



ANACHRONY

ESSENTIAL

◀ EDITION ▶

INSTRUKCJA

**PORTAL
GAMES.**

KOMPONENTY



1x plansza Główna



4x dwustronna plansza Ścieżki



4x plansza Gracza

Robotnicy



- 25x Naukowiec
- 25x Inżynier
- 15x Administrator
- 15x Geniusz

Zasoby (kostki)



- 15x Neutronium (fioletowe)
- 20x Złoto (żółte)
- 20x Uran (zielone)
- 25x Tytan (szare)



24x żeton Rdzeni Zasilających



66x żeton Punktów Zwycięstwa (PZ)
(30x 5 PZ oraz 35x 1 PZ,
1x -3 PZ)

Woda



- 24x kropli „1 jednostki Wody” (jasnoniebieskie)
- 6x kropli „5 jednostek Wody” (ciemnoniebieskie)

WAŻNE: Robotników, jednostki Wody oraz Zasobów uznaje się za Nielimitowane. W rzadkich przypadkach wyczerpania się puli ogólnej jednostek Wody lub danego rodzaju Zasobu/Robotnika, użycie odpowiednich zamienników.



4x2 karty Lidera



4x Baner Gracza z plastikową podstawką



4x dwustronna karta pomocy



4x6 znaczników Egzoszkieletów w kształcie Heksów



4x2 znaczniki
(Podróż w Czasie, Morale)



4x8 znaczników Ścieżki



4x9 kafli Warpu
(3x Robotnicy, 4x Zasoby,
1x „2 jednostki Wody”,
1x zasilony Egzoszkielet)



4x15 kafli Budynków
(Elektrowni, Fabryk, Podtrzymywania
Życia, Laboratoriów)



11x karta Puli Rekrutacji
11x karta Puli Wydobywania



9x dwustronny
kafel Osi Czasu **1x** kafel
Uderzenia



18x kafel Superprojektów



2x kość Badań



1x kość Paradoксу



1x dwustronny kafel
Akcji Ewakuacji



12x kafel Anomalii



3x15 kafli Przetomu



15x kafel Upadającej Stolicy



9x kafel Niedostępnego
Heksa



8x karta Warunków Końcowych



16x karta Początkowych
Dóbr



1x notes Punktacji



16x żeton Paradoксу

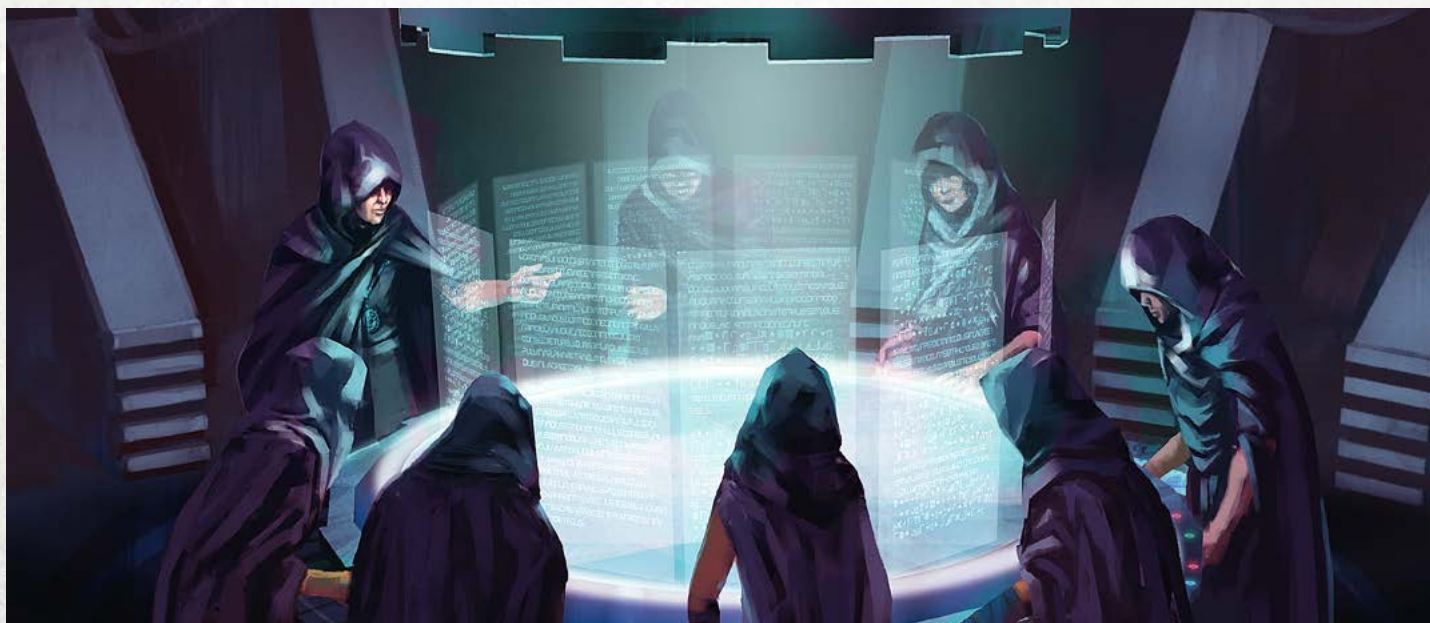


DOTYCHCZASOWE DZIEJE ŚWIATA

Świat się zmienił. W dwudziestym szóstym wieku Nowa Ziemia powoli podnosi się po Dniu Oczyszczenia: dniu, w którym eksplozja nieznanego pochodzenia o katastrofalnym zasięgu wstrząsnęła całą planetą. Większość ludności została zgładzona, a znaczna część powierzchni Ziemi przestała nadawać się do zamieszkania. Nikt nie wiedział, co tak naprawdę spowodowało apokalipsę – jedyne, co mogli zrobić ocaleni, to szukać schronienia i poczekać, aż opadnie pył.

Resztki ludzkości rozdzieliły się na cztery kompletnie różne ideologie zwane Ścieżkami: wyznającą pokój Ścieżkę Harmonii, żyjącą w jednej z niewielu ocalałych kolebek natury, pełnej flory i fauny; surową Ścieżkę Dominacji, przemierzającą oceany w olbrzymim statku-metropolii; przebiegłą Ścieżkę Postępu, patrzącą z góry na Ziemię ze swojego latającego miasta; oraz pobożną Ścieżkę Zbawienia, mieszkającą w rozległych podziemnych korytarzach i komnatach. Między Wyznawcami Ścieżek panuje kruchy pokój, lecz żyją prawie w zupełnym odosobnieniu. Ich jedynym punktem spotkań jest Stolica, ostatnie niezależne miasto na Ziemi, prowadzone przez globalny organ zarządzający: Radę Światową.

Wiele lat później odkrywcy znaleźli bogate źródło nieznanego substancji w Strefie Zero Dnia Oczyszczenia. Wytrzymałe i lekkie Neutronium, jak nazwali je odkrywcy, okazało się niezastąpione jako materiał budowlany. Dla upamiętnienia trzechsetnej rocznicy dnia apokalipsy, Rada Światowa rozpoczęła budowę pięciu Monumentów zrobionych w całości z Neutronium, reprezentujących cztery Ścieżki oraz Stolicę Świata. Gdy rozpoczęły się obchody rocznicy, delegacje czterech Ścieżek stały się świadkami najbardziej przelomowego zdarzenia od czasu Oczyszczenia.



Szczeliny w Czasie z przyszłości otworzyły się na Monumentach, odkrywając prawdziwą moc tajemniczego Neutronium: dzięki doptywowi energii jest ono w stanie otwierać tunele czasoprzestrzenne. Połączenie z przyszłością zapewniło ludzkości niespotykany wcześniej rozwój i dobrobyt, ale także doprowadziło do ponurych wniosków: Oczyszczenie było rezultatem pierwszej Szczeliny w Czasie. Niszczycielska energia uderzenia asteroidy z przyszłości została przesłana w czasie wstecz przez ogromne ilości Neutronium znajdujące się w asteroidzie. Uderzenie nieubłaganie się zbliża i zagraża nie tylko przeszłości, ale i przyszłości.

Dzięki dostępowi do zasobów z teraźniejszości i przyszłości każda ze Ścieżek robi wszystko, by przygotować się na Uderzenie – i dominować nad przyszłością ludzkości jako jedyna prawdziwa Ścieżka.

Poznaj więcej szczegółów o historii świata Anachrony i o Ścieżkach na anglojęzycznej stronie: anachronyboardgame.com!

PRZYGOTOWANIE OGÓLNE

- Umieśćcie **planszę Główną** na środku obszaru gry. Grając na 2 lub 3 graczy użyjcie strony, na której są tylko dwa Heksy na miejsca Badań, Rekrutacji i Konstruowania. **Opcjonalny wariant dla trudniejszej rozgrywki na 2 graczy:** Umieśćcie kafel „Niedostępnego Heksa” na prawym polu Rady Światowej.
- Umieśćcie obie **Kości Badań** na wyznaczonych miejscach na planszy Główniej.
- Umieśćcie **kafel Akcji Ewakuacji** na wyznaczonym miejscu na planszy Główniej, stroną A (nienaruszoną) do góry.
- Potasujcie **11 kart Puli Rekrutacji** oraz **11 kart Puli Wydobywania** i tak przygotowane talie umieśćcie zakryte obok planszy Główniej.
- Rozdzielcie **Budynki** na cztery stosy zgodnie z ich typem (Elektrownie, Fabryki, Podtrzymywanie Życia i Laboratoria) i potasujcie każdy stos z osobna. Będą to stosy podstawowe. Umieśćcie je odkryte obok planszy Główniej. Podczas rozgrywki wierzchni Budynek z każdego stosu będzie dostępny do Konstruowania.
- Umieśćcie **Anomalie** w odkrytym stosie. Umieśćcie **kość Paradoksu** oraz **żetony Paradoksu** obok Anomalii.
- Umieśćcie wszystkie **Zasoby** w prawej górnej części planszy Główniej, a **Wodę** w lewej górnej części planszy Główniej. Umieśćcie wszystkich **Robotników**, **Rdzenie Zasilające** i **Przetomy** obok planszy Główniej, po stronie przeciwnej do strony z Budynkami. Możecie dla ułatwienia rozdzielić Robotników według ich typu, a Przetomy według kształtu. Umieśćcie żetony **Punktów Zwycięstwa** w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
- Ułóżcie **kafle Osi Czasu** w linii prostej, od lewej do prawej, poniżej planszy Główniej. To będzie Oś Czasu. Umieśćcie kafele Uderzenia między czwartym a piątym kaflem Osi Czasu.
- Potasujcie wszystkie **Superprojekty** i losowo umieśćcie po jednym nad każdym z siedmiu kafli Osi Czasu. Pierwszy (najbardziej z lewej) Superprojekt powinien być odkryty, reszta zakryta. Nie umieszczajcie Superprojektu nad kaflem Uderzenia. Odłóżcie pozostałe Superprojekty do pudełka.
- Umieśćcie po jednym **znaczniku Ścieżki** każdego z graczy poniżej kafła Osi Czasu znajdującego się najbardziej z lewej. To będą wasze **znaczniki Skupienia**.
- Następnie wylosujcie **5 Kart Warunków Końcowych** i umieśćcie je odkryte nad planszą Główną.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

12. Każdy z graczy wybiera Ścieżkę, którą chce grać i otrzymuje odpowiadającą jej planszę Gracza. Gracze mogą wybrać na której stronie chcą grać: A czy B – wszyscy gracze muszą używać tej samej strony. Każdy gracz otrzymuje komponenty w kolorze wybranej Ścieżki (**6 Egzoszkieletów, 9 kafli Warpu, 8 znaczników Ścieżki oraz znacznik Morale i znacznik Podróży w Czasie**). Zalecamy, by pierwsze rozgrywki rozegrać na symetrycznej stronie A, zanim zdecydujecie się na asymetryczną stronę B.
13. Każdy gracz umieszcza przed sobą **planszę Ścieżki** odpowiadającą wybranej przez siebie Ścieżce, losową stroną do góry. Każda ze stron ma nadrukowane inne warunki Ewakuacji, aktywowane, gdy gracz używa akcji Ewakuacji.
14. Każdy gracz otrzymuje swoje **początkowe Dobra: Zasoby, Wodę, Rdzenie Zasilające** oraz inne komponenty wskazane na wybranej przez niego planszy Ścieżki. Ścieżka Postępu otrzymuje losowy początkowy Przełom. Każdy gracz umieszcza początkowych Robotników w Kolumnie „Aktywny” (chyba, że wskazano inaczej) oraz znacznik Morale i znacznik Podróży w Czasie na wyznaczonych pozycjach.
15. Każdy z graczy wybiera jedną z dwóch **kart Lidera** dostępnych dla jego Ścieżki. Umieszcza wybranego Lidera w wyznaczonym miejscu na planszy Ścieżki.
16. Każdy gracz umieszcza przed sobą odpowiadający jego Ścieżce **Baner Gracza** (w plastikowej podstawce). Gracz, który ostatnio doświadczył „dépâ vu” zostaje Pierwszym Graczem: umieszcza swój Baner w wyznaczonym miejscu obok pól Akcji Rady Światowej. Zaczynając od Pierwszego Gracza, i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz otrzymuje odpowiednio 0/1/1/2 jednostek Wody.



OPIS ROZGRYWKI

W Anachrony jesteś Liderem jednej ze Ścieżek ideologicznych Nowej Ziemi: Harmonii, Dominacji, Postępu albo Zbawienia. Twoim głównym celem jest przygotowanie się na nadchodzące uderzenie asteroidy, zabezpieczenie przyszłości dla swoich ludzi i przewyższenie pozostałych Ścieżek, by stać się dominującą ideologią, która ukształtuje przyszłość ludzkości.

Rozgrywka toczy się przez maksymalnie siedem rund zwanych Erami, które reprezentują kilka lat. Po czwartej Erze następuje uderzenie asteroidy, które zmienia to, jak rozgrywane są pozostałe Ery i rozpoczyna odliczanie do końca gry.

Rozgrywka Anachrony składa się z trzech głównych mechanik: zasilania i używania Egzoszkieletów, wykonywania

Akcji Robotnikami oraz używania Podróży w Czasie. W tej sekcji przedstawiamy skrócony opis tych mechanik – szczegółowe opisy znajdują w kolejnych rozdziałach.



Egzoszkielety: Na początku każdej Ery, każdy z graczy może zdecydować się zasilić do 6 Egzoszkieleto. Może to wymagać Rdzeni Zasilających. Liczba Egzoszkieleto wyznacza ile Akcji z planszy Głównej możesz wykonać (Egzoszkielety chronią Robotników poza granicami stolicy twojej Ścieżki).



Wykonywanie Akcji Robotnikami: Faza Akcji jest najważniejszym momentem każdej Ery. Gracze na zmianę wykonują Akcje Robotnikami. Robotnik może być użyty sam (na twojej planszy Gracza) lub w Egzoszkielecie (na planszy Głównej). Robotnicy użyci do wykonania Akcji w Fазі Akcji zwykle stają się wyczerpani na koniec Ery.



Podróż w Czasie: Dzięki Szczelinom w Czasie ludzkość może używać Podróży w Czasie, by przyspieszyć swój rozwój: na początku każdej Ery, w Fазі Warpu, gracze mogą poprosić o zasoby i siłę roboczą ze swojej przyszłości – symbolizują to kafle Warpu kładzione na Osi Czasu. Później jednak Dobra te muszą zostać odesłane z powrotem do przeszłości, by zamknąć pętlę – dzieje się tak dzięki Elektrowniom, które zasilają Szczeliny w Czasie i pozwalają Skupić się na przeszłych Erach. Im później Dobra wracają do przeszłości, tym większa szansa, że wywołają Paradoks w czasie, a ostatecznie Anomalie.



Rozgrywka kończy się podliczaniem Punktów Zwycięstwa po upadku Stolicy Świata spowodowanym uderzeniem asteroidy. Punkty Zwycięstwa można zdobyć na kilka sposobów, takich jak konstruowanie Budynków i Superprojektów, dokonywanie Przetomów w nauce, używanie Podróży w Czasie, osiąganie wysokiego Morale i ewakuowanie upadającej Stolicy Świata.

JEDNA ERA ROZGRYWKI

Era składa się z faz rozgrywanych w poniższej kolejności:

- 1 Faza Przygotowania** – Odkrycie Superprojekt nad kolejnym kaflem Osi Czasu, przesunięcie stosy Budynków, uzupełnienie pulę Robotników i Zasobów dostępnych dla tej Ery.
- 2 Faza Paradoksu** – Gracze, którzy nadmiernie obciążyli Oś Czasu przez Warpowanie, muszą rzucać kością Paradoksu. Faza ta jest pomijana w pierwszej Erze.
- 3 Faza Zasilania** – Gracze mogą zasilić swoje Egzoszkielety, co pozwoli ich Robotnikom wykonywać Akcje na planszy Głównej.
- 4 Faza Warpu** – Gracze mogą umieścić Kafle Warpu na aktualnym Kafle Osi Czasu, by przystać Dobra z przyszłości do teraźniejszości.
- 5 Faza Akcji** – Gracze na zmianę wykonują Akcje na swojej planszy Gracza albo na planszy Głównej, do momentu, w którym wszyscy spasyją.
- 6 Faza Porządkowania** – Zbierzcie swoich Robotników i Egzoszkielety z pół Akcji, sprawdźcie czy nastąpiło Uderzenie lub koniec gry, przesunięcie znaczniki Skupienia do kolejnej Ery.

1 FAZA PRZYGOTOWANIA

Odkrycie Superprojektu: Odkrycie Superprojekt znajdujący się nad kolejnym kaflem Osi Czasu (nad kaflem na prawo od aktualnego).

Przykład:



Przesunięcie dostępnych

Budynków: Z każdego stosu podstawowego weźcie wierzchni Budynek i umieśćcie ten Budynek odkryty obok, tworząc stos dodatkowy (po jednym stosie dodatkowym na każdy typ Budynku). Jeśli w stosie dodatkowym są już Budynki, umieśćcie Budynek wzięty ze stosu podstawowego na wierzchu stosu dodatkowego, zastępując poprzedni Budynek. Wierzchnie Budynki z każdego stosu podstawowego i dodatkowego są dostępne do Konstruowania w Fазі Akcji.

Przykład:



Przykład:
Ustalenie dostępnych
Robotników



Przykład:
Ustalenie dostępnych
Zasobów



Przykład:
Faza Paradoксу



Ustalenie dostępnych Robotników: Usuńcie pozostałych Robotników z Puli Rekrutacji. Dobierzcie wierzchnią kartę z talii Puli Rekrutacji i umieśćcie wskazanych na niej czterech Robotników na odpowiadających im polach w Puli Rekrutacji obok Akcji Rekrutacji. Robotników tego samego typu układajcie w stosy.

Ustalenie dostępnych Zasobów: Usuńcie pozostałe Zasoby z Puli Wydobywania. Dobierzcie wierzchnią kartę z talii Puli Wydobywania i umieśćcie wskazane na niej 5 Zasobów na polach Puli Wydobywania po lewej stronie Akcji Wydobywania. Na koniec umieśćcie po jednej jednostce Uranu, Złota i Tytanu na odpowiadających im polach obok Heksów Wydobywania.

WAŻNE: Po Uderzeniu zignorujcie górny Zasób na dobranej karcie i zamiast niego na górnym polu zawsze umieszczajcie Neutronium.

2 FAZA PARADOKSU

UWAGA: Faza Paradoксу jest rozgrywana dopiero od drugiej Ery. Na potrzeby czytania tej instrukcji oraz uczenia innych jak grać, sugerujemy pominięcie tej fazy za pierwszym razem, do momentu, w którym będziecie zaznajomieni z mechaniką Warpowania (Faza 4) oraz Podróży w Czasie.

Rzut kością Paradoксу

Rozpoczynając od lewej, rozpatrzyć każdy kafel Osi Czasu, na którym znajduje się co najmniej jeden kafel Warpu. Każdy gracz z największą liczbą kafli Warpu na danym kafli Osi Czasu musi wykonać jeden rzut kością Paradoксу i otrzymuje wskazaną na kości liczbę żetonów Paradoксу (0, 1 albo 2). Jeśli więcej niż jeden gracz ma największą liczbę Kafli Warpu na danym kafli Osi Czasu, każdy z tych graczy musi rzucić kością.

Anomalie

Anomalie są dziwnymi i niebezpiecznymi błędami w teksturze czasu, które zakrywają pola Budynków, ale nie liczą się jako Budynki. Na koniec gry każda nieusunięta przez gracza Anomalia jest warta -3 Punkty Zwycięstwa.

Gracz, który otrzymuje (w dowolny sposób) trzeci Żeton Paradoксу, natychmiast zostaje dotknięty skutkami Anomalii.

Kolejność rozpatrywania

Gdy do tego dochodzi, ten gracz:

- Musi przestać rzucać kością Paradoксу (jeśli pozostały mu jakieś rzuty).
- Musi zwrócić wszystkie żetony Paradoксу do puli ogólnej (nawet jeśli w tym momencie ma więcej niż 3 Żetony).
- Może odzyskać jeden ze swoich kafli Warpu z dowolnego Kafła Osi Czasu z powrotem do swojej puli (ale dopiero po tym, jak wszyscy gracze wykonali wszystkie rzuty kością Paradoксу).
- Musi wziąć Kafel Anomalii ze stosu i umieścić go na pierwszym od lewej wolnym polu na Budynek na swojej planszy Gracza (jeśli jest kilka takich pól, gracz wybiera, na którym polu umieści Kafel Anomalii).

Na koniec gry każda nieusunięta przez gracza Anomalia jest warta -3 Punkty Zwycięstwa.

UWAGA: Jeśli gracze wolą bardziej przewidywalną rozgrywkę, mogą ustalić, że zamiast rzucać kością Paradoксу, gracz będzie brać 1 żeton Paradoксу za każdym razem, gdy miałby rzucić kością Paradoксу.

Przykład:



UWAGA: Jeśli nie ma wolnych pól na Budynki, gracz musi umieścić Anomalię na wierzchu dowolnego ze swoich Budynków. Dopóki znajduje się na nim Anomalia, Budynek ten jest niedostępny.

UWAGA: Niektóre umiejętności w grze mogą zwiększyć limit żetonów Paradoксу powyżej trzech.

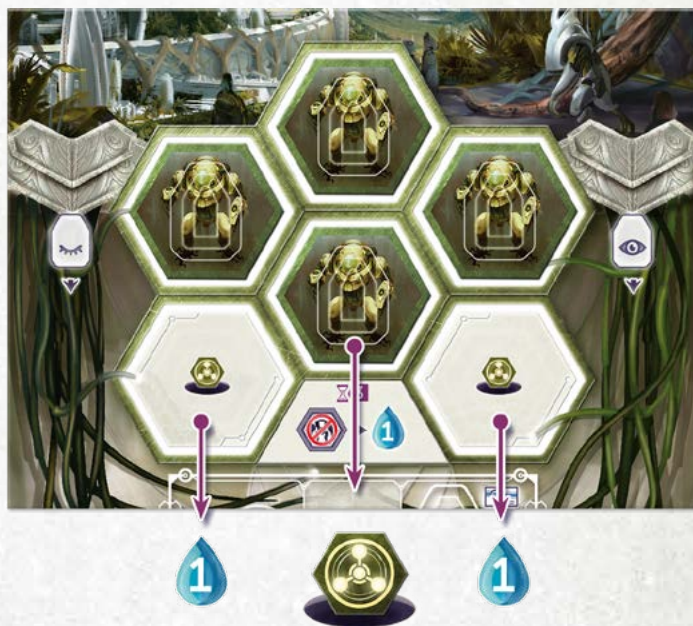
3 FAZA ZASILANIA

W tej fazie gracze mogą Zasilić swoje Egzoszkielety, co pozwoli ich Robotnikom przetrwać w trudnych warunkach Nowej Ziemi i dotrzeć na planszę Główną, by wykonać na niej Akcje.

Zaczynając od Pierwszego Gracza, i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy:

1. **Umieszcza do 6 Egzoszkieletów** na Heksach na swojej planszy Gracza (po 1 Egzoszkielecie na Heks), płacąc **po 1 Rdzeniu Zasilającym** za każdy Egzoszkielet umieszczony na jednym z trzech dolnych Heksów.
2. Następnie otrzymuje **1 jednostkę Wody** za każdy Heks, na którym nie umieścił Egzoszkieletu.

Przykład:



UWAGA: Aby przyspieszyć rozgrywkę, gracze mogą ustalić, że wszyscy gracze będą Zasilać swoje Egzoszkielety jednocześnie, a nie w kolejności.

UWAGA: Po Uderzeniu (patrz: „Uderzenie”, str. 18) dwa górne Heksy będą zastonięte i niedostępne. Nie będzie można umieszczać na nich Egzoszkieletów. Nie będą też zapewniać jednostek Wody.

4 FAZA WARPU

Podróż w Czasie stała się możliwa dzięki Neutronium przyniesionemu na Ziemię przez pierwotny kataklizm. Tak więc w każdej Erze gracze mogą zdecydować się na otrzymanie czegoś z przyszłości. Wystarczy jedynie decyzja, a potrzebne dobra pojawią się natychmiast. Ale nie ma nic za darmo – kilka Er później gracze będą musieli wypełnić swoje własne roszczenia z przeszłości i odesłać dobra. W przeciwnym razie ryzykują zachwianiem ciągłości czasoprzestrzeni.

Każdy gracz chowa w dłoni **od 0 do 2 kafli Warpu** (zakrywając pozostałe kafle dla zachowania pełnej tajemnicy). Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają dłonie z wybranymi kafłami i umieszczają je na aktualnym kafle Osi Czasu (kolejność kafli Warpu nie ma znaczenia). W kolejności graczy, każdy z graczy otrzymuje Dobra wskazane na jego kafłach Warpu. Każdy Kafel Warpu można później usunąć (patrz: „Elektrownie: Podróż w Czasie i Skupienie”, str. 16) i wykorzystać ponownie.

Przykład:



1. Zwarpowane dobra brane są z puli ogólnej.
2. Zwarpowanie Robotnika wymaga zapłacenia 1 jednostki Wody (podróż przez Szczeliny w Czasie jest niesamowicie męcząca dla ludzi), w innym wypadku nie można wybrać tego kafła Warpu. Można jednak zapłacić Wodą, która jest warpowana razem z Robotnikiem. Zwarpowani Robotnicy umieszczani są w Kolumnie „Aktywny”.
3. Zwarpowane Egzoszkielety umieszczane są na Heksach na planszy Gracza, nawet na Niedostępnych Heksach.

5 FAZA AKCJI

Jest to główna faza rozgrywki. Gracze rozgrywają tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od Pierwszego Gracza. W swojej turze gracz może wykonać dowolną liczbę **Darmowych Akcji**, **następnie** może wykonać jedną z poniższych czynności:

1. **Umieszczenie jednego Robotnika** na pustym Polu Robotnika na swojej planszy Gracza (zwykle na Budynku, Superprojekcie albo Anomalii) i wykonanie przypisanej Akcji.
2. **Umieszczenie jednego Robotnika w Egzoszkielecie** na Heksie lub Heksie-Puli na planszy Głównej i wykonanie przypisanej Akcji.
3. **Spasowanie** i nie umieszczanie więcej Robotników w tej Erze.

Gdy wszyscy gracze spasują, należy przejść do Fazy Porządkowania.

Przykład:



WAŻNE: Darmowe Akcje

Każda Darmowa Akcja może być wykonana raz na Erę, w dowolnej turze danego gracza. Po wykonaniu Darmowej Akcji należy zastąpić ją znacznikiem Ścieżki, by pamiętać, że w tej Erze dana Darmowa Akcja została już wykonana. Wykonanie Darmowej Akcji nie kończy tury gracza – może on także umieścić Robotnika (albo spasować) w tej samej turze. Znaczniki Ścieżki uważa się za nielimitowane – w rzadkim przypadku, gdy graczowi skończą się te znaczniki, należy użyć zamiennika.

Przykład:

Darmowe Akcje zazwyczaj znajdują się na Budynkach i Superprojektach, ale Zmuszanie Robotników oraz niektóre umiejętności Liderów także są Darmowymi Akcjami.



6 FAZA PORZĄDKOWANIA

A) ZEBRANIE ROBOTNIKÓW

Zbierz wszystkich swoich Robotników z Egzoszkieletów na planszy Głównej oraz wszystkich Robotników z Pól Robotników na twojej planszy Gracza. Jeśli Akcja była oznaczona jako Motywująca , Robotnik umieszczany jest w **kolumnie „Aktywny”** jego właściciela (na prawo od pola Akcji Dostawy); w przeciwnym razie umieszczany jest w **kolumnie „Wyczerpany”** (na lewo od pola Akcji Dostawy).



Kolumna „Wyczerpany”

Kolumna „Aktywny”

Zbierz wszystkie swoje puste Egzoszkielety z planszy Głównej i umieść je w twojej puli gracza (NIE na Heksach na planszy Gracza – Egzoszkielety muszą zostać ponownie zasilone).

WAŻNE: Po Uderzeniu, jeśli Egzoszkielet jest zabierany z Heksa Upadającej Stolicy, odwróćcie Heks Upadającej Stolicy na stronę „Niedostępny Heks”.

Na koniec, zbierz wszystkie swoje znaczniki Ścieżki ze swoich Darmowych Akcji, by mogły zostać ponownie użyte w następnej Erze.

B) SPRAWDŹ CZY NASTĄPIŁO UDERZENIE

Jeśli po aktualnym Kaflu Osi Czasu znajduje się Kafel Uderzenia, następuje Uderzenie. Przejdźcie do zasad dotyczących Uderzenia (str. 18), by je rozpatrzyć, następnie kontynuujcie rozgrywkę.

C) SPRAWDZENIE CZY NASTĄPIŁ KONIEC ROZGRYWKI

Jeśli dowolny z poniższych warunków jest spełniony, rozgrywka natychmiast się kończy. Przejdźcie do zasad „Zakończenia Rozgrywki” (str. 19) oraz do punktacji końcowej (pomijając punkt D).

- Infrastruktura Stolicy upadła: Wszystkie Akcje Upadającej Stolicy odwrócone są na stronę „Niedostępny Heks”.
- Jest 7 Era.

D) KOLEJNA ERA

Przesuńcie znacznik Skupienia każdego gracza w prawo, zgodnie z Osią Czasu (więcej szczegółów w sekcji „Elektrownie: Podróż w Czasie i Skupienie”, str. 16). Każda Era rozpoczyna się z danym Kaflem Osi Czasu w Skupieniu każdego z graczy. Kontynuujcie rozgrywkę w kolejnej Erze. Pierwszym Graczem jest ten sam gracz, chyba że inny gracz wykonał odpowiednią Akcję Rady Światowej.

AKCJE

ROBOTNICY I POLA AKCJI

W Anachrony występują cztery typy Robotników: Inżynierowie, Naukowcy, Administratorzy i Geniusze. Robotnicy są umieszczani na polach Akcji, na planszy Głównej (w Egzoszkieletach) lub na planszy danego Gracza, by wykonać Akcję. Robotnicy jednego typu radzą sobie z niektórymi Akcjami lepiej niż Robotnicy innych typów, za to do innych Akcji nie mogą być wystani w ogóle.



Geniusz

LICZY SIĘ JAKO



Naukowiec



Inżynier



Administrator

PODCZAS WYKONYWANIA AKCJI

Geniusz jest specjalnym typem Robotnika i może zostać użyty jako dowolny inny typ Robotnika.

WAŻNE: Geniusz NIE MOŻE być użyty zamiast innego Robotnika do zapłacenia kosztu w Robotniku który nie jest Geniuszem, do odzyskania kafli Warpu przez Podróż w Czasie, albo do aktywowania warunku Ewakuacji.

Robotnik danego gracza jest uznawany za Aktywnego, gdy znajduje się w Kolumnie „Aktywny” na jego planszy Gracza (tzn. nie jest zajęty na planszy i nie znajduje się w Kolumnie „Wyczerpany”). Tylko Aktywni Robotnicy mogą wykonywać Akcje lub być odesłani w przeszłość, by odzyskać kafel Warpu poprzez Podróż w Czasie. Aktywni oraz Wyczerpani Robotnicy mogą być użyci do opłacenia kosztu w Robotniku (zwykle na Superprojektach).

W Anachrony występują trzy różne typy pól Akcji:

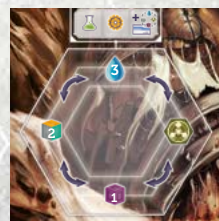
1. **Heks:** Na planszy Głównej pola Akcji są w kształcie Heksów, gdyż Robotnicy muszą być na nich umieszczeni w zasilonych Egzoszkieletach. W momencie umieszczenia Robotnika na Heksie, Heks ten staje się niedostępny dla innych do końca danej Ery. Heksy przypisane do jednej Akcji nie muszą być zajmowane w konkretnej kolejności.

Przykład:



2. **Heks-Pula:** Heks-Pula działa podobnie do standardowego Heksa, z tą różnicą, że jest zawsze dostępny i można na nim umieścić dowolną liczbę Robotników (w Egzoszkieletach).

Przykład:



3. **Pole Robotnika:** Ten typ pola Akcji znajduje się na planszach Gracza (m.in. na Budynkach, Superprojektach i Anomaliach). Każde takie pole może być użyte raz na Erę. Robotnicy nie potrzebują Egzoszkieletów, aby zostać umieszczonymi na takim polu.

Przykład: Pola Robotników



Niektóre pola Akcji mają dodatkowe cechy:

- Mają ograniczenia dla Robotników – tylko wskazany na nich Robotnik (albo Geniusz) może być tam umieszczony.
- Zapewniają dodatkowy zysk, jeśli umieszczono wskazany na danym polu typ Robotnika (albo Geniusza).
- Mają wskazany koszt (w jednostkach Wody lub Zasobów) – wskazane dobra muszą być wydane, by móc umieścić Robotnika na takim polu.
- „Motywują” Robotników – Robotnicy z takich pól podczas fazy Zbierania Robotników, są umieszczani w Kolumnie „Aktywny”.

Ograniczenia dla Robotników i szczegółowe zasady każdej z Akcji zostały opisane w dalszej części instrukcji.

AKCJE NA PLANSZY GŁÓWNEJ

Akcje Stolicy: Konstruowanie, Rekrutacja i Badania są Akcjami Stolicy. Po Uderzeniu pola Akcji Stolicy są zastępowane kaflami Upadającej Stolicy, które udostępniają ulepszone Akcje związane z danym polem. Ograniczenia i premie dla Robotników wciąż obowiązują (patrz: „Uderzenie”, str. 18). Tylko Akcje Stolicy mogą być skopiowane przez Akcję Rady Światowej.

Każda Akcja Stolicy ma 3 dostępne Heksy:

1. Górny Heks – bez modyfikatora.
2. Środkowy Heks – koszt 1 jednostki Wody.
3. Dolny Heks – koszt 2 jednostek Wody (tylko w grze 4-osobowej).



KONSTRUOWANIE

Standardowa Akcja: Wybierz jedną z dwóch poniższych opcji:

1. Wybierz wierzchni **Budynek** z dowolnego z 8 stosów (podstawowych albo dodatkowych), następnie umieść wybrany Budynek na pierwszym z lewej wolnym polu, w rzędzie odpowiadającym typowi Budynku na twojej planszy Gracza, **płacąc koszt wskazany na tym polu**.
 - Jeśli nie ma już wolnych pól na dany typ Budynku, nie możesz Konstruować nowych Budynków tego typu.
 - Jeśli wybrany Budynek pochodził ze stosu podstawowego, Budynek pod nim staje się natychmiast dostępny.
 - Jeśli wybrany Budynek pochodził ze stosu dodatkowego, a pod nim znajdował się Budynek, on także staje się natychmiast dostępny do.

Przykład:



2. Zbuduj **Superprojekt**, na którym jesteś Skupiony (tzn. Znajdujący się nad kaflem Osi Czasu, pod którym znajduje się twój znacznik Skupienia). Zwykle jest to aktualna Era, ale Skupienie może się zmieniać przez Podróż w Czasie. Umieść Superprojekt na dwóch pierwszych od lewej i przylegających do siebie wolnych polach na twojej planszy Gracza (możesz wybrać rząd, jeśli jest kilka takich pól). **Zamiast płacenia kosztu wskazanego na tych polach, zapłać koszt (włączając w to Przełomy) wskazany na Superprojekcie.** Jeśli należy zapłacić Robotnikiem, może on pochodzić z kolumny „Aktywny” lub „Wyczerpany”.

Przykład:



Zasady dotyczące Robotników

- Nie może być wykonana przez Administratora.
- Jeśli jest wykonana przez Inżyniera, odejmij 1 jednostkę Tytanu od całkowitego kosztu wykonania Akcji.



REKRUTACJA

Standardowa Akcja: Wybierz Robotnika z Puli Rekrutacji i dodaj go do Kolumny „Aktywny” na twojej planszy Gracza. Otrzymujesz także premię przypisaną do danego typu Robotnika:

- Naukowiec: 2 jednostki Wody.
- Inżynier: 1 Rdzeń Zasilający.
- Administrator: 1 Punkt Zwycięstwa.
- Geniusz: Jedna premia wybrana z powyższych trzech.



Zasady dotyczące Robotników

- Nie może być wykonana przez Naukowca.
- Jeśli jest wykonana przez Inżyniera, nie możesz wybrać Geniusza (jedynie Naukowca, Inżyniera albo Administratora).



BADANIA

Standardowa Akcja: Ustaw jedną kość Badań (kształt lub ikonę) na wybranej przez siebie ścianie i rzuć drugą kością Badań. Weź **kafel Przełomu** zgodny z kształtem i ikoną wskazanymi na kościach. „?” na kości Ikony wskazuje dowolną, wybraną przez siebie ikonę. **Nie możesz ustawić kości na ścianie z „?”.**



Kość Kształtu



Kość Ikony

Podróż w Czasie

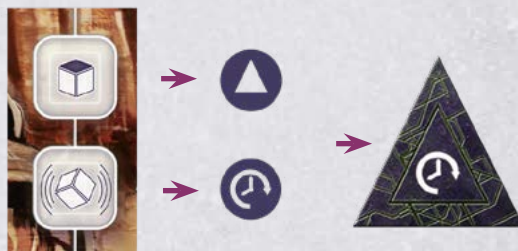
Wojna

Genetyka

Technologia

Spółeczeństwo

Przykład:



UWAGA: W rzadkiej sytuacji, gdy rzut kością wskaże niedostępny Przełom, rzuć ponownie dowolną kością.

Zasady dotyczące Robotników

- Może być wykonana tylko przez Naukowca.



RADA ŚWIATOWA

Możesz **wybrać Akcję Stolicy** (Konstruowanie, Rekrutację, Badania), **na której nie ma już wolnych pól** i wykonać związaną z nią Akcję Standardową.

Ograniczenia i premie dla Robotników związane z kopiowaną Akcją Stolicy wciąż obowiązują Robotnika umieszczanego na Radzie Światowej, ale cechy związane z polem (np.: koszt w jednostkach Wody lub premie z kafli Upadającej Stolicy) już nie.

Przykład:



UWAGA: By zostać Pierwszym Graczem, możesz umieścić Robotnika na lewym polu Rady Światowej, nawet jeśli na Akcjach Stolicy są jeszcze wolne pola. W tej sytuacji zostajesz Pierwszym Graczem, ale nie wykonujesz żadnej Akcji.

Zasady dotyczące Robotników

- Ograniczenia i/albo premie dla Robotników związane z tą Akcją są takie same, jak te związane z kopiowaną Akcją.

Rada Światowa ma 2 dostępne Heksy:

- Lewy Heks – zapłacić 2 jednostki Wody i zostać Pierwszym Graczem (ustaw swój Baner Gracza na miejscu obok pola tej Akcji).
- Prawy Heks – zapłacić 1 jednostkę Wody.

Przykład:



WAŻNE: Po Uderzeniu, standardowe Akcje Stolicy wciąż mogą być kopiowane przez Radę Światową. Od tego momentu Akcje Stolicy mogą być kopiowane nawet, jeśli znajduje się na nich Egzoszkielet lub Kafel Niedostępnego Heksa.



WYDOBYCIE ZASOBÓW

Weź 1 wybrany przez ciebie Zasób z Puli Wydobycia.

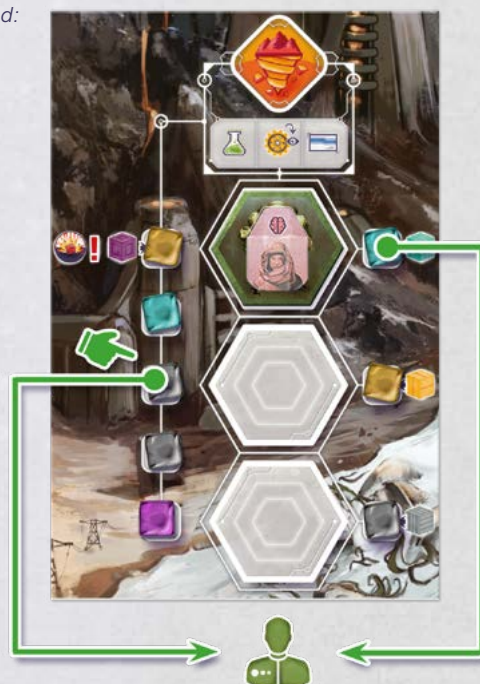
Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonywana przez Inżyniera, pozostaje on Zmotywowany.

Wydobycie Zasobów ma 3 dostępne Heksy:

- Górny Heks – oprócz Zasobu branego z Puli Wydobycia, weź także Uran.
- Środkowy Heks – oprócz Zasobu branego z Puli Wydobycia, weź także Złoto.
- Dolny Heks – oprócz Zasobu branego z Puli Wydobycia, weź także Tytan.

Przykład:



OCZYSZCZANIE WODY



Weź 3 jednostki Wody z puli ogólnej.

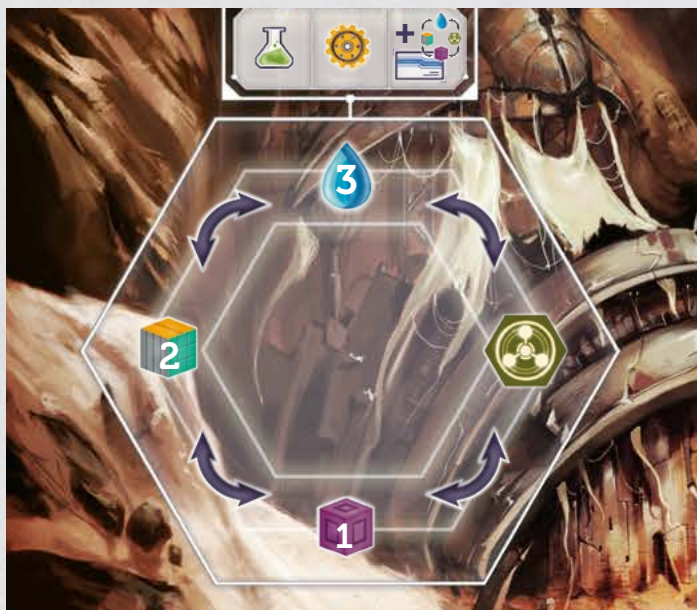
Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonywana przez Naukowca, weź 1 dodatkową jednostkę Wody.

Oczyszczanie Wody posiada pole Heks-Pula, na którym może znajdować się dowolna liczba Robotników.



HANDEL Z NOMADAMI



Możesz wybrać jedno z poniższych:

- Wymień 3 jednostki Wody na 1 Rdzeń Zasilający lub na odwrót.
- Wymień 1 Rdzeń Zasilający na 1 Neutronium lub na odwrót.
- Wymień 1 jednostkę Neutronium na 2 jednostki: Tytanu, Uranu lub Złota w dowolnej kombinacji lub na odwrót.
- Wymień 2 jednostki: Tytanu, Uranu lub Złota w dowolnej kombinacji na 3 jednostki Wody lub na odwrót.

Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonywana przez Administratora, możesz wybrać dwie z powyższych opcji (nawet dwa razy to samo).

Handel z Nomadami posiada pole Heks-Pula, na którym może znajdować się dowolna liczba Robotników.



EWAKUACJA

To pole Akcji będzie dostępne dopiero po Uderzeniu. Akcja ta może być wykonana przez każdego gracza tylko raz w ciągu rozgrywki i **tylko, jeśli spełni warunki wskazane na jego planszy Ścieżki**.

Umieść jeden z twoich znaczników Ścieżki na najwyższym numerowanym polu na kaflu Akcji Ewakuacji i zyskaj Punkty Zwycięstwa wskazane pod warunkami Ewakuacji na twojej planszy Ścieżki. Jeśli umieścisz znacznik Ścieżki na polu -3 PZ, zyskujesz 3 PZ mniej za swoją Ewakuację (minimalnie 0). **Maksymalna liczba Punktów Zwycięstwa, którą można otrzymać za Akcję Ewakuacji, wynosi 30.**



Plansza Ścieżki wskazuje także stosunek Punktów Zwycięstwa do konkretnych dóbr. Zyskujesz dodatkowe PZ w oparciu o liczbę wskazanych Dóbr posiadanych przez ciebie w momencie wykonywania Akcji Ewakuacji. Po uzyskaniu PZ nie tracisz tych Dóbr.

Zasady dotyczące Robotników

- Może być wykonana przez dowolnego Robotnika.

Ewakuacja posiada pole Heks-Pula, na którym może znajdować się dowolna liczba Robotników, ale każdy z graczy może wykonać tę Akcję tylko raz w ciągu rozgrywki.



AKCJE NA PLANSZY GRACZA

Wszystkie pola na Planszach Gracza to Pola Robotników albo Darmowe Akcje – nie potrzeba Egzoszkieletu do ich wykonania.



DOSTAWA

Akcja Dostawy znajduje się na każdej planszy Gracza, między kolumną „Aktywny” i „Wyczerpany”. Zapłać jednostki Wody w liczbie wskazanej przez symbol Wody znajdujący się poniżej twojej aktualnej pozycji na torze Morale (1), następnie **przesuń wszystkich swoich Robotników z kolumny „Wyczerpany” do kolumny „Aktywny”** (2) (możesz ich użyć w kolejnych turach Akcji w aktualnej Erze). Na koniec **przesuń znacznik na torze Morale o jedno pole w prawo** (3). Jeśli znajduje się już na ostatnim polu toru Morale, zyskujesz liczbę PZ wskazaną po prawej stronie toru Morale, zamiast dalszego przesuwania znacznika w prawo.

Przykład:



Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonana przez Administratora, pozostaje on Zmotywowany.



ZMUSZANIE ROBOTNIKÓW

Akcja Zmuszanie Robotników znajduje się na każdej planszy Gracza, między kolumną „Aktywny” i „Wyczerpany”. **Zmuszanie Robotników to Darmowa Akcja** i nie wymaga Robotnika. Umieść jeden z twoich znaczników Ścieżki na polu (1), następnie **przesuń wszystkich Robotników z kolumny „Wyczerpany” do kolumny „Aktywny”** (2) (możesz ich użyć w kolejnych turach Akcji w aktualnej Erze). Na koniec **przesuń znacznik na torze Morale o jedno pole w lewo** (3). Jeśli znajduje się już na pierwszym polu toru

Przykład:



Morale, tracisz wybranego Robotnika, zamiast dalszego przesuwania znacznika w lewo.

ELEKTROWNIE: PODRÓŻ W CZASIE I SKUPIENIE

Elektrownie umożliwiają manipulowanie czasem przez zasilanie Szczelin w Czasie. Gracze mogą je aktywować, by **przesunąć Skupienie na przeszły kafel Osi Czasu**. Każda Elektrownia ma swoją moc i złożoność, co jest wyrażone w grze jako jej **zasięg**. Gdy aktywujesz swoją Elektrownię, możesz wykonać następujące kroki, w podanej kolejności:

1. Przesuń twój **znacznik Skupienia** na dowolny **przeszły** kafel Osi Czasu (w lewo), ale nie dalej niż pozwala na to zasięg Elektrowni (**licząc od kafła Osi Czasu aktualnej Ery, ignorując kafel Uderzenia. Zasięgi się nie kumulują**). Twój znacznik Skupienia może także pozostać na tym samym przeszłym kafle Osi Czasu, jeśli pozwala na to zasięg używanej Elektrowni. Po wykorzystaniu Elektrowni, znacznik Skupienia nigdy nie może pozostać w aktualnej Erze.
2. Możesz także **opcjonalnie wysłać Dobra do przeszłości przez Szczelinę w Czasie**. Wybierz **jeden** z twoich kafli, który znajduje się na kafle Osi Czasu, pod który przesunąłeś Znacznik Skupienia. Wydadź Zasób/Wodę/Robotnika/Egzoszkielet, zgodnie ze wskazaniem na wybranym kafle Warpu. Następnie **usuń ten kafel Warpu** z kafła Osi Czasu w Skupieniu i zwróć go do twojej puli.



Przykład:

1. Przesuń Skupienie
2. Zapłać i usuń kafel Warpu
3. Przesuń twój znacznik na torze Podróż w Czasie



UWAGA: Akcja ta symbolizuje wysłanie Dóbr w przeszłość. Dobra, które musisz teraz wydać, to te same Dobra, które wcześniej otrzymałeś z kafła Warpu „za darmo”.

WAŻNE: Wydawani Robotnicy muszą pochodzić z kolumny „Aktywny”, a wydawane Egzoszkielety muszą być zasilone (pochodzić z Heksów na planszy Gracza).

3. Jeśli wykonasz **krok 1 ORAZ krok 2, przesun swój znacznik Podróży w Czasie o jedno pole w prawo na planszy Gracza**. Każde pole na torze Podróży w Czasie będzie warte PZ na koniec gry i symbolizuje postęp, jaki dana Ścieżka dokonała w technologii Podróży w Czasie.

WAŻNE: Jeśli kafel Warpu został usunięty w inny sposób (przez umiejętność odzyskiwania Budynku lub gdy umieszczasz Anomalię), nie przesuwaj znacznika Podróży w Czasie.

UWAGA: Superprojekty z poprzednich Er mogą być Konstruowane, jeśli znajdują się w twoim Skupieniu (patrz: Akcje na planszy Głównej - Konstruowanie).



ANOMALIE

Czasami pole na Budynek może zostać zastąpione Anomalią (patrz: „Faza Paradoksu”). Gracz może wykonać Akcję, umieszczając Robotnika na Anomalii i wydając 2 jednostki Tytanu/Uranu/Złota + 2 jednostki Wody ALBO 1 jednostkę Neutronium + 2 jednostki Wody, by usunąć Anomalię. Natychmiast usuń Anomalię oraz Robotnika i umieść w puli ogólnej, na wyznaczonych im miejscach. Na planszy Gracza mogą pojawić się luki po usunięciu Anomalii – na tych polach mogą być później Konstruowane nowe Budynki, a nawet Superprojekty.



Zasady dotyczące Robotników

- Robotnik umieszczony na Anomalii usuwa ją i jest natychmiast zwracany do puli ogólnej.

INNE BUDYNKI I SUPERPROJEKTY

Gdy Budynek lub Superprojekt zostaje umieszczony na planszy Gracza, jego właściciel może z niego korzystać. Umiejętności i korzyści zapewniane przez Budynki dzielą się na 4 kategorie:

- Akcje Robotników** działają tak samo, jak inne Pola Robotników na planszy Gracza. Niektóre pola Akcji mogą mieć ograniczenia lub premie dla Robotników, lub koszt, który należy opłacić. Niektóre mogą Motywować Robotników.
- Darmowe Akcje** mogą być wykonane raz na Erę, w dowolnej turze danego gracza podczas Fazy Akcji, włączając w to turę, w której ten gracz spasował. Po użyciu należy zastąpić je znacznikami Ścieżki, by oznaczyć, że zostały wykonane w tej Erze.
- Pasywne umiejętności** zapewniają korzyści przez całą rozgrywkę i/albo wpływają na punktację końcową.
- Jednorazowe umiejętności** są wykonywane tylko raz, natychmiast po Skonstruowaniu Budynku lub Superprojektu.



Szczegółowy opis Budynków i Superprojektów znajduje się w Załączniku.



UDERZENIE

UDERZENIE

- 1.
- 2.
- 3.

Na koniec czwartej Ery asteroida Uderza w odległy rejon Ziemi, inicjując kataklizm, który ostatecznie zniszczy Stolicę. Gracze mają od tego momentu tylko kilka tur, by wykonać niezbędne czynności, ewakuować miasto i zabezpieczyć swój wpływ na przyszłość ludzkości.

EWAKUACJA

Odwróćcie kafel Akcji Ewakuacji na stronę „B” (uszkodzoną), odstawiając Akcję Ewakuacji. W grze na 2/3/4 osoby umieśćcie po 1 żeton „-3 PZ” odpowiednio na drugim/trzecim/czwartym polu od góry.

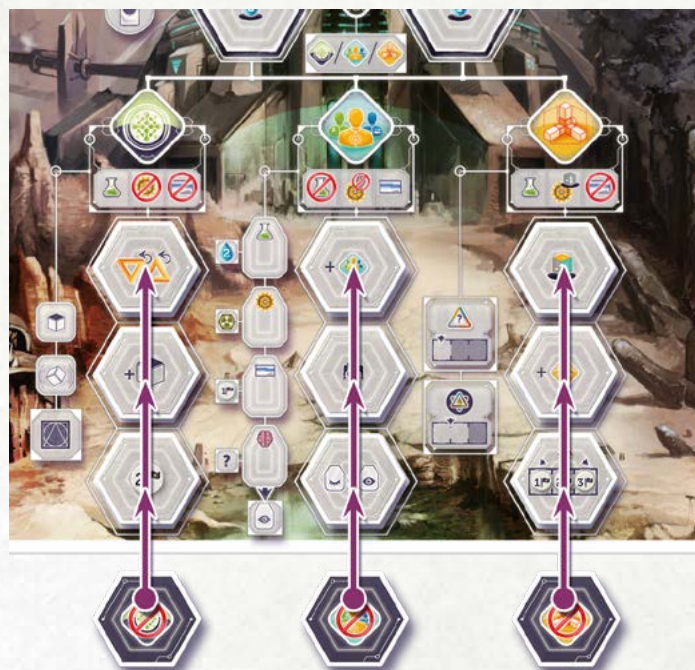


KAFLE UPADAJĄCEJ STOLICY

Po Uderzeniu Budynki Stolicy zaczynają niszczeć. Z tego powodu liczba Akcji Stolicy (Konstruowanie, Rekrutacja, Badania), które gracze mogą wykonać, będzie mocno ograniczona.

Podzielcie kafle Upadającej Stolicy na 3 stosy, zgodnie z Akcją. Wylosujcie po 2/2/3 Heksy (dla 2/3/4 graczy) z każdego stosu i umieśćcie je na odpowiednich Heksach Akcji Stolicy, stroną dostępną do góry.

Kafle Upadającej Stolicy udostępniają Akcje „ostatniej szansy” – silniejsze wersje Akcji Stolicy (ograniczenia dla Robotników wciąż obowiązują). Poza standardową Akcją, gracze otrzymują też premię wynikającą z danego kafła. Szczegółowy opis tych premii znajduje się w Załączniku.



W kroku Zbierania Robotników w Fazie Porządkowania, odwróćcie kafel Upadającej Stolicy na stronę niedostępną, jeśli z tego kafła został zabrany Egzoszkielet.

PRZYPOMNIENIE: Gdy ostatni kafel Upadającej Stolicy zostanie odwrócony w ten sposób, rozgrywka kończy się wraz z końcem aktualnej Ery.

WAŻNE: Pola Rady Światowej wciąż mogą być używane do kopiowania standardowych Akcji Stolicy (należy wtedy zignorować premie z kafli Upadającej Stolicy), jeśli nie ma już wolnych Heksów danej Akcji Stolicy.

KAFLE NIEDOSTĘPNYCH HEKSÓW

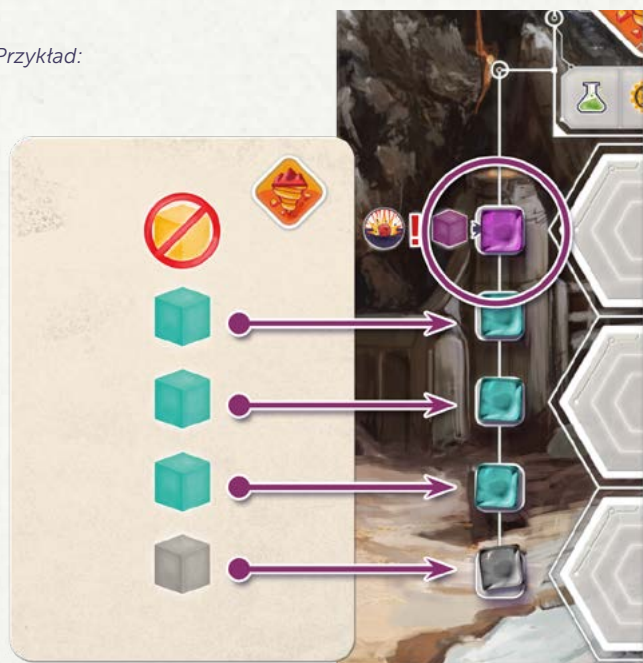
Stolice Ścieżek są do pewnego stopnia przygotowane na Uderzenie, ale niektórych zniszczeń nie są w stanie uniknąć. Używając kafli Niedostępnych Heksów, każdy gracz **zastania dwa z trzech Heksów na Egzoszkielety w górnym rzędzie** na swojej planszy Gracza. Nie można już umieszczać na tych polach Egzoszkieletów do zasilenia. Nie produkują też Wody.



NEUTRONIUM

Uderzenie sprawia, że na Ziemi pojawia się więcej Neutronium. W Erach po Uderzeniu, zignorujcie górny Zasób z wylosowanej karty Puli Wydobywania, a zamiast niego na górnym polu umieśćcie Neutronium.

Przykład:



ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się wraz z końcem Ery, w której ostatnie pole Akcji Stolicy stanie się niedostępne lub gdy ostatnia (7.) Era dobiegnie końca.

ROZPLĄTANIE KONTINUUM

Gracze muszą naprawić problemy na Osi Czasu, do których się przyczynili. Muszą usunąć z Osi Czasu wszystkie pozostające na niej kafle Warpu. Wydawani Robotnicy wciąż muszą pochodzić z kolumny „Aktywny”, a Egzoszkielety muszą być zasilone. Usuwanie w tym momencie kafli Warpu nie liczy się jako Podróż w Czasie: gracze nie używają do tego Elektrowni, więc nie zdobywają PZ, ani nie przesuwają znacznika Podróży w Czasie. Na koniec rozgrywki każdy kafel Warpu, którego gracz nie był w stanie usunąć, warty jest -2 PZ.

PODLICZANIE WARUNKÓW KOŃCOWYCH

Spójrzcie na 5 kart Warunków Końcowych nad planszą Główną. Każdy gracz otrzymuje 3 PZ za każdy widoczny na nich warunek, który udało mu się spełnić. W przypadku remisu, każdy remisujący gracz otrzymuje po 3 PZ.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Korzystając z notesu podliczcie PZ za Budynki, Anomalie, Superprojekty, Podróż w Czasie, Morale, żetony PZ, kary z Osi Czasu i Warunki Końcowe. Pojedynczy Przetom jest warty 1 PZ. Każdy zestaw trzech Przetomów o różnych kształtach (tzn. Kóło, Trójkąt, Kwadrat; ikony NIE muszą być identyczne) warty jest dodatkowe 2 PZ.

Stolica Ścieżki, która zdobędzie najwięcej Punktów Zwycięstwa, staje się nową siedzibą Rady Światowej i tym samym wygrywa rozgrywkę. Remisy rozstrzyga

Przykład:



największą liczbą posiadanych jednostek Wody, a następnie największą liczbą Zasobów. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem, a Rada będzie regularnie zmieniać swoją siedzibę.

CZĘSTO POMIJANE ZASADY

- Geniusze mogą być używani zamiast innych Robotników, gdy są wystawiani na pola Akcji, ale NIE MOGĄ być wydawani zamiast innych Robotników lub wysyłani w przeszłość, by usunąć kafel Warpu z Robotnikiem.
- Podczas opłacania kosztu Akcji w Robotniku (zwykle podczas Konstruowania Superprojektu), Robotnik może być wydany z kolumny „Aktywny” albo „Wyczerpany”, ale zajęci Robotnicy (tzn. znajdujący się w tym momencie na polach Akcji) NIE MOGĄ być wydani.
- Gdy Robotnik jest wysyłany w przeszłość, by usunąć kafel Warpu podczas przesuwania Skupienia, musi pochodzić z kolumny „Aktywny” (w przeszłości podczas Warpowania otrzymałeś go też jako Aktywnego).
- Jedyną sytuacją, w której można usunąć kafel Warpu z przeszłego kafela Osi Czasu, wysyłając do przeszłości Dobrą, jest moment przesuwania Skupienia na ten kafel Osi Czasu. Przesuwasz swój znacznik na torze Podróży w Czasie tylko wtedy, gdy usuwasz kafel Warpu, wydając odpowiednie Dobrą.
- Kafle Warpu na aktualnym kafelu Osi Czasu nie mogą być usunięte przez Elektrownie i Skupienie, ale mogą być usunięte przez umiejętności odzyskiwania niektórych Budynków, Anomalii i Superprojektów.
- **Kafel Uderzenia nie liczy się jako Oś Czasu/Era** i nie musi być brany pod uwagę podczas korzystania z Elektrowni.

ZASADY OPCJONALNE

WARIANT – ALTERNATYWNA OŚ CZASU

Alternatywna Oś Czasu stawia przed graczami nowe wyzwania strategiczne podczas Fazy Warpu.



Po ułożeniu Osi Czasu, odwróćcie każdy kafel Osi Czasu na stronę alternatywną (w kolorze szkarłatu). Niektóre pola na kafle Warpu na tej stronie posiadają premie lub kary.

Grając z Alternatywną Osią Czasu, **gracze muszą odkrywać i umieszczać kafle Warpu w kolejności rozgrywki** (tzn. zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Pierwszego Gracza). W swojej kolejce gracz musi odkryć i umieścić swoje kafle Warpu **na pierwszych pustych polach w kolejności wskazanej przez strzałki**. Jeśli gracz umieszcza dwa kafle Warpu jednocześnie, może zdecydować w jakiej kolejności chce je umieścić. Jeśli Kafel Warpu zostaje umieszczony na polu z premią lub karą, **ten gracz natychmiast rozpatruje daną premię albo karę**.

Na Alternatywnych Kaflach Osi Czasu występują następujące premie:



Inspirująca Wiadomość: Zyskaj 1 punkt Morale.



Wspaniała Przyszłość: Zyskaj 1 Punkt Zwycięstwa.



Równoległa Oś Czasu: Zyskaj dodatkową sztukę danego Dobra z kafla Warpu, który został tu umieszczony.



Stabilna Szczelina w Czasie: Usuń 1 Paradoks.

Na Alternatywnych Kaflach Osi Czasu występują następujące kary:



Ponura Wiadomość: Strać 1 punkt Morale.



Upadająca Szczelina w Czasie: Zyskaj 1 Paradoks.

UWAGA: Jeśli gracz podczas Podróży w Czasie usuwa kafel Warpu z pola „Równoległa Oś Czasu”, musi wydać tylko jedną sztukę danego Dobra (mimo, że otrzymał dwie sztuki podczas umieszczania kafla Warpu).

WARIANT – WYBÓR POCZĄTKOWYCH DÓBR

Wybór Początkowych Dóbr urozmaica rozpoczęcie rozgrywki dla każdej ze Ścieżek.

Podczas Przygotowania rozgrywki, **zamiast pobierania przez graczy Dóbr** wskazanych na ich planszach Ścieżki, każdy z graczy otrzymuje:

- 2 Naukowców (Aktywnych)
- 1 Inżyniera (Aktywnego)
- 2 Rdzenie Zasilające
- 2 jednostki Wody

Dodatkowo, każdy gracz otrzymuje na rękę wskazaną poniżej liczbę kart Początkowych Dóbr:

- 8 w 2-osobowej rozgrywce
- 5 w 3-osobowej rozgrywce
- 4 w 4-osobowej rozgrywce



Następnie każdy gracz wybiera jedną ze swoich kart na rękę, kładzie ją zakrytą przed sobą, a pozostałe karty przekazuje graczowi po swojej prawej stronie. **Gracze kontynuują wybieranie i przekazywanie kart do momentu, aż każdy gracz będzie miał przed sobą 4 wybrane karty.** Niewybrane karty należy odłożyć do pudełka (8 w 2-osobowej rozgrywce i 3 w 3-osobowej rozgrywce). Gracze otrzymują Dobra wskazane na kartach, które wybrali.

Na koniec, każdy gracz sumuje liczby znajdujące się u dołu kart, które wybrał. **Gracz z najmniejszą sumą zostaje Pierwszym Graczem** w pierwszej Erze. Jeśli jest remis, gracz posiadający kartę z najmniejszą liczbą zostaje Pierwszym Graczem.

WARIANT – WYBÓR WARUNKÓW KOŃCOWYCH

Dzięki Wyborowi Warunków Końcowych, gracze mają większą kontrolę nad tym, za co zyskają PZ na koniec rozgrywki.

Zamiast losowania 5 kart Warunków Końcowych:

- W rozgrywce 2-osobowej każdy gracz otrzymuje 4 karty Warunków Końcowych, z których gracze jednocześnie wybierają po 2 z posiadanych karty i odkrywają je.
- W rozgrywce 3 i 4-osobowej każdy gracz otrzymuje 2 karty Warunków Końcowych, z których gracze jednocześnie wybierają po 1 z posiadanych kart i odkrywają je.

Na koniec, **gracze losują jedną (dwie w grze 3-osobowej) z niewybranych wcześniej kart** i dodają ją do wybranych wcześniej kart. Gracze mają teraz 5 odkrytych kart Warunków Końcowych na stole.

ZAŁĄCZNIK

SZCZEGÓŁOWY OPIS BUDYNKÓW

Na koniec rozgrywki każdy skonstruowany Budynek jest wart Punkty Zwycięstwa wskazane w lewym dolnym rogu kafla tego Budynku.

Skróty:

W – jednostka Wody
U – jednostka Uranu
Z – jednostka Złota
T – jednostka Tytanu
N – jednostka Neutronium
PZ – Punkt Zwycięstwa
K.O.C. – Kafel Osi Czasu
x – Dowolna liczba



Elektrownie:

- 101: Dowolny Robotnik: Przesuń Skupienie na K.O.C. poprzedniej Ery.
- 102-103: Dowolny Robotnik: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 2 Ery od aktualnej.
- 104: Naukowiec: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 2 Ery od aktualnej.
- 105-106: Dowolny Robotnik: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 3 Ery od aktualnej.
- 107: Dowolny Robotnik, wydaj 1 U: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 3 Ery od aktualnej. Zyskaj 1 PZ.
- 108: Naukowiec (pozostaje Zmotywowany): Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 2 Ery od aktualnej.
- 109: Naukowiec, wydaj 1 N: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 3 Ery od aktualnej. Zyskaj 2 PZ.
- 110: Dowolny Robotnik, wydaj 1 W: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony maks. o 4 Ery od aktualnej.
- 111: Dowolny Robotnik: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. 3 Ery od aktualnej. Gdy Skonstruujesz ten Budynek, możesz natychmiast usunąć kafel Warpu z K.O.C. i zwrócić go do twojej puli (nie zyskujesz PZ).
- 112: Dowolny Robotnik, wydaj x W: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. x Er od aktualnej. Zyskaj 1 PZ.
- 113: Dowolny Robotnik, wydaj x T/U/Z: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. x Er od aktualnej. Zyskaj x PZ.
- 114: Naukowiec, wydaj 1 W: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. 3 Ery od aktualnej, następnie zrób to jeszcze raz.
- 115: Dowolny Robotnik, wydaj 1 Z: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. 3 Ery od aktualnej. Zyskaj 1 PZ.



Fabryki:

- 201: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 2 T.
- 202: Dowolny Robotnik, wydaj 1 W: Zyskaj 3 T.
- 203: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 W: Zyskaj 1 T/U/Z.
- 204: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 1 Z.
- 205: Dowolny Robotnik, wydaj 1 W: Zyskaj 2 Z.
- 206: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 1 U.
- 207: Dowolny Robotnik, wydaj 1 W: Zyskaj 2 U.
- 208: Dowolny Robotnik, wydaj 1 Z + 1 W: Zyskaj 1 N + 1 PZ.
- 209: Dowolny Robotnik, wydaj 1 U + 1 W: Zyskaj 1 N + 1 PZ.
- 210: Inżynier, wydaj 3 W: Zyskaj 3 T/U/Z albo 1 N.
- 211: Inżynier (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 T: Zyskaj 1 Rdzeń Zasilający.
- 212: Inżynier: Zyskaj 1 Rdzeń Zasilający.
- 213: Inżynier, wydaj 2 T/U/Z: Zyskaj 2 Rdzenie Zasilające.
- 214: Inżynier, wydaj 3 W: Zyskaj 2 Rdzenie Zasilające.
- 215: Darmowa Akcja: Wymień 1 W na 1 T/U/Z.



Podtrzymywanie Życia:

- 301-302: Darmowa Akcja: Zyskaj 1 W. Gdy Skonstruujesz ten Budynek, natychmiast zyskujesz 3 W.
- 303-304: Darmowa Akcja: Zyskaj 2 W.
- 305-306: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 3 W.
- 307-308: Administrator: Zyskaj 5 W.
- 309: Dowolny Robotnik, wydaj 1 N: Zyskaj 8 W.
- 310: Dowolny Robotnik (umiera po zabranii): Zyskaj 7 W.
- 311-312: Pasywna: Akcja Dostawy kosztuje połowę W (zaokrąglając w górę). Jeśli posiadasz zarówno 311, jak i 312, nie ponosisz kosztu W.
- 313: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 U: Zyskaj 6 W + 1 PZ.
- 314: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 Z: Zyskaj 6 W + 1 PZ.
- 315: Gdy Skonstruujesz ten Budynek, natychmiast zyskujesz 8 W.



Laboratoria:

- 401: Pasywna: Zasięg Twoich Elektrowni jest zwiększony o 1.
- 402: Pasywna: Zasięg Twoich Elektrowni jest zwiększony o 2.
- 403: Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany), wydaj 1 Rdzeń Zasilający: Zyskaj 1 zasilony Egzoszkielet.
- 404: Naukowiec: Zwróć 1 Paradoks ze swojej planszy Gracza do puli ogólnej.

405: Pasywna: Dopiero po otrzymaniu 4 Paradoxów otrzymujesz Anomalię.

406: Pasywna: Każda Twoja Anomalia jest warta 2 PZ (co zmniejsza karę PZ za koniec gry).

407: Naukowiec: Zwróć 1 ze swoich kafli Warpu z K.O.C. do twojej puli (nie zyskujesz PZ).

408: Dowolny Robotnik (Administrator pozostaje Zmotywowany): Przesuń wszystkich swoich Robotników z kolumny „Wyczerpany” do kolumny „Aktywny”.

409: Administrator (pozostaje Zmotywowany), wydaj 2 W: Zyskaj Naukowca albo Inżyniera (Aktywnego).

410: Administrator (pozostaje Zmotywowany), wydaj 2 W: Zyskaj Geniusza (Aktywnego).

411: Pasywna: Podczas wykonywania Akcji Badań, możesz zapłacić 1 W, by ustawić drugą kość na wybranej ściance, zamiast nią rzucać.

412: Dowolny Robotnik, wydaj 1 T/U/Z: Zyskaj 2 PZ.

413: Dowolny Robotnik: Zyskaj 1 W + 1 PZ.

414: Darmowa Akcja: Zyskaj 2 PZ + Paradoxs.

415: Naukowiec (umiera po zabranu): Zyskaj 2 W + 2 PZ.

SZCZEGÓŁOWY OPIS SUPERPROJEKTÓW



Każdy kafel Superprojektu posiada po prawej stronie koszt wyrażony w **Dobrach oraz Przełomie**. Koszt w Robotniku może być zapłacony Wyczerpanym lub Aktywnym Robotnikiem.

Na koniec gry każdy Skonstruowany Superprojekt wart jest Punkty Zwycięstwa wskazane w jego lewym górnym rogu kafa.

Archiwum Er: Pasywna: Każde pole na torze Podróży w czasie jest warte +1 PZ na koniec gry.

Centrum Badań Nad Neutronium: Natychmiast po Skonstruowaniu: Możesz wykonać dwie standardowe Akcje Badań.

Egzotazik: Darmowa Akcja: Możesz umieścić jednego z twoich Robotników w zasilanym Egzoszkiecie na Heksie lub Heksie-Puli na planszy Głównej i wykonać przypisaną Akcję.

UWAGA: Dzięki Egzotazikowi możesz wykonać 2 Akcje w tej samej turze, z czego co najmniej jedna będzie Akcją na planszy Głównej.

Kameleon Kwantowy: Geniusz: Wybierz i wykonaj Akcję Robotnika z Superprojektu albo Budynku Skonstruowanego przez dowolnego gracza. Koszt tej Akcji musi zostać zapłacony, a zasady Zbierania Robotników z danej Akcji dotyczą także twojego Robotnika.

Kapsuły Ratunkowe: Pasywna: Twój podstawowy Warunek Ewakuacji jest uważany za spełniony, bez względu na dotychczasowy postęp w jego spełnieniu.

UWAGA: Po Skonstruowaniu Kapsuły Ratunkowych możesz wykonać Akcję Ewakuacji. Gdy to zrobisz, otrzymujesz PZ za podstawowy Warunek Ewakuacji tak, jakbyś go spełnił.

Komora Klonująca: Dowolny Robotnik: Zyskaj 1 Robotnika tego samego typu i umieść go w kolumnie „Wyczerpany”.

Konwerter Ciemnej Materii: Darmowa Akcja, stracić 1 Robotnika: Zyskaj 1 Geniusza, 1 N albo 1 Rdzeń Zasilający.

Ostateczny Plan: Pasywna: Każdy Skonstruowany przez ciebie Superprojekt (w tym Ostateczny Plan) jest warty +3 PZ na koniec gry.

Pole Antygravitacyjne: Pasywna: Obniż całkowity koszt każdej wykonywanej przez ciebie Akcji Konstruowania o 1 T, U albo Z (ty wybierasz).

Rdzenie z Uranu: Darmowa Akcja: Zyskaj zasilony Egzoszkielet.

Spółeczeństwo Opiekuńcze: Administrator, wydaj 1 W: Przesuń twoją znacznik o jedno pole w prawo na torze Morale.

Stabilizator Kontinuum: Natychmiast po Skonstruowaniu: Zwróć do twojej puli maks. 3 z twoich kafli Warpu z maks. 3 K.O.C. Nie przesuwaj twojego znacznika na torze Podróży w Czasie.

Syntetyczne Endorfiny: Pasywna: Na koniec gry nie dostajesz ujemnych PZ za niską pozycję na torze Morale. Nie tracisz Robotników, gdy wykonujesz Akcję Zmuszania Robotników, będąc na pierwszym polu toru Morale.

Terraformer Odludzia: Dowolny Robotnik, wydaj 2 W: Możesz wykonać standardową Akcję Rekrutacji, Badań albo Konstruowania.

UWAGA: Ograniczenia i premie dla Robotników z odpowiednich Akcji wciąż obowiązują. Przykładowo: Nadal płacisz o 1 T mniej, gdy wykonujesz Konstruowanie Inżynierem oraz nie możesz wykonać Badań Administratorem.

Turystyka w Czasie: Darmowa Akcja: Przesuń Skupienie na przeszły K.O.C. oddalony o maks. 3 Ery od aktualnej.

Wielki Zbiornik: Pasywna: Całkowity koszt wykonywanych przez Ciebie Akcji jest zmniejszony o 1 W w każdej turze.

UWAGA: Ta zdolność nie wpływa na Handel z Nomadami i zdolności poza Fazą Akcji.

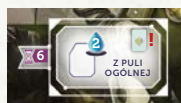
Wiertło Tektoniczne: Pasywna: Gdy wykonujesz Akcję Wydobywania Zasobów, możesz wziąć dodatkowy T, U albo Z z puli ogólnej.

Zderzacz Cząsteczek: Darmowa Akcja: Wymień 2 T, U lub Z na 1 N lub wymień 1 N na 2 T, U albo Z.

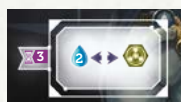
UMIEJĘTNOŚCI LIDERÓW



Ojciec Haulani: *Inspirująca Charyzma* (Darmowa Akcja): Możesz umieścić jednego z twoich Aktywnych Robotników na polu Robotnika na twojej planszy Gracza i wykonać przypisaną Akcję.



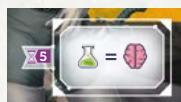
Matka Zaida: *Zbawienna Łaska*: Podczas Fazy Porządkowania, możesz zapłacić 2 W, by Rekrutować wybranego Robotnika z puli ogólnej. Wybór jest ograniczony do typów Robotników, którzy byli obecni na Karcie Puli Rekrutacji użytej podczas Fazy Przygotowania aktualnej Ery. Nie dostajesz premii przypisanej do danego typu Robotnika.



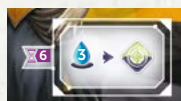
Kapitan Wolfe: *Hydrordzenie*: Podczas Fazy Zasilania, możesz wymienić 1 Rdzeń Zasilający na 2 W albo wymienić 2 W na 1 Rdzeń Zasilający. Możesz to zrobić dowolną liczbę razy.



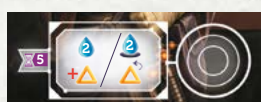
Poszukiwaczka Skarbów Samira: *Poszukiwanie Skarbów*: Podczas Fazy Porządkowania, możesz wziąć 1 Zasób z puli ogólnej (wybrany losowo). Następnie możesz zapłacić 2 W, aby wziąć 1 T/U/Z wedle uznania.



Patron Valerian: *Neurowzmocnienie*: Wszyscy twoi Naukowcy są traktowani jak Geniusze na potrzeby umieszczania i Zbierania.



Kronikarka Cornella: *Skupione Badania*: Podczas Fazy Porządkowania, możesz zapłacić 3 W, aby wykonać Akcję Badania.



Pasterz Caratacus: *Ingerowanie w Czas* (Darmowa Akcja): Wybierz jedno: zyskaj 2 W oraz Paradoks ALBO zapłać 2 W i zwróć Paradoks z twojej planszy Gracza do puli ogólnej.

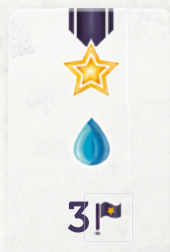


Wielka Spacerująca Po Słońcu Amena: *Wzmocnione Egzoszkielety*: Podczas rozpatrywania Uderzenia nie zakrywaj kaflami Niedostępnych Heksów żadnych Heksów na Egzoszkielety.

KARTY WARUNKÓW KOŃCOWYCH



Gracze z **największą liczbą Robotników** na koniec gry otrzymują po 3 PZ.



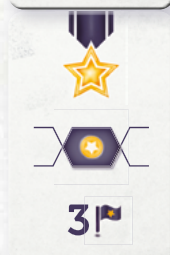
Gracze posiadający **najwięcej jednostek Wody** na koniec gry, otrzymują po 3 PZ.



Gracze z **największą liczbą Przełomów** na koniec gry, otrzymują po 3 PZ.



Gracze z **największą liczbą zajętych pól na Budynki**, otrzymują po 3 PZ. Anomalie i Superprojekty także są brane pod uwagę.



Gracze z **największą liczbą punktów Morale** (tzn. znacznik Morale znajduje się **najbardziej na prawo**) na koniec gry, otrzymują po 3 PZ.



Gracze z **największą sumą zasięgów Podróż w Czasie** na koniec gry, otrzymują po 3 PZ.

UWAGA: Laboratorium #401 oraz Elektrownie #112 i #113 są liczone do tej sumy jako 1. Laboratorium #402 jest liczone jako 2, a Superprojekt Turystyka w Czasie i Elektrownia #114 jako 3.



Gracze z **największą liczbą Skonstruowanych Superprojektów** na koniec gry, otrzymują po 3 PZ.



Gracze będący **najdalej na torze Podróż w Czasie** na koniec gry, otrzymują po 3 PZ.

KAFLE UPADAJĄCEJ STOLICY

Oprócz wykonania standardowej Akcji, **dodatkowo otrzymujesz** premię z Kafła Upadającej Stolicy.

Konstruowanie



Zmniejsz całkowity koszt tej Akcji Konstruowania o 1 T, U albo Z (ty wybierasz).



Zmniejsz całkowity koszt tej Akcji Konstruowania o 1 N.



Jeśli dzięki tej Akcji Konstruujesz Budynek (NIE Superprojekt) na pierwszym/drugim/trzecim polu na Budynek, otrzymujesz odpowiednio 1/2/3 PZ.



Jeśli dzięki tej Akcji Konstruujesz Superprojekt (NIE Budynek), otrzymujesz dodatkowe 2 PZ.



Możesz wykonać dodatkową Akcję Konstruowania.

Rekrutacja



Otrzymujesz premię przypisaną do Rekrutowanego typu Robotnika dwa razy. Jeśli Rekrutujesz Geniusza, możesz wybrać dwie różne premie.



Oprócz Rekrutowanego Robotnika, otrzymujesz także zasilony Egzoszkielet.



Oprócz Rekrutowanego Robotnika, otrzymujesz także 1 punkt Morale.



Po Rekrutowaniu Robotnika przesunij wszystkich swoich Robotników z kolumny „Wyczerpany” do kolumny „Aktywny”.



Możesz wykonać dodatkową Akcję Rekrutacji.

Badania



Dzięki tej Akcji Badań możesz ustawić drugą kość na wybranej ścianie.



Oprócz wykonania Akcji Badań, otrzymujesz także 2 PZ.



Po wykonaniu tej Akcji Badań możesz wykonać dodatkowo Akcję Konstruowania. Dzięki tej Akcji możesz Skonstruować tylko Superprojekt. Jeśli wykonywał ją Geniusz, na potrzeby tej Akcji Konstruowania traktuj go jako Inżyniera.



Oprócz wykonania Akcji Badań, możesz także zwrócić maks. 2 Paradoxy z twojej planszy Gracza do puli ogólnej.



Możesz wykonać dodatkową Akcję Badań.

WARUNKI EWAKUACJI

Każda Ścieżka ma dwa różne Warunki Ewakuacji. Każdy Warunek Ewakuacji składa się z dwóch części:

- **Podstawowy warunek** wskazuje jakich Dóbr potrzebuje gracz, by móc wykonać Akcję Ewakuacji, oraz ile PZ jest warta sama Ewakuacja (nie licząc dodatkowej nagrody).
- **Dodatkowa nagroda** wskazuje stosunek konkretnych Dóbr do liczby PZ. Oprócz PZ z podstawowego warunku, gracz otrzymuje także dodatkowe PZ w oparciu o posiadaną przez niego liczbę wskazanych Dóbr w momencie wykonywania Akcji Ewakuacji.



ŚCIEŻKA HARMONII

Opieka i Dostatek



Podstawowy warunek: Posiadaj 3 Budynki Podtrzymywania Życia, aby się Ewakuować (2 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo 3 PZ za każdy zestaw Geniusz + jednostka Złota, który posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Geniusze także się liczą.

Odrodzenie Natury



Podstawowy warunek: Posiadaj co najmniej 6 zajętych pól na Budynki, by się Ewakuować (2 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo 3 PZ za każdy zestaw Budynek + Administrator, który posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Administratorzy także się liczą.



ŚCIEŻKA DOMINACJI

Rewolucja Przemysłowa



Podstawowy warunek: Posiadaj 3 Fabryki, by się Ewakuować (5 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo 2 PZ za każdy zestaw Inżynier + jednostka Tytanu, który posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Inżynierowie także się liczą.

Siła w Jedności



Podstawowy warunek: Posiadaj maksymalną liczbę punktów Morale, by się Ewakuować (3 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo 1 PZ za każdego Robotnika, którego posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Robotnicy także się liczą.



ŚCIEŻKA POSTĘPU

Przewaga Technologiczna



Podstawowy warunek: Posiadaj 3 Laboratoria, by się Ewakuować (6 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo 4 PZ za każdy zestaw Przetom + 2 Naukowców, który posiadasz podczas Ewakuacji. Wyczerpani i zajęci Naukowcy także się liczą.

Szczyt Ludzkiego Rozwoju



Podstawowy warunek: Posiadaj co najmniej 8 jednostek Wody, by się Ewakuować (3 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo 5 PZ za każdy Superprojekt, który posiadasz podczas Ewakuacji.



ŚCIEŻKA ZBAWIENIA

Niesamowita Moc



Podstawowy warunek: Posiadaj 3 Elektrownie, by się Ewakuować (3 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo 3 PZ za każdą jednostkę Neutronium, którą posiadasz podczas Ewakuacji.

Władcy Czasu



Podstawowy warunek: Posiadaj co najmniej 2 Anomalie, by się Ewakuować (4 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowo 5 PZ za każdy zestaw 2 pól, o które przesunąłeś twój znacznik na torze

Podróży w Czasie + 2 jednostki Uranu, który posiadasz podczas Ewakuacji.

ASYMETRYCZNE PLANSZE GRACZY – STRONA „B”

Strona „A” na każdej planszy Gracza jest identyczna. Strona „B” jest inna dla każdej Ścieżki, aby lepiej odzwierciedlić jej mocne i słabe strony. Przed przygotowaniem graczy, gracze mogą uzgodnić, której strony będą używać: „A” czy „B”.

Poniżej znajduje się lista różnic między stroną „B”, a stroną „A” na planszy Gracza.



ŚCIEŻKA HARMONII

Heksy na Egzoszkielety: Na dwóch z trzech dolnych pól, możesz zapłacić 3 jednostki Wody, zamiast Rdzenia Zasilającego, by zasilić Egzoszkielety. Na koniec Fazy Zasilania otrzymujesz 2 jednostki Wody za każdy pusty Heks. Po Uderzeniu dolne środkowe pole także staje się niedostępne.

Morale i Dostawa: Zaczynasz o 1 pole niżej na torze Morale. Twój tor Morale zaczyna się na -4 PZ, a kończy na 8 PZ. Gdy wykonujesz Akcję Dostawy i masz maksymalną liczbę punktów Morale, otrzymujesz 3 PZ (zamiast standardowych 2 PZ).

Koszt Budynków: Pierwsze pole na Fabrykę i Podtrzymywanie Życia kosztuje 1 jednostkę Wody więcej.

Inne: Za każdym razem, gdy otrzymujesz Anomalię, możesz zdecydować, czy chcesz w zamian stracić jeden ze swoich Budynków. Odtóż go na dół odpowiedniego stosu podstawowego. Jeśli na tym Budynku znajdował się Robotnik, umieść go obok twojej planszy Gracza. Na koniec tury umieść go w kolumnie „Wyczerpany”.



ŚCIEŻKA DOMINACJI

Heksy na Egzoszkielety: Na koniec Fazy Zasilania nie otrzymujesz W za puste Heksy.

Morale i Dostawa: Dostawa jest Darmową Akcją i kosztuje odpowiednio 4/4/4/4/5/5/5 W. Trzy pierwsze pola na torze Morale są warte odpowiednio -3/-2/-1 PZ.

Koszt Budynków: Drugie pole na Elektrownię kosztuje 1 Z mniej. Trzecie pole na Fabrykę kosztuje 1 Z mniej. Drugie pole na Podtrzymywanie Życia kosztuje 1 U mniej.

Inne: Ostatnie trzy pola na torze Podróży w Czasie są warte po 12 PZ. Możesz Konstruować Superprojekty na dowolnych dwóch przylegających do siebie wolnych polach na Budynki na twojej planszy Gracza.



ŚCIEŻKA POSTĘPU

Heksy na Egzoszkielety: Na trzech dolnych polach, możesz zapłacić 1 T/U/Z, zamiast Rdzenia Zasilającego, by zasilić Egzoszkielec.

Morale i Dostawa: Ostatnie trzy pola na torze Morale są warte 3/5/7 PZ, ale Akcja Dostawy na tych polach kosztuje odpowiednio 7/8/8 W. Administrator wykonujący Akcję Dostawy nie pozostaje Zmotywowany.

Koszt Budynków: Pierwsze pole na Elektrownię kosztuje 1 Z więcej. Pierwsze pole na Podtrzymywanie Życia kosztuje 1 U więcej.

Inne: Gdy używasz Naukowców do wykonania Akcji Robotnika na twoich Elektrowniach, Fabrykach i Laboratoriach, pozostają oni Zmotywowani. Potrzebujesz jednego Paradoksu więcej, aby otrzymać Anomalię. Trzy pierwsze pola na torze Podróży w Czasie są warte odpowiednio 1/2/4 PZ.



ŚCIEŻKA ZBAWIENIA

Heksy na Egzoszkielety: Musisz zapłacić 1 T/U/Z, by zasilić Egzoszkielec na dwóch lewych polach. Musisz zapłacić 1 Rdzeń Zasilający, by zasilić Egzoszkielec na dwóch prawych polach. Zasilanie Egzoszkielec na dwóch środkowych polach jest darmowe.

Morale i Dostawa: Zaczynasz o 1 pole dalej na torze Morale. Twój Tor Morale zaczyna się na -8 PZ, a kończy na 4 PZ.

Koszt Budynków: Drugie pole na Elektrownię kosztuje 1 Z mniej. Trzecie pole na Laboratorium kosztuje 1 N, 2 T oraz 2 W.

Inne: Ostatnie cztery pola na torze Podróży w Czasie są warte odpowiednio 12/14/16/20 PZ. Możesz umieścić Anomalię na dowolnym pustym polu na Budynek na twojej planszy Gracza.

AUTORZY

PROJEKT GRY

Dávid Turczy

Viktor Peter (projekt i produkcja gry), Richard Amann (produkcja gry i kierownictwo kreatywne)

PROJEKT GRAFICZNY

Villő Farkas (kierownictwo artystyczne, projekt graficzny), Lacza Fejes (ilustracje na planszy, koncepcja egzoszkielec, ilustracje na kartach), János Kiss (ilustracje na kartach), Márton Gyula Kiss (ilustracje na kartach), László Szabados (ilustracje na kartach), Péter Meszlényi (koncepcja liderów), István Dányi (główny grafik), Laszlo Forgach (grafik 3D), Inngraphic (koncepcja stolic ścieżek)

INSTRUKCJA

Autorzy

Viktor Peter oraz Dávid Turczy

Korekta

Villő Farkas, Juci Szakacs, Anna Radnóthy

Proofreading

Lutz Pietschker, Lars Frauenrath, Fabien Allois, Jesús Sánchez López ... oraz niezliczona liczba wspierających

TESTERZY

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

Mark Harris, Csaba Hegedűs, Ádám Jóna, Gábor Zoltán Kiss, Anna Kokavec, Balázs Lenhardt, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Frigyes Schöberl, Daniel Somerville, Péter Somogyi, Zsolt Szőgyi, Sándor Tabajdi, Dániel Tóth-Szegő, Miklós Tuska, Dániel Illés Vágó, Kriszta Vészi, Tamás Vida, Mihály Vincze, Róbert Zöldi-Kovács ... oraz wiele osób w Wielkiej Brytanii i na Węgrzech.

Prawie **100 członków naszej grupy Beta Testów PnP** na Slack.

Specjalne podziękowania: Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum oraz Steven Scothens.

Wszyscy z **Board Game Café** i **Anduril's Flame Club**, oraz pionierzy, którzy testowali grę na Tabletopii i przekazali nam niesamowite opinie.

Testerzy Essential Edition: Adrian & Sandie Whipp, Adrian Schmidt, David Carlton, Jacob Baran, Jeff Hartman, John Albertson, Mark Crouch, Michael Kindt Dalzen, Nick Shaw, Sara Tippey, Victor Uriarte.

Copyright, 2021, Mindclash Games and its affiliates.

All rights reserved to their respective owners.

www.mindclashgames.com

info@mindclashgames.com

WERSJA POLSKA

Redakcja

Marcin Zalewski

Skład

Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Karola Mandla.

**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

© 2025 Portal Games Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-anachrony>

ANACHRONY: ESSENTIAL EDITION TO DOPIERO POCZĄTEK

PRZENIEŚ SWOJE DOŚWIADCZENIA Z ANACHRONY NA WYŻSZY POZIOM
Z DODATKOWĄ ZAWARTOŚCIĄ!



Rozszerzenie **SZCZELINY CZASU**

Odkryj tajemniczą dolinę Amethynia i wykorzystaj moc Technologii Nektaru w dużym rozszerzeniu, które wprowadza do gry nową Ścieżkę, akcję, lokację, moduł, a także zawiera dwa tryby solo.



Dodatek

EGZOSZKIELETY

dostępny tylko w naszym sklepie!

www.sklep.portalgames.pl

LUBISZ KLIMATY SCI-FI?

Sprawdź inne nasze tytuły



www.sklep.portalgames.pl

IKONY

Robotnicy

-  Naukowiec
-  Administrator
-  Inżynier
-  Geniusz
-  Robotnik (dowolny)
-  Aktywny Robotnik
-  Wyczerpany Robotnik
-  Strać Robotnika
-  Robotnik pozostaje Zmotywowany podczas Zbierania
-  Robotnik umiera podczas Zbierania

Zasoby

-  Jednostka Tytanu
-  Jednostka Złota
-  Jednostka Uranu
-  Jednostka Neutronium
-  Jednostka Tytanu, Złota albo Uranu
-  Jednostka Wody
-  Rdzeń Zasilający

Budynki

-  Elektrownia
-  Fabryka
-  Podtrzymywanie Życia
-  Laboratorium
-  Dowolny Budynek
-  Superprojekt

Akcje

-  Wydobycie Zasobów
-  Konstruowanie
-  Rekrutacja
-  Badania
-  Oczyszczanie Wody
-  Handel z Nomadami
-  Rada Światowa
-  Dostawa /Zmuszanie Robotników
-  Ewakuacja

-  Paradoks
-  Anomalia
-  Przełom
-  Punkt Zwycięstwa
-  Ustaw kość
-  Rzuć kością
-  Uderzenie (wskazuje efekty po Uderzeniu)
-  Przesuń znacznik Podróży w Czasie
-  Zyskaj punkt Morale
-  Strać punkt Morale
-  1x Jednorazowy efekt
-  Pierwszy Gracz
-  Uwaga
-  Dowolna/y/e

-  Wydaj/Strać
-  Egzoszkielec
-  Usuń kafel Warpu (podczas przesuwania Skupienia)
-  Usuń kafel Warpu (bez przesuwania Skupienia)
-  Przesuń Skupienie
-  Numer Fazy Rozgrywki
-  Warunek Końcowy
-  Premia za Rekrutację
-  Niedostępny Heks
-  Pola na Budynki
-  Gracz (w czterech kolorach)
-  Wszyscy gracze
-  Warunek
-  Niedostępna/e/y
-  Wymiana
-  Tylko Egzoszkielec

**PORTAL
GAMES.**

www.portalgames.com