

Anachrony

1-4

15+

45-150

Правила игры

Компоненты

- 1 игровое поле
- 4 планшета игрока
- 80 жетонов работников:
 - 25 учёных (зелёные)
 - 25 инженеров (жёлтые)
 - 15 администраторов (синие)
 - 15 гениев (розовые)
- 24 жетона энергии
- 80 кубиков ресурсов:
 - 15 нейтроний (фиолетовый)
 - 20 золото (жёлтый)
 - 20 уран (зелёный)
 - 25 титан (серый)
- 66 жетонов ПО (30х 5 ПО, 35х 1 ПО и 1х -3 ПО)
- 30 капель воды:
 - 20х «1 вода» (светло-голубые)
 - 10х «5 воды» (тёмно-синие)

В редких случаях, когда в общем запасе заканчиваются капли воды, кубики ресурсов или жетоны работников, считается, что они недоступны, пока требуемая ценность не вернётся в запас тем или иным путём. Если такой ресурс или работник должен быть помещён на поле по требованию карт пополнения в начале нового раунда, просто оставьте его место пустым.

- 4 двусторонних поля Пути
- 24 (по 6 на игрока) шестиугольных жетона экзоскелетов
- 4 двусторонних карты-подсказки
- 8 (по 2 на игрока) карт лидеров
- 4 (по 1 на игрока) баннеров на пластиковой подставке с логотипом Пути
- 8 (по 2 на игрока) маркеров (маркер путешествий во времени и маркер морали)
- 32 (по 8 на игрока) жетона Пути
- 36 (по 9 на игрока) жетонов варпа (3х работника, 4х ресурса, 1х «2 воды», 1х заряженный экзоскелет)
- 60 тайлов строений:
 - 15 электростанций
 - 15 заводов
 - 15 систем жизнеобеспечения
 - 15 лабораторий
- 11 карт рекрутов
- 11 карт добычи
- 12 двусторонних тайлов оси времени
- 1 тайл катастрофы
- 18 тайлов суперпроектов

- 2 куба исследований
- 1 куб парадокса
- 1 двусторонний тайл действия эвакуации
- 12 тайлов аномалий
- 45 жетонов прорывов:
 - 15 треугольных
 - 15 круглых
 - 15 квадратных
- 15 тайлов разрушенной Столицы
- 9 тайлов «гекс недоступен»
- 8 карт достижений
- 16 карт стартовых наборов ценностей
- 1 таблица подсчёта
- 16 жетонов парадокса

Компоненты модуля «Судный день»

- 1 поле судного дня
- 10 карт экспериментов первого уровня
- 10 карт экспериментов второго уровня
- 1 карта достижения
- 2 куба траектории
- 1 жетон трека «спасение Земли»
- 1 жетон трека «печать судьбы»

Компоненты модуля «Хронобот»

- 1 поле хронобота
- 1 баннер хронобота
- 6 шестиугольных жетонов экзоскелетов
- 8 тайлов варпа хронобота
- 6 жетонов хронобота
- 1 куб хронобота

История грядущего

Мир изменился. В 26-ом веке Новая Земля медленно восстанавливается после Дня Очищения: дня, когда загадочный разрушительный взрыв потряс планету. Основная часть человечества была уничтожена, а большая часть поверхности Земли стала непригодной для жизни. Никто так и не понял, что послужило причиной взрыва. Единственное, что могли сделать выжившие, – это найти укрытие и переждать, пока осядет пыль.

Остатки человечества распределились на четыре радикально отличающиеся друг от друга идеологии, названные Путиями: мирный Путь Гармонии, живущий в одной из немногих оставшихся колыбелях природы, окружённый множественной флорой и фауной; суровый Путь Доминирования, постоянно бороздит океаны на своём огромном корабле, перестроенном в плавающую метрополию; коварный Путь Прогресса, смотрящий на Землю внизу со своего летающего города; и благочестивый Путь Спасения, живущий в огромных подземных залах и пещерах. Последователи четырёх Путей живут в хрупком мире, и в практически полной изоляции. Единственное место их встречи – это Столица, последний независимый город на Земле, управляемый международным органом управления: Всемирным Советом.

Через множество лет после катастрофы исследователи обнаружили огромный источник неизвестной субстанции в заброшенном после Дня Очищения эпицентре взрыва. Прочный и лёгкий нейтроний, как они его назвали, отлично зарекомендовал себя в качестве строительного материала. В честь 300-летия со дня Очищения Всемирный Совет заложил строительство пяти монументов, полностью сделанных из нейтрония, они должны олицетворять четыре Пути и Столицу Мира. На праздновании делегации четырёх Путей стали свидетелями самого жизнеутверждающего события со Дня Очищения.

В монументах открылись временные разломы, являя миру истинную силу непостижимого нейтрония: если воздействовать на него электричеством, он способен открывать «кротовые норы» через время. Связь с будущим подарила человечеству беспрецедентный рост и процветание, но она же привела и к мрачному открытию: Очищение было результатом появления самого первого временного разлома. Разрушительная энергия падения астероида была отправлена в прошлое, из-за высокого содержания нейтрониума в материи этого астероида. На текущий момент катастрофа уже маячит на горизонте, угрожая уничтожить уже не только прошлое, но ещё и будущее.

В вашем распоряжении мощности настоящего и будущего, каждый Путь должен сделать всё возможное, чтобы подготовиться к приближающейся катастрофе, а также, чтобы продвигать свою идеологию в качестве основной для будущей Земли.

Вы можете узнать больше об истории Anachrony и о Путиях на anachronyboardgame.com!

Подготовка к игре



1. Поместите **игровое поле** в центре стола. Если вы играете вдвоём или втроём, то используйте сторону с только двумя гексами для исследования, найма и строительства.
2. Поместите **2 куба исследований** на их места на игровом поле.
3. Поместите **тайл действия эвакуации** на соответствующее ему место стороной А (неповреждённой стороной) вверх.
4. Перемешайте отдельно друг от друга **11 карт рекрутов** и **11 карт добычи**. Поместите их 2 отдельными колодами рядом с полем.
5. Разделите здания на 4 стопки по их типу (электростанции, заводы, системы жизнеобеспечения и лаборатории) и перемешайте каждую из стопок отдельно. Сформируйте основные стопки зданий. Поместите их лицом вверх рядом с полем. Верхние здания основных стопок постоянно доступны для строительства в течение игры.
6. Разместите **аномалии** стопкой лицом вверх рядом с полем. Разместите **куб парадокса** и **жетоны парадокса** рядом с аномалиями.
7. Поместите все **ресурсы** в правом верхнем углу поля, а **воду** в левом верхнем. Разместите все **жетоны работников, энергии** и **прорывов** рядом с полем, с противоположной от зданий стороны поля. Работников лучше рассортировать по типу, а прорывы по форме, для облегчения поиска компонентов. Поместите **жетоны ПО** в пределах досягаемости.
8. Разместите **тайлы оси времени** в виде прямой линии слева направо под игровым полем. Это будет осью времени. Поместите **тайл катастрофы** между четвёртым и пятым тайлами оси времени.
9. Перемешайте все **суперпроекты** и случайным образом поместите по одному над каждым тайлом оси времени. Первый (самый левый) проект должен лежать лицом вверх, а остальные рубашкой вверх. Не кладите суперпроект над тайлом катастрофы. Верните остальные суперпроекты в коробку.
10. Поместите по одному **жетону Пути** под первым тайлом оси времени. Это будут **маркеры фокуса**.
11. Верните карту достижения «завершённые эксперименты» в коробку (она используется только с модулем «Судный День»), а затем случайным образом выберите **5 карт достижений** и положите их лицом вверх над игровым полем.

Подготовка игроков



12. Каждый игрок выбирает для игры Путь и получает соответствующий **планшет**. Игроки могут выбрать, какую из сторон (А или В) использовать, все игроки должны использовать одинаковую сторону планшета. Выдайте игрокам компоненты, соответствующие цвету их Пути: **6 экзоскелетов, 9 жетонов варпа, 10 жетонов Пути, а также по маркеру морали и маркеру путешествий во времени**.
13. Каждый игрок размещает своё **поле Пути** перед собой выбранной стороной вверх. На этих полях указаны требования для эвакуации, которые важны при использовании игроком действия эвакуации.
14. Выдайте всем игрокам их **начальные ресурсы, воду, жетоны энергии** и всё, что указано на выбранной ими стороне поля Пути. Путь Прогресса получает свой начальный жетон прорыва случайным образом (бросьте 2 куба исследований, чтобы выбрать). Поместите начальных работников в столбец активных работников (если не указано иного) и поместите маркеры морали и путешествий во времени на их стартовые позиции (они выделены).
15. Каждый игрок должен выбрать одну из двух **карт лидера**, доступных для их Пути. Поместите карту лидера на специально отведённое для неё место на поле Пути.
16. Выдайте каждому игроку **баннер** соответствующего цвета. Игрок, который последним ощущал эффект дежавю, становится первым игроком: поместите его баннер на определённое место рядом со слотами места действия Всемирного Совета. Наконец, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки получают 0/1/1/2 воды.

Краткий обзор игры

В *Anachrony* вы играете за лидера одного из идеологических Путей Новой Земли: Гармония, Доминирование, Прогресс или Спасение.

Ваши основные цели – подготовиться к приближающемуся падению астероида, защитить будущее ваших людей и превзойти остальные три Пути в гонке за получением контроля над будущим Земли.

Игра состоит из 7 раундов, называемых Эрами. После четвёртой Эры происходит катастрофа, это меняет правила игры в последующих Эрах и включает таймер обратного отсчёта конца игры.

Anachrony концентрируется вокруг трёх игровых концептов: подзарядка и использование экзоскелетов, выполнение действий рабочими, и использование путешествий во времени.



Экзоскелеты: В начале каждой Эры каждый игрок может принять решение подзарядить до 6 экзоскелетов. Зарядка оплачивается жетонами энергии. Количество у вас заряженных экзоскелетов определяет, сколько действий вы сможете совершить на основном игровом поле (экзоскелеты защищают ваших работников, так как те выходят из защищённой столицы вашего Пути во внешний мир).



Выполнение действий рабочими: Фаза поочередного выполнения действий является центральной частью каждой Эры. Игроки могут отправить работников на выполнение заданий самих по себе (на планшет игрока) или в экзоскелете (на основное поле). Обычно работники, использованные для выполнения действий, становятся уставшими.



Путешествия во времени: Благодаря разрывам во времени человечество может использовать путешествия во времени, чтобы ускорить свой прогресс: в начале каждой Эры, в фазу варпов игроки могут запросить различные ценности из будущего, такие запросы отмечаются размещением жетонов варпа на оси времени. Позже вам самим в будущем предстоит выполнить эти запросы и отправить требуемое в прошлое, чтобы закрыть временную петлю. Отправка производится при помощи электростанций, которые усиливают временные разрывы и фокусируют их на необходимой Эре в прошлом. Чем позже эти петли будут закрыты, тем больше временных парадоксов они вызовут, и тем больше вероятность появления временных аномалий.

Игра заканчивается финальным подсчётом ПО, который происходит после разрушения Столицы Мира из-за падения астероида. Существует множество путей зарабатывания ПО. Самые важные из них: строительство зданий и суперпроектов, совершение научных прорывов, использование путешествий во времени, достижение высокой морали и эвакуация людей из разрушающейся Столицы Мира.

Игра состоит из нескольких Эр

Каждая Эра состоит из следующих фаз:

1. **Фаза подготовки** – откройте суперпроект, находящийся над следующим тайлом оси времени, сдвиньте тайлы зданий, пополните зону добычи и биржу труда, доступными в этой Эре ресурсами и работниками.
2. **Фаза парадокса** – игроки, чью жетоны варпа лежат на оси времени, должны бросить кубы для проверки появления парадоксов. Пропустите эту фазу в первой Эре.
3. **Фаза подзарядки** – игроки могут зарядить свои экзоскелеты, которые позволяют их работникам выполнять действия на основном игровом поле.
4. **Фаза варпа** – игроки могут разместить жетоны варпа на текущем тайле оси времени, чтобы получить помощь из будущего.
5. **Фаза действий** – игроки выполняют действия или на основном поле, или на личных планшетах до тех пор, пока все не спасуют.
6. **Фаза очистки** – верните работников и экзоскелеты с мест действий, проверьте не произошёл ли катаклизм и не закончилась ли игра, переместите маркеры Фокуса на тайл новой Эры.

1. Фаза подготовки

Откройте суперпроект: Переверните лицом вверх тайл суперпроекта, находящийся над следующим тайлом оси времени (справа от текущего тайла оси времени).

Сдвиньте тайлы зданий: Возьмите верхнее здание с каждой основной стопки зданий и поместите его справа от неё, сформировав дополнительную стопку. Если в дополнительной стопке уже есть здание, просто положите снимаемый тайл поверх него.

Верхнее здание каждой из стопок доступно для постройки в фазе действий.

Определите доступных работников: Сбросьте оставшихся работников с биржи труда. Возьмите верхнюю карту из колоды рекрутов и поместите четырёх работников, изображённых на ней, на соответствующие им места на бирже труда, рядом с местом действия найма работников. Работники одного типа складываются стопкой.

Определите доступные ресурсы: Сбросьте оставшиеся в зоне добычи ресурсы. Возьмите верхнюю карту из колоды добычи и поместите 5 ресурсов, изображённых на ней, на соответствующие места в зоне добычи ресурсов. Наконец, положите уран, золото и титан на соответствующие места справа от слотов действия добычи ресурсов.

Внимание: После падения метеорита, игнорируйте самый верхний ресурс на карте добычи, а вместо него всегда кладите на его место нейтроний.

2. Фаза парадокса

Заметка: Фаза парадокса отыгрывается начиная со второй Эры.

Бросок куба парадокса

Начиная с самого левого, проверьте все тайлы оси времени с хотя бы 1 жетоном варпа на нём. Для каждого тайла, игрок(и) с наибольшим количеством жетонов варпа на нём должен(жны) 1 раз бросить куб парадокса и получить выпавшее количество жетонов парадокса (0, 1 или 2). Если наблюдается ничья в определении лидера по жетонам варпа на тайле, то куб бросают все игроки, участвующие в ничье. Сначала определите для каждого игрока, сколько раз он должен бросить куб парадокса, и только потом начинайте бросать в порядке очерёдности хода.



Аномалии

Аномалии – это странные и опасные разрывы в ткани времени, которые закрывают собой слоты зданий, но не считаются зданиями. Каждая аномалия, которая у вас есть, в конце игры принесёт -3 ПО.

Игрок, получающий третий жетон парадокса (по любой причине) незамедлительно получает аномалию. Когда это случается, он:

- Прекращает бросать куб парадокса (если у него ещё остались броски).
- Возвращает все свои жетоны парадокса в запас (даже если у него их больше 3 в этот момент).
- Может (не обязан) забрать любой из своих жетонов варпа с оси времени в личный запас.
- Берёт тайл аномалии из стопки и помещает его на своём планшете на самый левый свободный слот для здания (игрок может выбрать, в каком ряду размещать аномалию в случае ничьи между рядами).

Каждая аномалия на планшете игрока в конце игры принесёт -3 ПО.

Заметка: В начале партии игроки могут договориться не бросать куб парадокса, а просто каждый раз получать по 1 жетону парадокса, когда они должны бросать куб.

Заметка: Если на планшете нет свободных слотов, игрок должен положить аномалию поверх любого из своих зданий. Это здание не доступно, пока аномалия не будет уничтожена.

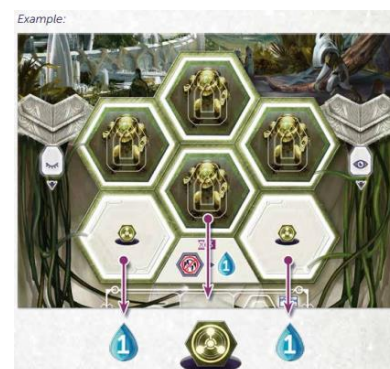
Заметка: Некоторые способности в игре могут увеличить лимит жетонов парадокса.

Фаза подзарядки

В этой фазе игроки могут зарядить свои экзоскелеты, которые помогут работникам выживать вне убежища Пути и совершать действия на основном поле.

В порядке очереди, начиная с первого игрока, каждый игрок:

1. Кладёт до 6 своих экзоскелетов на шестиугольные слоты на своём планшете (1 экзоскелет на 1 слот), тратит 1 жетон энергии за каждый из тех, который размещённый на одном из трёх нижних слотов.
2. Получает 1 воду за каждый незанятый слот.



Заметка: Чтобы ускорить игру, игроки могут одновременно заряжать свои экзоскелеты, а не в порядке очереди.

Заметка: После падения метеорита 2 из 3 верхних шестиугольных слота станут недоступными. На них нельзя помещать экзоскелеты в фазу зарядки, и за них вы не получаете воду.

Фаза варпа

Благодаря нейтрониуму, принесённому на землю метеоритом, стали возможны путешествия во времени. Таким образом, в каждое Эре игроки могут решить, что они получили что-то из будущего. Решение – это всё, что от них требуется, желаемое сразу появляется. Но это не происходит бесплатно. Несколько Эр спустя, в свой ход игрок сможет выполнить этот запрос предков, и отправить требуемое в прошлое, иначе он рискует получить множество дыр в пространственно-временном континууме.

Каждый игрок в тайне от других прячет в руке **0-2 жетона варпа** (также спрячьте оставшиеся жетоны варпа, для поддержания секретности). Когда все будут готовы, вскройте свои жетоны и положите их в специальные слоты на текущем тайле оси времени (порядок вскрытия не важен). В порядке очерёдности хода каждый игрок получает то, что он запросил. Каждый жетон варпа позже может быть возвращён игроку и заново использован.



1. Запросы на товары из варпов выполняются из банка.
2. Каждый работник требует оплаты в 1 воду, чтобы пройти через варп (отправка людей через время по-настоящему странная вещь), если у вас нет воды для этого, то такой жетон варпа не может быть использован. Вы можете оплатить это перемещение водой так же перемещённой из будущего одновременно с этим работником. Работники из будущего помещаются в столбец активных работников на планшете игрока.
3. Экзоскелеты из будущего помещаются сразу на планшет игрока на один из свободных слотов, даже поверх тайла «гекс недоступен». Экзоскелеты перемещаются сразу заряженными.

Фаза действий

Это основная фаза игры. Она отыгрывается раундами, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок может совершить любое количество **свободных действий**, а затем сделать одно из следующего:

1. **Поместить одного работника** на свободное место действия на своём планшете (обычно на здания, суперпроекты или аномалии) и совершить это действие.
2. **Поместить одного работника в экзоскелете** на свободное место действия на игровом поле и совершить это действие.
3. **Спасовать**, т.е. больше не размещать работников в этой Эре.

Когда все игроки спасуют, перейдите к фазе очистки.


Важно: Свободные действия

Каждое свободное действие может быть совершено 1 раз за Эру, в течение любого из ходов игрока. Когда совершите такое действие, закройте слот свободного действия жетоном Пути в качестве напоминания, что оно уже использовано. Использование свободного действия не завершает хода игрока, в этот же ход он может совершить обычное действие или спасовать. Если у игрока закончились жетоны Пути, то в текущую Эру он более не может совершать свободных действий.

Свободные действия обычно представлены на зданиях и суперпроектах, но так же встречаются в качестве способностей лидеров.

Фаза очистки

A) Верните работников

Верните всех работников с экзоскелетов и с планшета игрока. Если действие было помечено , поместите работника в **столбец активных работников** (справа от слотов для экзоскелетов); в противном случае, поместите его в **столбец уставших работников** (слева от слотов для экзоскелетов).

Наконец, все игроки получают назад все свои жетоны Пути, что означает, что в следующей Эре им будут снова доступны их места свободных действий.

B) Проверьте, не произошла ли катастрофа

Если за текущим тайлом оси времени следует тайл катастрофы, то происходит падение метеорита. Что делать в таком случае, описано в отдельном разделе этих правил. После отыгрыша катастрофы, продолжайте фазу очистки.

Заметка: в базовой игре катастрофа всегда происходит после 4 Эры.

C) Проверьте, не закончилась ли игра

Если произошло что-то из следующего, то игра немедленно заканчивается. Перейдите к разделам «Правила окончания игры» и «Финальный подсчёт».

- a. Инфраструктура Столицы разрушена: все тайлы разрушенной Столицы лежат стороной «место действия недоступно» вверх.
- b. Закончилась 7-я Эра.

D) Следующая эра

Верните все пустые экзоскелеты с игрового поля и поместите их в личный запас каждого игрока (НЕ на слоты на планшетах игроков, экзоскелеты нужно будет зарядить, чтобы поместить их на планшет). Если есть экзоскелеты, оставшиеся неиспользованными, на планшете игрока, тоже верните их в личные запасы игроков.

Важно: После катастрофы, если экзоскелет забирается с тайла разрушенной Столицы, переверните этот гекс стороной «место действия не доступно» вверх.

Передвиньте маркеры фокуса игроков **на новый текущий тайл оси времени**. Каждая Эра начинается с этого выставления фокуса. Новым первым игроком будет тот, кто совершил действие Всемирного Совета с соответствующей наградой. Если это место действия свободно, то первый игрок не меняется.

Действия

Работники и места действий

В Anachrony есть 4 типа работников: инженеры, учёные, администраторы и гении. Работники размещаются на планшете на места для работников или на основном поле (в экзоскелете) с целью совершения действия. Некоторые из этих типов работников имеют преимущества при одних видах работ, но не могут выполнять другие.

Гении – это такие работники, которых можно применять как работников любого типа для активации действий.

Важно: Гении НЕ могут быть использованы вместо других работников, когда вы получаете работников через варп или когда разыгрываете действие, которое «не может оплачиваться гениями».

Есть 3 вида мест действий в игре:

- 1. Места для одного экзоскелета:** На игровом поле есть шестиугольные слоты, на которые можно помещать работников в экзоскелетах. Такое место становится недоступным до конца Эры, после того, как на него поместили работника в экзоскелете. Несколько слотов одного действия не обязаны быть активированы в каком-либо определённом порядке.
- 2. Места для нескольких экзоскелетов:** Места действия для нескольких экзоскелетов в основном действуют так же, как и обычные места действий, но с одним изменением: они всегда доступны для действия, даже если там уже стоит работник (в экзоскелете).
- 3. Места для работников:** На планшете игрока (на зданиях, суперпроектах и аномалиях) места действий могут быть использованы только единожды за Эру. Работникам не требуются экзоскелеты, чтобы работать на таких местах.



У некоторых мест действий могут быть различного рода особенности:

- Наличие ограничений по работникам – только работники изображённых типов (или гении) могут быть размещены на них.
- Получение различных бонусов, если работник определённого типа (или гений) был размещён на нём.
- Наличие стоимости активации (вода или ресурс) – это требование должно быть удовлетворено, чтобы вы могли поместить работника на это место.
- Оставить работника активным – работники с этих мест действий помещаются в столбец активных работников на планшете игрока в фазу очистки.

Более подробно места действий рассмотрены ниже.

Действия основного игрового поля

Действия Столицы: строительство, найм и исследование. После катастрофы, места действия Столицы будут накрыты тайлами разрушенной Столицы, с улучшенными особенностями мест действия, но к которым всё ещё применяются обычные ограничения и бонусы. Только действия Столицы могут быть скопированы при помощи действий Всемирного Совета (смотри далее).

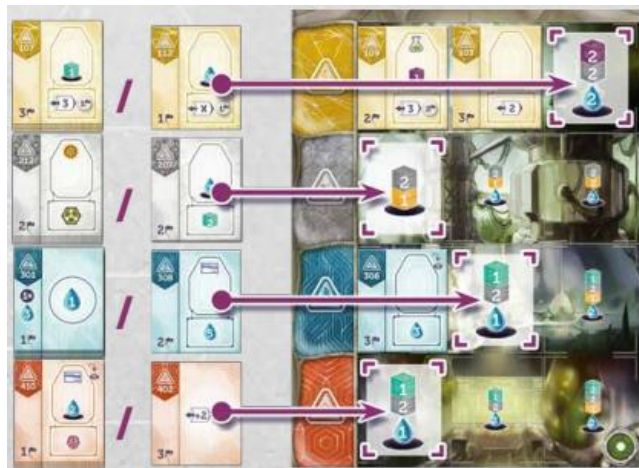
Каждое действие Столицы имеет 3 слотами для размещения экзоскелетов:

1. Верхний слот – без модификаторов.
2. Средний слот – требуется заплатить 1 воду для активации.
3. Нижний слот – требуется заплатить 2 воды для активации (доступно только при игре вчетвером).

Строительство

Базовая часть действия: выберите 1 из 2 доступных опций:

1. Выберите **здание** из одной из 8 доступных стопок зданий (основных или дополнительных), поместите его на самый левый свободный слот для зданий в соответствующем ряду на планшете, и **оплатите стоимость размещения, указанную на этом слоте**.
 - Если нет свободных мест для зданий какого-либо типа, то вы не можете строить здания этого типа.
 - Если здание было взято из основной стопки тайлов здание, то здание, находящееся под ним, становится доступным для постройки.
 - Если здание было взято из дополнительной стопки, и под ним есть ещё одно здание, то оно становится доступным для постройки (снова).
2. Построить **суперпроект** с тайла оси времени, **на который установлен ваш фокус**. Обычно это тайл текущей эры, но фокус может быть смещён при путешествии во времени. Поместите суперпроект на 2 доступных самых левых слота для зданий, смежных по горизонтали (в случае ничьи при определении рядов, вы можете сами решить, в какой ряд положить суперпроект). **Проигнорируйте стоимость постройки, изображённую на этих 2 слотах, а вместо этого оплатите стоимость постройки, обозначенную на тайле суперпроекта** (в том числе и жетонами прорыва). Если в стоимости суперпроекта указан работник, то его вы можете взять как из столбца активных работников, так и из столбца уставших.



Специфика работников

- Действие не может быть активировано администратором.
- Если оно активировано инженером, то стоимость постройки уменьшается на 1 титан.

Найм

Базовая часть действия: Выберите одного из работников с биржи труда и добавьте его в столбец активных работников на своём планшете. Также вы получаете бонус в зависимости от типа выбранного работника:

- Учёный – 2 воды.
- Инженер – 1 жетон энергии.
- Администратор – 1 ПО.
- Гений – любой из трёх вариантов выше.

Специфика работников

- Действие не может быть активировано учёным.
- Если оно активировано инженером, то вы не можете нанять гения.

Исследование

Базовая часть действия: Установите один из кубов исследования (форма или рисунок) нужной вам стороной, а второй куб бросьте. Возьмите **жетон прорыва** с формой и рисунком, соответствующими значениям на кубах. «?» на кубе означает, что вы можете выбрать рисунок по желанию. **Вы не можете установить куб с рисунками стороной «?» вверх перед броском куба.**



Заметка: в редком случае, когда требуемые жетоны закончились, просто перебросьте один из кубов по своему выбору, чтобы определить новый жетон.

Специфика работников

- Действие может быть активировано только учёным.

Всемирный Совет

Вы можете **выбрать действие Столицы** (строительство, найм или исследование), **у которого не осталось доступных слотов для экзоскелетов** и выполнить базовую часть соответствующего действия.

Ограничение по работникам и бонусы скопированного действия Столицы применяются к работнику, активировавшему действие Всемирного Совета, а особенности мест действий (стоимость активации в воде или бонус с тайла разрушенной Столицы) – нет.

Заметка: Чтобы стать первым игроком, вы можете поместить работника на левое место действия Всемирного Совета, даже если на всех местах действия Столицы ещё есть доступные слоты. В этом случае вы станете первым игроком, но не сможете скопировать действие.

Специфика работников

- Ограничения по работникам и бонус здесь такие же, как и на скопированном действии.

Во Всемирном Совете есть 2 доступных слота действий:

1. На левом вы должны заплатить 2 воды и стать первым игроком (замените баннер первого игрока на соответствующем месте слева от этого слота на свой).
2. На правом вы должны заплатить 1 воду.

Важно: После катастрофы стандартные действия Столицы всё ещё могут быть скопированы действием Всемирного Совета как обычно. Действие может быть скопировано, если каждый из его слотов занят работником или на нём лежит жетон «место действия недоступно».

Добыть ресурсы

Возьмите 1 ресурс по своему выбору из зоны добычи.

Специфика работников

- Если действие активировано инженером, он остаётся активным.

У добычи ресурсов есть 3 доступных слота:

1. Верхний слот – получить дополнительно 1 уран.
2. Средний слот – получить дополнительно 1 золото.
3. Нижний слот – получить дополнительно 1 титан.

Очистить воду

Взять 3 воды из банка.

Специфика работников

- Если действие активировано учёным, возьмите дополнительно 1 воды.

Очистка воды – это место действия, на котором может лежать несколько экзоскелетов, а значит его можно выполнять, даже если слот уже занят.

Торговля с кочевниками

Вы можете выбрать одно из следующего:

- Обменять 3 воды на 1 жетон энергии, или наоборот.
- Обменять 1 жетон энергии на 1 нейтроний, или наоборот.
- Обменять 1 нейтроний на 2 титана, урана или золота (можно смешивать), или наоборот.
- Обменять 2 титана, урана или золота (можно смешивать) на 3 воды, или наоборот.

Специфика работников

- Если действие активировано администратором, вы можете совершить это действие дважды (одино после другого).

Торговля с кочевниками – это место действия, на котором может лежать несколько экзоскелетов, а значит его можно выполнять, даже если слот уже занят.

Эвакуация

Это место действия станет доступным только после катастрофы. Каждый игрок может его выполнить лишь раз за игру, **только если он удовлетворяет требования эвакуации, описанные на его поле Пути.**

Поместите ваш жетон Пути на самый верхний свободный пронумерованный слот слева от этого места действия и получите ПО в размере, указанном на вашем поле Пути под требованиями эвакуации. Если вы размещаете свой жетон Пути на слот с «-3 ПО», то вы получаете за эвакуацию на 3 ПО меньше (минимум 0 ПО).

На поле Пути также изображён набор ценностей, за которые вы можете получить дополнительные ПО, и размер этих ПО. Вы получаете дополнительные ПО за количество наборов, которые у вас есть на момент совершения действия эвакуации. После подсчёта, вы сохраняете эти наборы.

Специфика работников

- Действие эвакуации может быть активировано работником любого типа.

Эвакуация – это место действия, на котором может лежать несколько экзоскелетов, а значит его можно выполнять, даже если слот уже занят.

Действия планшета игрока

Все места действий на планшете – это либо места действий для работников, либо места свободных действий – экзоскелеты не нужны для их активации.

Снабжение

Место действия снабжения находится на планшете игрока между столбцами активных и уставших работников. Потратьте столько воды, сколько указано под вашим текущим значением морали (маркер морали на треке морали (1)), после чего **переместите всех работников из столбца уставших работников в столбец активных (2)** (они доступны для использования в последующих раундах текущей Эры). Наконец, **продвиньтесь на 1 шаг на треке морали (3)** (направо). Если вы уже находитесь на самой правой ячейке трека морали, то вместо продвижения по нему, получите ПО в размере, указанном справа от трека морали.



Специфика работников

- Если это действие активировано администратором, он остаётся активным.

Принуждение

Место действия принуждения находится на планшете игрока между столбцами активных и уставших работников. **Принуждение** – это свободное действие, оно не требует работников для активации. Поместите один из ваших жетонов Пути на слот (1), затем **переместите всех работников из столбца уставших работников в столбец активных (2)** (они доступны для использования в последующих раундах текущей Эры). Наконец, **опуститесь на 1 шаг на треке морали (3)** (налево). Если вы уже находитесь на самой левой ячейке трека морали, то вместо понижения морали вы должны потерять 1 работника по своему выбору (может быть выбран только из незанятых работников).



Здания электростанций: путешествия во времени и фокус

Электростанции дают возможность временными разломами путём подачи на них энергии. Игроки могут активировать электростанцию, чтобы **навести фокус разлома на один из тайлов оси времени в прошлом. Только в прошлом.** После смещения фокуса вернуть его на текущий тайл оси времени в текущую Эру невозможно. У каждой электростанции есть уровень мощности, выраженный в игре термином **радиус действия**. Когда вы активируете электростанцию, вы можете произвести следующие действия в указанном порядке:

1. Переместите ваш **маркер фокуса** на любой тайл оси времени **в прошлом** в пределах радиуса действия этой станции (отмеряется от текущего тайла оси времени). Также вы можете решить не перемещать маркер фокуса, а оставить его на том же тайле оси времени, где он и был, если он находится в пределах радиуса действия используемой электростанции. Если вы оставляете фокус на текущем тайле оси времени, то считается, что вы повторно выставили фокус на то же место.
2. **Опционально** вы можете **отправить в прошлое один из ваших заказов**. Выберите **один** из ваших жетонов варпа на тайле оси времени, на котором находится фокус разлома, и потратьте требуемые ресурсы/воду/работников/экзоскелеты. После чего **заберите** в личный запас **жетон варпа**, соответствующий потраченным ценностям.

Заметка: Это означает, что заказ был отправлен назад, и «технически» это те же ценности, которые вы получали в прошлом, как будто за бесплатно.

Важно: Работников надо отсылать из столбца активных работников, а экзоскелеты заряженными (с одного из слотов на планшете игрока).

3. Если вы выполнили **и первый, и второй шаг, то передвиньте свой маркер путешествий во времени на 1 шаг вправо на своём планшете**. Каждый шаг по треку путешествий во времени принесёт ПО в конце игры, этот трек показывает прогресс вашего Пути в использовании технологии перемещения во времени.

Важно: Если жетон варпа убирается с тайла оси времени каким-либо другим путём (использованием свойств зданий или из-за аномалии), это не приводит к перемещению маркера путешествий во времени.

Заметка: Суперпроекты предыдущих Эр могут быть построены действием строительства, если они в фокусе.



Аномалии

Слот для здания может быть занят **аномалией**. В качестве действия игрок может поместить работника на аномалию и потратить 2 титана/урана/золота (можно смешивать) + 2 воды или 1 неутроний + 2 воды, чтобы запечатать её. Немедленно удалите аномалию и работника, удалявшего её (верните их на их стартовые места). На планшете могут появиться зазоры между зданиями, в них позднее могут быть помещены здания или суперпроекты.

Специфика работников

- Работник, помещаемый на это место, будет возвращён в банк, как и аномалия.

Другие действия зданий и суперпроектов

После того как суперпроект был размещён на планшете, его действие становится доступным для его владельца. Возможности и бонусы, которые они могут принести попадают в 4 категории:

1. **Действия работников** работают как и обычные места действий для работников. Некоторые места могут иметь ограничения по работникам или особые бонусы, или иметь стоимость активации. Некоторые могут оставить работников активными.
2. **Свободные действия** могут быть совершены 1 раз за Эру каждое в течение любого хода игрока в фазу действий. После использования, накройте его жетоном Пути, чтобы помнить, что в эту Эру оно уже недоступно.
3. **Пассивные возможности** дают преимущества в течение всей игры или как-то влияют на финальный подсчёт ПО.
4. **Одноразовые возможности** выполняются 1 раз, в момент постройки суперпроекта.

В приложении есть детальный разбор зданий и суперпроектов.

Катастрофа

В конце четвёртой Эры в Землю врзается метеорит, что приводит к катаклизму, который уничтожит Столицу. У игроков есть всего пара ходов, чтобы доделать то, что они хотели и попытаться спасти хотя бы часть своих людей, чтобы повлиять на будущее человечества.

Эвакуация

Переверните тайл действия эвакуации стороной В вверх. Теперь игрокам доступно это действие. В игре в 2/3/4 игрока поместите жетон «-3 ПО» на второй/третий/четвёртый слот сверху на треке эвакуации.

Тайлы действий разрушенной Столицы

После катаклизма инфраструктура Столицы начинает разрушаться. Из-за это количество действий, которое могут совершить игроки в Столице до конца игры будет строго ограниченным.

Разделите тайлы действий разрушенной Столицы по их типу на 3 стопки. Выберите 2/2/3 гекса случайным образом из каждой стопки (2/3/4 игрока) и поместите их на места действий Столицы доступной стороной вверх.

Тайлы разрушенной Столицы предоставляют усиленные версии обычных действий Столицы (ограничения по работникам всё ещё в силе). В дополнение к обычному выполнению действий Столицы, игрок получает бонус, изображённый на тайле. В приложении вы сможете найти описание всех таких тайлов.

При возвращении рабочих в фазу очистки переверните тайл разрушенной Столицы стороной «действие недоступно» вверх, если с него был убран экзоскелет.

Напоминание: После того, как будет перевернут последний тайл разрушенной Столицы вместе с текущей Эрой закончится и вся игра.

Важно: Действия Всемирного Совета могут быть использованы, чтобы скопировать базовую часть действия Столицы (не получая бонуса с тайла разрушенной Столицы), если на интересующем месте действия нет ни одного свободного слота.

«Гекс недоступен»

Хоть ваше убежище более или менее подготовлено к катастрофе, но частичные разрушения неизбежны. **Закройте 2 из 3 шестиугольных слотов для экзоскелетов в верхнем ряду** на каждом планшете игрока при помощи тайлов «гекс недоступен». Игроки более не могут заряжать экзоскелеты на этих слотах, а так же они не получают воду за эти слоты. Но они могут помещать туда уже заряженные экзоскелеты из будущего или по свойствам зданий/суперпроектов/Путей.

Нейтроний

Катастрофа приводит к увеличению нейтрония на Земле. В Эрах после катастрофы игнорируйте верхний ресурс на карте добычи, а вместо него всегда помещайте нейтроний на верхний слот в зоне добычи.

Конец игры

Игра заканчивается в конце Эры, когда был перевёрнут последний тайл разрушенной Столицы, или после седьмой Эры, в зависимости от того, что наступит раньше.

Распутать континуум

В этот момент игроки должны исправить все проблемы, которые у них есть с осью времени. Они должны выполнить все незакрытые заказы, чтобы убрать жетоны варпа с оси времени. Работников всё ещё требуется отсылать из столбца активных работников, а экзоскелеты должны быть заряжены и располагаться на планшете игрока в зоне подзарядки. Это разрешение проблем не считается путешествием во времени, так как игроки не использовали для этого действия электростанции, а значит игроки не получают за это ПО и маркер путешествий во времени не продвигается.

За каждый жетон варпа, который игроки не смогут вернуть, они получают по -2 ПО.

Достижения в конце игры

Посмотрите на 5 карт достижений над игровым полем. Для каждой карты определяется игрок, чьё достижение в данной категории самое большое, он получает 3 ПО. В случае ничьи, все игроки вовлечённые в ничью получают ПО в полном объёме.

Финальный подсчёт

Подсчитайте количество ПО со зданий, аномалий, суперпроектов, путешествий во времени, трека морали, жетонов ПО, штрафов с оси времени и бонусов за достижения, используя таблицу подсчёта из коробки. Каждый жетон прорыва приносит 1 ПО. В дополнение, набор из 3 жетонов прорывов разной формы (треугольник, круг и квадрат) приносит ещё 2 ПО / за сет.

Путь с наибольшим количеством ПО становится во главе Всемирного Совета и, таким образом, побеждает в игре. В случае ничьи лидерство определяется по оставшейся воде, а затем и по общему количеству оставшихся ресурсов. Если всё ещё продолжается ничья, то участники ничьи делят победу и будут соправителями в Совете.

Часто забываемые правила

- Гениев можно использовать вместо работников любого типа при активации действий, но их нельзя потратить (сбросить) как любой тип работника или отправить в прошлое, чтобы удалить жетон варпа.
- Когда выполнение действия требует потратить работника (обычно для строительства суперпроекта), этот работник может быть взят как из столбца активных работников, так и неактивных, но НЕ из уже использованных для активации действий работников.
- При возвращении в прошлое, чтобы жетона варпа с работником может быть использован только активный работник.
- Жетоны варпа с текущего тайла оси времени не могут быть возвращены посредством действия электростанции, даже если фокус находится на текущем тайле оси времени, но они могут быть возвращены способностями некоторых зданий, аномалий и суперпроектов.

Модуль «Судный день»

Играя в данный модуль, игроки по-настоящему держат в своих руках судьбу человечества. Проводя различные эксперименты они могут проактивно влиять на цепочку событий, ведущих к катастрофе, они могут даже полностью предотвратить её. Как бы то ни было, не все Пути поддерживают точку зрения, что Земля должна быть спасена от второго катаклизма – некоторые считают, что катаклизм - это возможность привести свой Путь к управлению Землёй раз и навсегда.

Эксперименты и трек судного дня

Карты экспериментов – это основное дополнение к базовой игре, они символизируют усилия Путей повлиять на течение времени и на последствия катастрофы. Каждая карта эксперимента содержит требования, стоимость и награду в ПО. Пока она находится в фокусе, её можно выполнить при помощи нового действия эксперимента на игровом поле. Каждый эксперимент приносит ПО игроку, выполнившему его; а также возможность подвинуться по треку судного дня в соответствии с интересами Пути: или попытаться спасти Землю за счёт предотвращения катастрофы, или позволить катастрофе случиться, запечатав возможность исправления судьбы планеты. В зависимости от перемещения по треку судного дня, Пути могут получать дополнительные ПО со своих экспериментов. В результате даже время наступления катастрофы может сместиться.

Изменения в подготовке к игре

1. Поместите **тайл катастрофы** между 5 и 6 тайлами оси времени (а не между 4 и 5, как в базе).
2. После того, как вы разместили ось времени, поместите **1 случайную карту эксперимента 1 уровня** лицом вверх под первым тайлом оси времени, и лицом вниз карты экспериментов 1 уровня под остальными тайлами оси времени. Верните неиспользованные карты экспериментов 1 уровня назад в коробку, не смотря на них. На старте игры над первым тайлом оси времени должен находиться открытый суперпроект, а под ним открытый эксперимент 1 уровня, а все остальные эксперименты и суперпроекты должны быть закрыты.
3. Поместите **поле судного дня** рядом с основным полем. Считайте его частью основного поля. Положите кубы траектории на их слоты на этом поле, а также жетоны трека «Спасение Земли» и «Печать судьбы» на их стартовые позиции на треке судного дня.
4. Перемешайте все **карты экспериментов 2 уровня** и поместите колоду рубашкой вверх рядом с полем судного дня.
5. Перед выбором 5 карт достижений, добавьте карту «Наибольшее количество завершённых экспериментов» в колоду.



Изменения в 1. Фаза подготовки

После переворачивания суперпроекта над следующим тайлом оси времени, так же переверните и карту эксперимента 1 уровня под ним. Затем поместите верхнюю карту эксперимента 2 уровня из колоды под каждый тайл оси времени, под которым нет карты эксперимента.

Новое действие - эксперимент

Модуль «Судный день» вводит в игру новое действие основного поля: эксперимент.

Когда вы совершаете действие эксперимента, вы можете получить карту эксперимента, если:

- Она для вас в **фокусе**.
- Вы можете **удовлетворить требования карты эксперимента**.
- Вы можете **выплатить стоимость карты эксперимента**.

Если вы смогли получить карту эксперимента, то:

1. **Заберите её** с общей игровой зоны и положите рядом со своим планшетом.
2. **Получите жетоны ПО в количестве**, указанном на карте (2 или 3), и, возможно, дополнительные ПО в зависимости от вашего положения на треке судного дня.
3. Если вы играете за Путь Гармонии или Путь Доминирования, вы **можете подвинуть жетон «Спасение Земли» на 1 шаг вверх** на треке судного дня.
4. Если вы играете за Путь Спасения или Путь Прогресса, вы **можете подвинуть жетон «Печать судьбы» на 1 шаг вниз** на треке судного дня.

Специфика работников

- Действие эксперимента может быть активировано работником любого типа.

Эксперимент – это место действия, на котором может лежать несколько экзоскелетов, а значит его можно выполнять, даже если слот уже занят.

Трек судного дня

Каждый раз, когда игрок успешно проводил эксперимент, он может подвинуть или жетон «Спасение Земли» вверх, или «Печать судьбы» на треке, направление зависит от его Пути. После этого перемещения, **если рядом с ячейкой трека судного дня есть изображение жетона ПО и оно соответствует вашему Пути** (смотри на символы Пути в четырёх углах), то вы получаете дополнительные ПО. **Только игрок, который передвигал маркер трека, может получить ПО.** Пути Гармонии и Спасения получают больше ПО за последние две ячейки в любом направлении, а Пути Доминирования и Прогресса соответственно меньше.

Важно: Игроки не могут совершать перемещение маркеров по треку судного дня, после того как:

- Произошла катастрофа.
- Один из маркеров достиг конца трека судного дня.

Даже если произошло любое из описанного выше, вы всё ещё можете проводить эксперименты, чтобы получать ПО.

Изменения в 6. Фаза очистки

В) Проверьте, не произошла ли катастрофа

Перед отыгрышем возможной катастрофы, **бросьте 2 куба траектории**, а затем подсчитайте количество значков «+» и «-» с:

- кубов траектории.
- трека траектории, с ячеек напротив которых находятся маркеры на треке судного дня.

В зависимости от результата может произойти следующее:

1. **Если больше значков «+»**, переместите тайл катастрофы на 1 место вправо по оси времени, если возможно. Катастрофа произойдёт на 1 Эру позже.
2. **Если больше значков «-»**, переместите тайл катастрофы на 1 место влево по оси времени, катастрофа произойдёт на 1 Эру раньше. Если это действие заставляет вас сдвинуть тайл катастрофы левее текущего тайла оси времени, то не делайте ничего.
3. **Если количество значков равно**, тайл катастрофы остаётся на месте.

Важно: Если маркер «Печать судьбы» находится на самой нижней ячейке трека судного дня в момент проверки статуса катастрофы, не бросайте кубы траектории, а вместо этого поместите тайл катастрофы сразу за текущим тайлом оси времени (независимо от его позиции) и отыграйте катастрофу.

Важно: Если маркер «Спасение Земли» находится на самой высокой ячейке трека судного дня в момент проверки статуса катастрофы, то считается, что урон катастрофа предотвращена и игра заканчивается, перейдите к финальному подсчёту ПО.

В игре, где Земля спасена и катастрофы не произошло, не требуется эвакуации – постарайтесь подстроить свою стратегию под различные возможные исходы.

Оptionальное правило – запланированные эксперименты

Эти опциональные правила разработаны для тех, кто уже хорошо разобрался в модуле «Судный день», и предпочитает планировать свои действия экспериментов наперёд.

- Поместите карты экспериментов 2 уровня рядом с полем судного дня лицом вверх (а не рубашкой). Две верхние карты должны всегда быть видимыми всем.
- Как только игрок получает карту эксперимента, незамедлительно замените её верхней картой эксперимента 2 уровня из колоды. Поступайте так, пока колода не закончится.
- В фазе подготовки не помещайте карты экспериментов 2 уровня под тайлы оси времени.

Модуль для соло игры «Хронобот»

Изменения в подготовке к игре

Хронобот – это соло-вариант игры Anchrony, который сочетается только с базовой игрой.

Сделайте подготовку к игре на 2 игроков, где вторым игроком будет хронобот. Используйте следующие изменения:

1. Хронобот получает 6 экзоскелетов и 8 жетонов варпа. Он не получает стартовых ресурсов и работников.
2. Оставьте все карты достижений в коробке.
3. Поместите поле хронобота рядом с игровым полем, поместите 6 жетонов хронобота на специально отведённые для них места.
4. Хронобот будет первым игроком в первой Эре. Поместите его баннер на слот первого игрока.
5. Игрок может решить, какую сторону планшета он будет использовать: А или В.



2. Фаза парадокса

Хронобот бросает кубы парадокса за все тайлы последним. Если хронобот получает аномалию, уберите один из его жетонов варпа с тайла оси времени, на котором его жетонов большинство (в случае ничьи, уберите самый старый жетон). Если хронобот должен получить аномалию, когда у него уже есть 3 аномалии, то он не получает аномалии и не убирает жетон варпа.

3. Фаза подзарядки

В Эрах до катастрофы хронобот всегда заряжает 6 экзоскелетов, а после катастрофы только 4. Хронобот не получает и не может тратить жетоны энергии. Заряженные экзоскелеты лежат один поверх другого в правом верхнем шестиугольном слоте.

4. Фаза варпа

Варп отыгрывается по очерёдности хода игроков. Игрок выбирает 0-2 жетона варпа для заказа, как и обычно. За хронобота игрок должен бросить куб парадокса и поместить столько случайных жетонов варпа хронобота на тайл оси времени, сколько выпало на кубе. Хронобот ничего не получает за использование варпа.

5. Фаза действий

В ход хронобота бросьте куб хронобота. **Выполните действие изображённое над или под жетоном хронобота с тем же значением, что и выпало на кубе, затем продвиньте жетон в указанном направлении.** Если на какой-то позиции оказывается 3 жетона, то переместите в указанном направлении жетон с наибольшим значением. Если хронобот не может ничего сделать, то всё равно продвиньте жетон и возьмите 2 воды и 1 ПО вместо выполнения действия.

Основные правила для действий хронобота:

- Хронобот **не использует работников** для выполнения действий на игровом поле, только пустые экзоскелеты.
- **Он никогда не оплачивает стоимость действия** и игнорирует всё, нарисованное на местах действий или тайлах разрушенной Столицы. Он всегда занимает самый верхний свободный слот на действиях Столицы.
- Если не осталось свободных слотов на действиях Столицы, которое должен выполнить хронобот, **он отправляется на место действия Всемирного Совета вместо этого**, всегда совершая действие с получением права быть первым игроком, если это возможно.
- **Если действие не может быть совершено, он получает 2 воды и 1 ПО вместо выполнения действия.**

Строительство

Каждое действие строительства хронобота соотнесено с определённым типом здания (или суперпроекта). Когда он использует действие строительства, он всегда выбирает здание, приносящее наибольшее количество ПО. Если здания одинаковы по ПО, то хронобот забирает здание из дополнительной стопки. Если у него уже есть 3 здания выброшенного типа, он не берёт ничего (но всё ещё помещает экзоскелет, чтобы заблокировать слот действия, и получает 2 воды и 1 ПО).

Когда бот строит суперпроект, он забирает проект с наибольшим количеством ПО (или старейший в случае ничьи). Если действие «построить суперпроект» выпало до катастрофы, бот получает 1 ПО вместо постройки и не размещает экзоскелет. Если действие выпало, а у хронобота уже есть 2 суперпроекта, то он не строит новый, он помещает экзоскелет, чтобы заблокировать слот действия, и получает 2 воды и 1 ПО.

Найм

Когда выпадает действие найма, хронобот забирает работника того типа, которого у него ещё нет, следуя приоритету, указанному ниже. Он не получает бонусов за найм. Если требуемого работника нет, он берёт следующего по приоритетности.



Когда у него оказывается по одному работнику каждого типа, бот сбрасывает одного из них и получает 5 ПО.

Исследование

Когда выполняете действие исследования, просто бросьте куб исследования формы и возьмите любой жетон выпавшей формы.

Сбор ресурсов

Когда бот выпадает действие сбора ресурсов, он забирает ресурс того типа, которого у него ещё нет, следуя приоритету, указанному ниже. Если требуемого ресурса нет, он берёт следующий по приоритетности.



Когда у него оказывается по одному ресурсу каждого типа, бот сбрасывает один из них и получает 5 ПО.

Путешествие во времени

Каждый раз, когда выпадает действие «путешествие во времени», уберите случайный жетон варпа с тайла оси времени, где жетонов бота большинство (со старейшего тайла времени в случае ничьи), и продвиньте маркер путешествий во времени на 1 шаг вперёд на соответствующем треке. Хронобот не использует экзоскелета при выполнении этого действия.

Снабжение/Найм

Если выпало действие «снабжение/найм», хронобот тратит воду в соответствии с его позицией на треке морали, а затем продвигается по треку морали направо. Если у него недостаточно воды, он выполняет действие найма вместо действия снабжения.

Устранить аномалию

Если выпало действие «устранить аномалию», то экзоскелет не используется. Хронобот сбрасывает 2 ресурса (в приоритете последовательности: титан > золото > уран > нейтроний) и 2 вода, после чего удаляет 1 тайл аномалии. Если у бота не хватает воды/ресурсов или нет аномалий, он получает 2 воды и 1 ПО, вместо выполнения этого действия.

Эвакуация

Хронобот никогда не совершает действия эвакуации.

Конец раунда

Если хронобот использовал свой последний экзоскелет, он совершает действие путешествия во времени в свой следующий ход, а затем пасует. Если первым спасовал игрок, то фаза действий заканчивается незамедлительно, даже если у хронобота ещё остались экзоскелеты.

6. Фаза очистки

Верните все экзоскелеты вместе с экзоскелетами игрока. Если эта фаза отыгрывается в Эру после катастрофы, то тайлы разрушенной Столицы переворачиваются по обычным правилам.

Конец игры

В конце игры в подсчёте не участвуют карты достижений. Хронобот не тратит ПО за свои оставшиеся на оси времени жетоны варпа. Бот также получает по 1 ПО за каждый жетон прорыва, и дополнительно 2 ПО за каждый сет жетонов разной формы.

Заметка: Опциональное увеличение сложности хронобота

Новичок: Играйте по обычным правилам хронобота, но когда хронобот не совершает действия, он получает только 2 воды, а не 2 воды + 1 ПО.

Норма: Играйте по обычным правилам хронобота.

Эксперт: Играйте по обычным правилам хронобота, но не используйте способностей своего лидера.

Опциональны правила

Вариант игры – Альтернативная ось времени

После выкладывания оси времени, переверните каждый тайл оси времени его красной стороной вверх. На этой стороне на слотах для жетонов варпа имеются штрафы (выделены красным) и бонусы.

Когда играете с этой опцией, **игроки следуют обычному порядку хода**, когда открывают и размещают свои жетоны варпа на тайле оси времени. Когда настает черёд игрока вскрыть свои жетоны, он **помещает их по очереди на первые свободные слоты в порядке, указанном стрелочками**. Если он выбрал 2 жетона для размещения, то он в праве выбрать, какой из 2 жетонов положить первым. Если жетон помещается на слот с бонусом/штрафом, игрок **немедленно получает бонус/штраф**.

Вам могут встретиться следующие бонусы:

- Повысить мораль на 1
- Получить 1 ПО
- Получить ценности с жетона варпа дважды
- Удалить 1 жетон парадокса

Также вам могут встретиться следующие штрафы:

- Потерять 1 мораль
- Получить 1 жетон парадокса

Заметка: Относительно бонуса двойного получения ценностей – игрок должен будет вернуть в прошлое по прежнему 1 набор ценностей.

Вариант игры – Драфт карт стартового набора ценностей

Используя эту опцию, игроки могут добавить больше вариативности стартового набора ценностей для каждого Пути.

Во время подготовки, **вместо выдачи базовых наборов ценностей**, изображённых на поле Пути, выдайте каждому игроку:

- 2 учёных (активных)
- 1 инженера (активного)
- 2 жетона энергии
- 2 воды

Затем выдайте каждому игроку требуемое количество карт стартового набора ценностей:

- По 8 при игре вдвоём
- По 5 при игре втроём
- По 4 при игре вчетвером

После этого каждый игрок выбирает 1 карту, кладёт её перед собой, а остальные отдаёт игроку справа. Продолжайте, **пока каждый игрок не выберет по 4 карты**. Верните оставшиеся карты в коробку. Каждый игрок получает все наборы ценностей, изображённые на их картах.

Наконец, каждый игрок подсчитывает сумму чисел, написанных внизу карт наборов. **Игрок с самой маленькой суммой будет первым игроком** в первой Эре. В случае ничьи, первым игроком станет тот, у кого карта с наименьшим числом.

Вариант игры – Драфт карт достижений

С этой опцией игроки будут иметь больше контроля над достижениями.

Вместо случайного выбора 5 карт достижений:

- Выдайте по 4 карты каждому игроку при игре вдвоём, после чего каждый игрок выбирает по 2 и вскрывает их.
- Выдайте по 2 карты каждому игроку при игре втроём или вчетвером, после чего каждый игрок выбирает по 1 и вскрывает её.

Наконец, **случайно выберите одну из нерозданных карт** (2 при игре втроём) и добавьте её к выбранным 4. Теперь у вас есть 5 карт достижений.

Приложение

Здания

В конце игры каждое здание приносит игроку количество ПО, написанное в левом нижнем углу его тайла.

Сокращения:

- В – вода
- У – уран
- З – золото
- Т – титан
- Н – нейтроний
- ПО – победные очки
- х – любое количество

Электростанции:

101: Любой работник: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 1.

102-103: Любой работник: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 2.

104: Учёный: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 2.

105-106: Любой работник: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 3.

107: Любой работник, потратить 1 У: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 3. Получить 1 ПО.

108: Учёный (оставить активным): Установить фокус тайл оси времени в радиусе 2.

109: Учёный, потратить 1 Н: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 3. Получить 2 ПО.

110: Любой работник, потратить 1 В: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 4.

111: Любой работник: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 3. Когда строите это здание, можете сразу забрать один из своих жетонов варпа с **любого** тайла оси времени (без получения ПО).

112: Любой работник, потратить х В: Установить фокус тайл оси времени в радиусе х. Получить 1 ПО.

113: Любой работник, потратить х Т/У/З: Установить фокус тайл оси времени в радиусе х. Получить х ПО. Вы можете использовать лаборатории 401 и/или 402, чтобы увеличить радиус, но вы всё равно получаете х ПО.

114: Учёный, потратить 1 В: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 3. Затем установить фокус в том же радиусе ещё раз.

115: Любой работник, потратить 1 З: Установить фокус тайл оси времени в радиусе 3. Получить 1 ПО.

Заводы:

201: Любой работник (остаётся активным): Получить 2 Т.

202: Любой работник, потратить 1 В: Получить 3 Т.

203: Любой работник (остаётся активным), потратить 1 В: Получить 1 Т/У/З.

204: Любой работник (остаётся активным): Получить 1 З.

205: Любой работник, потратить 1 В: Получить 2 З.

- 206: Любой работник (остаётся активным): Получить 1 У.
- 207: Любой работник, потратить 1 В: Получить 2 У.
- 208: Любой работник, потратить 1 З + 1 В: Получить 1 Н + 1 ПО.
- 209: Любой работник, потратить 1 У + 1 В: Получить 1 Н + 1 ПО.
- 210: Инженер, потратить 3 В: Получить 3 Т/У/З или 1 Н.
- 211: Инженер (остаётся активным), потратить 1 Т: Получить 1 жетон энергии.
- 212: Инженер: Получить 1 жетон энергии.
- 213: Инженер, потратить 2 Т/У/З: Получить 2 жетона энергии.
- 214: Инженер, потратить 3 В: Получить 2 жетона энергии.
- 215: Свободное действие: Поменять 1 В на 1 Т/У/З.

Системы жизнеобеспечения:

- 301-302: Свободное действие: Получить 1 В. Когда строите это здание, незамедлительно получите 3 В.
- 303-304: Свободное действие: Получить 2 В.
- 305-306: Любой работник (остаётся активным): Получить 3 В.
- 307-308: Администратор: Получить 5 В.
- 309: Любой работник, потратьте 1 Н: Получить 8 В.
- 310: Любой работник (умирает при использовании): Получить 7 В.
- 311-312: Пассивное: Действие снабжения стоит половину В с округлением вверх. Свойства зданий 311 и 312 можно совмещать.
- 313: Любой работник (остаётся активным), потратьте 1 У: Получите 6 В + 1 ПО.
- 314: Любой работник (остаётся активным), потратьте 1 З: Получите 6 В + 1 ПО.
- 315: Когда строите это здание, незамедлительно получите 8 В.

Лаборатории:

- 401: Пассивное: Радиус действия ваших электростанций увеличивается на 1.
- 402: Пассивное: Радиус действия ваших электростанций увеличивается на 2.
- 403: Любой работник (остаётся активным), потратьте 1 жетон энергии: Получите 1 заряженный экзоскелет.
- 404: Учёный: Верните 1 жетон парадокса с вашего планшета в общий запас.
- 405: Пассивное: Вам требуется на 1 жетон парадокса больше, чтобы получить аномалию.
- 406: Пассивное: Каждая ваша аномалия приносит 2 дополнительных ПО (полностью сокращая их штраф по ПО).
- 407: Учёный: Верните один из ваших жетонов варпа с оси времени (без получения ПО за это).
- 408: Любой работник (администратор остаётся активным): Переместите всех ваших работников из столбца уставших работников, в столбец активных.

409: Администратор (остаётся активным), потратьте 2 В: Получите активного учёного или инженера.

410: Администратор (остаётся активным), потратьте 2 В: Получите активного гения.

411: Пассивное: Когда выполняете действие исследования, вы можете потратить 1 В, чтобы выставить второй куб на нужную вам сторону, а не бросать его.

412: Любой работник, потратьте 1 Т/У/З: Получите 2 ПО.

413: Любой работник: Получите 1 В + 1 ПО.

414: Свободное действие: Получите 2 ПО и жетон парадокса.

415: Учёный (умирает при использовании): Получите 2 В + 2 ПО.

Суперпроекты

У каждого суперпроекта есть требования **по ценностям и по жетонам прорывов**, которые изображены в правой части тайла. Стоимость в работниках может быть выплачена как уставшими, так и активными работниками.

В конце игры каждый суперпроект приносит ПО в размере, указанном в левой верхней части тайла.

Anti-Gravity Field: Пассивное: Уменьшает общую стоимость используемого вами действия строительства на 1 Т/У/З (по вашему выбору).

Archive of the Eras: Пассивное: Каждый шаг по треку путешествий во времени приносит на 1 ПО больше в конце игры.

Cloning Vat: Любой работник: Получите работника того же типа, которым активировали это действие, поместите его в столбец уставших работников.

Continuum Stabilizer: Незамедлительно при постройке: Верните до 3 жетонов варпа с до 3 тайлов оси времени. Не продвигайтесь по треку путешествий во времени.

Dark Matter Converter: Свободное действие, потеряйте 1 работника (активного или уставшего): Получите 1 гения (активного), 1 Н или 1 жетон энергии.

Exocrawler: Свободное действие: Вы можете поместить одного из своих активных работников в заряженном экзоскелете на место действия на игровом поле, и совершить это действие.

Заметка: С этим суперпроектом вы сможете совершить 2 действия в один ход, одно из которых обязательно будет действием на основном поля.

Grand Reservoir: Пассивное: Итоговая стоимость активации действия в В уменьшается на 1 в каждом раунде действий. **He** применяется для торговых операций.

Neutronium Research Center: Незамедлительно при постройке: Вы можете 2 раза совершить базовую часть действия исследования (не используя рабочих).

Outback Conditioner: Любой работник, потратьте 2 В: Вы можете совершить базовую часть действия найма, исследования или строительства.

Заметка: Ограничения на работников и бонусы соответствующих действий всё ещё применяются. Например, вы всё ещё получаете скидку в 1 Т, когда строите при помощи инженера, и вы не можете совершать исследования администратором.

Particle Collider: Свободное действие: Обменяйте любые 2 Т/У/З на 1 Н или 1 Н на любые 2 Т/У/З.

Quantum Chameleon: Гений: Выберите и совершите действие с любого здания или суперпроекта, построенного любым из игроков. Стоимость активации действия должна быть выплачена в соответствии с выбранным действием, а правила, выбранного действия применяются к вашему работнику. Не занимает слот скопированного действия, может копировать уже занятое действие.

Rescue Pods: Пассивное: Ваше базовое требование для эвакуации считается выполненным, независимо от прогресса его выполнения.

Заметка: После постройки этого суперпроекта, вы сразу получаете право совершать действие эвакуации (если оно доступно). Когда вы его выполняете, вы получаете за него ПО, как будто вы выполнили базовые требования эвакуации.

Synthetic Endorphins: Пассивное: Вы не подсчитываете отрицательные ПО за мораль в конце игры. Вы не теряете работника, когда используете действие принуждения, находясь на самой левой ячейке трека морали.

Tectonic Drill: Пассивное: Когда вы совершаете действие сбора ресурсов, вы можете взять дополнительный 1 Т/У/З из общего запаса.

Temporal Tourism: Свободное действие: Установить фокус на тайл оси времени в радиусе 3.

The Ultimate Plan: Пассивное: Каждый суперпроект, который вы построите (в том числе и этот), принесёт вам дополнительные 3 ПО в конце игры.

Uranium Cores: Свободное действие: Получите заряженный экзоскелет.

Welfare Society: Администратор, потратьте 1 В: Продвиньтесь на 1 шаг вправо по треку морали.

Способности лидеров

Patriarch Haulani: Свободное действие: Он может поместить одного из своих активных работников на слот для работника на его планшете, и совершить там действие.

Matriarch Zaida: Пассивное: В фазу возвращения работников, она может заплатить 2 В, чтобы нанять работника по своему выбору с биржи труда, если они там остались. Она не получает бонуса за найм рекрута, конкретного типа.

Captain Wolfe: Пассивное: В фазу подзарядки он может обменять 2 В на 1 жетон энергии или 1 жетон энергии на 2 воды любое количество раз.

Treasure Hunter Samira: Пассивное: В фазу очистки она может забрать 1 из ресурсов (Т/У/З), оставшихся в зоне добычи, а после этого может заплатить 2 В, чтобы забрать ещё один.

Patron Valerian: Свободное действие: Когда он размещает заряженный экзоскелет в фазе действий, он может сделать это без работника внутри костюма. При выполнении действия считайте, что внутри сидит учёный. Свободное действие активирует возможность использовать пустой экзоскелет (не используя работника), а не даёт дополнительное действие пустым экзоскелетом.

Librarian Cornella: Пассивное: Когда совершает действие исследования, она может потратить 1 В, чтобы выставить нужной стороной и второй куб эксперимента, вместо того, чтобы бросать его.

Shepherd Caratacus: Свободное действие: Выберите одно: получить 2 В и жетон парадокса ИЛИ заплатить 2 В и вернуть жетон парадокса в общий запас.

High Sunwalker Amena: Пассивное: Когда отыгрывается катастрофа, не закрывайте её слоты для экзоскелетов на планшете тайлами «гекс недоступен».

Карты достижений



Игрок с **большим количеством работников** получает 3 ПО.



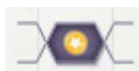
Игрок с **большим количеством воды** получает 3 ПО.



Игрок с **большим количеством жетонов прорыва** получает 3 ПО.



Игрок с **наибольшим количеством занятых слотов для зданий** (суперпроекты и аномалии тоже считаются) получает 3 ПО.



Игрок с **наивысшей моралью (наиболее правый на треке морали)** получает 3 ПО.



Игрок с **наибольшей суммой радиусов путешествий во времени** получает 3 ПО.

Заметка: Лаборатории #401 и #402, а также суперпроект Temporal Tourism тоже учитываются в этой сумме. Электростанции с радиусом x считаются электростанциями с радиусом 1.



Игрок с **большим количеством суперпроектов** получает 3 ПО.



Игрок с **большим количеством путешествий во времени** получает 3 ПО.



Игрок с **наибольшим количеством завершённых экспериментов** получает 3 ПО. Эта карта используется только вместе с модулем «Судный день».

Тайлы разрушенной Столицы

Строительство



Уменьшает итоговую стоимость строительства на 1 Т/У/З (по вашему выбору).



Уменьшает итоговую стоимость строительства на 1 Н.



Если вы строите здание (не суперпроект) в первом/втором/третьем слоте для зданий на планшете, то получить 1/2/3 ПО.



Если вы строите суперпроект (не здание), то получаете дополнительные 2 ПО.



Вы можете совершить ещё одно действие строительства.

Найм



Вы получаете бонус за найм рекрута дважды. Если вы наняли гения, то во второй раз можете выбрать другой бонус.



Вы получаете заряженный экзоскелет.



Получите 1 морали.



После найма переместите всех ваших работников из столбца уставших работников в столбец активных.



Вы можете совершить ещё одно действие найма.

Исследование



Вы можете поставить нужной стороной и второй куб исследования.



Получите 2 ПО.



После использования действия исследования, вы можете совершить действие постройки. Таким образом вы можете построить только суперпроект. Если вы активировали это действие гением, то можете считать его инженером при совершении действия строительства.



Вы можете вернуть до 2 жетонов парадокса в общий запас.



Вы можете совершить ещё одно действие исследования.

Требования при эвакуации

У Путей есть по 2 требования для эвакуации, первое открывает действие эвакуации для вас, второе позволяет набрать дополнительные ПО при выполнении действия эвакуации.

- **Базовое требование** показывает, что игрок должен иметь, чтобы ему было разрешено совершить действие эвакуации, и сколько ПО он за это получит (независимо от дополнительной награды).
- **Дополнительное требование** показано в виде соответствия некоего набора ценностей и количества ПО за этот набор. Игрок получает указанное количество ПО столько раз, сколько у него есть указанных наборов на момент эвакуации.

Путь Гармонии

Welfare and Prosperity

Базовое: Иметь 3 системы жизнеобеспечения, получить 3 ПО.

Дополнительное: Получить по 3 ПО за каждую пару гения + 3 в наличие. Уставшие и занятые гении тоже считаются.

Nature's Resurgence

Базовое: Иметь хотя бы 6 занятых слотов для зданий (суперпроекты и аномалии тоже учитываются), получить 2 ПО.

Дополнительное: Получить по 3 ПО за каждую пару здания + администратора в наличие. Уставшие и занятые администраторы тоже считаются.

Путь Доминирования

Industrial Revolution

Базовое: Иметь 3 завода, получить 5 ПО.

Дополнительное: Получить по 2 ПО за каждую пару инженера + Т в наличие. Уставшие и занятые инженеры тоже считаются.

The Power of Unity

Базовое: Иметь максимум морали, получить 3 ПО.

Дополнительное: Получить по 1 ПО за каждого работника в наличие. Уставшие и занятые работники тоже считаются.

Путь Прогресса

Technological Superiority

Базовое: Иметь 3 лаборатории, получить 5 ПО.

Дополнительное: Получить по 2 ПО за каждую пару учёный + жетон прорыва в наличие. Уставшие и занятые учёные тоже считаются.

The Apex of Humanity

Базовое: Иметь 8 В, получить 3 ПО.

Дополнительное: Получите по 4 ПО за каждый суперпроект в наличие.

Путь Спасения

Overwhelming Power

Базовое: Иметь 3 электростанции, получить 3 ПО.

Дополнительное: Получить по 3 ПО за каждый Н в наличие.

Masters of Time

Базовое: Иметь 2 аномалии, получить 6 ПО.

Дополнительное: Получить по 2 ПО за каждую пару неиспользованного жетона варпа + У. Неиспользованные, это те жетоны, которые лежат не на оси времени.

Карты экспериментов

Эксперименты 1 уровня (приносят 2 ПО)

Карты экспериментов используются только с модулем «Судный день». Они могут быть получены при использовании действия эксперимента, когда карта эксперимента в фокусе. Каждый эксперимент содержит требование, которое надо удовлетворить, и стоимость, которую надо выплатить, чтобы получить его карту.

AI Research

Требование: Иметь жетон прорыва со значком «технологии».

Стоимость: Потратьте 1 Т/У/З.

Examine Temporal Distortion

Требование: Иметь жетон прорыва со значком «путешествие во времени».

Стоимость: Потратьте 1 Т/У/З.

Hydro Plant Upgrades

Требование: Иметь электростанцию и систему жизнеобеспечения.

Стоимость: Потратьте 2 В.

Interstellar Missile System

Требование: Иметь жетон прорыва со значком «война».

Стоимость: Потратьте 1 Т/У/З.

Life Support Improvements

Требование: Иметь жетон прорыва со значком «общество».

Стоимость: Потратьте 1 Т/У/З.

Quantum Mechanics

Требование: Иметь лабораторию и завод.

Стоимость: Потратьте 2 В.

Resistant Genotype

Требование: Иметь жетон прорыва со значком «генетика».

Стоимость: Потратьте 1 Т/У/З.

Reverse Water-Gas shift

Требование: Иметь лабораторию и систему жизнеобеспечения.

Стоимость: Потратьте 2 В.

Technological Singularity

Требование: Иметь электростанцию и завод.

Стоимость: Потратьте 2 В.

Timeline Protection Doctrine

Требование: Иметь 6 неиспользованных жетонов варпа.

Стоимость: Получите жетон парадокса.

Эксперименты 2 уровня (приносят 3 ПО)

Alien Studies

Требование: Иметь 3 жетона прорыва (любых).

Стоимость: Потратьте 1 жетон прорыва (любой).

Augmented Time Rifts

Требование: Иметь 8 ПО с трека путешествий во времени (4 успешных путешествия во времени).

Стоимость: Потратьте 1 У и 2 В.

Austerity Measures

Требование: Иметь неотрицательную мораль.

Стоимость: Потратьте 1 мораль.

Caste System

Требование: Иметь по 1 работнику каждого и 4 типов (дополнительные гении не могут считаться за других работников).

Стоимость: Потеряйте 1 работника (любого), потратьте 2 В.

Colony Coordination Protocol

Требование: Иметь 5 зданий.

Стоимость: Потеряйте администратора (может быть уставшим).

Fortunate Accident

Требование: Иметь суперпроект.

Стоимость: Потеряйте 1 гения (может быть уставшим).

Hive Mind

Требование: Иметь 8 работников.

Стоимость: Потратьте 1 З и 2 В.

Irrigation Systems

Требование: Иметь 10 В.

Стоимость: Потратьте 4 В.

Outback Mapping

Требование: Иметь 3 заряженных экзоскелета (на планшете).

Стоимость: Потратьте 1 жетон энергии.

Pocket Universe

Требование: Иметь аномалию.

Стоимость: Получите 2 жетона парадокса.

Ассиметричные планшеты игроков – Сторона «В»

Сторона А всех планшетов игроков одинакова, а вот стороны В немного отличаются для Путей, чтобы лучше раскрыть их сильные и слабые стороны. При подготовке к игре игроки могут решить, будут ли они все играть на стороне А или В.

Ниже приведены различия между сторонами А и Б для всех Путей.

Путь Гармонии

Слоты для экзоскелетов: На 2 из 3 нижних слотах вы можете заплатить 3 В вместо 1 жетона энергии для подзарядки экзоскелета. В конце фазы подзарядки вы получаете 2 В за каждый незанятый слот для экзоскелета. После катастрофы, средний нижний слот также уничтожен.

Мораль и поддержка: Вы начинаете на 1 шаг ниже по треку морали. Ваш трек градуирован от -4 – до 8 ПО. Когда вы выполняете действие снабжения и у вас максимальная мораль, вы получаете 3 ПО, вместо 2.

Стоимость строительства: Первые лаборатория и система жизнеобеспечения стоят на 1 В дороже.

Другое: Когда вы должны получить аномалию, вы можете решить потерять 1 здание вместо этого. Верните его под низ основной стопки зданий его типа. Не возвращайте жетон варпа с оси времени. Если на здании был работник, то отложите здание до фазы очистки. В фазу очистки верните работника по правилам, затем сбросьте здание.

Путь Доминирования

Слоты для экзоскелетов: В конце фазы подзарядки вы не получаете В за неиспользованные слоты для экзоскелетов.

Мораль и поддержка: Снабжение – это свободное действие, которое стоит 4/4/4/4/5/5/5 В соответственно. 3 самые левые ячейки на треке морали приносят -3/-2/-1 ПО соответственно.

Стоимость строительства: Второй слот для электростанции и третий слот для завода стоят на 1 З меньше. Второй слот для системы жизнеобеспечения стоит на 1 У меньше.

Другое: 3 самые правые ячейки на треке путешествий во времени приносят по 12 ПО.

Путь Прогресса

Слоты для экзоскелетов: На нижних трёх слотах вы можете заплатить 1 Т/У/З вместо жетона энергии для подзарядки экзоскелета.

Мораль и поддержка: 3 самые правые ячейки на треке морали приносят 3/5/7 ПО, но действие снабжения на этих ячейках стоит 7/8/8 В соответственно. Даже если для активации этого действия использован администратор, он не остаётся активным.

Стоимость строительства: Первый слот для электростанции стоит на 1 З больше. Первый слот для системы жизнеобеспечения стоит на 1 У больше.

Другое: Когда вы используете учёного для активации действий на ваших электростанциях, заводах и в лабораториях, они остаются активными. Вам требуется на 1 жетон парадокса больше, чтобы получить аномалию. Первые 3 ячейки на треке путешествий во времени приносят 1/2/4 ПО.

Путь Спасения

Слоты для экзоскелетов: Подзарядка стоит 1 Т/У/З на двух левых слотах. Подзарядка стоит 1 жетон энергии на двух правых слотах. Подзарядка бесплатна на двух центральных слотах.

Мораль и поддержка: Вы начинаете на 1 шаг выше по треку морали. Ваш трек морали градуирован от -8 – до 4 ПО.

Стоимость строительства: Второй слот для электростанции стоит на 1 З дешевле. Третий слот для лаборатории стоит 1 Н + 2 Т + 2 В.

Другое: Самые правые 4 ячейки на треке путешествий во времени приносят 12/14/16/20 ПО. Вы можете помещать аномалии на любые свободные слоты для зданий на вашем планшете (а не на самый левый свободный).

Значки в игре

