



ANACHRONY

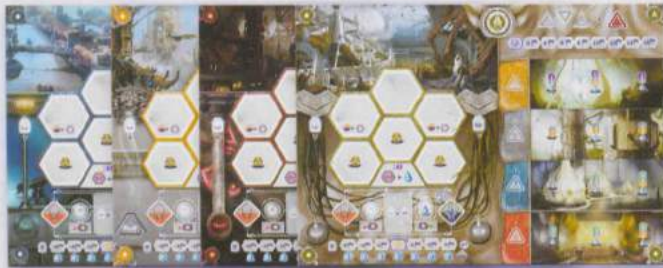
A  
JÖVŐ  
◀ ÚTJAI ▶

SZABÁLYKÖNYV

# JÁTÉKELEMEK



1 db központi játéktábla



4 db különböző játékos-tábla

## Munkások



- 25 db tudós
- 25 db mérnök
- 15 db adminisztrátor
- 15 db zseni

## Nyersanyag-jelölők (kockák)



- 15 db neutrónium (lila)
- 20 db arany (sárga)
- 20 db urán (zöld)
- 25 db titán (szürke)



24 db energiacella-jelölő



66 db győzelmi pont jelölő  
(30 db 5 értékű,  
25 db 1 értékű  
és 1 db -3 értékű)

## Víz



24 db 1-es értékű vízjelölő (világoskék)  
6 db 5-ös értékű vízjelölő (sötétkék)

**FONTOS:** A víz-, nyersanyag- és munkáskészletet kifogyhatatlannak tekintjük. Ha a közös készletből esetleg elfogy a víz vagy egy adott típusú nyersanyag/munkás, bármit használhatsz helyettük, ami megfelel a célra!



4 db különböző, kétoldalú Eszme-tábla



8 db vezető-kártya (játékosonként 2 db)



4 db zászló a játékosoknak, műanyag talppal



4 db kétoldalú játékossegédlet-kártya



24 db hexa alakú exopáncél jelölő (játékosonként 6 db)



**8 db** időutazás- és moráljelölő  
(játékosonként 1-1 db,  
illetve 1-1 tartalék)



**32 db** Eszme-jelölő  
(játékosonként 8 db)



**32 db** behíváslapka  
(játékosonként egy készlet:  
3 db munkás, 4 db erőforrás,  
1 db „2 víz”, 1 db aktivált expopáncél)



**60 db** épületlapka  
(15 db erőmű, 15 db gyár,  
15 db létfenntartó egység,  
15 db labor)



**11 db** toborozható munkásállomány kártya  
**11 db** bányászható nyersanyag kártya



**9 db** kétoldalú idővonallapka  
**1 db** becsapódáslapka



**18 db** superprojekt-  
lapka



**2 db** kutatáskocka



**1 db** paradoxon-  
kocka



**1 db** kétoldalú evakuálás akciótábla



**12 db** anomálialapka



**45 db** találmánylapka  
(formánként 15 db)



**15 db** összeomló  
Központ lapka



**9 db** tiltott hexamező lapka



**8 db** célkártya



**16 db** kezdő erőforrás kártya



**1 db** pontozótömb



**16 db** paradoxonjelölő



## ELŐZMÉNYEK

Megváltozott a világ. A XXVI. században járunk, mikor az Új Föld lassan kezd felépülni a Megtisztulás Napján bekövetkezett pusztításból. Egy titokzatos, végzetes robbanás rengette meg aznap az egész bolygót: a népesség nagy része elpusztult, a bolygó felszíne pedig szinte teljesen lakhatatlanná vált. Senki sem tudta, mi okozta a katasztrófát, így a túlélők csak egyet tehettek: menedéket kerestek addig, míg elült a káosz.

Az emberiség megmaradt része négy, egymástól merőben eltérő ideológia, az Eszmék köré rendeződött: a Harmónia békés útját járók a természet néhány fennmaradt bölcsőjében élnek, ahol virul a növény- és állatvilág; az Uralom útjában hívők kemény népük hatalmas hajóján, egy úszó nagyvároson járkák az óceánokat. A Fejlődés útját választó ravasz népség az égben lebegő városából néz le a Földre; a Megváltás útját ájtatosan követők pedig hatalmas, föld alatti folyosókon és termekben lakoznak. A négy Eszme népei törékeny békében, de egymástól szinte teljesen elzártan élnek. Egyetlen érintkezési helyük a Központ, Új Föld utolsó független városa, amelyet a bolygó globális irányító szerve, a Világtanács kormányoz.



Sok-sok évvel később felfedezők egy ismeretlen anyagot rejtő, gazdag telérre bukkantak a Megtisztulás Napjának epicentrumánál. A tartós és könnyű matéria, amelyet neutróniumnak neveztek el, kitűnő építőanyagnak bizonyult. A katasztrófa napjának 300. évfordulójára készülve a Világtanács elrendelte őt, teljes egészében neutróniumból megmunkált, a négy Eszmét és a Központot bemutató emlékmű felépítését. A négy nép küldöttei olyan történéseknek voltak szemtanúi a ceremónia megnyitóján, ami az emberiség legjelentősebb eseményének bizonyult a Megtisztulás Napja óta.

Az emlékműveken a jövőbe vezető időkapuk nyíltak meg, melyek felfedték a neutrónium valódi képességét: elegendő energia hatására féregjáratokat nyit a téridőben. Ez a jövővel létrehozott kapcsolat példátlan fejlődéssel és gazdagsággal áldotta meg az emberiséget, ugyanakkor szörnyű felismeréshez is vezetett: a Megtisztulást az elsőként megnyílt időkapu okozta. A jövőben egy hatalmas aszteroida pusztító energiával csapódik a Földre, és az égtest anyagában található jelentős mennyiségű neutrónium küldte vissza egy időkapun keresztül a robbanás erejének töredékét. Ez a becsapódás pedig vészesen közeleg, és nem csak a múltat, hanem a jövőt is elpusztíthatja.

A jövő és a jelen eszköztárával felfegyverkezve mindegyik Eszme népe megtesz minden tőle telhetőt, hogy felkészüljön a közelgő becsapódásra – és hogy az egy igaz Eszme uralja az emberiség jövőjét.

Az Anachrony disztópikus science fiction világát részletekbe menően  
a [www.mindclashgames.com](http://www.mindclashgames.com) honlap mutatja be.

# ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a **központi játéktáblát** az asztal közepére! Két vagy három játékos esetén azt az oldalát használjátok, amelyen csak két-két kutatásra, toborzásra és építkezésre használható hexamező található! **Választható játékváriáns két játékos esetén: helyezzetek egy "tiltott hexamező" lapkát a Világtanács jobb oldali hexamezőjére!**
2. Helyezzetek a két **kutatáskockát** a központi játéktáblán kijelölt helyre a kutatás akció bal oldalán!
3. Helyezzetek az **evakuálás akció táblát** az „A” jelű (ép) oldalával felfelé fordítva a központi játéktábla megfelelő mezőjére!
4. Keverjétek meg a **11 db toborozható munkásállomány kártyát**, majd képezzetek a lapokból egy képpel lefelé fordított paklit, amit helyezzetek a központi játéktábla mellé, ez lesz a toborozható munkásállomány paklija. Ismételjétek meg az előbbieket a **11 db bányászható nyersanyag kártyával** is!
5. Válogassátok szét az **épületlapkákat** típus szerint (**erőmű, gyár, létfenntartó egység és labor**) négy pakliba, majd külön-külön keverjétek meg őket! Ezek lesznek a fő épületpaklik. Helyezzetek őket képpel felfelé a központi játéktábla mellé! Az építés akciók során az épületpaklik tetején található épületeket lehet majd megépíteni.
6. Képezzetek az **anomálialapkákból** egy paklit, képpel felfelé fordítva. A **paradoxonkockát** és **paradoxonjelölőket** tegyétek az anomáliák mellé!
7. Helyezzetek a központi játéktábla jobb felső sarkába az összes **nyersanyagot**, a bal felsőbe pedig az összes **vizet**. Tegyétek az összes **munkást, energiacellát és találmányt** a központi játéktábla mellé, az épületekkel átellenes részre. A könnyebb hozzáférés érdekében szétválogathatók a munkásokat típusuk, a találmányokat pedig formájuk szerint. A győzelmi pont jelölőket tegyétek egy közös készletbe amit az összes játékos elér.
8. Rendezzétok az **idővonallapkákat** a központi játéktábla alá egyenes vonalba, balról jobbra haladva. Ez lesz az **idővonal**. A **becsapódáslapkákat** tegyétek a negyedik és az ötödik idővonallapka közé!
9. Keverjétek meg a **szuperprojekteket**, majd véletlenszerűen helyezzetek belőlük egyet-egyét minden idővonallapka fölé képpel lefelé. A becsapódáslapka fölé ne rakjatok szuperprojektet! Ezután a legelső (balról az első) szuperprojektet fordítsátok képpel felfelé! A megmaradt szuperprojekteket tegyétek vissza a dobozba!
10. Helyezzetek mindegyik aktív játékos **Eszme-jelölői** közül egyet a bal szélső idővonallapka alá! Ezek a jelölők lesznek a játékosok **fókuszjelölői**.
11. Válasszatok ki véletlenszerűen 5 **célkártyát**, majd helyezzetek azokat képpel felfelé fordítva a központi játéktábla fölé! A maradék célkártyákat tegyétek vissza a dobozba!





Ebben a szakaszban röviden áttekintjük a korábban említett három fogalmat – a játékmenet részletei a következő fejezetekben találhatóak.

### Exopáncélok:

Az egyes korszakok elején legfeljebb hat darab exopáncélt aktiválhatsz, ezért bizonyos esetekben energiacellákkal kell fizetned. Az exopáncélok a munkásokat védik, amikor azok kimerészkednek az Esmék bázisainak biztonságából. Az aktivált páncélok száma valójában azt is meghatározza, hány akció hajtható végre a központi játéktáblán egy forduló alatt.

### Akciók végrehajtása a munkásokkal:

Az akciókörök fázis képezi mindegyik korszak gerincét: ekkor a játékosok felváltva hajtanak végre akciókat a munkásaikkal. A munkásokat használhatják önállóan (a saját játékosablakokon) és exopáncélokban is (a központi játéktáblán). Azok a munkások, amelyeket az akciókörök fázisban akciók végrehajtására használtak, a korszak végére általában elfáradnak.

### Időutazás:

Az időkapuknak köszönhetően az emberiség felgyorsíthatja fejlődését az időutazás segítségével. Minden korszak elején – a behívási fázisban – a játékosok nyersanyagot és munkaerőt kérhetnek a jövőjükből – ezt az idővonalon elhelyezett behíváslapkával jelzik. Később azonban a kör bezárásához vissza kell küldeniük ezeket az eszközöket a múltba – ezt az erőmű épületek segítségével tehetik meg, amelyek időkapukat aktiválnak, és megnyitják az Esmék fókuszát egy múltbeli korszakra. Minél később térnek vissza az eszközök a múltba, annál nagyobb eséllyel okozhatnak ideiglenes paradoxonokat, majd végül anomáliákat.



## EGY FORDULÓ - EGY KORSZAK

Minden korszak az alábbi fázisokból áll (ebben a sorrendben):

- 1 Előkészületi fázis** – Fedjétek fel a következő idővonalapka feletti szuperprojektet, frissítsétek az épületpaklikat, és töltsétek fel a bányászható nyersanyagok és a toborozható munkások készletét a központi táblán az aktuális korszaknak megfelelően.
- 2 Paradoxon fázis** – Azoknak a játékosoknak, akik a behívással túlterhelték az idővonalat, dobniuk kell a paradoxonkockával. Az első korszakban ez a fázis kimarad.
- 3 Aktiválási fázis** – A játékosok aktiválhatják az exopáncélokot, amelyek segítségével a munkásaik akciókat hajthatnak végre a központi játéktáblán.
- 4 Behívási fázis** – A játékosok behíváslapkákat tehetnek az aktuális idővonalapkára, és így erőforrásokat hozhatnak vissza a jövőből a jelenbe.
- 5 Akciókörök fázis** – A játékosok felváltva hajtanak végre akciókat a játékosablakjukon és a központi játéktáblán, egészen addig, amíg mindenki passzol.
- 6 Korszak vége fázis** – Hívjátok vissza a munkásokat és az exopáncélokot az akciómezőkről, ellenőriztétek, nem következnek-e be a becsapódás és nem ér-e véget a játék, majd állítsátok a játékosok fókuszjelölőt a következő korszakra!

### 1 ELŐKÉSZÜLETI FÁZIS

**Szuperprojekt felfedése:** Fordítsátok képpel felfelé a következő (vagyis az aktuális korszak lapkájától jobbra található) idővonalapka feletti szuperprojektet.

Példa



### Az épületpaklik frissítése:

Tegyétek a fő épületpaklik tetején található épületeket az adott pakli mellé, képpel felfelé fordítva. Így minden épülettípus esetében létrejön egy mellépakli. Ha már vannak épületek a mellépakliban, tegyétek az éppen leemelt épületlapkákat azok tetejére, lefedve a korábban a pakli tetején lévő épületlapkát. Az akciókörök fázisban a fő- és mellépaklik tetején található épületeket lehet felépíteni.

Példa:



Példa:  
Toborozható munkások meghatározása



Példa:  
Bányászható nyersanyagok meghatározása



Bányászható nyersanyagok

Példa:  
Paradoxon fázis



Az ellenőrzés iránya

**A toborozható munkások meghatározása:** Távolítsatok el minden megmaradt munkást a toborozható állományból (értelemszerűen a játék első fordulójának előkészületi fázisában még üres az állomány)! Fedjétek fel a toborozható munkásállomány pakli legfelső lapját, majd a kártyán ábrázolt négy munkást helyezzétek a toborzás akció mellett található toborozható állomány mezők közül a megfelelőre! Az azonos típusú munkásokat tegyétek egymás tetejére!

**A bányászható nyersanyagok meghatározása:** Távolítsatok el minden megmaradt nyersanyagot a bányászható nyersanyag mezőkről (értelemszerűen a játék első fordulójának előkészületi fázisában még üresek ezek a mezők)! Fedjétek fel a bányászható nyersanyag pakli legfelső lapját, majd a kártyán ábrázolt öt nyersanyagot helyezzétek a bányászat akciótól balra található bányászható nyersanyag mezőkre, a kártyának megfelelően fentről lefelé haladva. Végezetül mindegyik bányászat akciómező mellé tegyetek egy uránt, egy aranyat és egy titánt a megfelelő mezőre!

**FONTOS:** A becsapódás után a kihúzott kártyán szereplő legfelső nyersanyagot hagyjátok figyelmen kívül, helyette mindig egy neutroniumot helyeztetek a legfelső mezőre!

## 2 PARADOXON FÁZIS

**MEGJEGYZÉS:** A paradoxon fázisra csak a második korszaktól kezdve kerül sor. A játékszabályok első olvasásakor és tanításakor érdemes átugrani ezt a fázist addig, amíg meg nem ismeritek a behívás (4. fázis) és az időutazás fogalmát.

### Paradoxon dobások

Balról kezdve vegyetek sorra minden olyan idővonallapkát, amelyen legalább egy behíváslapka található. Minden idővonallapka esetén a játékos(ok)nak, aki(k)nek a legtöbb behíváslapka van az adott lapkán, dobni kell a paradoxonkockával. Az érintett játékos ezután a dobott számmal megegyező mennyiségű (0, 1 vagy 2 db) paradoxonjelölőt kap.

### Anomáliák

Az anomáliák furcsa, veszélyes hibák az idő szövetében, amelyek befedik az épületmezőket a tábládon, de nem számítanak épületnek. A játék végén, ha egy játékosnak nem sikerült megszüntetnie az összes fennálló anomáliát a játékos tábláján, 3-3 győzelmi pont büntetést kell levonnia mindegyikért.

Ha egy játékos (bármilyen úton) megkapja a harmadik paradoxonjelölőjét, azok azonnal anomáliát okoznak.



Amikor ez bekövetkezik:

- ebben a Korszakban nem dobhatsz többet a paradoxonkockával (ha maradt volna még dobásod más idővonalapok miatt).
- tedd vissza a játékosabládról a paradoxonjelölőket a közös készletbe (akkor is, ha ekkor épp több, mint három jelölő van ott)!
- az idővonalapokon elhelyezett behívapokaid közül visszaszerezhetsz egyet a személyes készletedbe (de csak azután, hogy minden idővonalapka esetében megtörtént az összes paradoxondobás).
- vegyél el egyet az anomáliapokaid paklijából, és azt helyezd a saját játékosabládra, balról az első szabad épületmezőre! Ha az adott oszlopban több szabad mező is van, eldöntheted, melyik sorba teszed le az anomáliát.

Ha a játék végéig nem sikerül megszüntetned az összes játékosabládon fennálló anomáliát, 3-3 győzelmi pontnyi büntetést kell levonnod mindegyikért.

**MEGJEGYZÉS:** Ha előnyben részesítitek a kiszámíthatóságot, megállapodhattok abban a játék elején, hogy egyáltalán nem használjátok a paradoxonkockát; ebben az esetben minden alkalommal, amikor dobni kellene, az érintett játékosok automatikusan kapnak 1 paradoxonjelölőt.



**MEGJEGYZÉS:** Ha nincsen szabad épületmező a játékosabládon, akkor valamelyik épületed tetejére kell helyezned a kapott anomáliapokaidat. A lefedett épülethez addig nem férhetsz hozzá, amíg az azt lefedő anomáliát meg nem szüntetted.

**MEGJEGYZÉS:** Bizonyos speciális játékbeli képességek három fölé emelhetik az anomáliát okozó paradoxonok számát.

### 3 AKTIVÁLÁSI FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok aktiválhatják Eszméjük exopáncéljait, amelyek segítségével munkásaik túlélhetik az Új Föld mostoha körülményeit, miközben a központi játéktáblán akciókat hajtanak végre.

A kezdőjátékostól indulva, az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos:

1. **elhelyez legfeljebb 6 exopáncélt** a játékosablájára hexamezőire (egyetlen exopáncélt mezőnként). Az alsó három mező bármelyikére helyezett páncélok után exopáncélonként 1 energiacellát kell fizetni.
2. **üresen maradt hexamezőnként 1 vizet kap** a közös készletből.

Példa:



**MEGJEGYZÉS:** A játék felgyorsítása érdekében a játékosok megegyezhetnek abban, hogy egyszerre aktiválják az exopáncéljaikat, nem pedig egymást követően.

**MEGJEGYZÉS:** A becsapódás után (lásd a 18. oldalon) a három felső hexamező közül kettőt tiltott hexamező lapkával kell lefedni, amelyeket így már nem lehet aktiválásra használni. Amellett, hogy tilos exopáncélokot ide helyezni, ezen mezők után innentől fogva víz sem jár.

### 4 BEHÍVÁSI FÁZIS

Az eredeti katasztrófa által a Földre juttatott neutróniumnak köszönhetően képesek vagyunk utazni az időben. Ennek megfelelően a játékosok minden korszak elején dönthetnek úgy, hogy kérnek valamit a jövőből. Ehhez egyszerűen csak meg kell hozni a döntést, és a kért javak azonnal megjelennek. Ennek azonban ára van – néhány korszakkal később a játékosok feladata, hogy teljesítsék múltbeli énjük igényét, és visszaküldjék a javukat, különben fennáll a veszély, hogy megbomlik a téridő szerkezete.

Minden játékos rejtse el a kezében **0, 1 vagy 2 behívólapkát** (hogy valóban titok maradjon, közben rejtsetek el a többi behívólapkát is)! Egyszerre fedjétek fel a lapkákat, és helyezzétek őket a jelenlegi idővonalapkára (a sorrend nem számít)! A körsorrendnek megfelelően minden játékos azonnal megkapja az általa választott behívólapká(ko)n szereplő összes erőforrást. Az idővonala helyezett lapkák később visszaszerezhetőek (lásd az „Erőmű épületek: időutazás és fókusz” bekezdést a 16. oldalon), majd újra felhasználhatók egy következő behívási fázisban.

Példa:



1. Vegyék el a behívott erőforrásokat a közös készletből!
2. Fizessétek ki a munkások behívásának költségét, ez munkásonként 1 víz (az időkapun történő átkelés komolyan megviseli az emberi szervezetet)! A költség befizetése nélkül nem választható munkást hívó behívólapka. Lehetséges ugyanakkor a munkással egyszerre (egyazon fázisban) behívott vízzel is fizetni a költséget. A behívott munkások a játékos tábla éber oszlopába kerülnek.
3. A behívott exopáncélokat a játékos tábla hexamezőire kell helyezni, még ha adott esetben tiltott hexamező lapkára is kell tenni őket.

## 5 AKCIÓKÖRÖK

Ez minden forduló fő fázisa. A játékosok körei egymást követik, az óramutató járásával megegyező irányban haladva, a kezdőjátékostól indulva. A saját körödben először végrehajthatsz bármennyi **Eszme-akciót**, majd a következők közül egy akciót kell választanod:

1. **helyezz le egy munkást** egy, a saját játékos tábládon található üres munkásmezőre (ezek jellemzően épületeken, szuperprojekteken vagy anomáliákon találhatók), majd végre kell hajtani az adott mezőhöz tartozó akciót.
2. **helyezz le egy exopáncéllal felvértezett munkást** a központi játékos tábla valamelyik akciómezőjére vagy hexa gyűjtómezőjére, majd végre kell hajtani az adott mezőhöz tartozó akciót.
3. **passzolsz**, – ezután ebben a korszakban már nem kerülsz többet sorra.

Ha minden játékos passzolt, a korszak vége fázis következik.

Példa:



### FONTOS: Eszme-akciók

A számodra elérhető Eszme-akciókat minden korszakban egyszer hajthatod végre, bármelyik akcióköröd elején. Egy Eszme-akció mező aktiválásához helyezz rá egy Eszme-jelölőt, emlékeztetőül, hogy végrehajtottad az akciót. Az Eszme-akció végrehajtásával még nem ér véget a köröd – ugyanabban a körben egy munkást is lehelyezhetsz valahol. Abban a nagyon ritka esetben, ha elfogyának az Eszme-jelölőd, bármit használhatsz helyettük, ami megfelel a célra!

Az Eszme-akciók jellemzően épületeken és szuperprojekteken jelenhetnek meg, de a munkások kényszerítése és bizonyos vezetőképességek is Eszme-akciók a játékban.

Példa:



## 6 KORSZAK VÉGE FÁZIS

### A) A MUNKÁSOK VISSZAHÍVÁSA

Hívd vissza az összes munkásodat a központi játéktáblán található exopáncéljaidból és a játékos táblád összes munkásmezőjéről. Az éber jelzésű akciók esetén helyezd a munkást a játékos táblád **éber oszlopába** (az itatás akciómezőtől jobbra); egyébként tedd a **fáradt oszlopba** (az itatás akciómezőtől balra)!

**Gyűjts be az összes üres exopáncélot** a központi játéktábláról, és tedd félre őket a személyes készletedbe (NE a játékos tábládon található hexamezőkre – az exopáncéljaidat előbb aktiválnod kell majd)!



fáradt oszlop

éber oszlop

**FONTOS:** A becsapódás utáni korszakokban, ha begyűjtesz egy összeomló központi mezőre lehelyezett exopáncélt, fordítsd a hexalapkat a tiltott hexamező oldalára.

Végezetül gyűjtsd be az összes Eszme-jelölődet az Eszme-akció mezőkről, hogy a következő korszakban újra használhasd azokat.

### B) BECSAPÓDÁS ELLENŐRZÉSE

Ha a jelenlegi idővonallapkat a becsapódás lapka követi, bekövetkezik az újabb katasztrófa. Lapozzatok előre a becsapódás egyedi szabályaihoz (18. oldal), hajtsátok végre az ott olvasottakat, majd folytassátok innen tovább!

**MEGJEGYZÉS:** Kiegészítők nélküli játékban a becsapódás mindig a negyedik korszak végén következik be.

### C) JÁTÉK VÉGÉNEK ELLENŐRZÉSE

Ha az alábbi feltételek közül bármelyik teljesül, a játék véget ér. A végső pontozáshoz lapozzatok a 19. oldalra a „Játék befejezése” szabályokhoz (és hagyjátok ki a következő D) lépést)!

- A Központ teljes infrastruktúrája összeomlott: mindegyik összeomló Központ lapka átfordult a tiltott hexamező oldalára.
- A hetedik korszak végénél tart a játék.

### D) A KÖVETKEZŐ KORSZAK

Amennyiben van a játékos táblád hexamezőin használatlan exopáncél, tedd vissza az összeset a személyes készletedbe! Léptessétek az összes fókuszjelölőt a következő korszakhoz tartozó idővonallapokra (további részleteket a 16. oldalon találtok az „Erőmű épületek: időutazás és fókusz” fejezetben)! Egy következő korszak kezdetekor mindig az aktuális idővonallapnak kell fókuszban lennie. Kezdjétek el a a következő korszakot az előkészületi fázissal! A kezdőjátékos személye nem változik, hacsak nem használta valamelyik másik játékos a bal oldali Világtanács akciómezőt.

## AKCIÓK

### MUNKÁSOK ÉS AKCIÓMEZŐK

Az Anachronyban négy különböző munkást különböztetünk meg: mérnököket, tudósokat, adminisztrátorokat és zseniket. A munkásokkal hajthatsz végre akciókat, ezt azzal jelzed, hogy lehelyezed őket vagy a központi játéktáblán, vagy a saját játékos tábládon (előbbi esetben aktivált exopáncélokra is szükséged lesz). Egy adott típusú munkás bizonyos akciók végrehajtásában kiemelkedő lehet, míg másfajta akciókat akár teljesen képtelenség számára elvégezni.

A zsenik különlegesek: lehelyezéskor és visszahíváskor bármelyik másik munkástípust helyettesíthetik, így az összes akciómező előnyeit élvezik.



A zseni  
VISELKEDHET



tudósként



mérnökként



adminisztrátorként

### AZ AKCIÓ VÉGREHAJTÁSOKOR

**FONTOS:** Amikor bizonyos típusú munkást kell erőforrásként befizetni, NEM fizethetsz az adott típus helyett zsenivel, azt az esetet is beleértve, amikor egy adott típusú munkás behíváslapkáját szerzed vissza az adott munkás visszaküldésével a múltba. Az evakuálási feltételek ellenőrzésekor sem számítanak a zsenik más típusú munkásnak.

A munkásaid akkor éberek, ha a játékos táblád éber oszlopában vannak (akciómezőkre helyezve „elfoglaltak” lesznek, ha pedig elfáradnak, a játékos táblád fáradt oszlopába kerülnek). Akciókat csak éber munkások hajthatnak végre, és csak őket küldheted vissza időutazással a múltba a behíváslapkák visszaszerzésére. Azonban amikor ki kell fizetni egy munkást, mint költséget (jellemzően szuperprojektek építésekor), mind az éber, mind a fáradt munkásokkal megfizetheted az adott árat. Példa:

A játékban három különböző típusú akciómező található:

1. **hexamezők:** A központi játéktáblán az akciómezők hexa formájúak, mivel ide csak aktivált exopáncéllal felszerelt munkásokat helyezhetsz le. Amennyiben egy munkás elfoglal egy hexamezőt, az a többi munkásnak a korszak hátralevő részében elérhetetlenné válik. Az ugyanazon akcióhoz tartozó különböző hexamezőkre a munkásokat tetszőleges sorrendben helyezhetitek le.



Példa:

2. **hexa-gyűjtőmezők:** A hexa-gyűjtőmezők a hexamezőkhöz hasonlóan működnek, azzal a különbséggel, hogy sosem elérhetetlenek, tetszőleges számú exopáncéllal felvértezett munkás helyezhető le rájuk.



3. **Munkásmezők:** a játékosabládon (beleértve az épületeket, szuperprojekteket és anomáliákat is) a munkásmezőket korszakonként csak egyszer használhatod. A munkásaidnak nincs szükségük exopáncélokra ahhoz, hogy ezeken a mezőkön hajtsanak vége akciót.

Példa: munkásmezők



Egyes akciómezők további tulajdonságokkal is rendelkeznek:

- Bizonyos mezőkre csak a rajtuk ábrázolt típusú munkások (vagy zsenik) helyezhetők le.
- Van, amelyik további előnyöket biztosít, ha egy meghatározott típusú munkás (vagy zseni) kerül rá.
- Néhányhoz víz vagy nyersanyag költség társulhat – ezeket az erőforrásokat kell megfizetni azért, hogy munkásokat helyezhessünk az adott mezőre.
- Néhány pedig éber állapotban tartja a munkásokat – az ilyen mezőkre lehelyezett munkások a korszak végén a munkások visszahívásakor az éber oszlopba kerülnek vissza a játékosabládon.

A különböző akciók részletes szabályait és munkásokra vonatkozó korlátozásait a következő fejezetek mutatják be.

## AKCIÓK A KÖZPONTI TÁBLÁN

**Központi akciók:** Az építkezés, toborzás és kutatás mind úgynevezett központi akció. A becsapódás után a központi akciókat le kell fedni az összeomló Központ lapkákkal, melyek extra bónuszokat adnak az akció mellé, míg a munkásokkal kapcsolatos korlátozásokat és előnyöket továbbra is fenntartják (a részleteket lásd a „Becsapódás” fejezetben a 18. oldalon). A Világtanács akcióval (lásd később) csak a központi akciókat másolhatod.

A központi akciók mindegyikéhez három elérhető hexamező tartozik:

1. A felső mezők esetében nincs extra korlátozás.
2. A középső mezőkön a munkáslehelyezéshez 1 vizet kell pluszban fizetni.
3. Az alsó mezőkön 2 extra vizet kell fizetni (ezek a mezők csak 4 játékos esetén használhatók).



## ÉPÍTKEZÉS

Válassz az alábbi két opció közül:

1. Válassz ki egy képpel felfelé fordított **épületet** a nyolc épületpakli (minden épülettípus fő- és mellépkaklija) bármelyikének tetejéről, majd helyezd a játékosablád megfelelő sorába, balról az első üres mezőre, és egyben **fizesd be a közös készletbe a letakart épületmezőn megjelölt költségeket!**
  - Ha nincsen az adott épülettípushoz tartozó üres épületmező a játékosabládon, akkor abból a típusból már nem építhetsz többet.
  - Ha az épületet a főpakliból választottad ki, az alatta lévő, szintén képpel felfelé fordított épület azonnal megépíthetővé válik.
  - Ha a mellépkakliból választottál, és az épületlapka alatt található még másik épület, az (ismét) azonnal megépíthető.

Példa:



2. Építsd meg a fókuszban lévő (vagyis a fókuszjelölőddel megjelölt idővonallapka feletti) **szuperprojektet!** Alapesetben ez a jelenlegi korszak idővonallapkját jelenti, ugyanakkor a fókuszodat időutazással át tudod állítani. Helyezd a szuperprojektet a játékosabládra, balról az első, egymással vízszintesen szomszédos két épületmezőjére (ha több ilyen érvényes épületmező-pár is van, szabadon választhatsz, melyik sorba helyezed a szuperprojektet). **Hagyd figyelmen kívül a letakart mezőn szereplő költségeket, ehelyett a szuperprojekt jobb oldali oszlopaiban megjelölt költségeket fizesd meg** (beleértve a találmányokat is)! Ha egy szuperprojekt megépítési költségében munkás is szerepel költségként, a munkást mind az éber, mind a fáradt oszlopból fizetheted.

Példa:



#### Munkásokra vonatkozó kikötések:

- Az adminisztrátor nem tudja végrehajtani az építkezést.
- Ha mérnök (vagy azt helyettesítő zseni) végzi az építkezést, a teljes költséghez képest egy titánnal kevesebb erőforrást kell csak befizetned.



## TOBORZÁS

Válassz ki egy munkást a toborozható állományból, majd helyezd a játékosabládon az éber oszlopba! A választott munkás típusától függően a következő bónuszok járnak a toborzás mellé:

- Tudós: 2 víz
- Mérnök: 1 energiacella
- Adminisztrátor: 1 győzelmi pont
- Zseni: válassz egyet a fenti három bónusz közül



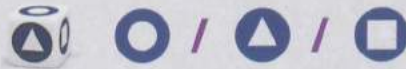
#### Munkásokra vonatkozó kikötések:

- A tudós nem tudja végrehajtani a toborzást.
- Ha a mérnök végzi a toborzást, nem toborozhatsz zsenit (csak tudóst, mérnököt, vagy adminisztrátort).



## KUTATÁS

Válassz ki az egyik kutatáskockát (a forma- vagy az ikonkockát), majd fordítsd az általad választott oldalára! A másik kockával dobnod kell. Szerezed meg a közös készletből a kockák által megadott formával és ikonnal megjelölt **találmánylapkát**. A „?” ikon esetén bármelyik ikont választhatod. **Az ikonkockát nem fordíthatod a „?” ikont ábrázoló oldalára.**



formakocka



ikonkocka időutazás hadászat genetika technológia közösség

Példa:



**MEGJEGYZÉS:** Abban a nagyon ritka esetben, ha a dobott találmányból már nincs több a közös készletben, dobd újra az egyik általad választott kockát!

#### Munkásokra vonatkozó kikötések:

- Csak a tudós (vagy azt helyettesítő zseni) tudja végrehajtani a kutatást.



## VILÁGTANÁCS

A Világtanács akció végrehajtásakor válassz ki egy olyan központi akciót (építkezés, toborzás vagy kutatás), amelynek már nincs több elérhető mezője, majd hajtsd végre az adott központi akciót!



A lemásolt központi akció munkásokra vonatkozó kikötései érvényesek a Világtanácson lehelyezett munkásra is, de a helyspecifikus jellemzők nem (pl. a hexamezőkön jelzett extra víz költségek, vagy az összeomló Központ lapkák bónuszai).

Példa:



**MEGJEGYZÉS:** Ahhoz, hogy a következő korszakban te legyél a kezdőjátékos, abban az esetben is helyezhetsz munkást a bal oldali Világtanács mezőre, amennyiben az összes központi akció elérhető (azaz nem tudsz központi akciót végrehajtani a Világtanács akcióval). Ekkor a lehelyezett munkásod nem hajt végre akciót, de te leszel a kezdőjátékos.

#### Munkásokra vonatkozó kikötések

- Megegyeznek a végrehajtott központi akció kikötéseivel.

#### A Világtanácshoz két hexamező tartozik:

1. A bal oldali mező használata 2 vízbe kerül, és te leszel a kezdőjátékos (cseréld le a korábbi kezdőjátékos zászlaját az akciómező mellett található mezőn a sajátodra).
2. A jobb oldali mező esetében 1 vizet kell fizetned.

Példa:



**FONTOS:** A becsapódás után változatlanul használhatod a Világtanács akciót elérhetetlen központi akciók végrehajtására. Ekkor már nem csak exopáncélos munkások, hanem tiltott hexamező lapkák is elérhetetlenné tudnak tenni egy-egy központi akciót.



## BÁNYÁSZAT

Vedd el bármelyik bányászható nyersanyagot (pontosan egyet) a központi tábláról!

#### Munkásokra vonatkozó kikötések:

- Ha a mérnök (vagy azt helyettesítő zseni) hajtotta végre, a forduló végén visszahíváskor a munkás éber marad.

#### A bányászathoz három hexamező tartozik:

1. A felső mező esetében az elvett nyersanyagot felül vegyél el egy uránt is az akciómező melletti helyről!
2. A középső mező esetében az elvett nyersanyagot felül vegyél el egy aranyat is az akciómező melletti helyről!
3. Az alsó mező esetében az elvett nyersanyagot felül vegyél el egy titánt is az akciómező melletti helyről!

Példa:





## VÍZTISZTÍTÁS



Vegyé el három vizet a közös készletből!

### Munkásokra vonatkozó kikötések:

- Ha a tudós (vagy azt helyettesítő zseni) hajtja végre a víztisztítást, vegyé el egy extra vizet (összesen négyet)!

A víztisztításhoz hexa-gyűjtőmező tartozik, amelyre tetszőleges számú munkás helyezhető le.



## KERESKEDÉS



Válassz egyet az alábbi lehetőségek közül:

- Váltás be három vizet egy darab energiacellára, vagy fordítva.
- Váltás be egy darab energiacellát egy neutróniumra, vagy fordítva.
- Váltás be egy neutróniumot két bármely másik nyersanyagra (a titán, urán és arany tetszőleges kombinációjában), vagy fordítva.
- Váltás be két nyersanyagot (a titán, urán és arany tetszőleges kombinációjában) három vízre, vagy fordítva.

### Munkásokra vonatkozó kikötések:

- Ha az adminisztrátor (vagy azt helyettesítő zseni) hajtja végre a kereskedést, az akció befejezése után lehetőség van rögtön még egy kereskedés akciót végrehajtani.

A kereskedéshez hexa-gyűjtőmező tartozik, amelyre tetszőleges számú munkás helyezhető le.



## EVAKUÁLÁS

Ez az akciómező csak a becsapódás után válik elérhetővé. Az akciót az összes játékos a játék során csak egyetlen egyszer, kizárólag a saját Eszme-tábláján szereplő evakuálási feltétel teljesítése esetén hajthatja végre.

Helyezd az egyik Eszme-jelölődet az evakuálás akció tábla legfelső szabad számozott mezőjére (azaz a legalacsonyabb értékű szabad római szám mellé)!

Az Eszme-táblád evakuálási feltétele alapján számold ki az aktuális erőforrásaidnak megfelelően neked járó győzelmi pontokat! Amennyiben az Eszme-jelölődet utolsóként, a -3 győzelmi pont jelölővel megjelölt mezőre helyezted le, vonj ki hármat az előbb kiszámolt összegből, mielőtt megkapod az evakuálásért járó győzelmi pontokat.



Az evakuálás akció végrehajtásakor legalább 0 és legfeljebb 30 győzelmi pont szerezhető.

Tartsd meg az erőforrásokat, amelyek után az Eszme-tábládnak megfelelően győzelmi pontokat szereztél.

Az evakuálás akciómezőnek nincsenek munkásokra vonatkozó kikötései.

Az evakuáláshoz hexa-gyűjtőmező tartozik, amelyre tetszőleges számú munkás helyezhető le, ugyanakkor mindegyik játékos legfeljebb egyszer hajthatja végre az akciót a játék során.

## JÁTEKOSTÁBLA AKCIÓK

A játékos táblán minden akciómező munkásmező vagy Eszme-akció – nincs szükséged aktivált exopáncélokra a végrehajtásukhoz.



### ITATÁS

Az itatás akciót a munkások éber és fáradt oszlopai között találd a játékos táblán, közelebb az éber oszlophoz. Fizesd meg a morálsávon a moráljelölőd aktuális pozíciója alatti vízmennyiséget (1), majd mozgasd át az összes munkásodat a fáradtból az éber oszlopba (2) (így akciókat tudsz velük végrehajtani az adott korszak későbbi akciókörében)! Végezetül növeld a moráloed, azaz léptesd a moráljelölődet egy lépéssel jobbra a morálsávon (3)! Amennyiben korábban elérted a morálsáv jobb szélső mezőjét a jelölőddel (legmagasabb morál), a morál léptetése helyett a sáv szélén az itatás ikon felett mutatott mennyiségű győzelmi pontot kapsz.

#### Munkásokra vonatkozó kikötések:

- Ha az adminisztrátor (vagy azt helyettesítő zseni) hajtotta végre, a forduló végén visszahíváskor a munkás éber marad.

Példa:



### KÉNYSZERÍTÉS

A kényszerítés akciót a munkások éber és a fáradt oszlopai között találd a játékos táblán, közelebb a fáradt oszlophoz. A kényszerítés Eszme-akció, végrehajtásához nincs szükséged munkásokra. Helyezd az egyik Eszme-jelölődet az akciómezőre (1), majd mozgasd át az összes munkásodat a fáradtból az éber oszlopba (2) (így akciókat tudsz velük végrehajtani az adott korszak akciókörében)!

Végezetül csökkentsd a moráloed, azaz léptesd a moráljelölődet balra a morálsávon (3)! Amennyiben korábban elérted a morálsáv bal szélső mezőjét a jelölőddel (legalacsonyabb morál), a morál léptetése helyett veszítesz el egy általad választott munkást az éber oszlopból.

Példa:



## ERŐMŰ ÉPÜLETEK: IDŐUTAZÁS ÉS FÓKUSZ

Az erőmű típusú épületekkel megnyithatod a saját időkapudat, hogy a te Eszmédnek megfelelően manipuláld az időt. Az erőművek aktiválásakor helyezd át az Eszméd időkapujának fókuszjelölőjét egy korábbi idővonallapkára. Az erőművek erejét a játékban a **hatótáv** fejezi ki. Amikor aktiválsz egy saját erőművet és időutazol, hajtsd végre az alábbi lépéseket ebben a sorrendben:

- Amennyiben a fókuszjelölőd egy korábbi időutazás miatt még a múltban van, először helyezd vissza az aktuális korszaknak megfelelő idővonallapkára.
- Helyezd át a **fókuszjelölődet** bármelyik **múltbeli** idővonallapkára, azaz legalább egy korszaknyit vissza kell lépned a jelölővel a múltba. Az idővonalon a jelölővel balra megtett lépések száma nem lehet nagyobb, mint az erőmű hatótávja. (Fontos: a becsapódáslapka nem számít idővonallapkának.)

**Opcionális:** Az időkapud segítségével küldj vissza egy erőforrást magadnak a múltba! Válassz pontosan egy saját behíváslapkát a fókuszjelölőd új idővonallapkájáról, majd fizesd be a rajta szereplő erőforrást, és vedd vissza a választott behíváslapkát a saját készletedbe!

**MEGJEGYZÉS:** Ez a lépés szimbolizálja, hogy visszaküldöd az erőforrást a múltba. Technikailag ez ugyanaz az erőforrás, amit egy korábbi korszakban látszólag ingyen hívtál be magadnak.



Példa:

- Fókuszjelölő áthelyezése
- Behíváslapka visszafizetése és visszaszerzése
- Előrelépés az időutazássávon





**FONTOS:** Mivel a munkások éberek a behíváskor, ilyenkor is az éber oszlopból kell "befizetni" őket. Hasonlóan, mivel az exopáncélok aktiváltak behíváskor, azokat szintén aktiválva, a játékosablád hexamezőjéről kell visszaküldened a múltba.

3. Ha a 1. és 2. lépést is sikeresen végrehajtottad, **mozgasd az időutazás-jelölődet egy mezővel jobbra a játékosablád időutazássávján!** Minél tovább juttatod a jelölődet a sávon, annál több győzelmi pontot ér majd a játék végén.

**FONTOS:** Amennyiben egy behíváslapkát bármely más játékhatás miatt (pl. épületképességek, vagy anomáliák), időutazás nélkül szerzel vissza a készletedbe, **NE** lépj előre az időutazás-jelölőddel.

4. Hagyd a fókuszjelölődet a 2. lépésben választott múltbéli idővonallapján.

**MEGJEGYZÉS:** Múltbéli korszakok szuperprojektjeit akkor tudod megépíteni, ha egy időutazásnak köszönhetően az adott szuperprojekt idővonallapjára a fókuszodban van (lásd a 13. oldalon).

## ANOMÁLIÁK

Esetenként előfordulhat, hogy a játékosabládon az épületmezőket **anomáliák** fedik be (lásd a 9. oldalon a „Paradoxon fázis” bekezdés végén). Az anomália megszüntetése egy akcióba kerül, ekkor helyezz rá egy munkást, majd költsd el két titánt/uránt/aranyat (tetszőleges kombinációban) vagy egy neutróniumot. Ezután költsd el még két vizet, majd azonnal szüntesd meg az anomáliát az anomálialapka és a rajta lévő munkás közös készletbe történő visszahelyezésével.

Az anomália megszüntetésével a játékosabládon kialakulhatnak lyukak a fedett épületmezőid között: ezekre a lyukakra később lehet épületeket vagy akár szuperprojektet is építeni.



**Munkásokra vonatkozó kikötések:**

- Az anomália megszüntetését végrehajtó munkás azonnal visszakerül a közös készletbe.

## EGYÉB ÉPÜLETEK ÉS SZUPERPROJEKTEK

Amint megépítesz egy épületet vagy egy szuperprojektet a játékosabládra, azonnal használható lesz a képessége. Ezek a képességek négy kategóriába csoportosíthatók:

- A **munkásmezővel** ellátott épületek akciói úgy működnek, mint bármelyik másik munkásmező a játékosabládon. Néhány akciónak vannak munkásokra vonatkozó kikötései (pl. csak adott típusú munkás tudja végrehajtani, vagy ha adott munkás végezte az akciót, utána éber marad), egyes akciók végrehajtása pedig extra költségekkel is járhat.
- Az épületeken szereplő **Eszme-akciókat** korszakonként egyszer hajthatod végre az akciókörök fázisban, bármelyik körödben, egészen addig, amíg nem passzolsz. Mindenképp helyezz egy Eszme-jelölőt az Eszme-akció helyére emlékeztetőül, hogy az adott korszakban már végrehajtottad.
- A **passzív képességek** olyan előnyöket biztosítanak, amelyek a játék során végig érvényben maradnak, és/vagy hatással vannak a végső pontozásra.
- Az **egyszeri hatásokat** egyetlen egyszer hajthatod végre, az építkezés akció részeként, rögtön miután felépítetted az adott épületet vagy szuperprojektet.



Az egyes épületek és szuperprojektek képességeinek részletes kifejtése a függelékben olvasható.





## BECSAPÓDÁS

### BECSAPÓDÁS

- 1.
- 2.
- 3.

A negyedik korszak végén az aszteroida becsapódik a Föld egy kietlen részén; a kataklizma végül elpusztítja a Központot. Csak néhány forduló áll a rendelkezésükre, hogy megtegyék a szükséges lépéseket, és megkíséreljék a város lakosainak minél szélesebb körű evakuálását, ezzel tovább erősítve az emberiség jövőjét meghatározó befolyásokat.

### EVAKUÁLÁS

Fordítsátok az evakuálás akció táblát a „B” (sérült) oldalára, felfedve az evakuálás akciót. Két/három/négy játékos esetén helyezték a „-3 győzelmipont” jelölőt fentről a második/harmadik/negyedik mezőre.



### ÖSSZEOMLÓ KÖZPONT LAPKÁK

A becsapódás után a Központ infrastruktúrája elkezd összeomlani. Emiatt a játék hátralévő részében már csak szigorúan korlátozott számú központi akciót (építkezés, toborzás, kutatás) tudtok végrehajtani.

Válogassátok szét az összeomló Központ lapkákat három pakliba a hátlapjukon szereplő (tiltott) akció ikonja szerint! Mindegyik pakliból válasszatok véletlenszerűen 2/2/3 lapkát (két/három/négy játékos esetén), majd helyezték azokat a központi akciók hexamezőire, a bónuszt mutató oldalukkal felfelé fordítva.

Az összeomló Központ lapkáknak köszönhetően a központi akciók a játék végéhez közeledve sokkal erősebbé válnak (a munkásokra vonatkozó kikötések továbbra is érvényben maradnak). A normál központi akció végrehajtásán felül a lapkán jelzett bónuszt is megkapjátok az adott akció részeként. A bónuszok részletes leírása a függelékben található.



A korszak vége fázisban a munkások visszahívásakor minden olyan összeomló Központ lapkát, amelyről exopáncélt gyűjtőtök be, fordítsátok az tiltott hexamezőt mutató oldalára!

**EMLEKEZTETŐ:** Ha a legutolsó összeomló Központ lapkát is átfordítottátok, a játék az adott korszakban véget ér.

**FONTOS:** A Világtanács akciómezőket ezután is használhatjátok normál központi akciók végrehajtására (figyelmelen kívül hagyva az összeomló Központ lapkákon szereplő bónuszokat), még ha az adott központi akcióhoz tartozó hexamezők közül egyik sem szabad már.

### TILTOTT HEXAMEZŐ LAPKÁK

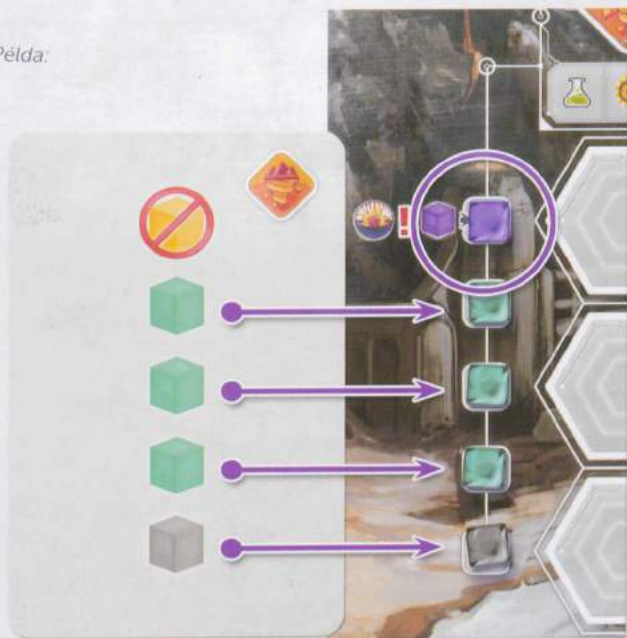
Ugyan az Esmék bázisai többé-kevésbé felkészültek a becsapódásra, bizonyos mértékű kár így is elkerülhetetlen. **A játékos táblán a felső sor három exopáncél hexamezőjéből kettőt** fedjete le egy-egy tiltott hexamező lapkával. Amellett, hogy tilos exopáncélokot ide aktiválni, ezen mezők után innentől fogva víz sem jár az aktiválási fázisban (lásd a 9. oldalon).



### NEUTRÓNÍUM

Mivel az aszteroida jelentős mennyiségű neutróniumot tartalmaz, a becsapódás után a titokzatos matéria fellelhető mennyisége tovább nő Új Földön. Ezért a becsapódás utáni korszakokban hagyjátok figyelmen kívül az előkészületi fázisban felfedett bányászható nyersanyag kártyákon található legfelső nyersanyagot, és helyette egy neutróniumot tegyete a legfelső bányászható nyersanyag mezőre (ahogy erre a központi táblán szereplő ikon is emlékeztet!)

Példa:



## A JÁTÉK VÉGE

A játék vagy annak a korszaknak a végén fejeződik be, amikor a legutolsó központi akció mező is tiltottá válik, vagy az utolsó (hetedik) korszak végén.

## A KONTINUUM EGYENGETÉSE

Ekkor kell helyrehoznotok az idővonallal kapcsolatos problémákat. Minden idővonallapján maradt behíváslapkát vissza kell fizetnetek, hogy eltávolítsátok az összes potenciális veszélyt az idővonalról. A munkásokat ekkor is csak az éber oszlopból, az exopáncélokat pedig továbbra is csak aktiválva küldhetitek vissza a múltbeli éneteknek. A kontinuum egyengetése nem számít időutazásnak: nem használtok hozzá erőműveket, nem szereztek pontokat, és az időutazás-jelölőt sem léptethetitek előre.

Minden olyan behíváslapka, amelyet nem tudtok eltávolítani az idővonalról, -2 győzelmi pont büntetést ér az adott játékosnak.

## CÉLKÁRTYÁK PONTOZÁSA

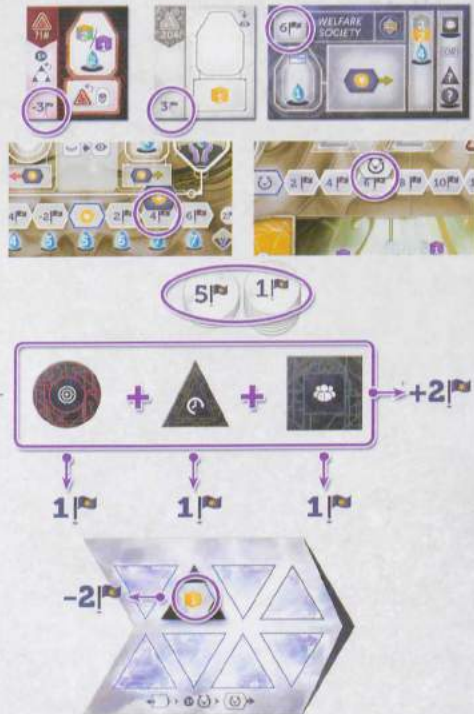
Vizsgáljátok meg a központi játéktábla felett az előkészületek során elhelyezett 5 célkártyát.

Azok a játékos(ok), aki(k) az adott cél tekintetében a legjobban szerepelt(ek), 3 győzelmi pontot kap(nak) megnyert kártyáknént.

## VÉGSŐ PONTOZÁS

Használjátok a játékhoz adott pontozótömböt a végső pontszámotok összesítéséhez. Pont jár a következőkért: épületek, anomáliák, szuperprojektek, időutazás és morál, ezeknek az értékeit a játékos táblákon találjátok. Pontlevonás jár az idővonalon maradt behíváslapkákért, valamint extra pont jár a célkártyák megnyeréséért és a játék során gyűjtött győzelmi pont jelölőkért. A találmányokat a következő módon pontozzátok: önmagában minden találmánylapka 1 pontot ér. Ezen a pontszámon felül három olyan találmány, ami mind különböző formájú (azaz kör, háromszög és négyzet, az ikonok NEM számítanak), szettenként további 2 győzelmi pontot ér.

Példa:



A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező Eszme bázisa lesz a Világtanács új székhelye, és az adott út győzedelmeskedik a többi felett. Döntetlen esetén a legtöbb megmaradt víz, majd a legtöbb megmaradt nyersanyag határozza meg, melyik Eszme lesz a győztes. Ha ezután is döntetlen áll fenn, a döntetlenben érintett játékosok osztoznak a győzelmen – a Világtanács felváltva ülészik majd a bázisaiban.

## KIEMELT SZABÁLYOK AZ ELSŐ ALKALMAKHOZ

- A zsenik akciók végrehajtásakor bármilyen típusú munkásként viselkednek, de NEM fizethetsz velük más típusú munkásokat, és nem küldheted vissza őket az időben, hogy munkás-behíváslapkákat szerezz vissza.
- Az akciók során (jellemzően szuperprojektek építésekor) befizetendő munkásokat az éber vagy a fáradt oszlopból is elveheted, ugyanakkor az elfoglalt munkásaidat (azokat, akik az adott korszakban már végrehajtottak valamilyen akciót, és éppen valamelyik akciómezőn találhatók), nem költetheted el.
- Amikor időutazással visszaküldesz egy munkást, hogy visszaszerezz egy behíváslapkát, csak az éber oszlopból küldheted (hiszen a behívás során is az éber oszlopba érkezett).
- Ha úgy akarsz visszaszerezni egy behíváslapkát, hogy a rajta szereplő erőforrást visszaküldened magadnak a múltba, azt csak időutazással (erőmű aktiválás, fókusz átállítása) teheted meg. Időutazás során nem vagy köteles visszaküldeni erőforrásokat az időben magadnak, ugyanakkor az időutazássávon csak és kizárólag így léphetsz előre.
- Az aktuális korszak jelenlegi idővonallapján elhelyezett behíváslapkákat nem tudod időutazás segítségével eltávolítani (hiszen olyankor a fókusz a múltba kell helyezni), ugyanakkor bizonyos épületek, anomáliák és szuperprojektek visszaszerző képességével igen.

A becsapódás lapka nem számít bele az idővonalba/nem jelképez korszakat, és az erőművek használata során sem kell figyelembe venni a hatótáv számításakor.

## JÁTÉKVARIÁNSOK

### ALTERNATÍV IDŐVONAL

Az alternatív idővonal játékváltozat további változatosságot és plusz stratégiát hoz a behívási fázisokba.



Keverjétek meg az idővonallapkákat, majd állítsátok fel az idővonalat az eredeti szabályok szerint. Miután ezzel készen vagytok, fordítsátok meg az összes idővonallapkát az alternatív (vörös) oldalukra.

Ezekon az oldalakon bizonyos behívásmezőkhöz bónuszok vagy büntetések tartoznak. Az alternatív idővonal játékváltozat során az elrejtett behíváslapkáitok felfedésekor és elhelyezésekor a **normál körsorrendet kell követnetek** (az óramutató járásával megegyezően haladva, a kezdőjátékostól indulva). Amikor rajtad a sor, hogy felfedd és **elhelyezd a behíváslapkádat, az első elérhető, üres mező(k)re kell az(oka)t letenned, az idővonallapkán szereplő nyilak által meghatározott sorrendben**. Ha egyszerre két behíváslapkát akarsz elhelyezni, választhatsz, milyen sorrendben teszed le azokat. Ha egy bónusz vagy büntetés jelzéssel ellátott mezőn helyezed el a behíváslapkádat, **azonnal megkapod az adott bónuszt vagy büntetést**.

Az alternatív idővonallapkákon az alábbi bónuszok jelenhetnek meg:



Ösztönző üzenet: eggyel nő a moráloed.



Dicsőséges jövő: kapsz egy győzelmi pontot.



Párhuzamos idővonal: duplán kapod meg az itt behívott erőforrást.



Stabil időkapu: távolíts el egy paradoxonjelölőt a játékosábráról.

Az alternatív idővonallapkákon az alábbi büntetések jelenhetnek meg:



Nyomasztó üzenet: eggyel csökken a moráloed.



Összeomló időkapu: kapsz egy paradoxonjelölőt.

**MEGJEGYZÉS:** Amikor a **párhuzamos idővonal** behíváslapkáját fizetned vissza időutazással, bár a bónusz miatt két erőforrást kaptál, csak egyet kell visszafizetned. Az **összeomló időkapu** büntetése okozhat rögtön anomáliát.

### KEZDŐ ERŐFORRÁSOK DRAFTOLÁSA

Ezzel a játékvariánssal még változatosabb lesz az Eszmék egyedi kezdőkészlete a játék elején.

Az előkészületek során az Eszme-táblán megjelölt **kezdő eszközök helyett minden játékos vegyen magához:**

- két éber tudóst,
- egy éber mérnököt,
- két energiacellát,
- két vizet!



Ezután a kezdő erőforrás kártyákból osszatok:

- kétszemélyes játék esetén minden játékosnak nyolcat,
- háromszemélyes játék esetén minden játékosnak ötöt,
- négyszemélyes játék esetén minden játékosnak négyet!



Ezt követően minden játékos válasszon egyet a kezében lévő kártyák közül, helyezze le azt maga elé képpel lefelé fordítva, a megmaradt lapjait pedig adja át a tőle jobbra ülő játékosnak!

Ismételjétek ezt addig, **amíg minden játékosnak négy kiválasztott kártyája lesz**. A megmaradt kártyákat (kétszemélyes játék esetén nyolc, háromszemélyes játék esetén három lapot) tegyétek vissza a játék dobozába! Mindegyik játékos megkapja az általa kiválasztott négy kártyán szereplő kezdő erőforrásokat a fent felsoroltakon kívül.

Végezetül adjátok össze játékosonként a kiválasztott kártyák alján található számokat. **Aki a legalacsonyabb összeget kapja, ő lesz az első korszakban a kezdőjátékos**. Döntetlen esetén a legkisebb számmal ellátott kártyával rendelkező játékos lesz a kezdőjátékos.

### CÉLKÁRTYÁK DRAFTOLÁSA

Ezzel a játékvariánssal nagyobb beleszólásokat van, milyen célok érjenek győzelmi pontokat a játék végén.

Az előkészületek során **az öt célkártya véletlenszerű kiválasztása helyett:**

- Kétszemélyes játék esetén minden játékosnak osszatok négy lapot, majd egyszerre mindenki válasszon kettőt a négyből, és fedje fel azokat!
- Három- és négyszemélyes játék esetén minden játékosnak osszatok két-két lapot, majd egyszerre mindenki válasszon egyet a kettő közül, és fedje fel azt!

Végezetül **a ki nem osztott lapok közül válasszatok közösen egyet** (háromszemélyes játék esetén kettőt), és tegyétek az(oka)t a korábban kiválasztott lapokhoz! Végeredményben így kiválasztottátok a játékhoz szükséges öt célkártyát.

## AZ ÉPÜLETEK RÉSZLETES ADATAI

A játék végén minden megépített épület az adott épületlapka bal alsó sarkában látható nyomtatott számnak megfelelő győzelmi pontot ér.

### Rövidítések:

- V – víz
- U – urán
- A – arany
- T – titán
- N – neutronium
- GYP – győzelmi pont
- x - bármennyi



### Erőművek:

101: bármely munkással végrehajtható: 1 korszak hatótávú időutazás.

102-103: bármely munkással végrehajtható: 2 korszaknyi hatótávú időutazás.

104: tudóssal hajtható végre: 2 korszaknyi hatótávú időutazás.

105-106: bármely munkással végrehajtható: 3 korszaknyi hatótávú időutazás.

107: bármely munkással végrehajtható, 1 U költséggel: 3 korszaknyi hatótávú időutazás, majd kapsz 1 GYP-t.

108: tudóssal hajtható végre (éber marad): 2 korszaknyi hatótávú időutazás.

109: tudóssal hajtható végre, 1 N költséggel: 3 korszaknyi hatótávú időutazás, majd kapsz 2 GYP-t.

110: bármely munkással végrehajtható, 1 V költséggel: 4 korszaknyi hatótávú időutazás.

111: bármely munkással végrehajtható: 3 korszaknyi hatótávú időutazás. Az épület megépítésekor azonnal szerezd vissza a saját készletedbe az egyik behíváslapkát az idővonalról (az időutazás-jelölő mozgatása nélkül).

112: bármely munkással végrehajtható, x V költséggel: x korszaknyi hatótávú időutazás, majd kapsz 1 GYP-t. A 401. és a 402. számú laborok használatával is legalább 1 víz fizetendő.

113: bármely munkással végrehajtható, x T/U/A költséggel (legalább 1 nyersanyag): x korszaknyi hatótávú időutazás, majd kapsz x GYP-t. A 401. és a 402. számú laborok képességével x-nél több fordulóval korábbi idővonalapokra is állíthatod a fókuszjelölődet, de ebben az esetben is csak x GYP-t kapsz.

114: tudóssal hajtható végre, 1 V ellenében: hajts végre kettő, egymást követő, 3 korszaknyi hatótávú időutazást.

115: bármely munkással végrehajtható, 1 A költséggel: 3 korszaknyi hatótávú időutazás, majd kapsz 1 GYP-t.

### Gyarak:



201: bármely munkással végrehajtható (éber marad), kapsz 2 T-t.

202: bármely munkással végrehajtható, 1 V költséggel: kapsz 3 T-t.

203: bármely munkással végrehajtható (éber marad), 1 V költséggel: kapsz 1 T/U/A-t.

204: bármely munkással végrehajtható (éber marad): kapsz 1 A-t.

205: bármely munkással végrehajtható, 1 V költséggel: kapsz 2 A-t.

206: bármely munkással végrehajtható (éber marad): kapsz 1 U-t.

207: bármely munkással végrehajtható, 1 V költséggel: kapsz 2 U-t.

208: bármely munkással végrehajtható, 1 A + 1 V költséggel: kapsz 1 N-t + 1 GYP-t.

209: bármely munkással végrehajtható, 1 U + 1 V költséggel: kapsz 1 N-t + 1 GYP-t.

210: mérnökkel hajtható végre, 3 V költséggel: kapsz 3 T/U/A-t vagy 1 N-t.

211: mérnökkel hajtható végre (éber marad), 1 T költséggel: kapsz 1 energiacellát.

212: mérnökkel hajtható végre: kapsz 1 energiacellát.

213: mérnökkel hajtható végre, 2 T/U/A költséggel: kapsz 2 energiacellát.

214: mérnökkel hajtható végre, 3 V költséggel: kapsz 2 energiacellát.

215: Eszme-akció: válts be 1 V-t 1 T/U/A-ra.



### Létfenntartó egységek:

301-302: Eszme-akció: kapsz 1 V-t. Az épület megépítésekor azonnal kapsz 3 V-t.

303-304: Eszme-akció: kapsz 2 V-t.

305-306: bármely munkással végrehajtható (éber marad): kapsz 3 V-t.

307-308: adminisztrátorral hajtható végre: kapsz 5 V-t.

309: bármely munkással végrehajtható, 1 N költséggel: kapsz 8 V-t.

310: bármely munkással végrehajtható (visszahíváskor elveszik a munkás): kapsz 7 V-t.

311-312: Passzív hatás: Az itatás akció végrehajtásáért fizetendő víz mennyisége megfeleződik (felfelé kerekítve). Ha megépítet mind a 311, mind a 312 épületeket, az itatás akciód nem kerül vízbe.

313: bármely munkással végrehajtható (éber marad), 1 U költséggel: kapsz 6 V-t + 1 GYP-t.

314: bármely munkással végrehajtható (éber marad), 1 A költséggel: kapsz 6 V-t + 1 GYP-t.

315: Az épület megépítésekor azonnal kapsz egyszeri 8 V-t.



### Laborok:

401: passzív hatás: az erőműveid hatótávja megnő 1-gyel.

402: passzív hatás: az erőműveid hatótávja megnő 2-vel.

403: bármelyik munkással végrehajtható (éber marad), 1 energiacella költséggel: kapsz 1 aktivált exopáncélt a játékos tábládra.

404: tudóssal hajtható végre: távolíts el egy paradoxonjelölőt a játékos tábláról!

405: passzív hatás: eggyel több paradoxont kaphatsz, mielőtt azok anomáliát okoznának.

406: passzív hatás: az összes anomáliád plusz 2-2 GYP-t ér a játék végén (így csökken az értük járó teljes GYP-büntetés mértéke).

407: tudóssal hajtható végre: szerezd vissza az egyik behíváslapkát az idővonalról az egyéni készletedbe (az időutazás-jelölő mozgatása nélkül).

408: bármely munkással végrehajtható (adminisztrátor éber marad): mozgasd át az összes munkásodat a fáradtból az éber oszlopba.

409: adminisztrátorral hajtható végre (éber marad), 2 V költséggel: kapsz egy éber tudóst vagy egy éber mérnököt.

410: adminisztrátorral hajtható végre (éber marad), 2 V költséggel: kapsz egy éber zsenit.

411: passzív hatás: a kutatás akció végrehajtásakor 1 V költséget befizetve a másik kutatáskockát is az általad választott oldalára állíthatod dobás helyett (azaz válassz ki egy tetszőleges formájú és ikonú találmányt).

412: bármely munkással végrehajtható, 1 T/U/A költséggel: kapsz 2 GYP-t.

413: bármely munkással végrehajtható: kapsz 1 V-t és 1 GYP-t.

414: Eszme-akció: kapsz 2 GYP-t és egy paradoxont.

415: tudóssal hajtható végre (visszahíváskor elveszik a munkás): kapsz 2 V-t és 2 GYP-t.



## SZUPERPROJEKTEK

Az összes szuperprojekt megépítéséért erőforrásokkal és találmányokkal kell fizetni – ezek a költségek a lapkák jobb szélén

lévő oszlopokban vannak feltüntetve. A munkásköltségek megfizetésére fáradt és éber munkásokat is használhatsz. A játék végén minden szuperprojekt annyi győzelmi pontot ér, mint az adott lapka bal felső sarkában található szám értéke.

**Antigravitációs mező:** passzív hatás: csökkentsd minden egyes építkezés akció teljes költségét egy T-vel, vagy egy U-val vagy egy A-val (te választasz).

**A korszakok archívuma:** passzív hatás: minden, az időutazássávon megtett lépés +1 győzelmi pontot ér a játék végén (legfeljebb +8 győzelmi pont összesen).

**Klónozó kamra:** bármelyik munkással végrehajtható: kapsz a közös készletből egy, az akciót végrehajtó munkással megegyező típusú munkást a fáradt oszlopodba.

**Kontinuum stabilizátor:** megépítésekor azonnal visszaszerezhetsz 3 behíváslapkát (legfeljebb három különböző idővonalapról) a saját készletedbe. Ne lépj előre az időutazássávon!

**Sötét anyag átalakító:** Eszme-akció, 1 munkás elvesztésével kapsz 1 zsenit, 1 neutróniumot vagy 1 energiacellát.

**Exoarmada:** Eszme-akció: helyezd le az egyik, exopáncéllal felszerelt munkásodat a központi játéktábla egyik hexamezójén vagy hexa-gyűjtőmezójén, majd hajts vele ott végre egy akciót.

**MEGJEGYZÉS:** Az exo-armadával tulajdonképpen 2 akciót hajthatsz végre ugyanabban a körben, amikből legalább az egyik a központi játéktáblán végrehajtott akció lesz.

**Oázis:** passzív hatás: Az akcióért fizetendő víz mennyisége 1-gyel csökken.

**MEGJEGYZÉS:** Ez a képesség nem használható a kereskedés, valamint az akcióörökön kívüli képességek esetében.

**Neutróniumkutató központ:** megépítésekor azonnal végrehajthatsz két normál kutatás akciót.

**Élet a Nevenincsben:** bármely munkással végrehajtható, 2 V költséggel: a munkásod aktivált exopáncél nélkül hajthat végre központi akciót.

**MEGJEGYZÉS:** A munkásokra vonatkozó kikötések továbbra is érvényesek. Például ekkor is 1 T kedvezményt kapsz, amikor mérnökkel hajtasz végre egy építkezést, és ezután sem tudsz adminisztrátorral kutatni.

**Hadronütköztető:** Eszme-akció: beválthatsz 2 általad választott nyersanyagot (a titán, az urán és az arany bármely kombinációjában) 1 neutróniumra, vagy fordítva.

**Kvantumkaméleon:** zsenivel hajtható végre: válaszd ki bármelyik felépített épület vagy szuperprojekt munkásakcióját, majd hajtsd végre, függetlenül attól, melyik játékos tábláján szerepel. Az akció költségét meg kell fizetni, és a kiválasztott akcióra vonatkozó visszahívási szabályok is ugyanúgy érvényesek.

**Mentőkabinok:** passzív hatás: az evakuálási feltételek teljesítettnek minősül, annak tényleges állapotától függetlenül.

**MEGJEGYZÉS:** ha a mentőkabinok megépítése után hajtod végre az evakuálás akciót, a feltétel teljesítettnek számít és ugyanúgy megkapod az evakuálási feltételt érő pontokat.

**Mesterséges hormonok:** passzív hatás: a játék végén nem kapsz negatív GYP-t az alacsony morál miatt, valamint nem veszítesz munkásokat, amikor úgy kényszeríted a munkásaidat, hogy a moráloed már nem lehetne alacsonyabb (a jelölő a morálsáv bal szélén található).

**Tektonikus fúrótornyok:** passzív hatás: bányászat során további 1 T-t, U-t vagy A-t vehetsz el a közös készletből.

**Időturizmus:** Eszme-akció: hajts végre egy 3 korszaknyi hatótávú időutazást.

**A végső terv:** passzív hatás: a játék végén minden megépített szuperprojektet (beleértve a végső tervet is) +3 GYP-t ér.

**Urániumcellák:** Eszme-akció: kapsz egy aktivált exopáncélt a játéktábládra.

**Jóléti társadalom:** adminisztrátorral hajtható végre, 1 V költséggel: eggyel nő a moráloed (léptesd egyet jobbra a moráljelölődet).

## VEZETŐI KÉPESSÉGEK



**Haulani ősatya: Inspiráló karizma (Eszme-akció):** helyezd le az egyik éber munkásodat a játékosablak egyik munkásmezőjére, majd hajtsd végre az adott akciót.



**Zaida ősanja: Üdvözítő kegyelem:** a korszak vége fázisban 2 víz költséggel toborozhatsz egy általad választott munkást a közös készletből, azzal a kikötéssel, hogy így csak olyan munkást szerezhetsz az éber oszlopodba, melynek az ikonja mellett pozitív szám szerepel az adott korszakra felfedett toborozható állomány kártyán. A toborzási bónuszt nem kapod meg.



**Wolfe kapitány: Hidrocellák:** Az aktiválási fázis során tetszőleges alkalommal beválthatsz 1 energiacellát 2 vízre, vagy 2 vizet 1 energiacellára.



**Samira, a roncsfürkész: Kincsvadászat:** a korszak vége fázis során kapsz egy véletlenszerűen választott nyersanyagot a közös készletből (kivéve neutrónium), majd dönthetsz úgy, hogy 2 víz befizetése után még egy általad választott nyersanyagot (kivéve neutróniumot) is elveszel a közös készletből. (Javaslat: dobj a formakockával az első nyersanyag véletlenszerű kiválasztására, négyzet=titán, kör=urán, háromszög=arany.)



**Valerian védnök: Neurontöltés:** az összes tudósod zseniként viselkedik akciók végrehajtásakor és visszahíváskor.



**Cornella könyvőr: Célzott kutatás:** a korszak vége fázisban 3 víz elköltésével végrehajthatsz egy extra normál kutatás akciót.



**Caratacus testvér: Idő-machinálás (Eszme-akció):** két lehetőség közül választhatsz, amikor végrehajtod ezt az akciót: kapsz 2 vizet és egy paradoxont, VAGY 2 víz költséggel távolíts el egy paradoxon-jelölőt a játékosablakról!



**Fényjáró Amena: Edzett exopáncél:** a becsapódás után nem kell lefedned tiltott hexamező lapkákkal a játékosablak exopáncél mezőit.

## CÉLKÁRTYÁK RÉSZLETEZÉSE



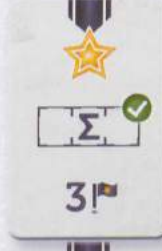
A **legtöbb munkással** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 győzelmi pontot kap(nak).



A **legtöbb vízzel** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 győzelmi pontot kap(nak).



A **legtöbb találmánnyal** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 győzelmi pontot kap(nak).



A **legtöbb lefedett épületmezővel** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 győzelmi pontot kap(nak). Ebben az anomáliák és a szuperprojektek által lefedett mezők is beleértendők.



Az(ok) a játékos(ok), akiknek a **moráljelölője a morálsáv jobb széléhez a legközelebb áll (tehát aki(k)nek a legmagasabb a morálja)**, a játék végén 3 győzelmi pontot kap(nak).



A **legnagyobb összesített időutazás hatótávval** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 győzelmi pontot kap(nak).

**MEGJEGYZÉS:** A 401-es számú labort, valamint a 112-es és a 113-as erőműveket 1 egységnek tekintve számítsd be ebbe az összegbe! A 402-es számú labor 2 egységet ér, a 114-es erőmű és az időturizmus szuperprojekt pedig 3-at.



A **legtöbb szuperprojekttel** rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 győzelmi pontot kap(nak).



A **legtöbb sikeres időutazást** végrehajtó játékos(ok), akiknek **az időutazás-jelölője a időutazássáv jobb széléhez a legközelebb áll**, a játék végén 3 győzelmi pontot kap(nak).

## ÖSSZEOMLÓ KÖZPONT LAPKÁK

Az összeomló Központ lapkák által biztosított bónuszokat a játékosok mindig az adott normal akción felül, ráadásként kapják.

### Építkezés



Az építkezés akcióért fizetendő teljes költség további 1 nyersanyaggal csökken (*választhatsz, hogy T/U/A legyen az engedmény*).



Az építkezés akció teljes költségéből további 1 N engedményt kapsz.



Ha ezzel az akcióval épületet (*nem superprojektet*) építesz fel az adott sor első/második/harmadik épületmezőjén, azért 1/2/3 győzelmi pontot kapsz.



Ha ezzel az akcióval superprojektet (*nem épületet*) építesz fel, további 2 győzelmi pontot kapsz.



Végrehajthatsz még egy építkezés akciót.

### Toborzás



Még egyszer megkapod a toborzott munkásért járó toborzási bónuszt. Zseni toborzása esetén választhatsz két különböző bónuszt is.



A toborzott munkás mellé egy aktivált expóncélt is kapsz a játékosabládra.



A toborzott munkás mellett eggyel nő a morárod is (*mozgasd jobbra a moráljelölődet*).



Toborzás után mozgasd át az összes munkásodat a fáradtból az éber oszlopba!



Végrehajthatsz még egy toborzás akciót.

### Kutatás



A kutatás akció végrehajtásakor a másik kutatáskockát is beállíthatod az általa választott oldalra dobás helyett (*azaz válaszsz tetszőleges találmányt*).



További 2 bónusz győzelmi pont jár a kutatás akció végrehajtásán felül.



A kutatás akció végrehajtása után rögtön végrehajthatsz egy építkezés akciót is, amellyel csak és kizárólag superprojekt építhető. Ha zsenit küldtél kutatni, kezelheted a munkásodat mérnökként az építkezés során.



A kutatás akció végrehajtása után eltávolíthatsz legfeljebb kettő darab paradoxonjelölőt a játékosabládról.



Végrehajthatsz még egy kutatás akciót.

## EVAKUÁLÁSI FELTÉTELEK

Minden Esméhez két különböző evakuálási feltétel tartozik, amelyek mindegyike két részből áll:

- Az **alapfeltétel** írja le, milyen erőforrásokkal kell rendelkezned ahhoz, hogy végrehajthasd az evakuálás akciót, valamint hogy az alapfeltétel teljesítéséért önmagában hány győzelmi pont jár az evakuálásért kapott pontjaid számításakor.
- A **további jutalom** rész meghatároz bizonyos gyűjtendő erőforrásokat, valamint megadja az érték evakuálásakor járó győzelmi pontokat.



### A HARMÓNIA ÚTJA

#### Jólét és gazdagság

**Alapfeltétel:** rendelkez 3 létfenntartó egységgel az evakuáláshoz (2 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 3 győzelmi pont jár minden zseni + arany párért, amellyel az evakuálás pillanatában rendelkez. Fáradt és elfoglalt zsenik egyaránt beleszámítanak a párokba.





## A természet feltámadása



**Alapfeltétel:** Legyen legalább 6 lefedett épületmező az evakuáláshoz (2 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 3 győzelmi pont jár minden adminisztrátor + épület párért, amellyel az evakuálás pillanatában rendelkezel. Fáradt és elfoglalt adminisztrátorok egyaránt beleszámítanak a párokba.

## AZ URALOM ÚTJA

### Ipari forradalom



**Alapfeltétel:** rendelkez 3 gyárral az evakuáláshoz (5 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 2 győzelmi pont jár minden mérnök + titán párért, amellyel az evakuálás pillanatában rendelkezel. Fáradt és elfoglalt mérnökök egyaránt beleszámítanak a párokba.

### Az egység ereje



**Alapfeltétel:** rendelkez maximális morállal az evakuáláshoz (3 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 1 győzelmi pont jár minden munkásodért, amellyel az evakuálás pillanatában rendelkezel. Fáradt és elfoglalt munkások egyaránt beszámítanak.

## A FEJLŐDÉS ÚTJA

### Technológiai fölény



**Alapfeltétel:** rendelkez 3 laborral az evakuáláshoz (6 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 4 győzelmi pont jár minden két tudós + egy találmány párért, amellyel az evakuálás pillanatában rendelkezel. Fáradt és elfoglalt tudósok egyaránt beleszámítanak a párokba.

### Az emberiség csúcsa



**Alapfeltétel:** rendelkez legalább 8 vízzel az evakuáláshoz (3 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 5 győzelmi pont jár minden szuperprojekért, amellyel az evakuálás pillanatában rendelkezel.



## A MEGVÁLTÁS ÚTJA

### Elsőprő erő



**Alapfeltétel:** rendelkez 3 erőművel az evakuáláshoz (3 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 3 győzelmi pont jár minden neutróniumért, amellyel az evakuálás pillanatában rendelkezel.

### Az idő urai



**Alapfeltétel:** rendelkez legalább 2 anomáliával az evakuáláshoz (4 GYP).

**További jutalom:** Az evakuálás akció végrehajtásakor további 5 győzelmi pont jár minden kettő darab uránból és két megtett időutazás-jelző mozgatásból álló párért, amellyel az evakuálás pillanatában rendelkezel.

## ASZIMMETRIKUS JÁTÉKOSTÁBLÁK – „B” OLDALAK

Míga játékos táblák „A” oldalainban nincs különbség, a „B” oldalaknál minden Eszme eltér valamennyire, hogy jobban tükrözze a játék a különböző ideológiák erősségeit és gyengeségeit. A játékosok az előkészületek során megegyezhetnek, hogy játékos tábláik „A” vagy a „B” oldalát használják.

Az alábbi lista a játékos táblák „B” oldalának „A” oldaltól való eltéréseit írja le:



## A HARMÓNIA ÚTJA

**Exopáncél hexamezők:** a három alsó mező közül kettőn az exopáncélok aktiválásáért energiacella helyett 3 vízzel is fizethetsz. Az aktiválási fázis végén 2 vizet kapsz minden fennmaradó, üres hexamezőért. A becsapódás után a középső oszlop alsó mezője is tiltottá válik.

**Morál és itatás:** egy lépcsőfokkal lejjebb indulsz a morálisávon. A morálisávod -4-től 8-ig terjed győzelmi pont tekintetében. Ha a moráloed maximális az itatás akció végrehajtásakor, 2 győzelmi pont helyett 3-at kapsz.

**Az épületek költsége:** Az legelső gyár és létfenntartó egységek 1-1 plusz vízbe kerülnek.

**Egyéb:** Amikor anomáliát kapnál, dönthetsz úgy, hogy helyette inkább elveszíted az egyik épületet. Ezt az épületet tedd vissza az adott épület típus főpaklijának aljára! Ha az adott épületen volt munkásod, tedd félre, majd a korszak végén helyezd a fáradt oszlopba!



## AZ URALOM ÚTJA

**Exopáncél hexamezők:** Az aktiválási fázis végén nem kapsz vizet a fennmaradó üres hexamezőidért.

**Morál és itatás:** Az itatás Eszme-akciónak minősül, végrehajtása ilyen sorrendben 4/4/4/4/5/5/5 vízbe kerül. A morálsáv bal szélső három mezője sorrendben -3/-2/-1 győzelmi pontot ér a játék végén.

**Az épületek költsége:** A második erőműért és a harmadik gyárért 1-1 arannyal kevesebbet kell fizetned. A második létfenntartó egység 1-gyel kevesebb uránba kerül.

**Egyéb:** Az időutazássávon megtett utolsó három lépés mindegyike 12 győzelmi pontot ér a játék végén. A játékosláblád bármely két, egymással vízszintesen szomszédos, üres épületmezőjére építhetsz szuperprojektet.



## A FEJLŐDÉS ÚTJA

**Exopáncél hexamezők:** A három alsó mező esetében dönthetsz úgy, hogy energiacella helyett 1 nyersanyaggal (*nem neutróniummal*) fizetsz az exopáncélok aktiválásáért.

**Morál és itatás:** A morálsávon megtett utolsó három lépésed mindegyike 3/5/7 győzelmi pontot ér a játék végén, de az itatás akció végrehajtása itt sorrendben 7/8/8 vízbe kerül. Az itatás akciót végrehajtó adminisztrátor nem marad éber.

**Az épületek költsége:** Az első erőmű 1-gyel több aranyba kerül. Az első létfenntartó egység 1-gyel több uránba kerül.

**Egyéb:** Ha tudóssal hajtod végre az erőművek, gyárak vagy laborok munkásakcióit, azok éberek maradnak. Eggyel több paradoxont kaphatsz, mielőtt azok anomáliát okoznának. Az időutazássávon megtett első három lépés sorrendben 1/2/4 győzelmi pontot ér a játék végén.



## A MEGVÁLTÁS ÚTJA

**Exopáncél hexamezők:** 1 nyersanyag (nem neutrónium) ellenében aktiválhatsz exopáncélt a két baloldali mezőn. 1 energiacella ellenében aktiválhatsz exopáncélt a két jobb oldali mezőn. A két középső mezőn ingyen aktiválhatsz exopáncélokot.

**Morál és itatás:** Egy lépéssel előrébb indulsz a morálsávon. A morálsávod -8-tól 4-ig terjed győzelmi pont tekintetében.

**Az épületek költsége:** A második erőmű 1-gyel kevesebb aranyba kerül. A harmadik labor 1 neutróniumba, 2 titánba és 2 vízbe kerül.

**Egyéb:** Az időutazássávon megtett utolsó 4 lépés sorrendben 12/14/16/20 győzelmi pontot ér a játék végén. Az anomáliákat a játékosláblád bármely üres épületmezőjére helyezheted.

## IMPRESSZUM

### SZERZŐK

**Dávid Turczi**

Péter Viktor (játéktervezés és fejlesztés)  
Ámann Richárd (játékfejlesztés és kreatív vezető)

### ILLUSZTRÁCIÓK

Farkas Villő (művészeti vezető, tervezőgrafikus)  
Fejes Laca (táblaillusztrációk, exopáncél látványtervek, kártyaillusztrációk)  
János Kiss (kártyaillusztrációk)  
Kiss Márton Gyula (kártyaillusztrációk)  
Szabados László (kártyaillusztrációk)  
Meszlényi Péter (vezető látványtervek)  
Dányi István (vezetők illusztrációja)  
Forgach Laszlo (3D-grafika)  
Inngraphic (Eszmék bázisainak látványterve)

### SZABÁLYKÖNYV

**Az eredeti angol szabálykönyvet írta:**

Péter Viktor és Turczi Dávid

**Az eredeti szabályt tördelte:**

Farkas Villő, Szakacs Juci, Radnóthy Anna

**Angol lektorálás:**

Lutz Pietschker, Lars Frauenrath,  
Fabien Allois, Jesús Sánchez López  
...és számos Kickstarter támogató

### JÁTÉKTESZTELŐK

Ámann Róbert, Bendarjevskiy Anton, Jesus Bracamonte, Csaba Péter, Csuka Péter, Farkas Benedek, Fazakas Róbert, Tom Francis, Gálos Géza, Gyürefi András, Hámori Balázs, Mark Harris, Hegedüs Csaba, Jóna Ádám, Kiss Gábor Zoltán, Kokavec Anna, Lenhardt Balázs, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Schöberl Frigyes, Daniel Somerville, Somogyi Péter, Szögyi Zalán, Tabajdi Sándor, Tóth-Szegő Dániel, Tuska Miklós, Illés Vágó Dániel, Vészi Kriszta, Vida Tamás, Vincze Mihály, Zöldi-Kovács Róbert ...és sokan mások Magyarországon és az Egyesült Királyságban.

Külön köszönet jár a **PnP Beta Test csoportnak** Slacken, kiemelve: Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum and Steven Scothens.

Köszönet a **Board Game Café** és az **Anduril Lángja Klub** közönségének, és a pioniroknak, akik Tabletopián tesztelték a prototípust és adtak kiváló visszajelzéseket.

**A jelenlegi változat további tesztelői:** Adrian & Sandie Whipp, Adrian Schmidt, David Carlton, Jacob Baran, Jeff Hartman, John Albertson, Mark Crouch, Michael Kindt Dalzen, Nick Shaw, Sara Tippet, Victor Uriarte.

Copyright, 2021, Mindclash Games és partnerei.

Minden jog a vonatkozó védjegytulajdonos birtokát képezi.

[www.mindclashgames.com](http://www.mindclashgames.com)

[info@mindclashgames.com](mailto:info@mindclashgames.com)

Az alkatrészek színe és anyaga eltérhet az illusztrációktól.

## AZ ANACHRONY CSAK AZ ELSŐ LÉPÉSED VOLT A JÖVŐ ÚTJÁN!

FEDEZD FEL A DISZTÓPIKUS UNIVERZUM ÚJ, LÉLEGZETELÁLLÍTÓ RÉSZLETEIT A VÉGÍTÉLET ÁRNYÉKÁBAN KIEGÉSZÍTŐVEL, VAGY ÉLD ÁT IGAZÁN AZ ÉLMÉNYT AZ EXOPÁNCÉL KÉSZLETTEL!



### A VÉGÍTÉLET ÁRNYÉKÁBAN

Nemcsak egy, hanem rögtön három, külön-külön is beépíthető kiegészítővel emelheted új szintre az Anachrony-élményt: **A Végítélet napjában** lehetőség nyílik manipulálni az időt, és akár elkerülni a becsapódást, **Az Új Föld hírnökeiben** fejlesztheted exopáncéljaidat, így feltérképezheted az Új Föld legveszélyesebb területeit, vagy ha még több munkásra van szükséged, **A Világtanács őrzői** kiegészítőben exosereged még tekintélyesebb és erősebb lesz, így nem állíthat eléd semmi sem akadályt, hogy sikeresen felkészülj a becsapódásra!



### EXOPÁNCÉL KÉSZLET

A 24 elképesztően részletgazdag minifigurával lesz igazán tökéletes az Anachrony hangulata! Nincs szükség többé a karton hexa-páncélokra – kényelmesen beillesztheted a munkásaid a saját Eszméd egyedi figuráiba, így nemcsak szép, de praktikus kiegészítője is az alapjátéknak.

### EGYEDÜL FEDEZNÉD FEL AZ ÚJ FÖLDET?

Az egyszemélyes Chronobot játékmódhoz szükséges alkatrészeket és játékszabályt megtalálod a [www.mindclashgames.com](http://www.mindclashgames.com) honlapon, ahonnan ingyenesen letöltheted és elkészítheted!



 **reflexshop**







Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859  
E-mail: [office@reflexshop.hu](mailto:office@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

# IKONOGRÁFIA

## Munkások

-  tudós
-  adminisztrátor
-  mérnök
-  zseni
-  bármely munkás
-  éber munkás
-  fáradt munkás
-  munkás elvesztése
-  visszahívás után a munkás éber marad
-  visszahívás során elveszik a munkás

## Erőforrások








-  titán
-  arany
-  urán
-  neutrónium
-  titán, arany vagy urán
-  víz
-  energiacella







## Épületek

















-  erőmű
-  gyár
-  létfenntartó egység
-  labor
-  bármely épület
-  szuperprojekt

## Akciók

-  bányászat
-  építkezés
-  toborzás
-  kutatás
-  víztisztítás
-  kereskedés
-  Világtanács
-  munkások itatása/  
kényszerítése
-  evakuálás

-  paradoxon
-  anomália
-  találmány
-  győzelmi pont
-  tetszőleges kockaoldal  
beállítása
-  kockadobás
-  becsapódás (az ikon  
becsapódás utáni tartós  
hatásokat jelez)
-  időutazás-jelölő léptetése

-  a morál növekszik
-  a morál csökken
-  egyszeri hatás
-  kezdőjátékos
-  figyelem (különleges szabály)
-  bármely

-  elköltés/elvesztés
-  exopáncél
-  behíváslapka visszaszerzése  
(időutazással)
-  behíváslapka visszaszerzése  
(időutazás nélkül)
-  a fókuszod beállítása
-  fordulón belüli játékfázis száma
-  cél
-  toborzási bónusz
-  tiltott hexamező
-  építkezési mezők
-  játékos (négy színben)
-  minden játékos
-  feltétel
-  tiltott
-  beváltás
-  csak exopáncéllal használható

 **reflexshop**

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



**MINDCLASH  
GAMES**

[www.mindclashgames.com](http://www.mindclashgames.com)