



ANACHRONY

CHRONOBOT ORAZ CHRONOSSUS

PRZECIWNICY W TRYBIE SOLO

INSTRUKCJA



PORTAL
GAMES.

KOMPONENTY

UWAGA: Komponenty używane przez obu Przeciwników w Trybie Solo są dwustronne. Na jednej stronie widoczna jest ikonografia Chronobota , a na drugiej Chronossusa . Użyj tę odpowiadającą wybranemu przeciwnikowi.

DWUSTRONNE KOMPONENTY



1x Baner Trybu Solo z plastikową podstawką



1x plansza Trybu Solo



4x żeton Rozkazu



8x kafel Warp Trybu Solo



6x znacznik Egzoszkieletu w kształcie Heksa



1x kość SI

UWAGA: Użyj kości Nektaru, aby symulować Akcje Przeciwników w Trybie Solo. Na potrzeby tej dodatkowej funkcji, będzie ona nazywana kością SI.

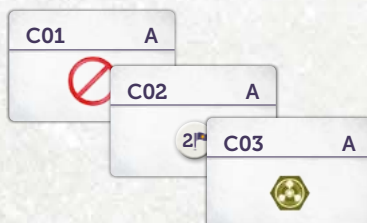
KOMPONENTY CHRONOSSUSA



5x żeton Wyczerpanego Rdzenia Zasilającego



4x znacznik Ścieżki Trybu Solo



3x kafel Podstawowej Akcji Chronossusa



8x karta Podstawowego Celu Trybu Solo

UWAGA: Znaczniki Ścieżki Trybu Solo są uważane za nieograniczone. Jeśli ich zabraknie, użyj znaczników Ścieżki z niewykorzystywanej Ścieżki.

WSPARCIE DLA MODUŁÓW

UWAGA: Komponenty, które są dodawane tylko do rozgrywek z określonymi modułami, są oznaczone odpowiednią ikoną.

ROZŁAM CZASU

(Str. 11)



3x żeton Pustego
Pojemnika na Nektar



4x kafel Akcji Chronossusa



2x karta Celu Trybu Solo

DZIEŃ SĄDU

(Str. 14)



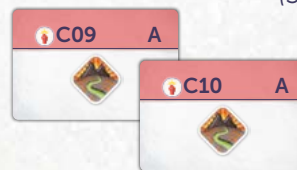
2x kafel Akcji
Chronossusa



1x karta Celu
Trybu Solo

ODKRYWCY NOWEJ ZIEMI

(Str. 15)



2x kafel Akcji
Chronossusa



1x karta Celu
Trybu Solo

STRAŻNICY RADY

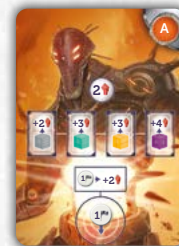
(Str. 16)



1x kafel Akcji
Chronossusa



1x karta Celu
Trybu Solo



1x plansza Ulepszenia
Egzoszkieletu Chronossusa

AKCJE HIPERSYNCHRONIZACJI PRZYSZŁOŚCI

(Str. 17)



2x kafel Akcji
Chronossusa



3x kafel Hipsynchronizacji
Trybu Solo



Pętle Kwantowe (Str. 18)



Zmienne Anomalie (Str. 18)



Alternatywne Osie Czasu (Str. 18)

Nie są wymagane żadne dodatkowe komponenty.

UWAGA: Moduł Intryg Rady nie jest kompatybilny z Trybem Solo, ponieważ opiera się głównie na interakcji między graczami.

UWAGA: Budynki Łączące oraz Budynki Neutronidowe są kompatybilne z Trybem Solo i nie wymagają dodatkowych komponentów ani zasad.

ZASADY DOTYCZĄCE CHRONOBOTA



Chronobot został wysłany ze zniszczonej alternatywnej przyszłości z misją odnalezienia i wyeliminowania przyczyny wojny, która doprowadziła do totalnej zagłady. Choć intencje przyświecające stworzeniu go były szlachetne, to zidentyfikował on ludzkość jako główny problem –

źródło przyszłego zniszczenia. Błędnie interpretując swoje pierwotne zadanie, Chronobot postanowił przejąć władzę nad całą ludzkością, nawet jeśli w drodze do osiągnięcia celu będzie musiał zniszczyć Ścieżki lub samą Stolicę.

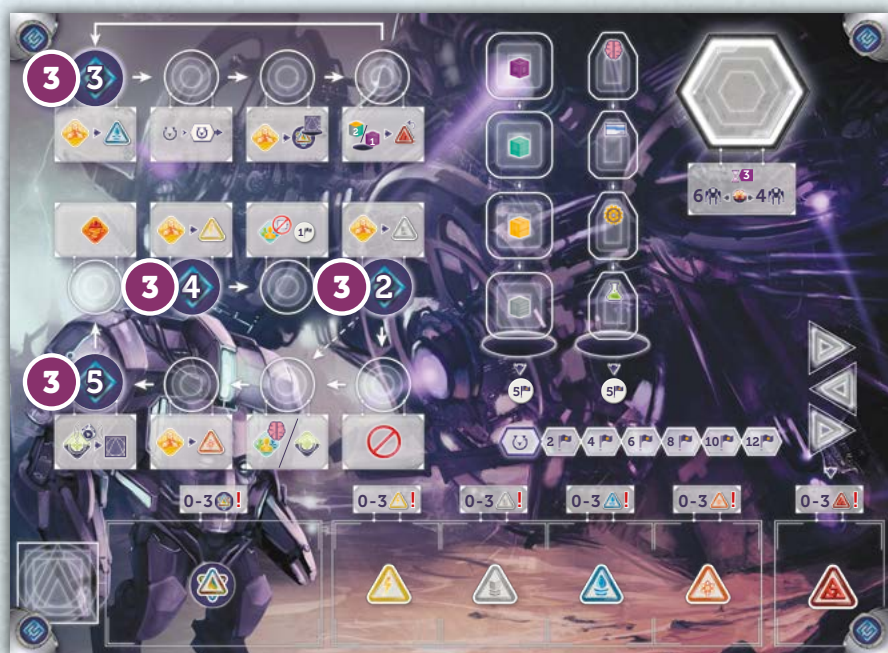
W grze Anachrony Chronobot jest jednym z dwóch przeciwników dostępnych w Trybie Solo, do wykorzystania wyłącznie z grą podstawową. W niniejszej instrukcji określenie „ty” odnosi się do gracza, czyli do ciebie, natomiast „Chronobot” lub „on” oznacza twojego przeciwnika.

UWAGA: Jeśli podczas rozgrywek korzystałeś z oryginalnej wersji Chronobota obecnej w pierwszych wydaniach podstawowej gry Anachrony, zajrzyj do Załącznika, gdzie znajdziesz Podsumowanie Zmian.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Przygotuj rozgrywkę dla dwóch graczy, z których jednym jest Chronobot. Użyj strony planszy Trybu Solo przeznaczonej dla Chronobota. Oprócz wykorzystania tej strony planszy Trybu Solo, wprowadź następujące zmiany w przygotowaniu:

- 1 Chronobot otrzymuje swoje 6 Egzoszkieletów i 8 kafli Warp. Nie otrzymuje natomiast żadnych Początkowych Dóbr ani Robotników.
- 2 Wszystkie karty Warunków Końcowych pozostaw w pudełku.
- 3 Umieść planszę Chronobota obok planszy Głównej i umieść 4 żetony Rozkazów na wskazanych miejscach. Chronobot nie wykorzystuje znacznika Skupienia.
- 4 Umieść Baner Chronobota na polu Pierwszego Gracza – Chronobot rozpoczyna rozgrywkę jako Pierwszy Gracz w Pierwszej Erze. Ty otrzymujesz 1 dodatkową jednostkę Wody za bycie drugim graczem.
- 5 Możesz wybrać, czy chcesz korzystać ze strony „A” czy „B” twojej planszy Gracza.
- 6 Aby zwiększyć poziom trudności rozgrywki, skorzystaj z wariantu opisanego w instrukcji podstawowej: zakryj prawe pole Rady Światowej kaflem Niedostępnego Heksa.



kafle Warp



znaczniki Egzoszkieletu
w kształcie Heksa



2 FAZA PARADOKSU

Chronobot wykonuje rzut na Paradoksy jako ostatni. Jeśli Chronobot otrzyma Anomalię, przerywa rzuty (tak jak ty), a następnie usuwa jeden kafel Warpu z kafla Osi Czasu, na którym ma najwięcej kaflów Warpu (w przypadku remisu – najstarszy). Jeśli miałby otrzymać Anomalię, mając już 3 Anomalie, nie otrzymuje kolejnej Anomalii ani nie usuwa kafla Warpu.

3 FAZA ZASILANIA

W Erach przed Uderzeniem Chronobot zawsze zasila 6 Egzoszkieletów, natomiast w Erach po Uderzeniu zasila 4.

Chronobot nie zyskuje ani nie wydaje Rdzeni Zasilających ani Wody. Zasilone znaczniki Egzoszkieletów są układane jeden na drugim na polu w kształcie Heksa w prawym górnym rogu.

4 FAZA WARPU

Warpowanie odbywa się w kolejności graczy. Aby wykonać je dla Chronobota, rzuć kością Paradoksu. Umieść kafle Warpu dla Chronobota w liczbie równej wyrzuconej wartości Paradoksów. Chronobot nie otrzymuje żadnych korzyści za swoje kafle Warpu, a rodzaj umieszczanego kafla nie ma znaczenia. Ty decydujesz o umieszczeniu od 0 do 2 kaflów Warpu, zgodnie ze standardowymi zasadami.

5 FAZA AKCJI

W turze Chronobota rzuć kością SI. **1** Chronobot wykonuje Akcję wskazaną powyżej albo poniżej żetonu z numerem odpowiadającym wynikowi na kości, **2** a następnie przesuwa ten żeton na kolejną pozycję. **3** Jeśli na tej pozycji są już dwa żetony, przesunąć górny żeton na następną pozycję, przed przesunięciem aktywnego żetonu.



OGÓLNE ZASADY AKCJI CHRONOBOTA:

- Chronobot nie używa Robotników do wykonywania Akcji na planszy Głównej, a jedynie pustych Egzoszkieletów.
- Ignoruje wszystko, co jest nadrukowane na polach Akcji lub kaflach Upadającej Stolicy i nigdy nie płaci kosztu Akcji. Nie może umieszczać na zakrytych kaflach Upadającej Stolicy.
- Zawsze wybiera najwyższe dostępne pole na Akcjach Stolicy.
- Jeśli nie ma dostępnych pól na Akcji Stolicy wskazanej przez rzut kością, Chronobot zajmuje pole na Akcji Rady Światowej, zawsze wybierając pole Pierwszego Gracza, jeśli jest dostępne.

NIEUDANE AKCJE

Jeśli Akcja nie może zostać wykonana, ponieważ nie ma dostępnych pól Akcji, Chronobot nie umieszcza Egzoszkieletu i zamiast tego otrzymuje 1 PZ. Jeśli Akcja może zostać wykonana, ale nie może zostać przeprowadzona (przykłady podane są w sekcji dotyczącej każdej Akcji), Chronobot umieszcza Egzoszkielet i otrzymuje 1 PZ, zamiast standardowego efektu Akcji.

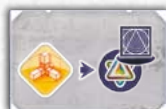


KONSTRUOWANIE

Każda z Akcji Konstruowania Chronobota dotyczy określonego rodzaju Budynku (albo Superprojektu). Wykonując Akcję Konstruowania, Chronobot zawsze wybiera Budynek o najwyższej wartości PZ. W przypadku remisu wybiera Budynek z dodatkowego stosu. Jeśli Chronobot ma już 3 Budynki danego typu, nie bierze kolejnego (ale nadal umieszcza Egzoszkielet, aby zablokować pole Akcji Konstruowania, i jak zwykle otrzymuje 1 PZ za Nieudaną Akcję).



Podczas Konstruowania Superprojektu Chronobot najpierw odrzuca Przetom (z dowolnym kształtem albo ikoną; jeśli ma ich kilka, odrzuca jeden z tych, których ma najwięcej – w przypadku remisu wybierz losowo). Następnie bierze odkryty Superprojekt o najwyższej wartości PZ z Obecnej Ery lub dowolnej przeszłej (w przypadku remisu – z najstarszej).



Jeśli w wyniku rzutu wypadnie „Konstruowanie Superprojektu”, a Chronobot nie ma Przetomu do odrzucenia albo ma już 3 Superprojekty, nie robi nic (ale nadal umieszcza Egzoszkielet, aby zablokować pole Akcji Konstruowania, i otrzymuje 1 PZ, jak zwykle za Nieudaną Akcję).



REKRUTACJA

Wykonując Akcję Rekrutacji, Chronobot wybiera typ Robotnika, którego jeszcze nie posiada, zgodnie z poniższą kolejnością priorytetów. Jeśli ten typ Robotnika jest niedostępny, wybiera dostępny typ, również zgodnie z kolejnością priorytetów. Chronobot nie otrzymuje odpowiadającej mu premii za Rekrutację . Jednakże niezależnie od typu Robotnika, otrzymuje 1 PZ.



Geniusz > Administrator > Inżynier > Naukowiec

Gdy posiada co najmniej jednego Robotnika każdego z 4 typów, odrzuca po jednym z każdego typu i otrzymuje 5 PZ.

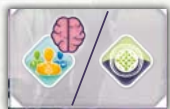


BADANIA



Wykonując Akcję Badania, rzuca tylko kością Kształtu i bierze dowolny Przetom o wyrzuconym kształcie.

REKRUTACJA GENIUSZA/BADANIA



Wykonując Akcję Rekrutacji Geniusza/Akcję Badania, wykonuje Akcję Rekrutacji (zobacz na poprzedniej stronie) tylko, jeśli Geniusz jest dostępny. Bierze go i otrzymuje 1 PZ (nawet jeśli Chronobot już posiada Geniusza). Jeśli Geniusz nie jest dostępny, zamiast tego wykonuje Akcję Badania (zobacz powyżej).



WYDOBYCIE ZASOBÓW

Wykonując Akcję Wydobywania Zasobów, Chronobot określa, które 2 Zasoby są mu najbardziej potrzebne.

- Traktuje priorytetowo Zasoby, których jeszcze nie posiada.
- W przypadku remisu wybiera zgodnie z następującą kolejnością priorytetów:



Neutronium > Uran > Złoto > Tytan

Następnie zajmuje pole Akcji Wydobywania Zasobów, z którego może zyskać te 2 Zasoby. Jeśli dostępnych jest kilka możliwości, wybiera najwyższe pole.

Gdy posiada co najmniej po jednej jednostce Zasobu z każdego z 4 typów, odrzuca po jednej jednostce Zasobu każdego typu i zyskuje 5 PZ.

PODRÓŻ W CZASIE



Gdy Chronobot wybiera Akcję „Podróż w Czasie”, usuwa jeden swój kafel Warpu z kafla Osi Czasu w przeszłości, na którym ma najwięcej kafli Warpu (w przypadku remisu – najstarszy). Jeśli kafel Warpu został usunięty, Chronobot przesuwa się o jedno pole na torze Podróży w Czasie.

Chronobot nie umieszcza żadnych Egzoszkieletów podczas Akcji Podróży w Czasie. Jeśli Chronobot nie ma na Osi Czasu żadnych kafli Warpu, Akcja jest Nieudana, a Chronobot zdobywa 1 PZ, jak zwykle.

USUNIĘCIE ANOMALII



Za każdym razem, gdy Chronobot wybiera Akcję „Usunięcie Anomalii”, odrzuca dowolne 2 swoje kostki Zasobów. Wybiera Zasoby, których ma najwięcej. W przypadku remisu stosuje następującą kolejność priorytetów:



Tytan > Złoto > Uran > Neutronium

Jedna kostka Neutronium jest równa 2 kostkom innych Zasobów przy określaniu priorytetu i odrzucaniu. Następnie, jeśli posiada odpowiednie Zasoby do odrzucenia, usuwa 1 Anomalię. Jeśli nie ma Anomalii albo Zasobów do usunięcia, zdobywa 1 PZ, jak zwykle za Nieudaną Akcję.

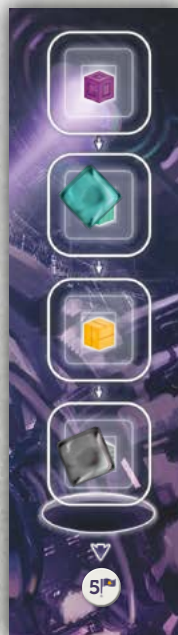
RESTART



Za każdym razem, gdy Chronobot wybiera Akcję „Restart”, po prostu nic nie robi. Nie jest to traktowane jako Nieudana Akcja i nie otrzymuje za nią 1 PZ.

Przykład:

Chronobot ma 1 jednostkę Uranu i 1 jednostkę Tytanu. W Kopalni znajdują się 2 jednostki Złota, 2 jednostki Uranu i 1 jednostka Tytanu. Ponieważ Chronobot nie może zdobyć Neutronium, na pewno wybierze Złoto. Następnie, skoro posiada już po jednym Zasobie z każdego dostępnego typu, skorzysta z listy priorytetów, aby wybrać Uran. Złoto i Uran można zdobyć z dwóch najwyższych pól Kopalni, więc Chronobot wybierze najwyższe pole, weźmie 1 jednostkę Złota z Puli Zasobów i 1 jednostkę Uranu z premii pola Akcji.





EWAKUACJA

Chronobot nigdy nie wykonuje akcji Ewakuacji.

PASOWANIE I KONIEC AKCJI

Gdy Chronobotowi skończą się Egzoszkielety, w swojej następnej turze wykona Akcję Podróży w Czasie (jeśli jest to możliwe), a następnie pasuje. Jednak jeśli spasujesz jako pierwszy, a Chronobot wykonał co najmniej 3 Akcje, Faza Akcji kończy się natychmiast. Jeśli Chronobot nie wykonał jeszcze 3 Akcji, będzie kontynuował swoje tury, aż osiągnie ten limit, po czym Faza Akcji dobiegnie końca.

UWAGA: Chronobot nigdy nie wykona mniej niż 3 Akcje.

6 FAZA PORZĄDKOWANIA

Zabierz Egzoszkielety Chronobota tak, jak standardowo zbierasz swoje. Po Uderzeniu postępuj zgodnie ze standardową procedurą odwracania kafli Upadającej Stolicy.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Chronobot nie traci PZ za swoje kafle Warpu pozostające na Osi Czasu. Zdobywa 1 PZ za każdy Przetom oraz dodatkowe 2 PZ za każdy pełny zestaw Kształtów.

Jeśli masz więcej PZ niż Chronobot, wygrywasz. W przeciwnym razie – przegrywasz.

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Wybierz co najmniej jedną z poniższych opcji, aby zwiększyć poziom trudności gry w Trybie Solo przeciwko Chronobotowi:

- Natychmiast przesun do przodu żeton, gdy trafi na Akcję Restart. Sprawi to, że Chronobot będzie wykonywał Akcję w każdej turze.
- Graj bez korzystania z mocy twojego Lidera.
- Chronobot wykonuje dodatkową turę po tym, jak spasujesz.
- Zwiększ minimalną liczbę Akcji Chronobota z 3 do 6.

UWAGA: Możesz użyć Egzoszkieletów nieużywanej Ścieżki do zaznaczania liczby Akcji Chronobota, zwłaszcza, jeśli zdecydujesz się zwiększyć ich liczbę do 6.



ZASADY DOTYCZĄCE CHRONOSSUSA



Gdy Ścieżka Jedności pojawiła się w naszej teraźniejszości, zmieniając bieg historii, ta zuchwałość wywołała ogromne zakłócenia w kontinuum czasoprzestrzennym. Kosmos nie pozostał na to obojętnym.

Z najgłębszych, najmroczniejszych zakątków wszechświata, wyłoniło się starożytne i bezwzględne zagrożenie. Chronossus, Niszczyciel Światów, przebudził się z jednym celem: wyeliminować zakłócenia i pochłonąć wszystkie wadliwe osie czasu, w tym naszą.

Chronossus to nowy przeciwnik w Trybie Solo w grze Anachrony. Wiernie symuluje poczynania „ludzkiego” przeciwnika oraz zapewnia kompatybilność z Modułami, choć czyni to kosztem większej złożoności zasad. W niniejszej instrukcji określenie „ty” odnosi się do gracza, czyli do ciebie, natomiast „Chronossus” lub „on” oznacza twojego przeciwnika.

UWAGA: Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka Anachrony w Trybie Solo (albo jeśli grałeś tylko przeciwko Chronobotowi na klasycznych zasadach), zalecamy najpierw wypróbowanie zaktualizowanego Chronobota, zanim spróbujesz pokonać Chronossusa. Poniższe objaśnienie zasad zakłada, że znasz te dotyczące Chronobota.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Przygotuj rozgrywkę dla dwóch graczy, z których jednym jest Chronossus. Użyj strony planszy Trybu Solo przeznaczanej dla Chronossusa. Oprócz wykorzystania tej strony planszy Trybu Solo, wprowadź następujące zmiany w przygotowaniu:

- 1 Chronossus otrzymuje swoje 6 Egzoszkieletów i 8 kafli Warpu. Nie otrzymuje żadnych Początkowych Dóbr ani Robotników.
- 2 Wszystkie karty Warunków Końcowych pozostaw w pudełku, a karty Celów Trybu Solo potasuj i odkryj 3 z nich. Pozostałe odtóż do pudełka.
- 3 Umieść planszę Chronossusa obok planszy Głównej i umieść 4 żetony Rozkazów na wskazanych miejscach. Chronossus nie wykorzystuje znacznika Skupienia.
- 4 Umieść następujące kafle Akcji (oznaczone stroną do góry) na pustych polach planszy Chronossusa:
 - » C01A na puste pole I.
 - » C02A na puste pole II.
 - » C03A na puste pole III.

UWAGA: Jest to sugerowane przygotowanie dla pierwszej rozgrywki. W kolejnych rozgrywkach możesz przydzielić te 3 kafle do pustych pól losowo.





- 5 Będziesz potrzebować pojemnika (np. woreczka, kubka itp.), z którego można losowo wyciągać żetony bez podglądania. Będzie to „Pula Energii” Chronossusa. Wypełnij ją 5 żetonami Rdzeni Zasilających oraz 5 żetonami Wyczerpanych Rdzeni Zasilających.
- 6 Umieść Baner Chronossusa na polu Pierwszego Gracza – Chronossus rozpoczyna rozgrywkę jako Pierwszy Gracz w Pierwszej Erze. Ty otrzymujesz 1 dodatkową jednostkę Wody za bycie drugim graczem.
- 7 Możesz wybrać, czy chcesz korzystać ze strony „A” czy „B” twojej planszy Gracza.
- 8 Aby zwiększyć poziom trudności rozgrywki, skorzystaj z wariantu opisanego w instrukcji podstawowej: zakryj prawe pole Rady Światowej kaflem Niedostępnego Heksa.



kafle Warpu



znaczniki
Egzoszkieletu
w kształcie Heksa



5 żetonów Rdzeni Zasilających
i 5 żetonów Wyczerpanych
Rdzeni Zasilających

CELE TRYBU SOLO

Zamiast rywalizować o konkretne Cele, będziesz zdobywać PZ za najwyższy poziom osiągnięty na każdej z trzech odsoniętych kart Celów Trybu Solo.

2 FAZA PARADOKSU

Zasady Fazy Paradoksu są takie same, jak w przypadku Chronobota.

3 FAZA ZASILANIA

W Fazie Zasilania określ liczbę Egzoszkieleatów do zasilenia w kolejności tury. Gdy przychodzi kolej Chronossusa, dobierz **3 żetony z jego Puli Energii**.



Przed Uderzeniem Chronossus zasilą **3+X Egzoszkieleatów**, gdzie X to liczba dobranych (**niewyczerpanych**) Rdzeni Zasilających (**maksymalnie 6 Egzoszkieleatów**).

Po Uderzeniu Chronossus zasilą **2+X Egzoszkieleatów**, gdzie X to liczba dobranych (**niewyczerpanych**) Rdzeni Zasilających (**maksymalnie 4 Egzoszkieleaty**).

Następnie zwróć z właśnie dobranych żetonów 1 żeton Wyczerpanego Rdzenia Zasilającego do Puli Energii, a pozostałe dobrane żetony usuń z gry. Jeśli w Puli Energii pozostały mniej niż 3 żetony, dobierz tyle, ile jest dostępnych.

4 FAZA WARPU

Podobnie jak w przypadku Chronobota, Warpowanie odbywa się zgodnie z kolejnością graczy. Ty standardowo wybierasz od 0 do 2 kafli Warpu, natomiast Chronossus umieszcza kafle Warpu w liczbie równej wartości wyrzuconej na kości Paradoksu.

5 FAZA AKCJI

W turze Chronossusa rzuć kością S1. Wykonuje on Akcję wskazaną powyżej albo poniżej żetonu z numerem odpowiadającym wynikowi na kości (ewentualnie na kafle Akcji), a następnie przesuwa ten żeton do przodu na kolejną pozycję.

UWAGA: Żetony Rozkazów mają obramowania w różnych kolorach. Kolory te wskazują kolor strzałki, po której przesuwany jest dany żeton.



Ogólne zasady wykonywania Akcji, Nieudanych Akcji oraz zasady dotyczące każdej indywidualnej Akcji pozostają bez zmian z jednym wyjątkiem: jeśli Chronossus otrzymuje 1 PZ, ponieważ nie może umieścić Egzoszkieletu na polu Akcji (z powodu braku wolnych miejsc), dodatkowo odrzuca aktywny Egzoszkielet.

ZYSKIWANIE RDZENI ZASILAJĄCYCH

Niektóre Akcje pozwalają Chronossusowi zyskać Rdzeń Zasilający. Po prostu, na końcu bieżącej Akcji, dodaj 1 żeton (niewyczerpanego) Rdzenia Zasilającego do Puli Energii. Nigdy nie zdobywasz ani nie wchodzisz w interakcję z Wyczerpanymi Rdzeniami Zasilającymi.

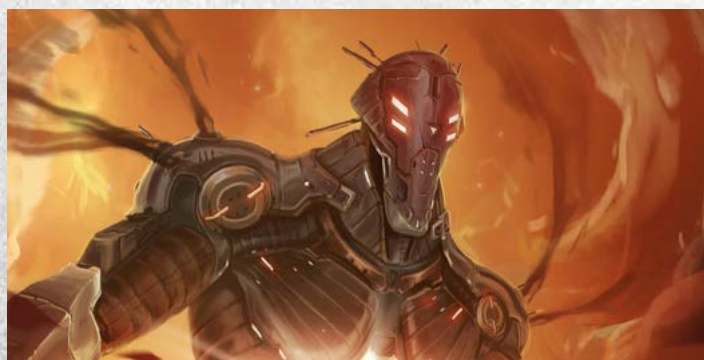
AUTO-SKOK

1 Jeśli żeton Rozkazu zostanie przesunięty na pole z symbolem Akcji Auto-Skoku (☺➡), Akcja z kafła na tym polu jest natychmiast rozpatrywana. 2 Następnie przesunij żeton do przodu o jedno pole. Oznacza to, że w tej turze Chronossus wykonuje dwie Akcje: zarówno Akcję wynikającą z rzutu kością SI A jak i Akcję Auto-Skoku B.



PASOWANIE I KONIEC AKCJI

Gdy Chronossusowi skończą się Egzoszkielety, spasuje przy **następnej** próbie wykonania Akcji wymagającej umieszczenia Egzoszkieletu. Nie przesuwaj żetonu Rozkazu gdy Chronossus pasuje. Gdy zarówno ty, jak i Chronossus spaszujecie, Faza Akcji się kończy.



6 FAZA PORZĄDKOWANIA

Podobnie jak w przypadku Chronobota, zabierz Egzoszkielety Chronossusa tak, jak standardowo Zbierasz swoje. Po Uderzeniu odwróć kafle Upadającej Stolicy, zgodnie ze standardowymi zasadami.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Oprócz PZ zdobytych w trakcie gry, otrzymujesz PZ za najwyższy poziom osiągnięty na każdej karcie Celu Trybu Solo.

UWAGA: Cele Trybu Solo są opisane w Załączniku.



Podobnie jak w przypadku Chronobota, Chronossus nie traci PZ za swoje kafle Warpu pozostające na Osi Czasu. Zdobywa 1 PZ za każdy jego Przetom oraz dodatkowe 2 PZ za każdy pełny zestaw Kształtów.

Jeśli masz więcej PZ niż Chronossus, wygrywasz. W przeciwnym razie – przegrywasz.

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Wybierz co najmniej jedną z poniższych opcji, aby zwiększyć poziom trudności gry w Trybie Solo przeciwko Chronossusowi:

- Odwróć część lub wszystkie kafle Akcji na ich stronę B.
- Zamień kafle Akcji między polami I i III.
- Zwiększ liczbę Rdzeni Zasilających w Puli Energii na początku gry o 1/2/3.
- Chronossus w każdej Erze, aktywuje 1 dodatkowy Egzoszkielet za darmo. Jeśli miałoby to spowodować przekroczenie maksymalnej liczby Egzoszkieletów, zamiast tego otrzymuje po 2 PZ za każdy nadmiarowy Rdzeń Zasilający (te Rdzenie Zasilające są nadal usuwane z gry).
- Na koniec gry, każdy pozostały (niewyczerpany) Rdzeń Zasilający w Puli Energii, zapewnia Chronossusowi 1 PZ.
- Graj z mniejszą liczbą (lub bez) kart Celów Trybu Solo.
- Chronossus zdobywa 2 PZ za każdą Nieudaną Akcję.
- Wykonując Akcję Badania, Chronossus wybiera Kształt Przetomu, którego jeszcze nie posiada.

UŻYWANIE CHRONOSSUSA Z ROZSZERZENIAMI I MODUŁAMI

UWAGA: Dodanie modułów wprowadza dodatkowe zasady podczas gry przeciwko Chronossusowi. Upewnij się, że jesteś dobrze zaznajomiony z grą przeciwko Chronossusowi, zanim zdecydujesz się dodać jakiegokolwiek moduły.

ROZŁAM CZASU

Wszystkie zasady modułu: Rozłam Czasu oraz podstawowe zasady dotyczące Chronossusa mają zastosowanie, chyba że poniżej wyraźnie zaznaczono inaczej.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

- 1 Przygotuj planszę Doliny, jak dla 2 graczy.
- 2 Umieść następujące kafle Akcji (oznaczoną stroną do góry) na pustych polach planszy Chronossusa:
 - » C04A na puste pole I.
 - » C05A na puste pole II.
 - » C06A na puste pole III.
- 3 Będziesz potrzebować drugiego woreczka, zwanego „Pulą Nektaru”. Podczas przygotowania dodaj do niej 1 Rdzeń Nektaru oraz wszystkie 3 żetony Pustych Pojemników na Nektar.
- 4 Chronossus nie korzysta z Urządzenia Rozłamu.
- 5 Dodaj karty Celów Trybu Solo „Technologia” i „Nektar na Urządzeniu Rozłamu” do talii Celów Trybu Solo przed dobraniem kart z tej talii.



11

ZMIANY W ROZGRYWCE

Podobnie jak w przypadku pól Akcji w Stolicy Świata, jeśli na Akcji Doliny nie ma dostępnych pól, Chronossus umieszcza Egzoszkielet na polu Akcji Stolicy w Dolinie.



Gdy Chronossus umieszcza Egzoszkielet na planszy Głównej, weź Rdzeń Zasilający bezpośrednio z puli ogólnej i umieść go w Egzoszkiecie.

Definicja: **Egzoszkielet gotowy do Przeskoku** dla Chronossusa to Egzoszkielet:

- znajdujący się na planszy Głównej,
- z umieszczonym na nim Rdzeniem Zasilającym,
- który nie znajduje się na tej samej Akcji, która ma zostać właśnie wykonana.

Innymi słowy, te same ograniczenia dotyczące Przeskoku, jakie obowiązują ciebie, odnoszą się również do Chronossusa.

Przykład:

Chronossus ma wykonać Akcję Konstruowania. Ponieważ Egzoszkielet na Akcji Rekrutacji wciąż ma Rdzeń Zasilający, spełnia warunki użycia tego Egzoszkieletu do Przeskoku.



Zawsze, gdy Chronossus ma wykonać Akcję z użyciem Egzoszkieletu, wykonaj następujące sprawdzenie:
Czy posiada Egzoszkielet gotowy do Przeskoku i **przynajmniej 1 żeton w Puli Nektaru**?

- **Jeśli nie**, przejdź do standardowego umieszczenia Egzoszkieletu.

- **Jeśli tak**, dobierz 1 żeton z Puli Nektaru, aby wykonać sprawdzenie Przeskoku:
 - » Jeśli jest to Rdzeń Nektaru, odrzuć go, a następnie wykonaj Przeskok (zobacz poniżej).
 - » Jeśli jest to Pusty Pojemnik na Nektar, odtóż go na bok. Chronossus umieszcza Egzoszkielet albo pasuje, jak zwykle.

PRZESKAKIWANIE

Ty wykonujesz Przeskok zgodnie ze standardowymi zasadami opisanymi w rozszerzeniu Szczeliny Czasu. Gdy Chronossus decyduje się na Przeskok (zgodnie z opisanym wyżej sprawdzeniem), musi najpierw wybrać Egzoszkielet, którym wykona Przeskok (jeśli jest kilka gotowych do Przeskoku):

- A** Jeśli jakikolwiek Egzoszkielet znajduje się na Akcji odpowiadającej dowolnemu żetonowi Rozkazu (z wyjątkiem aktualnie wybranego) na planszy Chronossusa, wybiera ten Egzoszkielet. Jeśli kilka Egzoszkieletów spełnia ten warunek, wybiera ten, który odpowiada żetonowi Rozkazu o niższym numerze.



- B** Jeśli żaden Egzoszkielet nie odpowiada żetonowi Rozkazu, wybiera ten znajdujący się najniżej po lewej stronie (najbliżej dolnego pola Badania). W przypadku remisu pierwszeństwo mają Egzoszkielety na niższych polach.





Po wybraniu Egzoszkieletu, przenieś go na wybraną Akcję (jak podczas umieszczania nowego Egzoszkieletu), usuń Rdzeń Zasilający z Egzoszkieletu (zwracając go do puli ogólnej), a następnie Chronossus wykonuje Akcję zgodnie z zasadami (włącznie z przesunięciem do przodu żetonu na planszy Chronossusa). Chronossus nigdy nie rzuca kośćmi Nektaru ani Zakłócenia i nigdy nie otrzymuje Zakłóceń.

NOWA AKCJA: ASYMLACJA



Przed wykonaniem Akcji Asymilacji przez Chronossusa, rzuć kością Kształtu Badania (d6).



Jeśli wypadnie Koło:

Rekrutuje Operatora i zyskuje 1 Rdzeń Nektaru.



Jeśli wypadnie Trójkąt:

Bierze kartę Technologii (preferując stos dodatkowy).



Jeśli wypadnie Kwardrat:

Rekrutuje Operatora (i zyskuje 1 Rdzeń Nektaru) albo bierze kartę Technologii, w zależności od tego, czego ma mniej (w przypadku remisu wybiera Operatora). Jeśli próbuje Zrekrutować Operatora, a żadnego już nie ma w puli ogólnej, jest to Nieudana Akcja i zdobywa 1 PZ.

REKRUTACJA OPERATORÓW

Operatorzy działają jak jokery. Po Zrekrutowaniu Operatora przez Chronossusa, umieść go na najwyższym dostępnym pustym miejscu w puli Robotników Chronossusa. Liczy się jako dany typ Robotnika do wszystkich celów, w tym odrzucania dla 5 PZ.

NOWA AKCJA: CZERPANIE



Gdy Chronossus wykonuje Akcję Czerpania, rozpatruje oba dostępne efekty, zdobywając 2 Rdzenie Nektaru (do Puli Nektaru) oraz 2 Rdzenie Zasilające (do Puli Energii).



PASOWANIE I KONIEC AKCJI

Chronossus spasa, jeśli zdecyduje się nie wykonywać Przeskoku (lub nie może go wykonać) i nie ma już żadnych Egzoszkieletów do umieszczenia. Żeton Rozkazu nie jest przesuwany do przodu, gdy Chronossus pasuje.

6 FAZA PORZĄDKOWANIA

W Fazie Porządkowania odłożone na bok Puste Pojemniki na Nektar są teraz zwracane do Puli Nektaru.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Chronossus zdobywa 3 PZ za każdą posiadaną przez niego kartę Technologii na koniec gry.

INTERAKCJA Z CELAMI

Cele Trybu Solo działają tak samo z innymi elementami gry, jak standardowe Warunki Końcowe.

Jeśli w wyniku rzutu uzyskasz „2 Cele Publiczne” na kości Zakłócenia, umieść Zakłócenia na 2 twoich Celach Trybu Solo. Każdy Cel Trybu Solo może mieć maksymalnie 1 Zakłócenie, a jeśli na danym Celu Zakłócenie pozostanie do końca gry, nie zdobywasz za niego PZ.

Jeśli kupisz **Technologię 511**, dobierz 2 nieużywane Cele Trybu Solo i wprowadź jeden z nich do gry. Nowy Cel jest punktowany razem z tymi, już obecnymi w grze. Sama Technologia zapewnia ci 1 PZ za każdy Cel, z którego zdobywasz jakiegokolwiek PZ.

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Wybierz co najmniej jedną z poniższych opcji, aby zwiększyć poziom trudności w rozgrywce w Trybie Solo z modułem Rozłam Czasu:

- Odwróć część lub wszystkie nowe kafle Akcji na ich stronę B.
- Zamień kafel C04 na C14 – kafel zwiększający trudność.
- Zwiększ liczbę Rdzeni Nektaru w Puli Nektaru o 1/2/3 na początku gry.
- Każdy pozostały Rdzeń Nektaru w Puli Nektaru na koniec gry zapewnia Chronossusowi 1 PZ.
- Po przygotowaniu gry rzuć kością Zakłócenia i umieść wylosowane Zakłócenie u siebie (jako dodatek do dwóch początkowych Zakłóceń opisanych w zasadach modułu Rozłam Czasu).

DZIEŃ SĄDU

DO ROZGRYWKI WYMAGANY JEST PAKIET KLASYCZNYCH ROZSZERZEŃ.

Mają zastosowanie wszystkie zasady modułu dnia sądu oraz podstawowe zasady dotyczące Chronossusa, Chyba że poniżej wyraźnie zaznaczono inaczej.

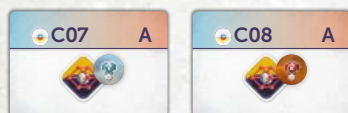
Sugerujemy użycie wariantu „Zaplanowane Eksperymenty” podczas pierwszych rozgrywek przeciwko Chronossusowi z Dniem Sądu.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

- Umieść następujące kafle Akcji (oznaczoną stroną do góry) na pustych polach planszy Chronossusa:
 - » C07A na puste pole I.
 - » C08A na puste pole II.
- Pozostaw w grze C03A.
- Dodaj kartę Celu Trybu Solo „Ukończone Eksperymenty” do talii Celów Trybu Solo.



NOWA AKCJA: EKSPERYMENTOWANIE



Wykonując Akcję Eksperymentu, Chronossus umieszcza Egzoszkielet na polu (Heks-Pula) Eksperymentu i wykonuje dwa kroki w następującej kolejności:

UWAGA: Możliwe jest, że jeden z kroków zakończy się niepowodzeniem (jeśli żaden z Eksperymentów nie ma znacznika Ścieżki albo wszystkie je posiadają). W takim przypadku pomiń poniższy krok.

KROK 1: PRZEPROWADZENIE EKSPERYMENTU

Chronossus wybiera Eksperyment z umieszczonym na nim znacznikiem Ścieżki (patrz Krok 2 dotyczący dodawania znaczników Ścieżki) i odrzuca ten znacznik. To, czy wybiera Eksperyment 1. Poziomu, czy 2. Poziomu, jest określone na kafle Akcji. Jeśli żaden Eksperyment danego Poziomu nie jest dostępny, pomiń ten krok. Jeśli dostępnych jest kilka Eksperymentów, wybiera pierwszy z lewej na Osi Czasu. Jeśli udało mu się zdobyć Eksperyment, a tory Dnia Sądu

nie są jeszcze zablokowane, przesuwaj swój preferowany znacznik (Przypieczętuł Los lub Ocal Ziemię), zdobywając przy tym wszystkie wskazane PZ – niezależnie od tego, do której Ścieżki należą te punkty. Preferowany znacznik Chronossusa zawsze jest przeciwny do twojego. Na przykład, jeśli grasz jako Ścieżka Harmonii i wchodzisz w interakcje ze znacznikiem „Ocal Ziemię”, Chronossus przesunie w swojej turze znacznik „Przypieczętuł Los”, działając tak, jakby grał Ścieżką Zbawienia.

KROK 2: PRZYGOTOWANIE DO EKSPERYMENTU

Chronossus umieszcza swój znacznik Ścieżki na odkrytej karcie Eksperymentu (z wyjątkiem tej pod kolejną Ery), która jeszcze nie ma znacznika. (Twój znacznik Skupienia nie ma na to wpływu). Jeśli dostępnych jest kilka kart, wybiera najpierw te 1. Poziomu, a potem 2. Poziomu. W przypadku remisu wybiera tę najstarszą na Osi Czasu.



Gdy weźmiesz Eksperyment z umieszczonym na nim znacznikiem Ścieżki Chronossusa, przenieś ten znacznik na odkrytą kartę Eksperymentu z późniejszej Ery (do bieżącej włącznie), która jeszcze nie ma znacznika. Jeśli wszystkie mają już znaczniki, odrzuć ten znacznik Ścieżki.



ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Wybierz co najmniej jedną z poniższych opcji, aby zwiększyć poziom trudności podczas rozgrywek z modułem Dzień Sądu:

- Odwróć część lub wszystkie nowe kafle Akcji na ich stronę B.
- Graj bez wariantu Zaplanowane Eksperymenty.
- Podczas przygotowania umieść znacznik Ścieżki na co najmniej jednym przyszłym Eksperymentcie. Będą one dostępne do wzięcia, gdy znajdą się w teraźniejszości.

ODKRYWCY NOWEJ ZIEMI



DO ROZGRYWKI WYMAGANY JEST PAKIET KLASYCZNYCH ROZSZERZEŃ.

Wszystkie zasady modułu Odkrywcy Nowej Ziemi oraz podstawowe zasady dotyczące Chronossusa mają zastosowanie, chyba że poniżej wyraźnie zaznaczono inaczej.

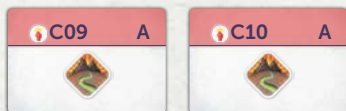
ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

- Umieść następujące kafle Akcji (oznaczoną stroną do góry) na pustych polach planszy Chronossusa:
 - » C03A na puste pole I.
 - » C09A na puste pole II.
 - » C02A na puste pole III.
 - » C10A zastępuje nadrukowane pole Akcji „Rekrutacja Geniusza/Badania”.
- Dodaj kartę Celu Trybu Solo „Udane Wyprawy” do talii Celów Trybu Solo.
- Daj Chronossusowi planszę Ulepszenia Egzoszkieletu z widoczną stroną „A”.



plansza Ulepszenia Egzoszkieletu Chronossusa

NOWA AKCJA: WYPRAWA



Wykonując Akcję Wyprawy, Chronossus umieszcza Egzoszkielet na polu (Heks-Pula) Wyprawy oraz jeden ze swoich znaczników Ścieżki na najwyższej dostępnej premii Mocy. Następnie wykonuje dwa kroki w następującej kolejności:

UWAGA: Możliwe jest, że jeden z kroków zakończy się niepowodzeniem. W takim przypadku pominiemy ten krok.

KROK 1: UDANIE SIĘ NA WYPRAWĘ

Zsumuj Moc na planszy Ulepszenia Egzoszkieletu Chronossusa (włącznie z premią Mocy wynikającą ze znacznika Ścieżki): Jeśli wynik to co najmniej 9, dobiera 2 karty z talii 10+. W przeciwnym razie dobiera 2 karty z talii 5+. Następnie rzuca kością Wyprawy i oblicza całkowitą Moc, tak jak ty.

Na koniec wybiera kartę z najwyższym wymaganiem Mocy, które spełnia. Niewybrane karty umieszcza na spodzie odpowiednich talii. Jeśli nie spełnia wymagań żadnej z kart, zdobywa 1 PZ, a obie karty trafiają na spód swoich talii.

Jeśli karta została wybrana, Chronossus otrzymuje wynikającą z niej korzyść, a następnie odrzuca tę kartę.

SZCZEGÓLNE PRZYPADKI:

- Zamiast otrzymywać W, Chronossus zdobywa 1 PZ za każde 2 W (zaokrąglając w górę).
- Otrzymuje 2 PZ za każdy punkt Morale, który miałby otrzymać.
- Jeśli ma wybór między Badaniami, Rekrutacją albo Konstruowaniem, zawsze wybiera Badania.
- Jeśli wybierze kartę dającą mu trwałą korzyść (oznaczoną na fioletowo w instrukcji Odkrywców), odrzuca ją, zdobywając w zamian 3 PZ i 1 Rdzeń Zasilający.

KROK 2: ZWIĘKSZENIE MOCY

Chronossus zabiera Zasób ze swojej planszy i przenosi go na planszę Ulepszenia Egzoszkieletu.

- Musi to być Zasób, który może zostać umieszczony na dostępnym polu tej planszy.
- Jeśli dostępnych jest kilka opcji, wybiera Zasób, którego ma najwięcej.
- W przypadku remisu stosuje następującą kolejność:

Tytan > Złoto > Uran > Neutronium.

Jeśli nie ma Zasobów, które można umieścić albo brak jest dostępnych pól, umieszcza żeton 1 PZ bezpośrednio z puli ogólnej na planszy Ulepszenia Egzoszkieletu. Te żetony PZ zwiększają Moc Chronossusa, ale domyślnie nie są liczone jako jego PZ.

WAŻNE: Chronossus rozpoczyna grę z wartością Mocy równą 2 (strona A) albo 3 (strona B) i zdobywa dodatkowe 2 (strona A) albo 3 (strona B) punkty Mocy za każdy żeton PZ znajdujący się na planszy Ulepszenia Egzoszkieletu.

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Wybierz co najmniej jedną z poniższych opcji, aby zwiększyć poziom trudności podczas rozgrywek z modułem Odkrywcy Nowej Ziemi:

- Odwróć część lub wszystkie nowe kafle Akcji na ich stronę B.
- Odwróć planszę Ulepszenia Egzoszkieletu Chronossusa na stronę B.
- Żetony PZ na planszy Ulepszenia liczą się jako PZ.

STRAŻNICY RADY



DO ROZGRYWKI WYMAGANY JEST PAKIET KLASYCZNYCH ROZSZERZEŃ.

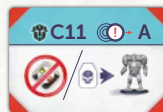
Wszystkie zasady modułu Strażnicy Rady oraz podstawowe zasady dotyczące Chronossusa mają zastosowanie, chyba że poniżej wyraźnie zaznaczono inaczej.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

- 1 Umieść następujące kafle Akcji (oznaczoną stroną do góry) na pustych polach planszy Chronossusa:
 - » C02A na puste pole I.
 - » C11A na puste pole II.
- 2 Pozostaw w grze C03A.
- 3 Dodaj kartę Celu Trybu Solo „Strażnicy” do talii Celów Trybu Solo.
- 4 Zakryj prawe pole Akcji Rady Światowej kaflem Niedostępnego Heksa (zgodnie z zasadami modułu Strażnicy Rady dla 2 graczy).



NOWA AKCJA: POZYSKANIE STRAŻNIKA



JEŚLI TA AKCJA ZOSTANIE WYBRANA PRZED UDERZENIEM:

- A Chronossus umieszcza Egzoszkielet na polu Akcji Rady Światowej i staje się Pierwszym Graczem (jeśli to możliwe), ale nie wykonuje Akcji. Zamiast tego pozyskuje, pierwszego dostępnego z lewej Strażnika, bez dodatkowych kosztów.
- B Jeśli pole Akcji Rady Światowej jest już zajęte, wydaje Robotnika (**Typ, którego ma najwięcej > Naukowiec > Inżynier > Administrator > Geniusz**), a następnie pozyskuje Strażnika bez umieszczania Egzoszkieletu.



3 FAZA ZASILANIA

Chronossus najpierw zasila tyłu Strażników, ile jest w stanie, a następnie zasila swoje Egzoszkielety (np. jeśli musi zasilić 4 Egzoszkielety i posiada 2 Strażników, zasila obu Strażników oraz 2 Egzoszkielety).

ZMIANY W ROZGRYWKCE

Decydując, który Egzoszkielet umieścić, Chronossus zawsze umieszcza Strażników jako ostatnich. Jeśli chce wykonać Akcję Stolicy (Badania, Rekrutacja, Konstruowanie), a nie ma już dostępnych pól Akcji (włącznie z polem Akcji Rady Światowej), umieszcza Strażnika (jeśli go posiada) na zarezerwowanym polu Akcji Strażnika i wykonuje Akcję Stolicy. Oznacza to, że ta Akcja **nie jest** Nieudaną Akcją, zatem nie zdobywa 1 PZ.

Jeśli nie może wykonać żadnej z tych opcji lub Uderzenie już nastąpiło, zdobywa 1 PZ, jak w przypadku Nieudanej Akcji.

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Wybierz przynajmniej jedną z poniższych opcji, aby zwiększyć trudność w rozgrywkach z modułem Strażnicy Rady:

- Odwróć nowy kafel Akcji na jego stronę B.
- Podczas rozpatrywania Akcji Pozyskania Strażnika po Uderzeniu, Chronossus zdobywa 2 PZ (zamiast 1 PZ).
- Chronossus rozpoczyna grę z 1 Strażnikiem.

AKCJE HIPERSYNCHRONIZACJI PRZYSZŁOŚCI

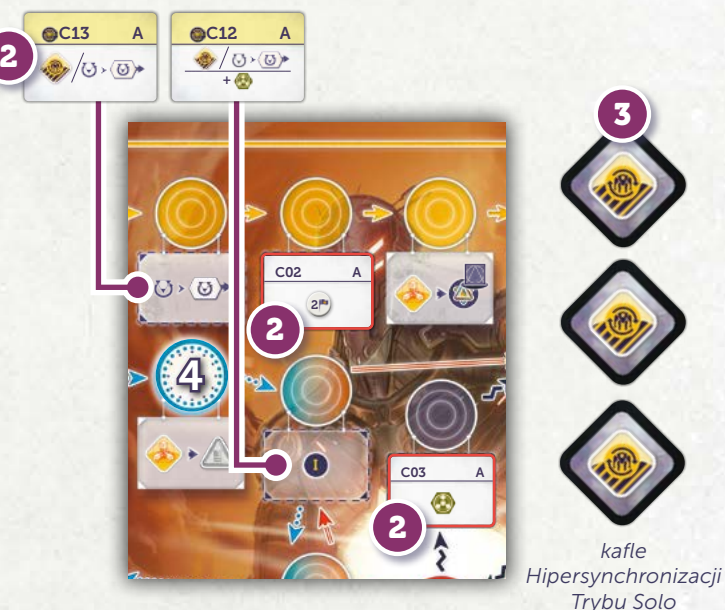


DO ROZGRYWKI WYMAGANE JEST ROZSZERZENIE NIEDOSKONAŁA PRZYSZŁOŚĆ.

Wszystkie zasady modułu Akcje Hipersynchronizacji Przyszłości oraz podstawowe zasady dotyczące Chronossusa mają zastosowanie, chyba że poniżej wyraźnie zaznaczono inaczej.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

- 1 Użyj strony planszy Hipersynchronizacji dla 2 graczy i zakryj prawe pole Akcji Rady Światowej na planszy Głównej kaflem Niedostępnego Heksa (zgodnie z zasadami Hipersynchronizacji dla 2 graczy).
- 2 Zastąp kafel C01A kaflem C12A. Pozostaw kafle C02A i C03A w grze. Zakryj pole Akcji Podróży w Czasie kaflem C13A.
- 3 Umieść kafle Hipersynchronizacji Trybu Solo obok planszy Chronossusa.



NOWA (ZMIENIONA) AKCJA: HIPERSYNCHRONIZACJA / PODRÓŻ W CZASIE



Jeśli Chronossus ma co najmniej jeden oczekujący kafelek Hipersynchronizacji, wylosuj jedno z dostępnych pól Akcji Hipersynchronizacji (do losowania możesz użyć kości Kształtu). Chronossus wysyła tam Egzoszkielet. Zabiera oczekujący kafelek Hipersynchronizacji znajdujący się najdalej w przeszłości i zdobywa 2 PZ tak, jak by to było w twoim przypadku.

Nie przesuwaj jednak do przodu znacznika Podróży w Czasie na swojej planszy.

UWAGA: W Erach po Uderzeniu ignoruje nadrukowany efekt kafli Superdoładowania.

Jeśli nie ma kafli Hipersynchronizacji albo pierwsza opcja zakończyła się niepowodzeniem (brak dostępnych pól, brak Egzoszkieletu itp.), wykonuje standardową Akcję Podróży w Czasie, zgodnie z podstawowymi zasadami Chronobota.

Jeśli żadna z Akcji nie jest możliwa, jest to Nieudana Akcja i Chronossus zdobywa 1 PZ.

UWAGA: Kafel C12A dodatkowo daje Chronossusowi 1 Rdzeń Zasilający, ale kafelek C13A tego nie robi.

ZMIANY W ROZGRYWKCE

Jeśli Chronossus miałby wykonać Akcję Stolicy (Badania, Rekrutacja, Konstruowanie), a nie ma już dostępnych pól Akcji (włącznie z polem Akcji Rady Światowej), umieszcza jeden ze swoich kafli Hipersynchronizacji nad kaflem bieżącej Ery i wykonuje daną Akcję w standardowy sposób. Nie jest to traktowane jako Nieudana Akcja, więc nie zdobywa 1 PZ.

Chronossus może mieć maksymalnie jeden kafelek Hipersynchronizacji na każdą Erę oraz łącznie 3 oczekujące kafle Hipersynchronizacji. Jeśli z powodu tych ograniczeń nie może wykonać Akcji Hipersynchronizacji, jest to Nieudana Akcja i Chronossus zdobywa 1 PZ.

UWAGA: Trzy kafle Hipersynchronizacji Chronossusa są identyczne. Może użyć każdego z nich do wykonania dowolnej Akcji Stolicy (nawet jeśli jeden z pozostałych został już użyty do tej samej Akcji w poprzedniej Erze).

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Wybierz co najmniej jedną z poniższych opcji, aby zwiększyć poziom trudności podczas rozgrywek z modułem Hipersynchronizacji:

- Odwróć część lub wszystkie nowe kafle Akcji na ich stronę B.
- Zamiast losować pole Akcji Hipersynchronizacji, Chronossus wybiera to odpowiadające jednemu z twoich oczekujących kafli Hipersynchronizacji. Jeśli masz więcej niż jeden taki kafelek, wybiera ten najstarszy.

PĘTLE KWANTOWE



DO ROZGRYWKI WYMAGANE JEST ROZSZERZENIE NIEDOSKONAŁA PRZYSZŁOŚĆ.

Wszystkie zasady modułu Pętla Kwantowe oraz podstawowe zasady dotyczące Chronossusa mają zastosowanie, chyba że poniżej wyraźnie zaznaczono inaczej.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

Brak zmian w Przygotowaniu. Umieszczaj karty Pętli Kwantowych w rzędzie, dodając nowe najbliższej talii.

4 FAZA WARPU

W każdej Fazie Warpu, gdy Chronossus umieszcza co najmniej jeden kafel Warpu, rzuć kością S1. Jeśli wynik to 4, usuń z gry kartę Pętli Kwantowej znajdującą się najdalej od talii.

5 FAZA AKCJI

Chronossus nie wchodzi w rzeczywistą interakcję z Pętlami Kwantowymi. Nigdy ich nie „zwraca”, dlatego karty usunięte

podczas Fazy Warpu są trwale usuwane z gry. Gdy ty zwracasz kartę, dodaj ją z powrotem do rzędu kart Pętli Kwantowych, najdalej od talii.

Jeśli zyskasz kartę Kosmiczny Wyciek Danych, dobierz 2 nieużywane Cele Trybu Solo i wprowadź je do gry.

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Wybierz co najmniej jedną z poniższych opcji, aby zwiększyć trudność w rozgrywkach z modułem Pętla Kwantowe:

- Usuwać kartę Pętli Kwantowej również przy wyniku 5 na kości.
- Gdy Chronossus usuwa kartę Pętli Kwantowej, zdobywa 2 PZ.

ZMIENNE ANOMALIE



DO ROZGRYWKI WYMAGANE JEST ROZSZERZENIE SZCZELINY CZASU

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

Chronossus ignoruje wszystkie unikatowe efekty Anomalii i nie otrzymuje kafla Usuwania Anomalii.

OTRZYMYWANIE ANOMALII

Otrzymując Anomalię, Chronossus wybiera taką, która pozwoli mu odzyskać kafel Warpu. Jeśli obie albo żadna tego nie umożliwia, wybiera tę z mniejszą karą PZ.



USUWANIE ANOMALII

Usuując Anomalię, Chronossus zawsze usuwa tę z największą karą PZ.

ALTERNATYWNE OSIE CZASU



ZMIANY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI

Brak zmian w Przygotowaniu.

4 FAZA WARPU

W Fazie Warpu najpierw musisz zdecydować, ile Zasobów i/albo Robotników chcesz Zwarpować, a następnie wykonaj rzut dla Chronossusa. Umieść kaflę w kolejności tury, jak zwykle.

Chronossus ignoruje kary (czerwone pola) i zamiast jakichkolwiek pozytywnych nagród, otrzymuje 2 PZ. Ty standardowo rozpatrujesz zarówno pozytywne, jak i negatywne efekty.

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

- Chronossus zdobywa 3 PZ za każdy pozytywny efekt (zamiast 2 PZ).

ŁĄCZENIE ROZSZERZEŃ I MODUŁÓW

DZIEŃ SĄDU NIE MOŻE BYĆ ŁĄCZONY Z:

- Odkrywcy Nowej Ziemi
- Rozłam Czasu
- Strażnicy Rady
- Hipersynchronizacja

ROZŁAM CZASU NIE MOŻE BYĆ ŁĄCZONY Z:

- Strażnicy Rady

Podczas łączenia modułu **Odkrywcy Nowej Ziemi z Rozłamek Czasu lub Strażnikami Rady** używane będą cztery kafle Akcji; czwarty kafeł Akcji zastępuje nadrukowane pole „Rekrutacja Geniusza/Badania”.

Wszystkie pozostałe moduły można łączyć ze sobą, jednak zalecamy nie łączyć więcej niż dwóch lub trzech jednocześnie. Zmienne Anomalie, Pętłe Kwantowe i Alternatywne Osi Czasu nie wpływają na rozmieszczenie kafli Akcji.

TABELA POMOCNICZA KAFLI AKCJI UŻYWANYCH W KAŻDYM MODULE:

					
Gra Podstawowa	C01 A 	C02 A 	C03 A 		
Rozłam Czasu	C04 A C14 A 	C05 A 	C06 A 		
Dzień Sądu	C07 A 	C08 A 	C03 A 		
Odkrywcy Nowej Ziemi	C03 A 	C09 A 	C02 A 	C10 A 	
Strażnicy Rady	C02 A 	C11 A 	C03 A 		
Akcje Hipersynchronizacji Przyszłości	C12 A 	C02 A 	C03 A 		C13 A 
Rozłam Czasu Odkrywcy Nowej Ziemi	C05 A 	C14 A 	C09 A 	C10 A 	
Rozłam Czasu Akcje Hipersynchronizacji Przyszłości	C12 A 	C04 A 	C05 A 		C13 A 
Strażnicy Rady Akcje Hipersynchronizacji Przyszłości	C12 A 	C11 A 	C03 A 		C13 A 
Strażnicy Rady Odkrywcy Nowej Ziemi	C03 A 	C09 A 	C11 A 	C10 A 	

ZAŁĄCZNIK

CHRONOBOT

PODSUMOWANIE ZMIAN

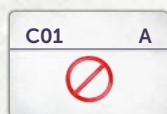
Dla tych, którzy grali przeciwko oryginalnemu Chronobotowi
(dołączonemu do pierwszych wydań podstawowej wersji Anachrony):

- Na planszy Chronobota znajduje się tylko 4 żetony, zamiast 6.
- Chronobot nie gromadzi ani nie wydaje jednostek Wody. Nie śledzi też Morale.
- Jeśli Chronobot nie może wykonać Akcji, zdobywa 1 PZ.
- Poniższe Akcje zostały nieco zmienione lub dodane. Zapoznaj się z ich podsumowaniem poniżej:
 - » **Rekrutacja i Rekrutacja Geniusza:** Za każdym razem, gdy Chronobot rekrutuje Robotnika, dodatkowo zdobywa 1 PZ.
 - » **Konstruowanie Superprojektu:** Chronobot musi odrzucić Przetom z dowolną ikoną albo kształtem, aby Skonstruować Superprojekt, co może zrobić przed albo po Uderzeniu. Jego limit to teraz 3 Superprojekty.
 - » **Podróż w Czasie:** Chronobot przesuwa się do przodu na torze Podróży w Czasie tylko wtedy, gdy ma kafel Warpu do usunięcia.
 - » **Usunięcie Anomalii:** Chronobot nie musi wydawać jednostek Wody, aby usunąć Anomalię.
 - » **Restart:** Chronobot nic nie robi.
 - » Istnieje kilka sposobów na zwiększenie poziomu trudności Chronobota (opisane na stronie 7).

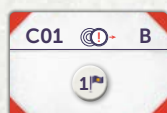
W stosunku do Klasycznego Chronobota, wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.

CHRONOSSUS

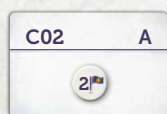
KAFLE AKCJI



C01A – Restart
Chronossus nic nie robi.



C01B – Punkt (Auto-Skok)
Chronossus zyskuje 1 PZ, a następnie przesuwa żeton Rozkazu na kolejne pole.



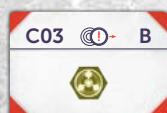
C02A – Punkty
Chronossus zyskuje 2 PZ.



C02B – Punkty i Pakiet Zasilający
Chronossus zyskuje 2 PZ i 1 Rdzeń Zasilający.



C03A – Pakiet Zasilający
Chronossus zyskuje 1 Rdzeń Zasilający.

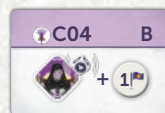


C03B – Pakiet Zasilający (Auto-Skok)
Chronossus zyskuje 1 Rdzeń Zasilający, a następnie przesuwa żeton Rozkazu na kolejne pole.



C04A – Asymilacja
Rzuć kością Kształtu Badania.

- » **Jeśli wypadnie Koło:** Chronossus Rekrutuje Operatora i zyskuje 1 Rdzeń Nektaru.
- » **Jeśli wypadnie Trójkąt:** Chronossus bierze kartę Technologii (preferując dodatkowy stos).
- » **Jeśli wypadnie Kwadrat:** Chronossus Rekrutuje Operatora i zyskuje 1 Rdzeń Nektaru albo bierze kartę Technologii, w zależności od tego, czego ma mniej. W przypadku remisu wybiera Operatora.



C04B – Asymilacja i Punkt
To samo, co C04A ale Chronossus zyskuje też 1 PZ.



C05A – Czerpanie
Chronossus otrzymuje obie opcje: zyskuje 2 Rdzenie Nektaru do Puli Nektaru oraz 2 Rdzenie Zasilające do Puli Energii.



C05B – Wydajne Czerpanie
To samo, co C05A, ale Chronossus zyskuje dodatkowo 2 Rdzenie Nektaru.

**C06A – Pakiet Mocy**

Chronossus zyskuje 1 Rdzeń Zasilający i 1 Rdzeń Nektaru.

**C06B – Pakiet Mocy (Auto-Skok)**

Chronossus zyskuje 1 Rdzeń Zasilający i 1 Rdzeń Nektaru, a następnie przesuwa żeton Rozkazu na kolejne pole.

**C07A – Eksperyment 1 Poziomu**

Chronossus Przeprowadza Eksperyment 1. Poziomu, a następnie Przygotowuje się do Eksperymentu (szczegóły na stronie 14).

**C07B – Eksperyment 1 Poziomu**

Chronossus Przeprowadza Eksperyment 1. Poziomu, Przygotowuje się do Eksperymentu, a następnie zyskuje 1 Rdzeń Zasilający.

**C08A – Eksperyment 2 Poziomu**

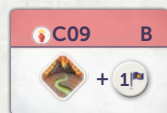
Chronossus Przeprowadza Eksperyment 2. Poziomu, a następnie Przygotowuje się do Eksperymentu (szczegóły na stronie 14).

**C08B – Eksperyment 2 Poziomu**

Chronossus Przeprowadza Eksperyment Poziomu 2, Przygotowuje się do Eksperymentowania, a następnie zyskuje 1 PZ i 1 Rdzeń Zasilający.

**C09A – Wyprawa**

Chronossus Udaje się na Wyprawę, a następnie realizuje Zwiększenie Mocy.

**C09B – Wyprawa i Punkt**

To samo, co C09A, ale Chronossus zyskuje dodatkowo 1 PZ.

**C10A – Wyprawa**

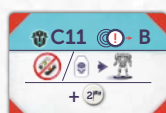
To samo, co C09A.

**C10B – Wyprawa i Pakiet Zasilający**

To samo, co C09A i C10A, ale Chronossus zyskuje dodatkowo 1 Rdzeń Zasilający.

**C11A – Pozyskanie Strażnika (Auto-Skok)**

Chronossus umieszcza Egzoszkielet na polu Rady Światowej, zostaje Pierwszym Graczem (jeśli to możliwe), ale nie wykonuje Akcji. Zamiast tego pozyskuje pierwszego dostępnego z lewej Strażnika, bez dodatkowych kosztów. Jeśli pole Rady Światowej jest już zajęte, wydaje Robotnika (Typ, którego ma najwięcej > Naukowiec > Inżynier > Administrator > Geniusz) i pozyskuje Strażnika w ten sam sposób (szczegóły na stronie 16). Następnie przesuwa żeton Rozkazu na kolejne pole.

**C11B – Pozyskanie Strażnika i Punkty (Auto-Skok)**

To samo, co C11A, ale Chronossus zyskuje dodatkowo 2 PZ. Następnie (to samo, co w C11A) przesuwa żeton Rozkazu na kolejne pole.

**C12A – Hipersynchronizacja albo Podróż w Czasie**

Chronossus wysyła Egzoszkielet na losowe pole Akcji Hipersynchronizacji, zdobywa 2 PZ, a następnie zabiera najstarszy oczekujący kafel Hipersynchronizacji z Osi Czasu (jeśli to możliwe). Ignoruje efekty kafli Superdoładowania. Jeśli to nie jest możliwe, wykonuje standardową Akcję Podróży w Czasie (szczegóły na stronie 17). Na koniec zyskuje 1 Rdzeń Zasilający.

**C12B – Hipersynchronizacja albo Podróż w Czasie (Auto-Skok)**

To samo, co C12A, a następnie przesuwa żeton Rozkazu na kolejne pole.

**C13A – Hipersynchronizacja albo Podróż w Czasie**

To samo, co C12A, ale nie zyskuje 1 Rdzenia Zasilającego.

**C13B – Hipersynchronizacja albo Podróż w Czasie i Punkt**

To samo, co C12A, ale zyskuje 1 PZ, zamiast 1 Rdzenia Zasilającego.

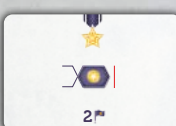
**C14A – Asymilacja i Pakiet Nektaru**

To samo, co C04A, ale zyskuje dodatkowy Rdzeń Nektaru.

**C14B – Asymilacja, Punkt i Pakiet Nektaru**

To samo, co C04B, ale zyskuje dodatkowy Rdzeń Nektaru.

CELE TRYBU SOLO

	 POZIOM BRĄZOWY	 POZIOM SREBRNY	 POZIOM ZŁOTY
 Robotnicy	8 Robotników: 1 PZ	13 Robotników: 2 PZ	16 Robotników: 4 PZ
 Przełom	3 Przełomy: 1 PZ	6 Przełomów: 2 PZ	9 Przełomów: 4 PZ
 Woda	8 jednostek Wody: 1 PZ	12 jednostek Wody: 2 PZ	18 jednostek Wody: 4 PZ
 Zajęte pola na Budynki	8 zajętych pól: 1 PZ	10 zajętych pól: 2 PZ	12 zajętych pól: 4 PZ
 Morale	Maksymalna liczba punktów Morale: 2 PZ		
 Suma Zasięgu Podróży w Czasie	Suma Zasięgu – 6: 1 PZ	Suma Zasięgu – 9: 2 PZ	Suma Zasięgu – 10: 4 PZ
 Superprojekty	2 Superprojekty: 1 PZ	3 Superprojekty: 2 PZ	4 Superprojekty: 4 PZ
 Udane Podróże w Czasie	5 Podróży: 1 PZ	7 Podróży: 2 PZ	8 Podróży: 4 PZ

© 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.

**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.

CELE TRYBU SOLO Z ROZSZERZENIA

	 POZIOM BRĄZOWY	 POZIOM SREBRNY	 POZIOM ZŁOTY
 Nektar na Urzędzeniu Rozłamu	4 Rdzenie Nektaru: 1 PZ	7 Rdzeni Nektaru: 2 PZ	10 Rdzeni Nektaru: 4 PZ
 Technologia	2 Technologie: 1 PZ	4 Technologie: 2 PZ	5 Technologii: 4 PZ
 Ukończone Eksperymenty	4 Eksperymenty: 1 PZ	7 Eksperymentów: 2 PZ	10 Eksperymentów: 4 PZ
 Udane Wyprawy	6 Wypraw: 1 PZ	9 Wypraw: 2 PZ	12 Wypraw: 4 PZ
 Strażnicy	2 Strażników: 1 PZ	4 Strażników: 2 PZ	5 Strażników: 4 PZ

TWÓRCY

PROJEKT GRY

Dávid Turczy (Projektant Trybu Solo)

John Albertson (Główny Deweloper ds. Ulepszeń Trybu Solo i Wsparcia dla Rozszerzeń)

DODATKOWE TESTY, ROZWÓJ I WSPARCIE

Nick Shaw, Sara Tippey, Darren Kisgen oraz Frigyes Schöberl

ILUSTRACJE

Villő Farkas (Kierunek Artystyczny, Projekt Graficzny)

INSTRUKCJA

AUTORZY

Dávid Turczy oraz Richard Amann

REDAKCJA

Villő Farkas

Emanuela oraz Robert Pratt

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie

Paweł Imperowicz

Redakcja

Marcin Zalewski, Grzegorz Polewka

Skład

Radostaw Dawid

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

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>



