



ANACHRONY

SZCZELINY CZASU

INSTRUKCJA



PORTAL
GAMES.

Od Dnia Wspomnień, gdy Szczeliny Czasu Ścieżek po raz pierwszy zostały aktywowane, ludzie z całej Nowej Ziemi zaczęli doświadczać wizji jeszcze nieodkrytej, szóstej Szczeliny Czasu. Wizje te wzbudzały coraz silniejsze poczucie empatii i wspólnoty wśród tych, którzy ich doświadczyli, zacieśniając więzi między nimi bardziej, niż przynależność do jakiegokolwiek Ścieżki. W kolejnych latach miał miejsce masowy exodus z dotychczasowych Ścieżek tych, którzy dzielili te wizje, prowadząc do odkrycia istnienia szóstej Szczeliny Czasu. Szczelina ta zawierała fundamenty nowej cywilizacji — takiej, która może poprowadzić mieszkańców Nowej Ziemi nową drogą: Ścieżką Jedności.

Odkrywczy Ścieżki Jedności wkrótce natrafili na odosobnioną górską dolinę, gdzie lokalna flora nie tylko przetrwała Uderzenie, ale także zmutowała i ewoluowała pod wpływem toksycznego pyłu Neutronium z asteroidy. Powstałe w wyniku tego kwiatopodobne formacje kryształów syntetyzują substancję zwaną Nektarem, którą zbierają i badają tajemniczy mieszkańcy Doliny Amethynii, znani jako Operatorzy. Operatorzy są gotowi dzielić się sekretami swojej technologii Rozłamu ze Ścieżkami, ale pozostają milczący w kwestii jej skutków ubocznych, na które tylko oni są odporni...

NOWE KOMPONENTY

UWAGA: Większość komponentów tego rozszerzenia jest wykorzystywana w głównym module: Rozłam Czasu. Opis modułu Zmienne Anomalie znajduje się na stronie 13. Dodatkowa lista komponentów niezbędnych do gry w Trybie Solo znajduje się w osobnej instrukcji trybu solo.



52x
żeton Rdzenia
Nektaru



4x nowy kafel Warpu dla podstawowych
Ścieżek (po 1 na Ścieżkę)



20x
Robotnik – Operator



18x karta Technologii



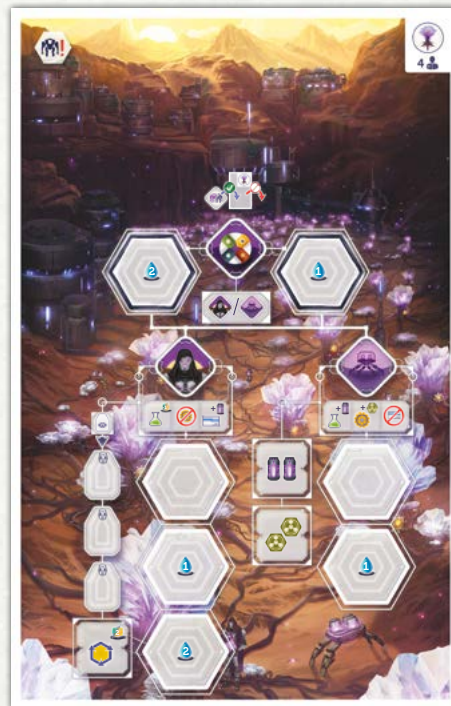
40x znacznik Zaktócenia (po 8 na Ścieżkę)



1x kość
Nektaru



1x kość
Zaktócenia



1x plansza Doliny



5x planszетка Urządzenia Rozłamu (po 1 na Ścieżkę)



5x kafel Ulepszenia Urządzenia Rozłamu
(po 1 na Ścieżkę)



Nowa Ścieżka: Ścieżka Jedności



1x plansza Ścieżki



3x karta Lidera Jedności



8x znacznik Ścieżki



6x znacznik Egzoszkieletu w kształcie Heksa



1x plansza Gracza



10x kafel Warp



6x figurka Paladyna



1x Baner Gracza z plastikową podstawką



1x kafel Ulepszenia Egzoszkieletu Paladyna (wymaga modułu – Odkrywcę Nowej Ziemi)



8x zastępczy Budynek:
215B, 301B, 302B, 303B, 304B, 313B, 314B, 403B



8x nowy Budynek (po 2 każdego typu)
i 4x Budynek Łączący (po 1 każdego typu):
116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418



4x karta Początkowych Dóbr



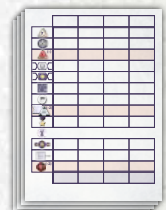
1x kafel Ery Zero



1x kafel rozszerzenia Doku Egzoszkieletów



4x nowa karta Lidera po 1 dla każdej Ścieżki z gry podstawowej



1x notes Punktacji



5x nowy Superprojekt



2x nowa karta Warunku Końcowego



9x nowy kafel Upadającej Stolicy (po 3 na Akcję Stolicy każdego typu)

UWAGA: Podobnie jak w grze podstawowej, Robotnicy i Zasoby (w tym Rdzenie Nektaru) niesą ograniczone. W mało prawdopodobnym przypadku ich wyczerpania, użyjcie dowolnych zamienników.

Moduł – Zmienne Anomalie



16x Zmienna Anomalia



1x Nowa karta Warunku Końcowego



4x kafel Usuwania Anomalii (po 1 na gracza)

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI Z GŁÓWNYM MODUŁEM

- 1 Umieście planszę Doliny w pobliżu planszy Głównej. Użyjcie strony odpowiadającej liczbie graczy. (Zakryjcie wskazany Heks w prawym górnym rogu, jeśli gracie w dwie osoby). Umieście Operatora na każdym polu Operatora po lewej stronie planszy Doliny.
 - 2 Przygotujcie pulę żetonów Rdzeni Nektaru obok Rdzeni Zasilających oraz pulę Operatorów obok pozostałych Robotników.
 - 3 Przed przygotowaniem stosów Budynków wymieńcie następujące Budynki z gry podstawowej: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403 na ich odpowiedniki z tego rozszerzenia (z literą B na końcu numeru Budynku). Dodatkowo wtasujcie nowe Budynki: 116-118, 216-218, 316-318 i 416-418. Następnie z każdego stosu podstawowego Budynków dobierzcie po jednym kafelku z wierzchu stosu i umieście go obok danego stosu, tworząc stos dodatkowy.
- UWAGA:** Budynki kończące się na 16 i 17 są kompatybilne tylko z rozszerzeniem Szczeliny Czasu, ale możecie używać pozostałych nowych Budynków (tych kończących się na 18 oraz o numerach: 215B, 301-304B, 313B, 314B i 403B) również bez niego.
- 4 Potasujcie karty Technologii i utwórzcie z nich odkrytą talię obok Budynków. Będzie to talia podstawowa do pozyskiwania Technologii z Doliny. Następnie umieście wierzchnią kartę z tej talii odkrytą obok niej, tworząc talię dodatkową, tak jak zrobiliście to z Budynkami.
 - 5 Przed przygotowaniem kart Warunków Końcowych, dodajcie do nich dwie nowe karty. Do pierwszej gry z tym rozszerzeniem proponujemy, aby te dwie nowe karty znalazły się w początkowej piątce, a pozostałe trzy zostały wybrane losowo.
 - 6 Wylosujcie łącznie sześć Superprojektów i umieście je zakryte: dwa z rozszerzenia Szczeliny Czasu i cztery z gry podstawowej. Potasujcie je razem, nie podglądając.
 - 7 Przygotujcie Oś Czasu. Teraz znajdują się na niej trzy Ery przed Uderzeniem, dwie ery po Uderzeniu **oraz** Era Zero (nie wliczana do przed-Uderzeniowych, jednak posiada kafel Osi Czasu i przypisany Superprojekt). Umieście jeden zakryty Superprojekt z kroku 6 powyżej nad każdym kaflem Osi Czasu. Odkryjcie Superprojekty odpowiadające Erze Zero i Erze 1, a następnie umieście znaczniki Skupienia graczy pod Erą 1.
 - 8 Umieście 3 żetony 1 PZ na Superprojekcie ostatniej Ery (gracz, który go Skonstruuje, zdobędzie te 3 PZ).
 - 9 Nie umieszczajcie trzech Zasobów po prawej stronie pola Akcji Wydobycia Zasobów (zob. Zmiany w Akcji Wydobycia Zasobów na stronie 8).

UWAGA: Moduł Zmienne Anomalie nie jest uwzględniony w tym domyślnym przygotowaniu rozgrywki.



UWAGA: Ścieżka Jedności, nowa frakcja propagująca pragmatyzm i tolerancję, może zostać wybrana zamiast dowolnej z pozostałych Ścieżek. Każda Ścieżka otrzymała trzeciego Lidera (szczegóły w Załączniku, na końcu tej instrukcji), który również może zostać wybrany, zgodnie ze standardowymi zasadami.

- 10 Każdy gracz bierze plansztkę Urządzenia Rozłamu dla swojej Ścieżki i umieszcza ją obok swojej planszy Gracza. Zakrywa cztery, pierwsze od prawej, pola plansztki kaflem Ulepszenia Urządzenia Rozłamu. Gracze mogą zdecydować, czy użyją strony A czy B – wszyscy gracze muszą używać tej samej strony. (Szczegóły dotyczące asymetrycznych stron B znajdują się w Załączniku). W przypadku rozgrywki na stronie B Urządzenia Rozłamu, niektóre pola Nektaru mogą zawierać Zasób/Wodę/Robotnika/Rdzeń Nektaru. Każdy gracz powinien teraz umieścić wskazaną nagrodę na danym polu Nektaru. Zostanie ona zebrana, gdy Nektar zostanie tam po raz pierwszy umieszczony. (Jeśli nagrodą jest Rdzeń Nektaru, umieść go poziomo).

UWAGA: Zalecamy rozgrywkę na symetrycznej stronie A, zanim skorzystacie z asymetrycznych stron B.

- 11 Z **wyjątkiem Ścieżki Jedności**, każda Ścieżka traci 1 Rdzeń Zasilający, ale zyskuje 1 Rdzeń Nektaru oraz 1 Wyczerpanego Operatora. Ścieżka Jedności zaczyna z Dobrami przedstawionymi na jej planszy Ścieżki.
- 12 Każdy gracz dodaje nowy kafel Warpu (zawierający Rdzeń Nektaru) do swojej puli dostępnych kafli Warpu.
- 13 Każdy gracz umieszcza 1 znacznik Zakłócenia na jednym z dolnych pól Egzoszkieletu swojej planszy Gracza (to pole jest niedostępne na początku gry – zob. Zakłócenia na stronie 11).
- 14 Każdy gracz umieszcza 1 znacznik Zakłócenia na pierwszym od lewej polu swojego Urządzenia Rozłamu.
- 15 Pozostałe 6 znaczników Zakłócenia umieszcza obok swojej planszy Gracza.



WPROWADZENIE DO ROZSZERZENIA

Odkrycie oszałamiającej Doliny Amethynii otworzyło przed Ścieżkami świat nowych możliwości. Charakterystyczna dla Doliny enigmatyczna technologia Rozłamu pozwala obiektowi być obecnym w dwóch miejscach jednocześnie – a jeśli zastosować by ją do Egzoszkieletów, Ścieżki mogłyby w praktyce podwoić swoją efektywność. Proces ten nie jest jednak całkowicie stabilny, ale na szczęście niektórzy mieszkańcy Doliny są gotowi dołączyć do Ścieżek jako Operatorzy, zmniejszając zagrożenia związane z tak zwanym „Przeskokiem”. Era masowego exodusu i powstanie Ścieżki Jedności spowolniły przygotowania do nadchodzącego Uderzenia, dlatego zwiększona efektywność, jaką zapewnia technologia Rozłamu, jest teraz potrzebna bardziej, niż kiedykolwiek wcześniej.

ZMIANY W ROZGRYWCE

ERA ZERO



Teraz w grze znajduje się Era poprzedzająca standardowy początek rozgrywki („Era Zero”) z własnym kaflem Osi Czasu i przypisanym do niej odkrytym Superprojektem.

Na początku gry, przed rozpoczęciem standardowej sekwencji rundy dla Ery 1, rozegrajcie **Fazę Warpu** (bez innych faz), umieszczając kafle Warpu na kafle Ery Zero. Następnie przejdźcie do Ery 1, rozgrywając ją jak zwykle, w tym Fazę Przygotowania (co oznacza przesunięcie stosów Budynków, talii Technologii oraz odkrycie kolejnego Superprojektu), **także** Fazę Paradoксу (która zwykle jest pomijana w pierwszej Erze).

WAŻNE: Nie można Zwarpować Egzoszkieletu podczas Fazy Warpu w Erze Zero.

UWAGA: Jeśli wszystko zostało poprawnie przeprowadzone, przed wykonaniem pierwszej Akcji w grze powinny znajdować się trzy odkryte Superprojekty, dwa Budynki w każdym stosie dodatkowym i dwie karty Technologii w dodatkowej talii Technologii.

UWAGA: W przypadku gry z rozszerzeniami zapoznajcie się z informacjami na stronie 15, na której opisano możliwe zmiany zasad.

1 ZMIANY W FAZIE PRZYGOTOWANIA

- Podczas umieszczania nowych Robotników w Stolicy, umieśćcie również Operatora na każdym z pustych pól w Dolinie.



- Podczas przesuwania stosów Budynków, przesuniecie również w ten sam sposób talie Technologii.
- Nie umieszczajcie Zasobów po prawej stronie pola Akcji Wydobycia Zasobów. (Nadal uzupełnijcie lewą stronę jak zwykle).

ŚCIEŻKA JEDNOŚCI



To rozszerzenie zawiera piątą Ścieżkę: Ścieżkę Jedności. Wszystkie zasady stosuje się do niej w taki sam sposób (z wyjątkiem zaznaczonym w kroku 11 Przygotowania Gracza), jak do każdej innej Ścieżki. Należy jednak pamiętać, że obecność piątej Ścieżki nie oznacza możliwości gry w 5 osób.

Szczegóły dotyczące Liderów Ścieżki Jedności, jej warunków Ewakuacji oraz strony B jej planszy Gracza znajdują się w Złączniku.

ROBOTNIK – OPERATOR



Operator to nowy typ Robotnika, który może być umieszczony na dowolnym polu (w tym w Budynkach i Superprojektach wymagających określonych typów Robotników, **chyba że** są one przeznaczone wyłącznie dla Geniusza). Nie zyskuje on jednak żadnych korzyści związanych z umieszczaniem na planszy, które są ograniczone do określonych typów Robotników.

- Operator nie otrzymuje zniżki 1 jednostki Tytanu podczas Konstruowania
- Operator **nie może** zrekrutować Geniusza.
- Operator zdobywa jedynie 3 jednostki Wody podczas Akcji Oczyszczania Wody.
- Operator może zostać umieszczony w Budynku, takim jak 407 (ponieważ ignoruje ograniczenia), ale w przypadku budynku 408 **nie pozostaje** Zmotywowany (ponieważ nie otrzymuje premii).

WAŻNE: Geniusz **nie może** być umieszczony na polu przeznaczonym wyłącznie dla Operatora, a Operator **nie może** być umieszczony na polu przeznaczonym wyłącznie dla Geniusza!

Operator **nie jest** dostępny do Rekrutacji w Stolicy. Może być Zrekrutowany wyłącznie w Dolinie (szczegóły na stronie 9).

PRZESKAKIWANIE



Rdzenie Nektaru to nowy Zasób, który można wykorzystać do wykonania „Przeskoku” (ruchu) już umieszczonych Egzoszkieletów na nowe pola Akcji. Przeskok wykonuje się, zasilając swoje Urządzenie Rozłamu za pomocą Rdzeni Nektaru.

W swojej turze, możesz jako **Akcję** (czyli zamiast umieszczania nowego Robotnika), przenieść 1 Rdzeń Nektaru z twojej puli na pierwsze od lewej puste pole na twoim Urządzeniu Rozłamu, aby wykonać Przeskok.

UWAGA: Jeśli na twoim Urządzeniu Rozłamu nie ma pustych pól, nie możesz wykonać Przeskoku.

WAŻNE: Podczas gry z użyciem strony B Urządzeń Rozłamu, niektóre pola mogą mieć dodatkowy koszt. Jeśli nie możesz go zapłacić, nie możesz wykonać Przeskoku.

Jeśli pole, na którym został umieszczony Rdzeń Nektaru, miało Zasób/Wodę/Robotnika/Rdzeń Nektaru (dzięki jednorazowemu efektowi), natychmiast dodaj to Dobro do twojej puli (Robotnika do twojej kolumny „Aktywny”).

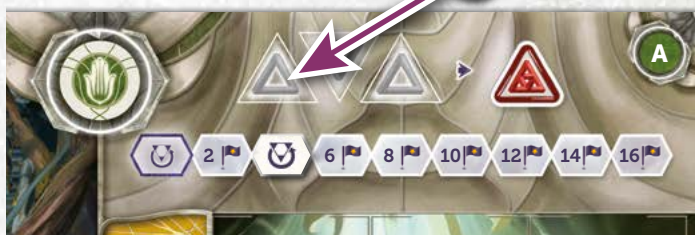


Wybierz jeden z twoich już umieszczonych Egzoszkieletów na planszy Głównej, który posiada Robotnika, i który chcesz poruszyć.

WAŻNE: Używając tej Akcji, nie możesz poruszyć Egzoszkieletu poza planszę Doliny (ani z innych bocznych plansz, jeśli gracie z innymi rozszerzeniami). Nie możesz również poruszyć Egzoszkieletu z jednego pola Akcji Doliny na inne. Kafel Akcji Ewakuacji nie jest boczną planszą.

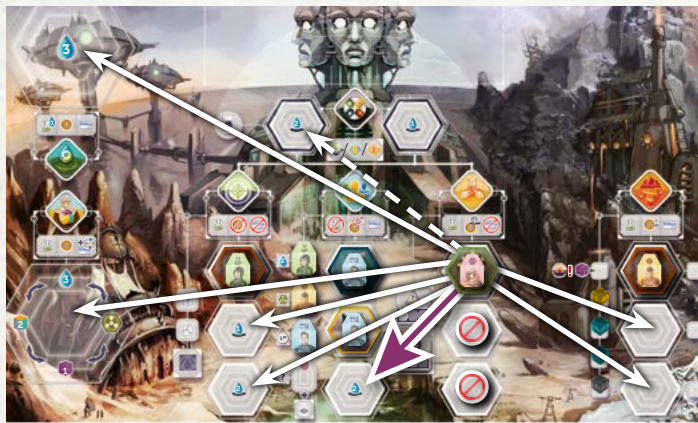


Jeśli Robotnik w Egzoszkiecie **nie jest Operatorem**, rzuć zarówno kością Nektaru, jak i kością Zakłócenia. Jeśli wartość wyrzucona na kości Nektaru jest większa niż liczba widocznych pustych pól na twoim Urządzeniu Rozłamu, umieść 1 znacznik Zakłócenia na lokalizacji wskazanej przez kość Zakłócenia. Jeśli wynik na kości Zakłócenia wskazuje Warunki Końcowe, umieść po 1 znaczniku Zakłócenia na dwóch różnych Warunkach Końcowych.



Następnie przenieś wybrany Egzoszkielet na inne pole **przypisane do innej Akcji** (nadal przestrzegając ograniczeń dotyczących Robotników), następnie standardowo wykonaj Akcję na tym polu.

UWAGA: Chociaż dozwolony jest ruch z pola Akcji Stolicy na pole Rady Światowej, ta sama Akcja nie może zostać powtórzona, ponieważ ten ruch automatycznie zwalnia pole Akcji w pierwotnej lokacji Egzoszkieletu.



Po wykonaniu Akcji zdejmij Robotnika z Egzoszkieletu i Zabierz go tak, jak ma to miejsce w Fazie Porządkowania. Pozostaw pusty Egzoszkielet na nowym polu (nie możesz ponownie wykonać Przeskoku tym Egzoszkieletem w tej Erze).

UWAGA: Robotnicy, którzy Przeskoczyli na pola Akcji Zmotywowanych (np. Inżynier albo Geniusz na pole Akcji Wydobycia Zasobów), są Zabierani do kolumny „Aktywny”.



PODSUMOWANIE AKCJI PRZESKOKU:

- Wydadź Rdzeń Nektaru, umieszczając go na twoim Urządzeniu Rozłamu.
- Rzuć kością Nektaru oraz kością Zakłócenia (pomiń ten krok, jeśli wykonujesz Przeskok Operatorem).
- Jeśli wartość wyrzucona na kości Nektaru jest większa od liczby pustych pól na twoim Urządzeniu Rozłamu, umieść Zakłócenie (Zakłócenia) zgodnie z wynikiem na kości Zakłócenia.
- Porusz Egzoszkielet na pole Akcji przypisane do innej Akcji i wykonaj tę Akcję.
- Zabierz Robotnika, pozostawiając Egzoszkielet pusty i niezdolny do ponownego Przeskoku w tej Erze.



ZMIANY W AKCJI WYDOBYCIA ZASOBÓW

Zasoby nie są już umieszczane po prawej stronie pola Akcji Wydobycia Zasobów. Zamiast tego, gdy Egzoszkielet zostanie tam umieszczony (zarówno w standardowy sposób, jak i za pomocą Przeskoku), gracz po prostu bierze przypisany Zasób z puli ogólnej, dodatkowo do Zasobu wybranego z lewej kolumny.

Może się zdarzyć, że pula po lewej stronie się wyczerpie — w takim przypadku każdy Egzoszkielet umieszczony na polu Akcji Wydobycia Zasobów otrzymuje tylko 1 jednostkę Zasobu (z puli ogólnej, odpowiadającą Zasobowi wskazanemu po prawej).

URZĄDZENIE ROZŁAMU

Jak opisano wcześniej, Urządzenie Rozłamu służy głównie do przechowywania zużytych Rdzeni Nektaru. Ponieważ jednak Nektar jest niestabilną substancją, gromadzenie zużytych Rdzeni zwiększa podatność na niebezpieczne Zakłócenia przy każdym kolejnym Przeskoku. Jednak Urządzenie Rozłamu posiada również kilka pól Akcji, które pomagają ograniczyć ryzyko związane z technologią Nektaru.



Usuwanie Rdzeni Nektaru: *Tylko Operator.* Usuń maksymalnie 2 najbardziej z prawej Rdzenie Nektaru z twojego Urządzenia Rozłamu i zwróć je do puli ogólnej.



Usuwanie Zakłóceń: *Tylko Operator.* Zapać 2 jednostki Wody, a następnie usuń maksymalnie 2 twoje Zakłócenia z dowolnego miejsca. Zwróć je do twojej puli osobistej.



Przywołanie: *Akcja Darmowa.* Umieść 2 Rdzenie Nektaru na twoim Urządzeniu Rozłamu i Zabierz maksymalnie 3 Robotników i/albo znaczniki Akcji Darmowych z twojej **planszy Gracza** (zgodnie z ograniczeniami poniżej) tak, jak podczas Fazy Porządkowania. Po wykonaniu tej Akcji rzuć **raz** kością Nektaru oraz kością Zakłócenia, aby sprawdzić, czy musisz umieścić znacznik Zakłócenia.

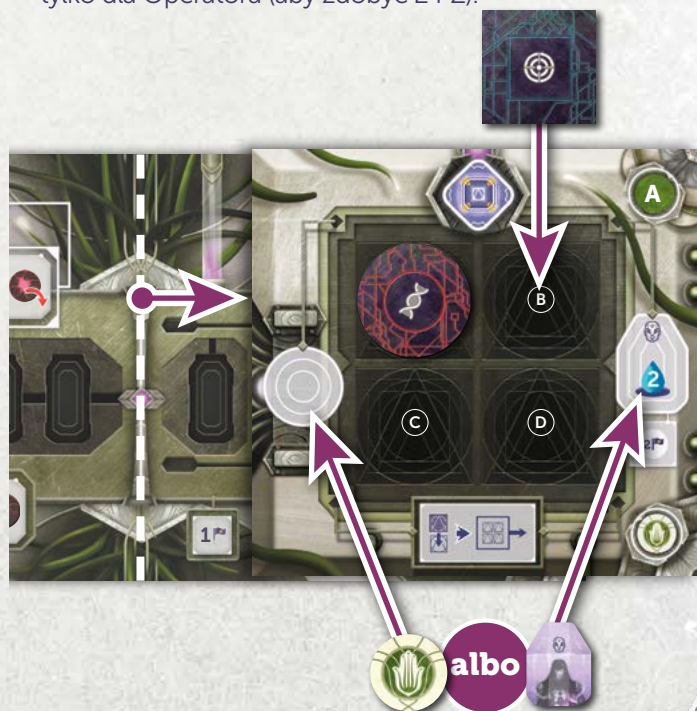
Robotnicy są Zabierani dokładnie tak, jak w Fазie Porządkowania: Zmotywowani Robotnicy wracają do kolumny „Aktywny”, a Niezmotywowani trafiają do kolumny „Wyczerpany”, natomiast martwi Robotnicy są odrzucani do puli ogólnej.

WAŻNE: Możesz Zabierać Robotników i/albo znaczniki Akcji Darmowych jedynie z Fabryk, Systemów Podtrzymywania Życia, Laboratoriów oraz Akcji Dostawy/Zmuszania Robotników. Nie możesz Zabrać ich z Elektrowni, Superprojektów, zdolności Lidera, Urządzenia Rozłamu, Egzoszkieletów, ani żadnego innego miejsca poza twoją planszą Gracza.



Ulepszenie Urządzenia Rozłamu: Darmowa Akcja ALBO tylko Operator. Umieść posiadany Przetom na kaflu Ulepszenia Urządzenia Rozłamu, a następnie przesunij kafel w prawo, odkrywając dodatkowe pole na Rdzeń Nektaru. To zwiększa maksymalną liczbę zużytych Rdzeni Nektaru, które możesz przechowywać i zmniejsza szansę na wystąpienie Zakończenia.

- Umieszczony Przetom pozostaje na tym kaflu i jest traktowany jako wydany.
- Przetom, który umieszczasz, musi mieć inną **ikonę** (kształt nie ma znaczenia), niż każdy inny Przetom już znajdujący się na kaflu.
- Aby skorzystać z pola Akcji przeznaczonego tylko dla Operatora, musisz zapłacić 2 jednostki Wody, ale otrzymujesz wtedy także 2 Punkty Zwycięstwa.
- Możesz użyć zarówno Darmowej Akcji, jak i Akcji przeznaczonej tylko dla Operatora, w tej samej Erze.
- Gdy twoje Urządzenie Rozłamu zostanie w pełni ulepszone, nie możesz już korzystać z Akcji przeznaczonej tylko dla Operatora (aby zdobyć 2 PZ).



Ulepszenie Urządzenia Rozłamu zapewni ci również Punkty Zwycięstwa na koniec gry w liczbie równej najwyższej widocznej wartości Punktów Zwycięstwa pod polami na Rdzenie Nektaru.

UWAGA: Grając na stronie B Urządzenia Rozłamu, ulepszenie może odstąpić nowy jednorazowy efekt - Zasób/Wodę/Robotnika/Rdzeń Nektaru. W takim przypadku natychmiast umieść wskazaną nagrodę na nowym polu Rdzenia Nektaru. Nagroda zostanie zebrana, gdy po raz pierwszy umieścisz tam Rdzeń Nektaru (zgodnie z opisem w sekcji „Przeskakiwanie”).

PLANSZA DOLINY

Ta plansza zawiera dwie Akcje, z maksymalnie dwoma albo trzema dostępnymi polami Akcji (w zależności od liczby graczy). Posiada również maksymalnie dwa pola Akcji Stolicy.



AKCJA ASYMILACJI

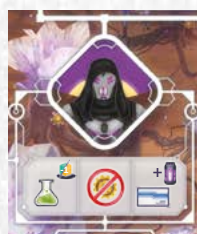
Wybierz jedną z poniższych opcji:

- **Zrekrutuj Operatora**, umieszczając go w twojej kolumnie „Aktywny”.

- **Zyskaj kartę Technologii:**

Wydaj 2 jednostki Złota i/albo Uranu, aby zyskać dowolną dostępną kartę Technologii z wierzchu podstawowej albo dodatkowej talii (podobnie jak podczas Akcji Konstruowania zdobywa się Budynki). Niektóre karty Technologii mają dodatkowy koszt (wskazany w prawym górnym rogu karty), który musisz natychmiast zapłacić po pozyskaniu tej

konkretnej karty (nawet jeśli pozyskałeś ją bez użycia tej Akcji). Umieszczaj nowo zdobywane karty Technologii obok twojej planszy Gracza. Nie ma limitu liczby kart Technologii, które można zdobyć podczas gry. Szczegółowe informacje o konkretnych kartach Technologii opisano w Załączniku.



Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonywana przez Administratora, zyskaj 1 dodatkowy Rdzeń Nektaru.
- Jeśli jest wykonywana przez Naukowca i **wyберzesz „Zyskaj kartę Technologii”**, zapłać 1 jednostkę Złota albo Uranu mniej za kartę.
- Nie może być wykonana przez Inżyniera.
- Jeśli jest wykonana przez Geniusza, wybierz **jedną** z dwóch korzyści.
- Jeśli jest wykonana przez Operatora, nie otrzymujesz żadnej korzyści.



AKCJA CZERPANIA



Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Zyskaj 2 Rdzenie Nektaru.
- Zyskaj 2 Rdzenie Zasilające.



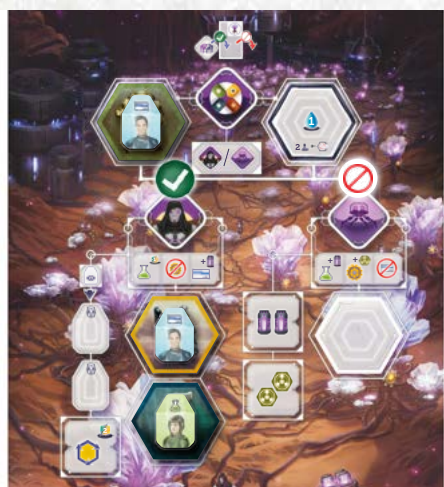
Zasady dotyczące Robotników

- Jeśli jest wykonana przez Naukowca, zyskujesz 1 dodatkowy Rdzeń Nektaru (nawet jeśli wybierzesz opcję Zyskaj 2 Rdzenie Zasilające).
- Jeśli jest wykonana przez Inżyniera, zyskujesz 1 dodatkowy Rdzeń Zasilający (nawet jeśli wybrałeś opcję Zyskaj 2 Rdzenie Nektaru).
- Nie może być wykonana przez Administratora.
- Jeśli jest wykonana przez Geniusza, wybierz **jedną** z dwóch korzyści.
- Jeśli jest wykonana przez Operatora, nie otrzymujesz żadnej korzyści.



AKCJA STOLICY DOLINY

Możesz wybrać Akcję Doliny, na której **nie ma już dostępnych pół Akcji** i wykonać ją. Ograniczenia dotyczące Robotników oraz korzyści wynikające ze skopiowanej Akcji Doliny mają zastosowanie do Robotnika umieszczonego na polu Akcji Stolicy Doliny, ale warunki związane z polem (np. koszty Wody na Heksach) nie obowiązują. Ta Akcja działa w taki sam sposób, jak Akcja Rady Światowej na planszy Głównej dla Akcji Stolicy.



PRZYPOMNIENIE: Żaden gracz nie może wykonać Przeskoku **poza** planszę Doliny (ale Przeskok **na** nią jest dozwolony).

ZAKŁÓCENIA

Zakłócenia to szkodliwe skutki uboczne nadmiernego wykorzystywania niestabilnego Urządzenia Rozłamu. Zakłócenia tworzą strefy, w których czas zasadniczo stoi w miejscu, a ich usunięcie wymaga wiedzy Operatorów z Doliny.

Znaczniki Zakłóceń są umieszczane w miejscach wskazanych przez ikonę wyrzuconą na kości Zakłócenia i mają następujące efekty:

- **Na torze Podróży w Czasie** (maks. 1): Nie możesz przesunąć się do przodu na tym torze, gdy usuwasz kafle Warpu za pomocą Podróży w Czasie.

UWAGA: Nadal możesz używać Elektrowni do ustawiania Skupienia i spłacania oczekujących kafli Warpu, ale pomijasz przesunięcie do przodu na torze Podróży w Czasie.

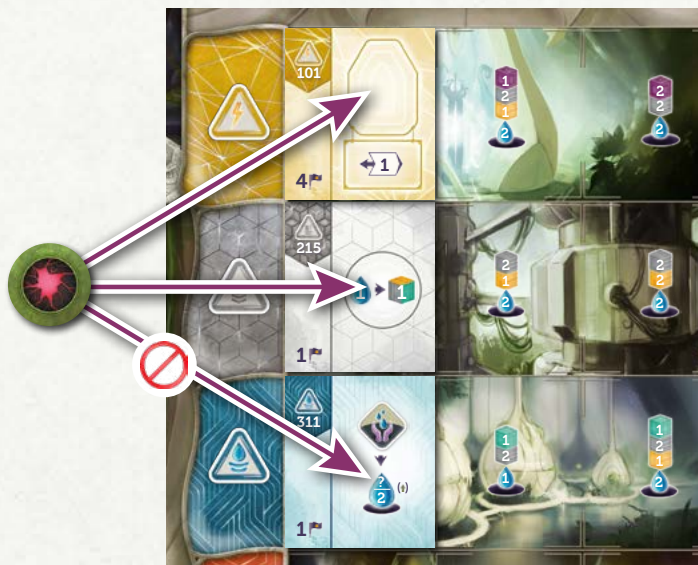


- **Na torze Paradoksów** (maks. 2). Otrzymujesz Anomalie za mniejszą liczbę Paradoksów. Umieszczenie znacznika Zakłócenia na torze Paradoksów może natychmiast wywołać uzyskanie Anomalii (jeśli nie ma więcej pustych miejsc na żetonie Paradoksu).



- **Budynki** (maks. 1 znacznik Zakłócenia na Budynek lub Superprojekt). Znacznik Zakłócenia może być umieszczony tylko na takich, które posiadają pola Robotników albo Darmowych Akcji): Nie możesz korzystać z tego Budynku albo Superprojektu ani Zabrać Robotnika albo znacznika Darmowej Akcji, do momentu usunięcia z niego znacznika Zakłócenia. Ignoruj Budynki i Superprojekty z Zakłóceniami na potrzeby wszelkich innych efektów gry, które mogłyby z nimi wchodzić w interakcję (np. zdolność

strony B Ścieżki Harmonii). Budynki/Superprojekty ze znacznikiem Zakłócenia nadal zapewniają PZ na koniec gry. Możesz wybrać, który Budynek albo Superprojekt zostanie w ten sposób dezaktywowany.



- **Urządzenie Rozłamu** (maks. 1 na puste, widoczne pole toru): Umieść znacznik Zakłócenia na pustym, widocznym polu najbardziej z lewej na twoim Urządzeniu Rozłamu. Podczas umieszczania albo usuwania Rdzenia Nektaru, pomijaj pola z Zakłóceniami. Zwiększa to szansę na uzyskanie kolejnych znaczników Zakłócenia podczas Przeskoku. Na koniec gry nadal zdobywasz PZ za ulepszone pola, nawet jeśli na niektórych z nich wciąż znajdują się znaczniki Zakłócenia.

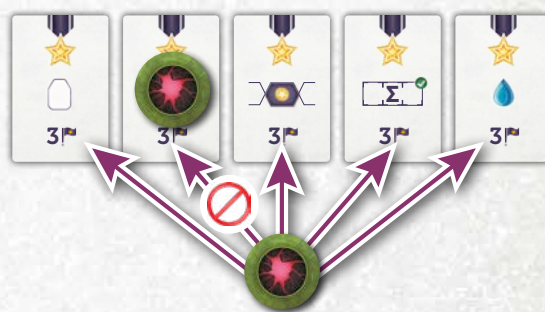


- **Dok Egzoszkieletów** (maks. 1 na pole): Jeśli na polu znajduje się znacznik Zakłócenia, pole to nie może być używane do Zasilania Egzoszkieletu i nie produkuje Wody podczas Fazy Zasilania. Możesz wybrać pole, na którym zostanie umieszczony znacznik Zakłócenia. Jeśli znacznik zostanie umieszczony na polu, które następnie zostanie zniszczone w trakcie Uderzenia, znacznik Zakłócenia pozostaje na tym polu. Nie wpływa

już na grę, ale nadal można go usunąć za pomocą Akcji lub innych efektów, a także wciąż liczy się podczas punktacji końcowej. Po Uderzeniu nowe Zakłócenia **nie mogą** być umieszczane na Niedostępnych Heksach doku Egzoszkieletów..



- **Warunki Końcowe** (maks. 1 znacznik Zakłócenia na gracza na każdy Warunek Końcowy): Umieść **dwa** znaczniki Zakłócenia, po jednym na **dwóch** różnych kartach Warunków Końcowych, według własnego wyboru. Nie możesz zdobywać Punktów Zwycięstwa za Warunki Końcowe, na których znajduje się twój znacznik Zakłócenia. Jeśli miałbyś je zdobyć, PZ są przyznawane graczowi zajmującemu drugie miejsce wg tego Warunku (albo potencjalnie trzecie albo czwarte miejsce – albo nawet **żadnemu** graczowi – jeśli obecne są dodatkowe znaczniki Zakłócenia). Jeśli została tylko jedna karta Warunku Końcowego bez twojego znacznika Zakłócenia, umieść tylko jeden znacznik Zakłócenia (na tej karcie).



Znaczniki Zakłócenia można zazwyczaj usunąć korzystając z:

- Akcji Usuwania Zakłóceń na Urządzeniu Rozłamu;
- niektórych nowych kafli Upadającej Stolicy.

WAŻNE: Jeśli musisz umieścić znacznik Zakłócenia w miejscu, gdzie nie można go już umieścić, rzuć ponownie kością Zakłócenia, aż uzyskasz dozwolone miejsce. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy wszystkie osiem twoich znaczników Zakłócenia znajduje się już w grze, nie zdobywasz kolejnych znaczników Zakłócenia.

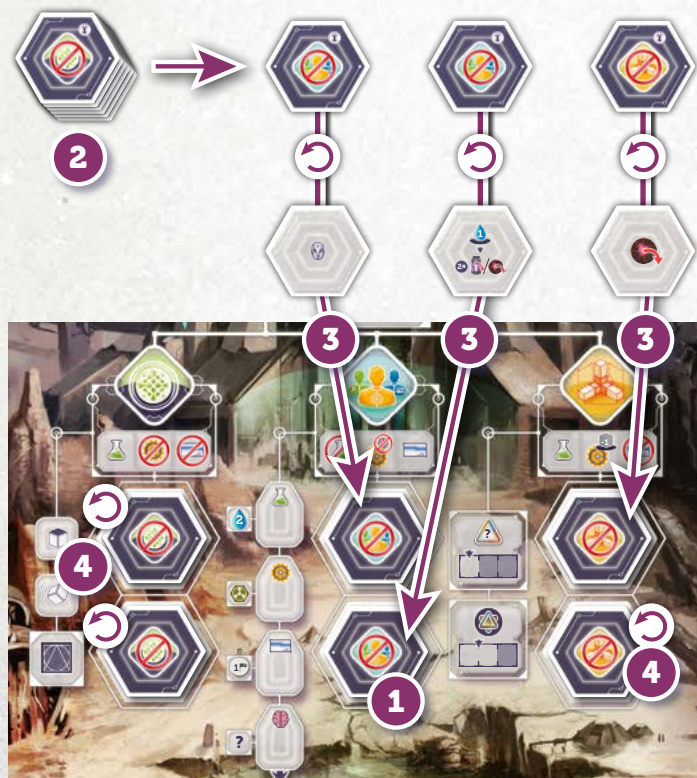
ZMIANY W UDERZENIU

NOWE KAFLE UPADAJĄCEJ STOLICY

Podczas Uderzenia wykonajcie następujące kroki, aby przygotować kafle Upadającej Stolicy:

- 1 Umieście kafle Upadającej Stolicy z gry podstawowej zgodnie z instrukcją gry podstawowej, ale poćóćcie je zakryte.
- 2 Potasujcie 9 nowych kafli, a następnie wylosujcie 2/3/4 z nich w grze na 2/3/4 graczy.
- 3 Poćóćcie te kafle, odkryte, na wierzchu kafli z gry podstawowej, od góry do dołu na odpowiednich polach Akcji (wskazanych na ich rewersie).
- 4 Odkryjcie wszystkie kafle Upadającej Stolicy z gry podstawowej, które nie mają na sobie drugiego kafa.

Gdy Egzoszkielet jest usuwany z tych nowych kafli, zamiast odwracania tego kafa na zakrytą stronę, należy usunąć go z gry, a kafa znajdujący się pod spodem należy odkryć.



Szczegółowy spis nowych kafli Upadającej Stolicy znajduje się w Załączniku.

Jeśli gracz wykona Przeskok z kafa Upadającej Stolicy, należy potraktować to tak samo, jakby Egzoszkielet został usunięty z tego kafa podczas Fazy Porządkowania: należy usunąć kafa, jeśli znajduje się na wierzchu (i odstónić ten pod spodem) albo odwrócić go na zakrytą stronę i pozostawić jako niedostępny (jeśli jest to ostatni kafa na tym polu).

ZMIANY W ZAKOŃCZENIU ROZGRYWKI

Podczas rozgrywki z Rozłamem Czasu pojawiają się trzy nowe kategorie punktowania. Użyjcie nowego Notesu Punktacji, aby je podliczyć.

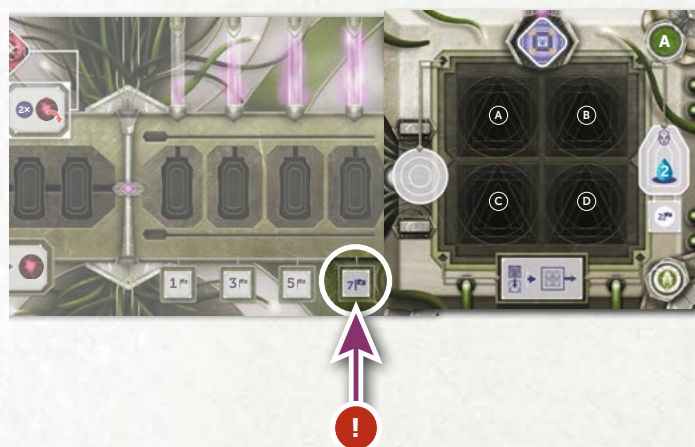


Każdy gracz **traci 2 Punkty Zwycięstwa** za każdy znacznik Zakłócenia, który ma obecny w grze.



Każdy gracz zdobywa premię na Zakończenie Rozgrywki wskazaną na jego kartach Technologii.

Każdy gracz zdobywa PZ w liczbie widocznej pod pierwszym od prawej odkrytym polu, na jego Urządzeniu Rozłamu.



UWAGA: Przetomy umieszczone na kafle Ulepszenia Urządzenia Rozłamu nie zapewniają już Punktów Zwycięstwa, ani nie liczą się do zestawów Przetomów na zakończenie rozgrywki.



MODUŁ – ZMIENNE ANOMALIE



Moduł Zmienne Anomalia może być dołączony do rozgrywki zarówno z głównym modułem: Rozłam Czasu, jak i bez niego.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

- 1 Anomalie z gry podstawowej zostawcie w pudełku. Potasujcie wszystkie nowe Anomalie i ułóżcie je w odkrytym stosie obok Budynków. Będzie to stos podstawowy Anomalii. Jeśli gracze z modułem: Rozłam Czasu, umieśćcie wierzchni kafel tego stosu obok stosu podstawowego, tworząc stos dodatkowy tak, jak w przypadku Budynków.
- 2 Wtasujcie nowy Warunek Końcowy do talii kart Warunków Końcowych. Przy pierwszej rozgrywce z tym modułem zalecamy włączenie nowego Warunku i wylosowanie pozostałych czterech.
- 3 Każdy gracz otrzymuje kafel Usuwania Anomalii, który umieszcza **obok** swojej planszy Gracza.



1 ZMIANY W FAZIE PRZYGOTOWANIA

Podczas przesuwania stosów Budynków przesuniecie również jedną Anomalię między podstawowym a dodatkowym stosem, tak jak robicie to z Budynkami.

2 ZMIANY W FAZIE PARADOKSU

Jeśli masz otrzymać Anomalię (czy to w Fазie Paradoksów, czy w innej Fазie), musisz wybrać dla siebie **jedną z dwóch widocznych Anomalii** (dopóki stos dodatkowy Anomalii nie jest pusty). Jeśli w Fазie Paradoksów więcej graczy ma otrzymać Anomalię, wybór odbywa się w kolejności tury, zaczynając od gracza najbliższego Pierwszego Gracza (włącznie z nim).

WAŻNA ZMIANA: Gdy zdobywasz Anomalię, nie otrzymujesz automatycznie prawa do usunięcia jednego oczekującego kafła Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu za darmo. Na niektórych Anomaliach znajduje się ikona „Przed Uderzeniem” albo „Po Uderzeniu” na pasku bocznym: możesz usunąć oczekujący kafel Warpu **tylko wtedy**, gdy moment zdobycia Anomalii spełnia ten warunek. Dodatkowo, jedna z Anomalii nie ma w ogóle ikony „Usuń kafel Warpu”. Otrzymując tę Anomalię, nie możesz usunąć kafła Warpu.



Przed Uderzeniem



Po Uderzeniu



Dowolna Era

UWAGA 1: Warunki usuwania kafli Warpu zależą od obecnej Ery (w momencie zdobycia Anomalii), a nie od Ery, z której usunąłeś kafel Warpu.

UWAGA 2: Nowe Anomalie liczą się w standardowy sposób do warunku Ewakuacji Ścieżki Zbawienia oraz każdej innej zdolności wymagającej zbierania Anomalii.

UWAGA 3: Specjalna zdolność Ścieżki Harmonii na stronie B przynależnej jej planszy Gracza nadal obowiązuje – jeśli zdecyduje się stracić Budynek, nie bierze Anomalii z żadnego stosu.

5 FAZA AKCJI

Większość nowych Anomalii ma różnorodne pozytywne albo negatywne efekty. Niektóre mogą być używane tak, jakby były Budynkami (choć formalnie Budynkami nie są), podczas gdy inne mają pasywne zdolności, które mogą działać w trakcie albo poza Fazą Akcji. Szczegółowe opisy wszystkich zdolności kafli znajdują się w Załączniku.



Sposób usuwania Anomalii zmienił się w tym module.

Zamiast umieszczać Robotnika bezpośrednio na Anomalii, należy teraz umieścić go na polu Akcji „Usuń Anomalię”, widocznym na twoim kafle Usuwania Anomalii. Traktuj tę Akcję tak, jakby znajdowała się na twojej planszy Gracza.

Zapłać koszt usunięcia Anomalii wskazany na kafle, a następnie wybierz dowolną z twoich Anomalii do usunięcia. Ta Anomalia zostaje usunięta z gry. Jeśli na usuniętej Anomalii (X13-X16) znajdował się Robotnik, zostaje on Zabrany w standardowy sposób podczas Fazy Porządkowania (do kolumny „Wyczerpany” albo „Aktywny”, w zależności od tego, czy na polu Akcji znajdował się Robotnik Zmotywowany, czy nie). Robotnik **nie jest** usuwany z kafła Usuwania Anomalii w tym momencie.

UWAGA 1: W niezwykle mało prawdopodobnym przypadku, gdy wszystkie Anomalie zostaną dobrane ze stosów, potasujcie wszystkie usunięte Anomalie i utwórzcie nowy stos podstawowy.

UWAGA 2: Koszt usunięcia Anomalii w tym module został obniżony o 1 jednostkę Wody w porównaniu z Anomalią z gry podstawowej.

Zasady dotyczące Robotników

Każdy Robotnik może wykonać tę Akcję, jednak Robotnik ginie, gdy zostanie Zebrany (podczas Fazy Porządkowania).

WAŻNE: Kafel Usuwania Anomalii **nie jest** Budynkiem. Żadna zdolność pozwalająca na Zebranie Robotnika z Budynku nie może być użyta do Zebrania Robotnika z tego kafła.

Z powodu tej zmiany możesz teraz usuwać tylko jedną Anomalię na Erę (używając standardowych metod), ponieważ Robotnik jest usuwany z pola „Usuń Anomalię” dopiero na końcu Ery, podczas Fazy Porządkowania.

WARIANT – WYBÓR POCZĄTKOWYCH DÓBR

Podczas korzystania z wariantu Wyboru Początkowych Dóbr razem z modułem: Rozłam Czasu, wtasujcie cztery nowe karty Początkowych Dóbr do talii kart Początkowych Dóbr z gry podstawowej.

Następnie, zamiast pobierania przez graczy Dóbr wskazanych na ich planszach Ścieżki, każdy z graczy otrzymuje:

- 2 Naukowców (Aktywnych)
- 1 Inżyniera (Aktywnego)
- 1 Operatora (Wyczerpanego)
- 1 Rdzeń Zasilający
- 1 Rdzeń Nektaru
- 2 jednostki Wody



Pozostałe zasady (w tym liczba rozdawanych kart) pozostają niezmienione i są zgodne z zasadami Wyboru Początkowych Dóbr, opisanymi w instrukcji gry podstawowej. W grze dla 2/3/4 graczy pozostanie odpowiednio 12/9/4 niewykorzystanych kart. Należy odłożyć je do pudełka.

ROZŁAM CZASU A INNE ROZSZERZENIA

Rozłam Czasu został zaprojektowany jako samodzielny moduł, ale jest on również kompatybilny z niektórymi innymi modułami (dostępnymi osobno*). Łącząc moduły należy pamiętać, że każdy dodatkowy moduł znacznie zwiększa złożoność gry, dlatego polecamy to wyłącznie doświadczonym graczom Anachrony.

Poniżej przedstawiono niektóre kombinacje modułów, które warto wypróbować, w tym Rozłam Czasu.

WAŻNE: Podczas gry w Rozłam Czasu z innym modułem, który dodaje rozszerzenie planszy Głównej (takim jak Odkrywczy Nowej Ziemi), **nie można wykonać Przeskoku z tych plansz**, ale można **Przeskoczyć na nie**. Zasada ta dotyczy również planszy Doliny Amethynii.

* W momencie premiery Szczelin Czasu w języku polskim wymienione poniżej rozszerzenia nie są jeszcze dostępne. Znajdują się jednak w planach wydawniczych Portal Games, dlatego zostały tu ujęte.

Kombinacje pośrednie:

- Rozłam Czasu + Hipersynchronizacja (część rozszerzenia Niedoskonała Przyszłość).
- Rozłam Czasu + Pętla Kwantowe (część rozszerzenia Niedoskonała Przyszłość).

Kombinacje zaawansowane:

- Rozłam Czasu + Intrygi Rady (część rozszerzenia Niedoskonała Przyszłość).
- Rozłam Czasu + Pętla Kwantowe + Hipersynchronizacja (oba moduły z rozszerzenia Niedoskonała Przyszłość).
- Rozłam Czasu + Odkrywczy Nowej Ziemi (część Pakietu Klasycznych rozszerzeń).

WAŻNE: Podczas rozgrywki z kombinacją: Rozłam Czasu + Odkrywczy, po Fazie Warpu w Erze Zero, każdy gracz może zdecydować się wydać jedną jednostkę Tytanu, Uranu albo Złota, aby zwiększyć Moc swojego Egzoszkieletu tak, jakby wykonał Akcję Zwiększenia Mocy w tej Erze. Dodatkowe zasady dotyczące łączenia modułów Rozłam Czasu + Niedoskonała Przyszłość można znaleźć w instrukcji rozszerzenia: Niedoskonała Przyszłość.

Możecie ponadto dodawać dowolne z poniższych modułów opcjonalnych i wariantów do powyższych kombinacji, bez znacznego zwiększenia złożoności rozgrywki:

- Zmienne Anomalie.
- Budynki Neutronidowe (część rozszerzenia Niedoskonała Przyszłość).
- Alternatywna Oś Czasu (część gry podstawowej).
- Wybór Początkowych Dóbr (część gry podstawowej).

Poza zalecanymi połączeniami, możecie eksperymentować z innymi kombinacjami, jednak poniższe kombinacje **nie są** kompatybilne:

- Rozłam Czasu + Dzień Sądu (część Pakietu Klasycznych rozszerzeń).
- Rozłam Czasu + Strażnicy Rady (część Pakietu Klasycznych rozszerzeń).

ZAŁĄCZNIK

SKRÓTY:

W – jednostka Wody
U – jednostka Uranu,
Z – jednostka Złota,

T – jednostka Tytanu,
N – jednostka Neutronium,
x – Dowolna liczba.



SZCZEGÓŁOWY OPIS KART TECHNOLOGII

501 NEUROSTYMULACJA

Gdy zdobędziesz: Przesuń twój znacznik o jedno pole w prawo na torze Morale.

Pasywna: Gdy zdobywasz punkty Morale, jeśli twój znacznik znajduje się na końcu toru Morale, zdobądź 2 PZ (dodatkowo do nagrody wskazanej na torze Morale).

502 ZAAWANSOWANY PROCESOR CZASU

Pasywna: Podczas Konstruowania Elektrowni, wydaj 1 N mniej.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każdą Elektrownię, którą posiadasz.

503 KONWERTER PRODUKTÓW UBOCZNYCH

Dodatkowy koszt: Wydaj 1 Z.

Pasywna: Po Skonstruowaniu Fabryki zyskaj 2 T.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każdą Fabrykę, którą posiadasz.

504 NANOFILTRY

Pasywna: Po Skonstruowaniu Podtrzymywania Życia zyskaj 3 W.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ każde Podtrzymywanie Życia, które posiadasz.

505 REAKTOR FUZYJNY

Pasywna: Podczas Konstruowania Laboratorium, wydaj 1 U mniej i 1 W mniej.

Koniec gry: Zyskaj 1 PZ za każde Laboratorium, które posiadasz.

506 POSTERUNEK W DOLINIE

Jednorazowa: Podczas Akcji Konstruowania możesz zamiast tego Skonstruować jeden Budynek (dowolnego typu) poza planszą za 2 T. (Nadal liczy się do warunków Ewakuacji itd.).

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każdy całkowicie wypełniony rząd na twojej planszy Gracza.

507 ROZSZERZENIE DOKU EGZOSZKIELETÓW

Pasywna: Otrzymujesz dodatkowy heks Doku Egzoszkieletów. Podczas kolejnych Faz Zasilania możesz użyć go do zasilania kolejnego Egzoszkieletu płacąc 2 W albo standardowo zyskać 1 W jako dochód. (Użyj kafla rozszerzenia Doku Egzoszkieletów).

508 ABSORBER ZAKŁÓCEŃ

Darmowa Akcja: Przy następnej Akcji Przeskoku nie rzucaj kością Zakłócenia ani Nektaru.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każde Zakłócenie, które masz w grze (efektywnie zmniejszając ich karę PZ).

509 TAJNY PROJEKT

Jednorazowa: Podczas Akcji Konstruowania możesz Skonstruować jeden Superprojekt poza planszą, ze zniżką jednego Przetomu.

Koniec gry: Zdobądź 2 PZ za każdy Superprojekt, który posiadasz.

510 EKO-ŁADOWARKA

Trwała: Podczas Fazy Zasilania każdy pusty heks Doku Egzoszkieletów produkuje 1 dodatkową W.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każdy niewykorzystany przez ciebie Rdzeń Zasilający (maksymalnie 5 PZ).

511 KWATERA TAJNYCH OPERACJI

Gdy zdobędziesz: Dobierz dwie losowe, niewykorzystane karty Warunków Końcowych i zachowaj jedną. Tylko ty możesz spełnić ten Warunek, zdobywając za niego standardowe 3 PZ.

Koniec gry: Zdobądź dodatkowy 1 PZ za każdy spełniony **wspólny** Warunek.

512 NEUTRALIZATOR ANOMALII

Darmowa Akcja: Strać Geniusza (z kolumny „Wyczerpany” albo „Aktywny”) ALBO wydaj 1 N, aby usunąć Anomalię.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każde puste pole na twojej planszy Gracza przeznaczone na Budynek (maksymalnie 5 PZ).

513 KONDENSATOR URZĄDZENIA ROZŁAMU

Gdy zdobędziesz: Ulepsz swoje Urządzenie Rozłamu jeden raz, bez wykonywania Akcji ani wydawania Przetomu.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każde twoje Ulepszenie Urządzenia Rozłamu (w tym darmowe ulepszenia).

514 OCZYSZCZACZ NEKTARU

Pasywna: Podczas Fazy Porządkowania możesz usunąć 1 Rdzeń Nektaru z twojego Urządzenia Rozłamu.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każdego Operatora, którego posiadasz (maksymalnie 5 PZ).

515 OMIJACZ BLOKAD PRZESKOKÓW

Darmowa Akcja: Wydaj 1 W: Podczas następnej Akcji Przeskoku możesz wykonać Przeskok z Doliny Amethynii. Dotyczy to również Przeskoku na inne pole Akcji w Dolinie.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za co drugi Rdzeń Nektaru na twoim Urządzeniu Rozłamu.

516 ZŁOŻONY WARP

Dodatkowy koszt: Wydaj 2 W.

Pasywna: Podczas Fazy Warpu możesz Warpować 1 dodatkowy kafeł (łącznie 3) na wierzch innego twojego kafla Warpu (na tym samym kaflu Osi Czasu). Otrzymujesz korzyść z obu kafla, ale stos liczy się jako jeden podczas kolejnych Faz Paradoksów. Możesz sptać i odzyskać albo tylko górny kafeł, albo oba naraz za pomocą pojedynczej Akcji Przesunięcia Skupienia, przesuując się do przodu na torze Podróży w Czasie za **każde** odzyskanie.

UWAGA 1: Umieszczenie drugiego kafla Warpu nie wywołuje ponownie premii/kar Alternatywnej Osi Czasu.

UWAGA 2: Podczas Rozplątywania Kontinuum na zakończenie rozgrywki stos dwóch kafla nadal liczy się jako -2 PZ za każdy kafeł, czyli łącznie -4 PZ.

UWAGA 3: Zdolność pozwalająca usunąć jeden kafeł Warpu (np. przy zdobyciu Anomalii) nadal pozwala usunąć tylko wierzchni kafeł.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każdy swój kafel Warpu pozostający na Osi Czasu (efektywnie zmniejszając ich karę PZ).

517 TRANSMITER MOCY SZCZELINY

Pasywna: Za każdym razem, gdy przesuwasz się do przodu na torze Podróży w Czasie, możesz wydać 1 Rdzeń Nektaru, aby zebrać jeden z twoich znaczników Darmowej Akcji z Budynku albo Superprojektu.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każdą posiadaną Elektrownię.

518 WZMACNIACZ SIŁY ROBOCZEJ

Dodatkowy koszt: Wydaj 1 Rdzeń Zasilający.

Pasywna: Gdy wykonujesz Akcję Rekrutacji, zdobywasz odpowiednią premię Rekrutacji dwa razy. Możesz wybrać dwie różne premie, jeśli rekrutujesz Geniusza.

Koniec gry: Zdobądź 1 PZ za każdą czwórkę Robotników (w kolumnie „Wyczerpany” albo „Aktywny”), których posiadasz.

OPISY BUDYNKÓW

B BUDYNKI ZASTĘPCZE

215B: Pasywna: Podczas wykonywania Akcji Konstruowania możesz pokryć koszt 1 T/U/Z wydając 1 W.

301B: Darmowa Akcja: Zyskaj 2 W. Gdy Skonstruujesz ten Budynek, natychmiast zyskaj 4 W.

302B: Darmowa Akcja: Zyskaj 2 W. Gdy Skonstruujesz ten Budynek, natychmiast zyskaj 4 W.

303B: Darmowa Akcja: Zyskaj 2 W.

304B: Darmowa Akcja: Zyskaj 3 W.

313B: Dowolny Robotnik: Wydaj 1 U, aby zyskać 5 W + 1 PZ.

314B: Dowolny Robotnik: Wydaj 1 Z, aby zyskać 5 W + 1 PZ.

403B: Dowolny Robotnik (ginie po Zebraniu): Zyskaj 1 zasilony Egzoszkielet oraz 2 W.

ROZŁAM CZASU – BUDYNKI

Elektrownie

116: Operator: Rzuć kośćmi Nektaru i Zakłócenia, aby sprawdzić, czy musisz otrzymać Zakłócenie (tak, jakbyś wykonał Akcję Przeskoku), a następnie Przesuń Skupienie na przeszły kafel Osi Czasu oddalony o maks. 4 Ery od aktualnej. Zyskaj 1 PZ.

117: Dowolny Robotnik: Wydaj 1 Rdzeń Nektaru: Przesuń Skupienie na przeszły kafel Osi Czasu oddalony maks. o 4 Ery od aktualnej.

Fabryki

216: Operator: Zyskaj 2 Rdzenie Nektaru.

217: Geniusz: Wydaj 1 W: Zyskaj 1 T, 1 U i 1 Z.

Podtrzymywanie Życia

316: Naukowiec (pozostaje Zmotywowany): Usuń 1 Rdzeń Nektaru z Urządzenia Rozłamu, zyskaj 2 W.

317: Pasywna: Za każdym razem, gdy wykonujesz Przeskok, zyskaj 1 W.

Laboratoria

416: Pasywna: Możesz umieścić do 2 Zakłóceń na tym Budynku, zamiast na celu wskazanym przez kość Zakłócenia. Te Zakłócenia nie mają żadnego efektu, ale nadal liczą się jako -2 PZ na koniec gry. Możesz je usuwać w standardowy sposób.

417: Darmowa Akcja: Wydaj 1 N, aby otrzymać 2 Rdzenie Nektaru albo wydaj 2 Rdzenie Nektaru, aby otrzymać 1 N. W obu przypadkach zyskaj 1 W.



BUDYNKI ŁĄCZĄCE

Te Budynki mają trzy lub cztery jednorazowe zdolności, każda skierowana w stronę jednego z głównych kierunków. Każda z tych zdolności może być aktywowana raz:

- Natychmiast, gdy Budynek Łączący zostanie Skonstruowany, **jeśli** na polu Budynku, w kierunku wskazywanym przez strzałkę zdolności, znajduje się Budynek albo Superprojekt (ale **nie** Anomalia).

ALBO

- Później, gdy na polu Budynku, w kierunku wskazywanym przez strzałkę zdolności, zostanie Skonstruowany Budynek albo Superprojekt.

UWAGA: Gracz Ścieżki Harmonii, grający na stronie B swojej planszy Gracza, może aktywować zdolność więcej niż raz, usuwając Budynek za pomocą swojej zdolności, a następnie Konstruując nowy w tym samym miejscu.

WAŻNE: Anomalie **nie** aktywują zdolności. Jeśli Skonstruujesz Budynek Łączący w pierwszej/trzeciej kolumnie, zdolność skierowana w lewo/prawo (odpowiednio) nigdy się nie aktywuje.

118: Lewo: Przesuń Skupienie na przeszły kafel Osi Czasu oddalony o maks. 4 Ery od aktualnej.

Prawo: Przesuń Skupienie na przeszły kafel Osi Czasu oddalony o maks. 4 Ery od aktualnej. Zyskaj 1 PZ.

Dół: Zwróć jeden z twoich kafli Warpu z kafla Osi Czasu do twojej puli (bez zdobywania PZ).

UWAGA: Ten Budynek liczy się jako 4 do najwyższej sumy zasięgów Podróży w Czasie w Warunku Końcowym.

218: Lewo: Zyskaj 1 T. **Góra:** Zyskaj 1 N.

Dół: Zyskaj 2 U. **Prawo:** Zyskaj 2 Z + 1 PZ.

318: Lewo: Zyskaj 3 W. **Góra:** Zyskaj 4 W.

Prawo: Zyskaj 3 W + 1 PZ. **Dół:** Zyskaj 4 W.

418: Lewo: Wykonaj Akcję Badania (bez umieszczania Egzoszkieletu). **Góra:** Wykonaj Akcję Rekrutacji (bez umieszczania Egzoszkieletu i tak, jakbyś umieścił Administratora).

Prawo: Wykonaj Akcję Konstruowania (bez umieszczania Egzoszkieletu i tak, jakbyś umieścił Inżyniera) i dodatkowo otrzymaj 1 PZ.



SZCZEGÓŁOWY OPIS SUPERPROJEKTÓW

STABILIZATOR PRZESKOKÓW

Pasywna: Za każdym razem, gdy rzucasz kością Nektaru, odejmij 2 od wyrzuconej wartości (minimum 0).

DUPLIKATOR ROZŁAMU

Darmowa Akcja: Natychmiast wykonaj Akcję Przeskoku, włącznie z rozpatrzeniem pola, na które Egzoszkielec został poruszony. Umieść jeden z twoich Rdzeni Nektaru na Urządzeniu Rozłamu, jak zwykle. Nie rzucaj kośćmi Nektaru ani Zakłócenia (tak, jakbyś użył Operatora do Przeskoku).

UWAGA: Jest to Darmowa Akcja, co oznacza, że nadal możesz umieścić Robotnika lub nawet wykonać kolejny Przeskok.

INWERTER ROZŁAMU

Darmowa Akcja, wydaj 2 W: Umieść Robotnika w jednym z twoich **pustych** Egzoszkieleców i wykonaj Akcję z pola, na którym znajduje się ten Egzoszkielec. Obowiązują ograniczenia dla Robotników, ale nie płacisz kosztu W dla tego pola ani nie otrzymujesz ponownie żadnych nadrukowanych premii (np. z kafli Upadającej Stolicy).

CENTRUM TECHNOLOGICZNE AMETHYNI

Natychmiast po Skonstruowaniu: Dobierz pięć kart ze spodu podstawowej talii Technologii i zyskaj dwie z nich (płacąc jedynie dodatkowe koszty nadrukowane w prawym górnym rogu, jeśli istnieją). Pozostałe karty odłóż na spód talii.

PLANTACJE Z DALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI

Pasywna: Za każdym razem, gdy przesuwasz się do przodu na twoim torze Podróży w Czasie, zyskaj 1 Rdzeń Nektaru.



OPIS ZMIENNYCH ANOMALII

X01 Pasywna: Na początku każdej Fazy Porządkowania wydaj wszystkie swoje W, pozostawiając tylko 3.

Jeśli otrzymasz tę Anomalię **przed** Uderzeniem, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu do twojej puli.

X02 Pasywna: Na początku każdej Fazy Porządkowania wydaj 3 W albo przesun swój znacznik o jedno pole w lewo na torze Morale.

Jeśli otrzymasz tę Anomalię **przed** Uderzeniem, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X03 Pasywna: Twoi Robotnicy **nigdy** nie pozostają Zmotywowani. Podczas wykonywania Akcji Dostawy (ale nie przy Zmuszaniu Robotników), 1 z twoich Robotników pozostaje w kolumnie „Wyczerpany”.

Jeśli otrzymasz tę Anomalię **przed** Uderzeniem, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X04 Pasywna: Gdy umieszczasz Geniusza w Egzoszkielecie, MUSISZ wydać 1 żeton 1 PZ. Nie dotyczy to Przeskoku z Geniuszem już umieszczonym w Egzoszkielecie. Jeśli nie masz żetonu 1 PZ, nie możesz umieścić Geniusza.

Jeśli otrzymasz tę Anomalię **przed** Uderzeniem, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X05 Pasywna: Zasięg twoich Elektrowni jest **zmniejszony** o 2 (minimalnie 1 każda).

Jeśli otrzymasz tę Anomalię **przed** Uderzeniem, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

UWAGA: Ta Anomalia liczy się jako -2 do „najwyższej sumy zasięgów Podróży w Czasie” w Warunku Końcowym.

X06 Pasywna: Umieść kafel „Niedostępnego Heksa” na jednym z heksów twojego Doku Egzoszkieleców. Nie możesz już zasilać Egzoszkieleców na tym polu ani otrzymywać z tego miejsca dochodu W. Usuń kafele, gdy usuniesz tę Anomalię.

Jeśli otrzymasz tę Anomalię **przed** Uderzeniem, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X07 Pasywna: Za każdym razem, gdy wydajesz Rdzeń Zasilający, MUSISZ wydać 1 W. Jeśli nie masz W, nie możesz wydawać Rdzeni Zasilających.

Jeśli otrzymasz tę Anomalię **przed** Uderzeniem, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X08 Pasywna: Na początku Fazy Paradoксу, jeśli masz co najmniej 4 kafle Warpu na Osi Czasu, natychmiast otrzymujesz 1 Paradoks. Nadal rzucasz kością Paradoксу jak zwykle, **nawet jeśli to wywołało Anomalię**.

Jeśli otrzymasz tę Anomalię **przed** Uderzeniem, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X09, X10, X11, X12 Brak efektu.

Gdy otrzymasz tę Anomalię, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X13 Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 2 W. Jeśli otrzymasz tę Anomalię **po** Uderzeniu, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X14 Dowolny Robotnik (pozostaje Zmotywowany): Zyskaj 1 T. Jeśli otrzymasz tę Anomalię **po** Uderzeniu, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X15 Geniusz: Zwróć jeden z twoich kafli Warpu z Osi Czasu do twojej puli (bez zdobywania PZ).

Jeśli otrzymasz tę Anomalię **po** Uderzeniu, możesz usunąć jeden z twoich kafli Warpu z dowolnego kafła Osi Czasu i odłożyć go do twojej puli.

X16 Naukowiec: Wykonaj Akcję Badania i otrzymaj Paradoks.

WAŻNE: X16 nie pozwala na usunięcie kafła Warpu.

KAFEL ULEPSZENIA EGZOSZKIELETU PALADYNA



Ulepszenie Czujnika:

Akcja może być wykonana wyłącznie przez Naukowca. Wydać 1 W, aby umieścić Przetom na wskazanym polu. Następnie zyskaj 1 Rdzeń Nektaru. Na tym polu możesz mieć maksymalnie po jednym Przetomie każdego z trzech różnych kształtów.



Ulepszenie Zasilania:

Wykonując tę Akcję, możesz umieścić 1 T/U/Z (maksymalnie 4 razy w ciągu gry), aby zwiększyć wartość Mocy o 2 **albo** umieścić 1 Rdzeń Nektaru (maksymalnie raz w ciągu gry), aby zwiększyć wartość Mocy o 3.

WAŻNE:

Egzoszkielec Paladyna rozpoczyna grę z domyślną wartością Mocy równą 1.

UMIEJĘTNOŚCI LIDERÓW

LIDERZY ŚCIEŻKI JEDNOŚCI



Eldrin: Mistrzostwo Nektaru (Akcja, Naukowiec):

Wykonaj na twoim Urządzeniu Rozłamu jedną ze wskazanych Akcji:

Usuń Zakłócenia, Usuń Rdzeń Nektaru albo Ulepsz Urządzenie Rozłamu.



Castien: Wytrwałość:

Gdy wykonujesz Przeskok z Operatorem, możesz wydać 1 W, aby umieścić Operatora w kolumnie „Aktywny” zamiast „Wyczerpany”.



Thalia: Dyplomatyczne

Przystugi: Na początku gry wylosuj jednego nieużywanego Lidera z każdej z czterech

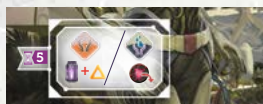
podstawowych Ścieżek. Przed Fazą Paradoksu każdej Ery możesz wybrać jednego z tych czterech Liderów do aktywacji. Użyj zdolności aktywowanego Lidera w bieżącej Erze, a następnie usuń tego Lidera z gry na końcu Ery.

WYJĄTEK: Aktywowanie Wielkiej Spacerującej Po Słońcu Ameny w Erze po Uderzeniu usuwa **jeden** z twoich kafli „Niedostępny Heks” — ale tylko dla tej Ery. Nie ma ona efektu w Erze przed Uderzeniem.

UWAGA: Ponieważ masz tylko czterech Liderów do aktywacji, w jednej z pięciu Er nie będziesz mieć zdolności (według własnego wyboru).



— NOWI LIDERZY DLA PODSTAWOWYCH ŚCIEŻEK —



Księżniczka Zuriel
(Ścieżka Harmonii):
Dla Większego Dobra:

Za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Dostawy, możesz usunąć 1 Zakłócenie. Za każdym razem, gdy Zmuszasz Robotników, możesz zdecydować się na otrzymanie 1 Paradoксу i zyskanie 1 Rdzenia Nektaru.



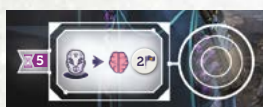
Prorok Augustus
(Ścieżka Zbawienia):
Wędrowiec Strumienia Czasu
(Darmowa Akcja):

Przesuń Skupienie na poprzedni kafel Osi Czasu, a następnie rzuć kośćmi Nektaru i Zakłócenia (tak, jakbyś wykonywał Akcję Przeskakiwania) i dodaj 1 do wyniku na kości Nektaru.



S.O.T.E.R.
(Ścieżka Postępu):
Bezbłędne Planowanie:

Gdy wykonujesz Akcję Badania, zyskaj dodatkową premię, zależną od kształtu zdobytego Przetomu. *Trójkąt:* Usuń 1 Rdzeń Nektaru z twojego Urządzenia Rozłamu. *Koło:* Zyskaj 1 Rdzeń Nektaru. *Kwadrat:* Zyskaj 2 W.



Indoktrynatorka Xenara
(Ścieżka Dominacji):
Indoktrynacja Operatora
(Darmowa Akcja):

Strać Operatora (z kolumny „Wyczerpany” albo „Aktywny”), aby zyskać Geniusza (z puli) i 2 PZ.

— NOWE WARUNKI KOŃCOWE —

ROZŁAM CZASU



Gracz lub gracze z **największą liczbą Rdzeni Nektaru na swoim Urządzeniu Rozłamu** otrzymują po 3 PZ.



Gracz lub gracze z **największą liczbą Technologii** na koniec gry, otrzymują po 3 PZ.

ZMIENNE ANOMALIE



Gracz lub gracze z **największą liczbą Anomalii na swojej planszy Gracza** na koniec gry, otrzymują po 3 PZ.

— NOWE KAFLE UPADAJĄCEJ STOLICY —

Premie kafli Upadającej Stolicy zawsze mają zastosowanie oprócz standardowej Akcji na danym polu. Nowe kafle umieszcza się na tych z gry podstawowej, a zastosowanie ma tylko efekt z kafła na wierzchu (widocznego).

BADANIA



Wydaj 1 U/Z, aby zyskać 1 Technologię.



Usuń 1 Rdzeń Nektaru z twojego Urządzenia Rozłamu i ulepsz je, bez kosztu Przetomu.



Wydaj 1 T/U/Z, aby usunąć Anomalię.

REKRUTACJA



Wydaj 1 W, aby dwukrotnie wykonać jedną z czynności: usuń Rdzeń Nektaru albo usuń Zakłócenie.



Otrzymaj Operatora z puli ogólnej.



Odzyskaj 2 swoich Robotników (zgodnie z zasadami Darmowej Akcji Przywołania).

KONSTRUOWANIE



Zyskaj 2 Rdzenie Nektaru.



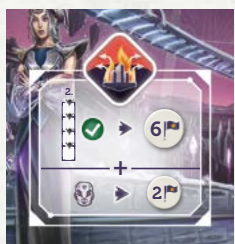
Usuń Zakończenie.



Podejrzuj 3 kafle ze spodu z jednego podstawowego stosu Budynków. Możesz zdecydować się na Skonstruowanie jednego z nich, zamiast Budynków znajdujących się na wierzchu stosów. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz 1 PZ.

WARUNKI EWAKUACJI DLA ŚCIEŻKI JEDNOŚCI

Najjaśniejszy Znak



Podstawowy warunek: Zakryte drugie pola Budynku (Budynkiem, Anomalią albo Superprojektem) w każdym rzędzie Budynków na twojej planszy Gracza (6 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowe 2 PZ za każdego Operatora, którego posiadasz w momencie Ewakuacji.

Świt Nowej Przyszłości



Podstawowy warunek: Posiadasz w pełni ulepszone Urządzenie Rozłamu, aby się Ewakuować (2 PZ).

Dodatkowa nagroda: Twoja Akcja Ewakuacji jest warta dodatkowe 4 PZ za każdy zestaw składający się z **jednej** Technologii i **dwóch** „Wyczerpanych” Robotników, których posiadasz w momencie Ewakuacji.

ASYMETRYCZNA PLANSZA GRACZA ŚCIEŻKI JEDNOŚCI — STRONA „B”

Morale i Dostawa: Akcja Dostawy może być wykonana tylko przez Geniusza i nigdy nie pozostaje on Zmotywowany. Kosztuje odpowiednio 3/3/4/4/5/6/8 W. Jeśli podczas Dostawy znajdujesz się już na ostatnim polu toru Morale, zamiast PZ zdobywasz Technologię (płacąc tylko dodatkowe nadrukowane koszty, jeśli występują).

Koszty Konstruowania: Drugie pole w każdym rzędzie Budynków kosztuje dodatkowo 1 Rdzeń Nektaru. Podczas Konstruowania Budynku (nie Anomalii ani Superprojektu) na trzecim polu każdego rzędu, natychmiast otrzymujesz 2 Rdzenie Nektaru.

Inne: Możesz umieścić 1 Zakończenie na twojej planszy Gracza, zamiast na celu wskazanym przez kość Zakończenia. To Zakończenie nie ma żadnego efektu, ale nadal liczy się jako -2 PZ na koniec gry. Możesz usunąć to Zakończenie w standardowy sposób. To miejsce nie pochłania żadnego z dwóch początkowych Zakończeń.



ASYMETRYCZNE URZĄDZENIA ROZŁAMU – STRONA „B”



ŚCIEŻKA HARMONII

Tor Urządzenia Rozłamu: Na początku gry widoczne jest tylko 5 pól, a łącznie dostępnych jest 9 pól. Gdy po raz pierwszy umieścisz Rdzeń Nektaru na 6., 7., 8. i 9. polu, zyskujesz 2 W.

Akcja Ulepszenia Urządzenia Rozłamu: Podczas korzystania z tej opcji Akcji możesz również usunąć 1 Rdzeń Nektaru z twojego Urządzenia Rozłamu.

Akcja Usunięcia Rdzeni Nektaru i Zakłócenia: Zastępuje dwie oddzielne Akcje. Kosztuje 2 W i pozwala usunąć 3 Rdzenie Nektaru ALBO 3 Zakłócenia (ale nie ich kombinację).



ŚCIEŻKA ZBAWIENIA

Tor Urządzenia Rozłamu: Zakryte pola Rdzeni Nektaru zapewniają 1/2/3/10 PZ na koniec gry. Podczas umieszczania Rdzenia Nektaru na 4. polu musisz dodatkowo wydać 1 U. Gdy po raz pierwszy umieścisz Rdzeń Nektaru na 3., 8. albo 9. polu, otrzymujesz 1 Rdzeń Nektaru. Gdy po raz pierwszy umieścisz Rdzeń Nektaru na 7. polu, otrzymujesz 2 PZ.

Akcja Usunięcia Zakłócenia: Darmowa Akcja, może być wykonana tylko przez Inżyniera, który pozostaje Zmotywowany. Usuwa tylko 1 Zakłócenie.

UWAGA: Strona B kafla Ulepszenia Urządzenia Rozłamu jest taka sama, jak strona A.



ŚCIEŻKA POSTĘPU

Tor Urządzenia Rozłamu: Na początku gry widocznych jest 7 pól. Zakryte pola Rdzeni Nektaru zapewniają 2/4/6 PZ na koniec gry.

Akcja Ulepszenia Urządzenia Rozłamu: Koszt Akcji wynosi 3 W, ale po jej wykonaniu otrzymujesz 3 PZ (zamiast 2 PZ).

Akcja Usunięcia Rdzenia Nektaru: Darmowa Akcja, ale jej koszt to 1 W.



ŚCIEŻKA DOMINACJI

Tor Urządzenia Rozłamu: Podczas umieszczania Rdzenia Nektaru na 3. polu musisz dodatkowo wydać 2 W. Gdy po raz pierwszy umieścisz Rdzeń Nektaru na 5. i 8. polu, zyskujesz 1 T z puli ogólnej

Akcja Ulepszenia Urządzenia Rozłamu: Nie ma opcji Darmowej Akcji. Dostępne jest dodatkowe pole Akcji, którą może wykonać tylko Geniusz (który pozostaje Zmotywowany), ale po jej wykonaniu otrzymujesz tylko 1 PZ (zamiast 2 PZ).



ŚCIEŻKA JEDNOŚCI

Tor Urządzenia Rozłamu: Na początku gry widocznych jest tylko 5 pól. Zakryte pola Rdzeni Nektaru zapewniają 0/2/4/6/8 PZ na koniec gry. Podczas umieszczania Rdzenia Nektaru na 3. i 5. polu musisz dodatkowo wydać 1 W. Gdy po raz pierwszy umieścisz Rdzeń Nektaru na 4. polu, otrzymujesz Geniusza (z puli ogólnej, do kolumny „Aktywny”). Gdy po raz pierwszy umieścisz Rdzeń Nektaru na 6. polu, otrzymujesz 2 Rdzenie Nektaru.

Akcja Ulepszenia Urządzenia Rozłamu: Darmowa Akcja, kosztuje 1 N, ale po jej wykonaniu otrzymujesz losowy Przetom (rzuć obiema kośćmi).



AUTORZY

PROJEKT GRY

Dávid Turczy
oraz Viktor Peter i Richard Amann

ROZWÓJ GRY

Robin Hegedűs
Frigyes Schöberl

ILUSTRACJE

Richard Amann (Dyrektor Artystyczny i Kreatywny)
Villő Farkas (Kierunek Artystyczny, Projekt Graficzny)
Anna Radnóthy (Projekt Graficzny)
István Dányi (Rysunki Postaci)
Csilla Kiskartali (Ilustracje)
Tamás Baranya (Szkice)
Krisztián Hartmann (projekt 3D)

INSTRUKCJA

Autorzy

David Turczy
Viktor Peter

Redakcja

Ágnes Kismárton
Frigyes Schöberl
Emanuela Pratt
Robert Pratt

TESTERZY GRY

Emanuela i Robert Pratt, Wai-yee, John Albertson,
Nick Shaw, Sara Tippet, Kieran Symington, Anthony
Howgego, Ben Hodgson, Denholm Spurr, Fabio Lopiano,
Thomas Vande Ginste, Filip Murmak, Miroslav Podlesni,
Darren Kisgen, Adrian Schmidt, Alex Batterbee, Michael
Brown, Dean Morris, Giampaolo Brunetti, Frank
Calcagno, Ruben Hegedűs, Bence Hegedűs, Ádám
Búza, László Dudogh i wielu innych w Wielkiej Brytanii,
Węgrzech oraz na całym świecie...

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie

Paweł Imperowicz

Redakcja

Marcin Zalewski

Skład

Radostaw 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
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

© 2025 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
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>



© 2021, Mindclash Games i podmioty stowarzyszone. Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich odpowiednich właścicieli.

www.mindclashgames.com
info@mindclashgames.com

Komponenty gry mogą różnić się od tych przedstawionych w tej instrukcji.

IKONY



Technologia



Premie Technologii Warunku Końcowego



Rdzeń Nektaru



Kafel Ulepszenia Urządzenia Rozłamu



Zakłócenie



Operator



Moduł Rozłamu Czasu



Zmienna Anomalia



Budynek Zastępczy



Budynek Łączący



Usunięcie



Spójrz na wskazaną liczbę komponentów



Jednostka Uranu/Złota



Usunięcie Rdzeni Nektaru



Usunięcie Zakłóceń



Przywołanie



Akcja Stolicy Doliny



Ulepszenie Urządzenia Rozłamu



Asymilacja



Czerpanie



Kość Nektaru



Wierzch talii/stosu



Spód talii/stosu



Zbierz znacznik Ścieżki z Budynków i Superprojektów



Karta Lidera