhador Exausto
-  Perca um Trabalhador
-  Trabalhador continua Motivado quando for recuperado
-  Trabalhador morre quando for recuperado












Recursos

-  Titânio
-  Ouro
-  Urânio
-  Neutrônio
-  Titânio, Ouro ou Urânio
-  Água
-  Núcleo de Energia




Construções





-  Usina de Força
-  Fábrica
-  Suporte Vital
-  Laboratório
-  Qualquer Construção
-  Superprojeto













Ações

-  Minerar
-  Construir
-  Recrutar
-  Pesquisar
-  Purificar Água
-  Trocar com os Nômades
-  Conduzir Experimento
-  Conselho Mundial
-  Suprir/Forçar Trabalhadores
-  Suprir/Forçar Trabalhadores
-  Evacuar

-  Paradoxo
-  Anomalia
-  Descoberta
-  Ponto de Vitória
-  Escolha Face do Dado
-  Role o Dado
-  Impacto (indica efeitos após o Impacto)

-  Avance o marcador de Viagem no Tempo
-  Ganhe Moral
-  Perca Moral

-  Efeito de Uso Único
-  Primeiro Jogador
-  Atenção
-  Qualquer

-  Gaste/Perca
-  Exotraje
-  Recupere ficha de Dobra (possuindo Foco)
-  Recupere ficha de Dobra (sem possuir Foco)
-  Escolher Foco
-  Número da Fase do Jogo
-  Condição de Fim de Jogo
-  Cronobot
-  O Módulo do Juízo Final
-  Bônus de Recrutar
-  Espaço Indisponível
-  Espaços de Construções
-  Jogador (em quatro cores)
-  Todos os Jogadores
-  Condição
-  Não Disponível
-  Troque
-  Apenas Exotrajés



MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com