

ANACHRONY



MODULY PIONÝŘI NOVÉ ZEMĚ A STRÁŽCI RADY **PRAVIDLA**



SEZNAM HERNÍCH KOMPONENT

PIONÝŘI NOVÉ ZEMĚ



4x 6 Figurek exoskeletů



1x Deska výprav



18x Karta výprav
(5+ 🗡️)



18x Karta výprav
(10+ 🗡️)



4x Deska vylepšeného
exoskeletu



1x Přehledová karta výprav



1x Kostka výprav



1x Karta závěrečného bonusu

STRÁŽCI RADY



6x Figurka strážců



1x Karta závěrečného bonusu



1x Deska strážců

POZNÁMKA: Figurky

Sada Exosuit Commander obsahuje 30 detailních figurek exoskeletů (6 pro každou z Cest a 6 pro strážce), kterými můžete nahradit šestiúhelníkové žetony obsažené v základní hře. Budete se tak moci ještě více ponořit do fantastické atmosféry světa Anachrony.

Každý exoskelet je opatřen štěrbinou, do níž je možné zasunout žeton pracovníka, který se chystá vykonat některou z akcí na herním plánu.

Exoskelety strážců jsou navrženy pro modul Strážci Rady. Můžete je však také použít ve variantě hry pro jednoho hráče, Chronobot nebo jako alternativní sadu exoskeletů pro některou z Cest.





MODUL PIONÝŘI NOVÉ ZEMĚ

DOBRODRUŽSTVÍ NA NOVÉ ZEMI

Netrvalo dlouho a zástupci jednotlivých Cest si uvědomili, že by se jejich výkonné exoskelety daly využít k mnoha jiným účelům než jen k ochraně pracovníků. Nové technické a vědecké objevy daly vzniknout vylepšeným modelům exoskeletů využívajícím neutronia, uranu, titanu, zlata i samotných vědeckých průlomů. To obyvatelům Nové Země otevřelo cestu do ještě nebezpečnějších oblastí Pustiny ukrývajících obrovské množství využitelných materiálů, zapomenutých artefaktů Starého světa – a také nová nebezpečí.

Modul **Pionýři Nové Země** přidává do herního světa Anachrony novou herní desku s akcí výprava, jejímž prostřednictvím se hráči budou moci ve svých exoskeletech vydat vstříc neznámým nebezpečím Pustiny – drsné krajiny Nové Země. Než tak ale učiní, budou muset s pomocí dostupných zdrojů zvýšit odolnost svých exoskeletů. Každá z karet výprav udává hodnotu potřebné odolnosti exoskeletu a také následky úspěchu

či neúspěchu dané výpravy. Aby byla výprava úspěšná, musí aktuální odolnost hráčova exoskeletu dosahovat hodnoty potřebné odolnosti dané karty výpravy nebo ji převyšovat. V opačném případě je výprava odsouzena k nezdaru.

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

1. Vedle herního plánu položte **desku výprav**.
2. Roztřídte **karty výprav** do dvou balíčků dle hodnot vytištěných na jejich rubové straně (5+ a 10+). Oba balíčky zvlášť zamíchejte a položte je lícem dolů na vyznačená místa na desce výprav. Položte přehledovou kartu výprav poblíž tak, aby na ni všichni hráči pohodlně dosáhli.
3. Na vyznačené místo na desce výprav položte **kostku výprav**.
4. Poté, co si všichni hráči vyberou Cestu, vezmou si příslušnou **desku vylepšeného exoskeletu** a položí si ji vedle své desky hráče.
5. Předtím, než náhodně vyberete 5 karet závěrečných bonusů, přimíchejte mezi ně **kartu „Nejúspěšnějších výprav“**.



DESKA VÝPRAV

5+ • 3x	10+ • 3x
6+ • 3x	11+ • 2x
7+ • 4x	12+ • 3x
8+ • 4x	13+ • 3x
9+ • 4x	14+ • 2x
15+ • 2x	16+ • 2x
18+ • 2x	

Přehledová karta výprav

Karty výprav 5+

Karty výprav 10+



Karta závěrečného bonusu



DESKA VYLEPŠENÉHO EXOSKELETU



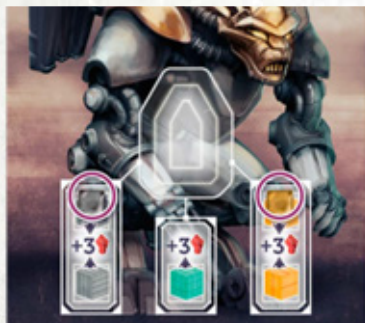


NOVÁ AKCE – VÝPRAVA

Modul Pionýři Nové Země přináší novou akci výprava, která umožní hráčům podnikat nebezpečné, avšak výnosné výpravy do vzdálených oblastí Pustiny.

Při provádění akce výprava hráč **vyhodnotí následující kroky (v uvedeném pořadí)**:

1. **Spočítá hodnotu odolnosti svého exoskeletu:** sečte hodnoty odolnosti získané z desky vylepšeného exoskeletu a z dalších zdrojů.



Příklad:

$$+3 +3 = 6$$

2. Pokud je to možné, **umístí jeden ze svých žetonů Cesty** na první volné pole odolnosti odshora. (Pole odolnosti se nachází vedle pole akce výprava.) Hodnota odolnosti tohoto pole zvýší (případně sníží) celkovou hodnotu odolnosti. Pokud jsou již všechna pole odolnosti obsazená, odečte si 3 od své celkové hodnoty odolnosti.



Příklad:

$$+2$$

3. **Zvolí si balíček karet výprav.** Pokud si vybere balíček s hodnotou 5+ (vytištěnou na rubu karty), zaplatí 1 vodu. Pokud si vybere balíček s hodnotou 10+, zaplatí 2 vody.



Příklad:

$$1$$

4. **Táhne si horní kartu vybraného balíčku. Poté táhne další karty** – jejich počet odpovídá počtu vědeckých průlomů ležících na jeho desce vylepšeného exoskeletu. Z těchto tažených karet si hráč jednu vybere a v libovolném pořadí vrátí zbylé karty do spodu odpovídajícího balíčku.

Příklad:



5. **Hodí kostkou výprav** a hrozenou hodnotu přičte ke své hodnotě odolnosti.

Příklad:

$$\text{Kostka} \rightarrow 3 \rightarrow +3$$

6. **Nakonec porovná výslednou hodnotu odolnosti s hodnotou potřebné odolnosti na zvolené kartě.**

Je-li jeho hodnota odolnosti rovna hodnotě potřebné odolnosti udávané kartou nebo ji převyšuje, vyhodnotí hráč kolonku úspěchu (levá část karty) a položí ji vedle své desky. Je-li nižší, vyhodnotí kolonku neúspěchu (pravá část karty) a vrátí ji do spodu odpovídajícího balíčku.



Příklad:

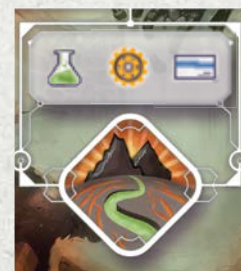
$$6 + 2 + 3 = 11$$

kolonka úspěchu kolonka neúspěchu

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Akci výprava může provést libovolný pracovník.

Výprava nabízí společné pole, na které lze umístit libovolný počet pracovníků.



KARTY VÝPRAV

Karty úspěšných výprav zůstávají ležet vedle desky daného hráče tak, aby měl stále přehled o tom, kolik jich dokončil. Většina karet výprav nabízí jednorázovou odměnu v podobě různých prostředků, avšak **některé z nich hráči poskytují trvalou výhodu nebo i volnou akci**, kterou lze využívat stejně jako kteroukoli jinou volnou akci (jednou za epochu). Kolonky úspěchu na těchto kartách jsou zvýrazněné purpurovou a červenou barvou.



Jednorázová odměna

Trvalá výhoda

Volná akce

Při vyhodnocování karty výpravy, která hráči dává (nebo bere) vícero zdrojů, postupujte vždy odshora kolonky úspěchu/neúspěchu směrem dolů. Pokud byste v důsledku neúspěšné výpravy měli přijít o zdroj, který nevlastníte, jednoduše nic neplatíte a pokračujte ve vyhodnocování výpravy.

Efekty karet výprav jsou popsány v dodatcích těchto pravidel.

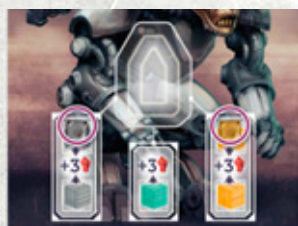
POZNÁMKA: Rozšíření Velitel obsahuje také přehledovou kartu výprav podávající informace o četnosti karet různých hodnot. Ačkoli neobsahuje popis efektů karet, pomůže odhadnout šance na tažení karty s příznivou hodnotou.

5♦ • 3x	10♦ • 3x
6♦ • 3x	11♦ • 2x
7♦ • 4x	12♦ • 3x
8♦ • 4x	13♦ • 3x
9♦ • 4x	14♦ • 2x
	15♦ • 2x
	16♦ • 2x
	18♦ • 1x

NOVÁ AKCE – ZVÝŠENÍ ODOLNOSTI

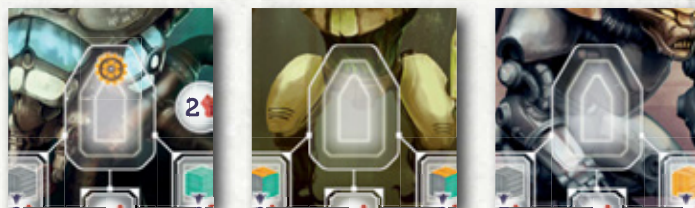
Pole akce zvýšení odolnosti se nachází na desce vylepšeného exoskeletu. Poté, co se hráč rozhodne provést tuto akci, umístí na jedno z políček v dolní části desky vylepšeného exoskeletu kostičku příslušného zdroje. Tento zdroj na políčku zůstává a považuje se za utracený.

Každý takto umístěný zdroj trvale zvýší odolnost hráčových exoskeletů o hodnotu, která je políčku daného zdroje přiřazená.

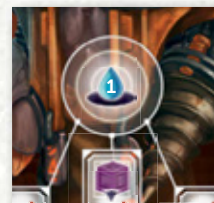


Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Cesta nadvlády: akci může provést pouze technik.
- Cesta harmonie a pokroku: akci může provést libovolný pracovník.



DŮLEŽITÉ: Pro Cestu vykoupení představuje zvýšení odolnosti volnou akci. Nevyžaduje žádné pracovníky, její využití však stojí 1 vodu.



DŮLEŽITÉ: Cesta nadvlády začíná hru s hodnotou odolnosti 2.



NOVÁ AKCE – VYLEPŠENÍ SENZORŮ

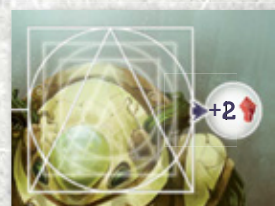
Pole akce vylepšení senzorů se nachází na desce vylepšeného exoskeletu. Poté, co se hráč rozhodne provést tuto akci:

1. Zaplatí zdroj nebo vodu, která je na akčním poli vyznačená.
2. Umístí jeden ze svých vědeckých průlomů na příslušné místo na desce vylepšeného exoskeletu. Zde může ležet nanejvýš 1 průlom od každého ze tří možných tvarů (maximálně tedy 3 průlomy).
3. Vezme si 2 vítězné body.

Příklad:



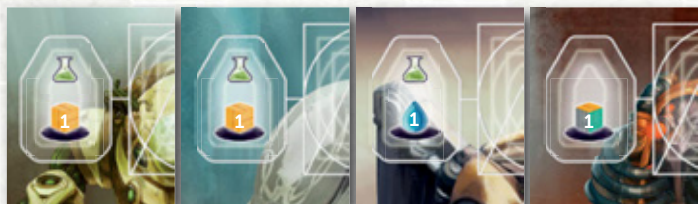
DŮLEŽITÉ: Cesta harmonie namísto 2 vítězných bodů získává (trvale) 2 odolnosti za každý průlom, který na desce vylepšeného exoskeletu leží.



Tento průlom již na desce zůstane a považuje se za utracený. Od této chvíle si může hráč při provádění akce výprava táhnout o jednu kartu výpravy navíc za každý průlom na své desce vylepšeného exoskeletu.

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Cesta harmonie, nadvlády a pokroku: akci může provést pouze vědec.
- Cesta vykoupení: akci může provést libovolný pracovník.



6 ZMĚNY VE FÁZI ÚKLIDU

A) NÁVRAT PRACOVNÍKŮ

Poté, co hráči ze všech polí volných akcí odebrali své žetony Cesty, odeberou je též z polí odolnosti vedle akce výprava, a uvolní je tak pro příští epochu.

POZNÁMKA: Pionýři Nové Země a ostatní varianty hry.

Modul Pionýři Nové Země se velmi dobře doplňuje s volitelnými variantami základní hry: alternativní časovou osou, výběrem výchozích prostředků a výběrem závěrečných bonusů. Může se použít také společně s modulem Strážci Rady (viz následující kapitola).

Nelze jej však kombinovat s modulem Chronobot a nedoporučujeme jej hrát společně s modulem Soudný den.



MODUL STRÁŽCI RADY

Léta následující po Dni rozpomínání zahalil temný stín nevyhnutelného střetu s asteroidem. Život v Kapitole se každým rokem stával těžším a těžším. Jeho obyvatelé žili z přísně rozdělovaných přidělů, zatímco pracovali na vyztužení konstrukce města a připravovali se na nejhorší.

Jednoho dne se však objevila pomoc. Přišla z místa, odkud by ji nejméně čekali – ze své vlastní budoucnosti. Časová trhlina se opět otevřela a skrze ni pomalým krokem vpochodovala armáda mohutných, samočinných exoskeletů. Ukázalo se, že tito „strážci“ byli darem na rozloučenou od umírající Světové rady z alternativní budoucnosti, ve které dopad asteroidu způsobil osudovou katastrofu. Opustili svůj ztracený svět, aby pomohli zachránit ten náš.

Modul Strážci Rady nabízí hráčům možnost využít nový typ exoskeletu, který nepatří žádné z Cest – strážce. Po využití akce Světová rada mohou jednoho z nich za úplatu natrvalo zařadit do svých služeb. **Strážci ke svému provozu nepotřebují žádného pracovníka a navíc hráči zpřístupňují osobní akční pole,** které mu umožňuje provádět akce Kapitoly, aniž by se musel ohlížet na aktivitu protihráčů.

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

1. Vedle herního plánu položte **desku strážců** a na každé z jejích 6 polí umístěte jeden žeton exoskeletu strážce.
2. Předtím, než náhodně vyberete 5 karet závěrečných bonusů, přimíchejte mezi ně **kartu „Nejvíce strážců“**.



DESKA STRÁŽCŮ



Karta závěrečného bonusu

3 ZMĚNY VE FÁZI AKTIVACÍ

Má-li hráč ve své osobní zásobě exoskeletů jednoho nebo více strážců, může je aktivovat namísto běžných exoskeletů své Cesty. Cena za jejich aktivaci (platí-li se) je stejná jako při aktivaci běžných exoskeletů.

Příklad:



POZNÁMKA: Přestože maximální počet exoskeletů, které lze v této fázi aktivovat, zůstává 6, pokud hráč vlastní alespoň jednoho strážce, může celkový počet exoskeletů, které v epoše použije, za určitých podmínek hodnotu 6 přesáhnout (například vlastní-li současně superprojekt Uranové články a aktivuje jej poté, co využil některé své exoskelety, díky čemuž se na jeho desce nachází volná pole pro exoskelety).



ZMĚNY V PROVÁDĚNÍ AKCE SVĚTOVÁ RADA

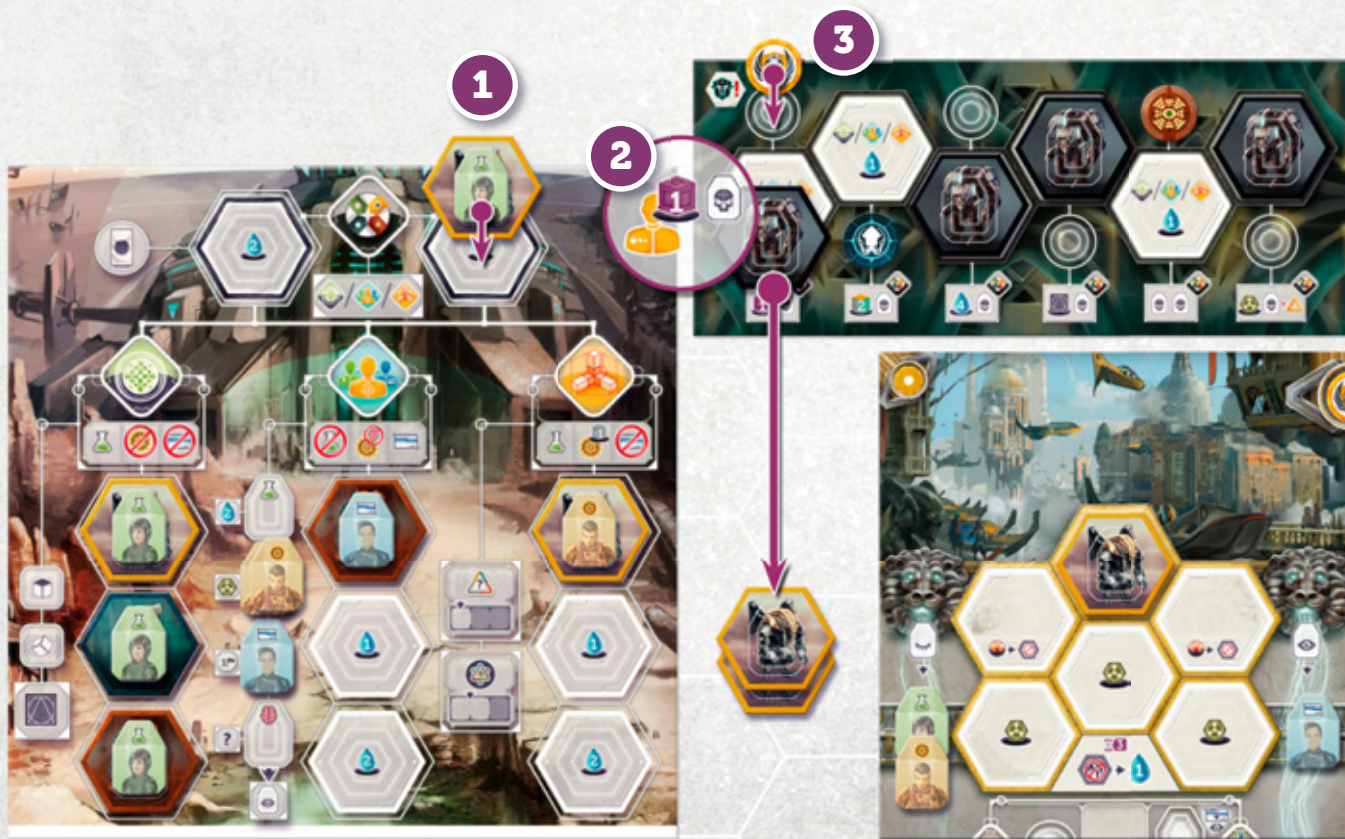
Kdykoli hráč využije akci Světová rada (1), může poté, co provede některou z akcí Kapitulu (nebo žádnou) a stane se případně začínajícím hráčem (pokud využil dané pole), také po zaplacení uvedené ceny (2) z desky strážců získat jednoho z přítomných strážců.

POZNÁMKA: Chce-li hráč naverbovat strážce, může svého pracovníka umístit na libovolné pole Světové rady, a to i tehdy, mají-li všechny akce Kapitulu stále neobsazená pole. V takovém případě však nebude moci provést akci Kapitulu (ale může se stát začínajícím hráčem, pokud pracovníka umístil na levé akční pole).

Jednotliví strážci se liší pouze svou pořizovací cenou. Za každého z nich musí hráč zaplatit přinejmenším jednoho pracovníka (který bude od této chvíle strážce dálkově ovládat) a různé další zdroje.

Pokud chce hráč některého ze strážců získat, umístí jeden ze svých žetonů Cesty na některé z prázdných polí (3), zaplatí příslušnou cenu, vezme si daného strážce a přidá si jej do své osobní zásoby, kde bude čekat na aktivaci. Žeton Cesty na daném poli na desce strážců zůstává natrvalo.

Příklad: akce Světová rada



5 ZMĚNY VE FÁZI AKCÍ – STRÁŽCI

Ve fázi akcí vykazují strážci oproti běžným exoskeletům dvě odlišnosti:

1. **Nepotřebují pracovníka:** Strážci mohou vykonávat akce, aniž by na ně hráči museli umisťovat pracovníka. Při vyhodnocování akcí se chovají, jako by je pilotoval génius.
2. **Mají své vlastní akční pole:** Strážci mohou využívat kromě akčních polí herního plánu (stejně jako běžné exoskelety) také šestiúhelníkové pole, ze kterého byli naverbováni (a které je označené hráčovým žetonem Cesty). Na tomto poli může daný hráč po zaplacení 1 vody provést akci Kapitolu (tj. stavbu, nábor nebo výzkum).

DŮLEŽITÉ: Pole označené hráčovým žetonem Cesty nemohou ostatní hráči nikdy využít, a to ani v případě, že také vlastní strážce. Vlastní-li hráč více strážců, nezáleží na tom, které ze svých označených polí využije.

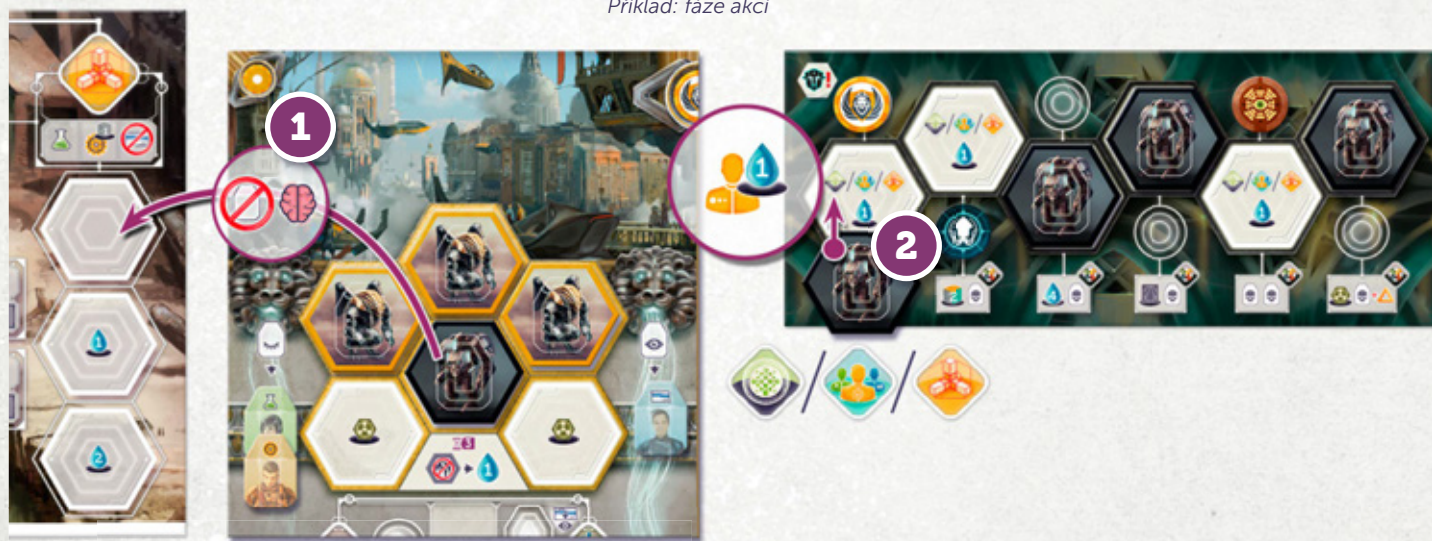
6 ZMĚNY VE FÁZI ÚKLIDU

A) NÁVRAT PRACOVNÍKŮ

Hráči z herního plánu odeberou strážce stejným způsobem jako své běžné exoskelety. Odeberou je také ze všech akčních polí na desce strážců označených svým žetonem Cesty.

DŮLEŽITÉ: Z desky strážců odebírejte pouze strážce, kteří na ní byli umístěni v této epoše. Strážci, které ještě žádný z hráčů nenašel, a žetony Cesty zůstávají.

Příklad: fáze akcí



DODATKY PRAVIDEL

Zkratky:

V – voda

U – uran

Z – zlato

T – titan

N – neutronium

VB – vítězný bod

KARTY VÝPRAV

Na každé kartě výpravy je popsáno, co se stane v případě, že výprava skončí úspěchem anebo neúspěchem. Kolonku úspěchu vyhodnoťte, je-li vaše hodnota odolnosti rovna hodnotě potřebné odolnosti na kartě nebo vyšší. Je-li naopak nižší, vyhodnoťte kolonku neúspěchu.

Kolonka úspěchu na některých kartách výprav vám poskytne trvalou nebo opakovanou výhodu, která zůstává v platnosti až do konce hry. Pro snadnější rozlišení jsou tyto karty označené purpurovou barvou.

Odměny za výpravu, které nemůžete přijmout (například odměnu ve formě budovy, máte-li všechny stavební sektory plné), ignorujte. Přijmutí kterékoli z odměn za výpravu je volitelné.

Musíte-li v důsledku neúspěšné výpravy zaplatit nějaký zdroj, kterého vlastníte menší množství, než karta požaduje, zaplatte tolik takového zdroje, kolik vlastníte. I tak získáte všechny odměny uvedené za daným zdrojem.

KARTY VÝPRAV — 5+

Závada na exoskeletu (5)

Úspěch: Získáváte 1 energetický článek a 3 V.

Neúspěch: Zaplatte 1 energetický článek a vezměte si 1 V.

Mystické nauky (5)

Úspěch: Získáváte 1 génia a 3 V.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka a získáváte 1 génia.

Přepadení vesnice nomádů (5)

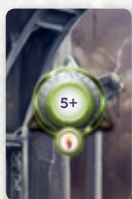
Úspěch: Získáváte 1 T/U/Z a 1 správce.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka a získáváte 1 T/U/Z.

Datové archivy (6)

Úspěch: Provedte 1 akci výzkum. Můžete nastavit stranu na jedné kostce výzkumu navíc. Získáváte 1 VB.

Neúspěch: Zaplatte 1 T a proveďte 1 akci výzkum.



Cesta časovou trhlinou (6)

Úspěch: Můžete obdržet o 1 paradox navíc před tím, než obdržíte anomálii.

Neúspěch: Získáváte 1 paradox a 1 VB.

Nukleární zima (6)

Úspěch: Získáváte 6 V a 1 VB.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka a získáváte 1 morálku.

Prastarý zlatý důl (7)

Úspěch: Získáváte 2 Z a 2 VB.

Neúspěch: Zaplatte 2 V, získáváte 1 Z a 1 VB.

Zapomenutá časová schránka (7)

Úspěch: Na konci hry můžete získat body za jednu libovolnou kartu závěrečného bonusu navíc (i když nesplňujete její podmínku).

Neúspěch: Zaplatte 2 V, získáváte 1 VB.

Přival ozářené havěti (7)

Úspěch: Získáváte 2 U a 2 VB.

Neúspěch: Zaplatte 1 energetický článek, získáváte 1 U a 1 VB.

Průrva pěti monster (7)

Úspěch: Na konci hry má pro vás nejvyšší políčko stupnice morálky o 4 VB vyšší hodnotu.

Neúspěch: Snižte morálku o 1, získáváte 2 VB.

Elektromagnetický orkán (8)

Úspěch: Získáváte 2 energetické články a 1 VB.

Neúspěch: Zaplatte 2 V, získáváte 1 VB.

Tajné tunely (8)

Úspěch: Můžete provést akci stavba, nábor nebo výzkum, poté můžete provést další akci stavba, nábor nebo výzkum.

Neúspěch: Zaplatte 2 V, poté můžete provést akci stavba, nábor nebo výzkum.

Časová trhlina (8)

Úspěch: Můžete z libovolné destičky časové osy odebrat 1 svůj žeton cesty časem a vzít si ho zpět do své zásoby. Získáváte 2 VB.

Neúspěch: Obdržíte 1 paradox a 1 VB.

Kmeny Pustiny (8)

Úspěch: Až do konce hry získáváte tuto akci: volná akce: obchod s nomády.

Neúspěch: Zaplatte 1 V, poté můžete provést akci obchod s nomády.

Vrak nákladní lodi (9 🃏)

Úspěch: Získáváte 1 T, 1 U, 1 Z a 1 VB.

Neúspěch: Zaplatíte 1 T/U/Z, získáváte 1 VB.

Obrovský písečný červ (9 🃏)

Úspěch: Trvale si přičtete +4 k hodnotě odolnosti.

Neúspěch: Zaplatíte 1 energetický článek, získáváte 1 VB.

Ukryté skladiště zdrojů (9 🃏)

Úspěch: Až do konce hry získáváte tuto akci: volná akce: vyměňte 1 V za 1 T/U/Z.

Neúspěch: Zaplatíte 1 T/U/Z, získáváte 1 VB.

Staré stoky (9 🃏)

Úspěch: Až do konce hry získáváte při provedení akce vyčištění vody další 2 V navíc.

Neúspěch: Zaplatíte 1 T, získáváte 2 V.

KARTY VÝPRAV — 10+ 🃏

Nepřátelští nomádi (10 🃏)

Úspěch: Získáváte 6 V, poté můžete provést až 2 akce obchod s nomády. Získáváte 2 VB.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka, získáváte 1 VB.

Neutroniová jeskyně (10 🃏)

Úspěch: Získáváte 2 N a 1 VB.

Neúspěch: Obdržíte 2 paradoxy a 1 N.

Stvořitel času (10 🃏)

Úspěch: Postupte o 2 pole na stupnici cestování časem.

Neúspěch: Obdržíte 1 paradox a 1 VB.

Vysílání z minulosti (11 🃏)

Úspěch: Zvyšte morálku o 2.

Neúspěch: Snižte morálku o 1, získáváte 2 VB.

Fontána života (11 🃏)

Úspěch: Získáváte 8 V a 2 VB.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka a získáváte 1 U.

Opuštěná továrna (12 🃏)

Úspěch: Postavte zdarma 1 stavbu továrny.

Neúspěch: Zaplatíte 1 energetický článek, získáváte 2 T.

Nekontaminovaná nádrž (12 🃏)

Úspěch: Postavte zdarma 1 stavbu podpory života. Získáváte 1 VB.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka a získáváte 4 V.

Podzemní laboratoř (12 🃏)

Úspěch: Postavte zdarma 1 stavbu laboratoře.

Neúspěch: Snižte morálku o 1, získáváte 1 vědce.

Rozvaliny prastarého chrámu (13 🃏)

Úspěch: Získáváte 4 Z a 2 VB.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka, zvyšte morálku o 1.

Opuštěný transportér (13 🃏)

Úspěch: Až do konce hry získáváte tuto akci: volná akce: získáváte aktivovaný exoskelet.

Neúspěch: Zaplatíte 1 energetický článek, získáváte 1 T/U/Z.

Ledová kryokomora (13 🃏)

Úspěch: Můžete provést akci nábor, poté získáváte 1 génia a 2 VB.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka, získáváte 2 V a 1 VB.

Adrenalinové kapsle (14 🃏)

Úspěch: Získáváte 3 V, poté můžete provést až 2 akce výprava.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka a získáváte 1 energetický článek.

Nevyzpytatelná umělá inteligence (14 🃏)

Úspěch: Můžete provést až 2 akce výzkum. Pro každou z nich můžete nastavit stranu na další kostce výzkumu.

Neúspěch: Zaplatíte 1 vědecký průlom, získáváte 2 VB.

Úlomky asteroidu (15 🃏)

Úspěch: Získáváte 1 N, 1 T, 1 U, 1 Z a 1 VB.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka a získáváte 2 T/U/Z.

Stopy ke Ztracenému městu (15 🃏)

Úspěch: Až do konce hry získáváte tuto akci: volná akce: zaplatíte 1 V a zvyšte si morálku o 1.

Neúspěch: Zaplatíte 2 V, ztrácíte 1 pracovníka, zvyšte si morálku o 1.

Tajné vojenské zařízení (16 🃏)

Úspěch: Získáváte 3 energetické články a 3 VB.

Neúspěch: Zaplatíte 1 energetický článek, získáváte 2 VB.

Nestabilní neutroniový článek (16 🃏)

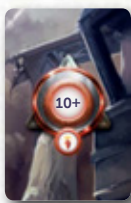
Úspěch: Postavte zdarma 1 stavbu elektrárny. Poté můžete ze své desky odstranit anomálii.

Neúspěch: Ztrácíte 1 pracovníka a získáváte 1 N.

Rozvaliny neznámé metropole (18 🃏)

Úspěch: Postavte zdarma 1 libovolný superprojekt na časové ose (z libovolné epochy) nebo libovolné 2 stavby.

Neúspěch: Zaplatíte 1 energetický článek, ztrácíte 1 pracovníka a získáváte 2 VB.



NOVÉ KARTY ZÁVĚREČNÝCH BONUSŮ



Hráč (hráči), kteří na konci hry vlastní **největší počet úspěšných výprav**, získává (získávají) 3 VB.



Hráč (hráči), kteří na konci hry vlastní **největší počet naverbovaných strážců** (tj. mají nejvíce žetonů Cesty na desce strážců), získává (získávají) 3 VB.

VYSVĚTLIVKY K NOVÝM IKONÁM



Akce výprava



Modul Pionýři Nové Země



Hodnota odolnosti (exoskeletu) nebo hodnota potřebné odolnosti (na kartě)



Modul Strážci Rady



Pouze strážce





Albi:



MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com