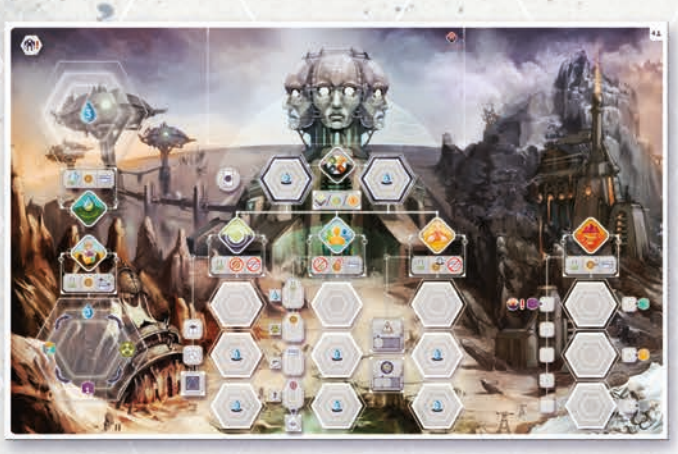
ANACHRONY

PRAVIDLA

SEZNAM HERNÍCH KOMPONENT



1 herní plán

4 desky hráče

pracovníci

25 vědců
25 techniků
15 správců
15 géniů

zdroje

15× neutronium *(purpurová)*
20× zlato *(žlutá)*
20× uran *(zelená)*
25× titan *(šedá)*

24 žetonů energetického článku

66 žetonů s vítěznými body
(30× 5 VB, 35× 1 VB, 1× 3VB)

voda

20 kapek vody o hodnotě 1 *(světle modré)*
10 kapek vody o hodnotě 5 *(tmavě modré)*

DŮLEŽITÉ: Společnou zásobu vody, zdrojů a pracovníků považujte za neomezenou. Ve vzácném případě, kdy by vám voda nebo některý zdroj či pracovník chyběli, místo nich použijte zástupný předmět.

Komponenty hráče

4 oboustranné desky Cesty

4× 6 žetonů exoskeletů

4 oboustranné přehledové karty

4× 2 karty vůdců

4 žetony praporů

4× 2 ukazatele cestování časem a morálky *(+ 2× 2 náhradní)*

4× 8 žetonů Cesty

4× 9 žetonů cesty časem
(3 pracovníci, 4 zdroje, 1× voda o hodnotě 2, 1 aktivovaný exoskelet) (+1 náhradní)

4× 15 destiček staveb *(elektrárny, továrny, zařízení pro podporu života, laboratoře)*

11 karet s nabídkou pracovníků

11 karet s nabídkou dolu

12 oboustranných destiček časové osy

1 destička dopadu (+ 3 náhradní)

18 destiček superprojektů

2 kostky výzkumu

1 kostka paradoxů

1 oboustranná deska evakuace

12 destiček anomálií

3× 15 žetonů vědeckých průlomů

15 destiček hroutícího se Kapitolu

9 destiček nedostupných polí

8 karet závěrečných bonusů (+ 1× náhradní)

16 karet výchozích prostředků

1 bodovací bloček

16 žetonů paradoxů

KOMPONENTY MODULU SOUDNÝ DEN

1 deska modulu Soudný den

10 experimentů 1. úrovně

10 experimentů 2. úrovně

1 karta závěrečných bonusů

2 kostky trajektorie

1 žeton ukazatele „Záchrana planety" (+ 1 náhradní)

1 žeton ukazatele „Zpečetění osudu" (+ 1 náhradní)

KOMPONENTY MODULU CHRONOBOT

1 deska chronobota

1 prapor chronobota

6 žetonů exoskeletů

8 chronobotových žetonů cesty časem

6 žetonů chronobota

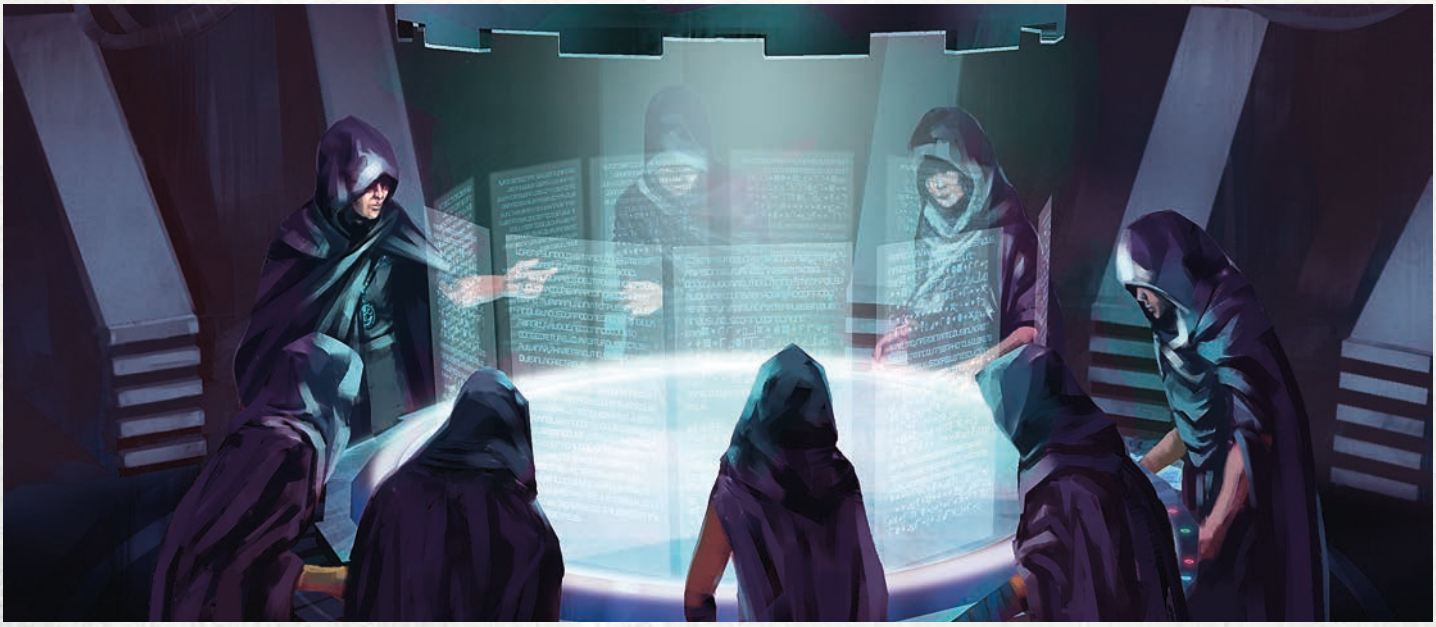
1 kostka chronobota

KONEC SE BLÍŽÍ

Svět se změnil. Je 26. století a Nová Země se pomalu vzpamatovává ze Dne očisty – dne, kdy celou planetou otřásla záhadná a zničující exploze. Lidský rod byl téměř vyhlazen a většina zemského povrchu se stala neobyvatelnou. Lidé neměli tušení, co apokalypsu způsobilo. Přeživším nezbývalo nic jiného, než si najít úkryt a vyčkávat, až se prach usadí.

Pozůstatky lidstva se semkly kolem čtyř zásadně odlišných ideologií nazývaných Cesty: mírumilovné Cesty harmonie, která se usadila uprostřed jednoho z mála dochovaných ostrůvků přírody plného rostlin a živočichů; nekompromisní Cesty nadvlády, křižující oceánem na své monstrózní lodi přestavěné ve velké plovoucí město; prohnané Cesty pokroku, shlížející na Zemi ze svého města v oblacích a zbožné Cesty vykoupení, přebývající v ohromných podzemních síních a chodbách. Přívrženci těchto čtyř Cest žijí v křehkém míru a téměř úplném odloučení. Jediné místo, kde se setkávají, je Kapitol – poslední nezávislé město na Zemi vedené Světovou radou.

O mnoho let později se do pustého epicentra Dne očisty vydali průzkumníci a objevili zde mocné ložisko neznámé hmoty. Tento odolný a lehký materiál – nazvali jej „neutronium" – se ukázal být vynikajícím stavebním materiálem. U příležitosti blížícího se 300. výročí Dne očisty Světová rada iniciovala výstavbu pěti památníků vytvořených z čistého neutronia a reprezentujících každou ze čtyř Cest spolu s Kapitolem. Krátce po zahájení oslav se delegace čtyř Cest staly svědky nejpřevratnější události v historii lidstva ode Dne očisty.



Na památnících se otevřely časové trhliny z budoucnosti, a odhalily tak skutečnou moc tajemného neutronia – je-li vystaveno energii, dokáže otevřít červí díry spojující minulost s budoucností. Spojení se světem budoucnosti přineslo lidstvu nebývalý rozvoj a prosperitu, současně však vedlo i k hrozivému odhalení: Očista byla ve skutečnosti následkem úplně první časové trhliny. Zničující energie dopadu asteroidu v budoucnosti byla díky ohromnému množství neutronia v jeho hmotě přenesena zpět v čase. Hrozba této srážky nyní nad lidstvem visí jako Damoklův meč a hrozí nejen zpustošením jeho minulosti, ale i budoucnosti.

Každá z Cest se nyní usilovně snaží využít všech prostředků přítomnosti i budoucnosti k přípravě na nadcházející srážku a zároveň usiluje o to, stát se tou jedinou pravou Cestou, kterou se lidstvo bude ubírat.

PŘÍPRAVA HRY: SPOLEČNÁ ČÁST

1. Doprostřed stolu položte **herní plán**. Při hře dvou nebo tří hráčů použijte stranu, na které mají akce výzkumu, náboru a stavby pouze dvě pole.
2. Na vyznačená místa na herním plánu položte dvě **kostky výzkumu**.
3. Na herní plán položte **desku evakuace** (nedotčenou) stranou „A" nahoru.
4. Zamíchejte **11 karet s nabídkou pracovníků**, **11 karet s nabídkou dolu** a jejich balíčky položte lícem dolů vedle herního plánu.
5. Rozdělte **stavby** do čtyř sloupců podle jejich druhu (elektrárny, továrny, zařízení pro podporu života a laboratoře) a každý ze sloupců zamíchejte. Toto budou primární sloupce. Položte je lícem nahoru vedle herního plánu. Stavby na vrchu sloupců budete moci během hry postavit.
6. Z destiček **anomálií** utvořte sloupec a položte jej lícem nahoru poblíž herního plánu. Vedle nich umístěte **kostku paradoxů** a **žetony paradoxů**.
7. Do pravé horní části herního plánu připravte veškeré **zdroje** a do jeho levé horní části veškeré žetony **vody**. Vedle herního plánu – na opačnou stranu, než leží stavby – položte všechny **pracovníky**, **energetické články** a **vědecké průlomy**. Pokud chcete, můžete si pracovníky roztřídit podle typu a průlomy podle tvaru. Poblíž položte **žetony s vítěznými body**.
8. Pod herním plánem vedle sebe zleva doprava seřaďte **destičky časové osy** tak, aby tvořily přímku, jež bude představovat plynutí času. Mezi čtvrtou a pátou destičku vložte destičku Dopadu.
9. Zamíchejte destičky **superprojektů** a nad každou ze sedmi destiček časové osy náhodně umístěte jeden superprojekt. První z nich (ten nejvíce vlevo) by měl být otočený lícem nahoru, zbývající zůstávají lícem dolů. Nad destičku Dopadu žádný superprojekt neumisťujte. Zbývající superprojekty vraťte zpět do krabice, aniž byste se na ně dívali.
10. Pod první destičku časové osy (tu nejvíce vlevo) položte jeden **žeton pro každou z Cest**, jež se účastní hry. Tyto žetony budou představovat **ukazatele zaměření**.
11. Vraťte do krabice kartu závěrečného bonusu „Nejvíce dokončených experimentů" (používá se pouze při hře s modulem Soudný den), poté náhodně vyberte **5 karet závěrečných bonusů** a umístěte je lícem nahoru nad herní plán.

PŘÍPRAVA HRY: DESKA HRÁČE

12. Každý z hráčů si vybere, za kterou Cestu bude hrát a vezme si odpovídající **desku hráče**. Hráči si mohou vybrat, jestli použijí stranu A nebo B, všichni však musí hrát, a se stejnou stranou. Hráči si vezmou herní komponenty v barvě své Cesty **(6 exoskeletů, 9 žetonů cesty časem, 8 žetonů Cesty a ukazatele morálky a cestování časem)**.
13. **Desku Cesty**, za kterou budou hrát, si hráči umístí před sebe náhodně zvolenou stranou nahoru. Každá strana má jinou podmínku evakuace, za kterou hráči obdrží body, jakmile provedou akci evakuace.
14. Hráči obdrží své **výchozí zdroje**, **vodu**, **energetické články** a případné další prostředky vyznačené na desce jejich Cesty. Hráč Cesty pokroku si svůj výchozí vědecký průlom vybírá náhodně. Výchozí pracovníky si hráči položí do svých sloupců aktivních pracovníků (pokud na desce není uvedeno jinak) a ukazatele cestování časem a morálky umístí na vyznačené výchozí pozice.
15. Každý z hráčů si musí vybrat jednu ze dvou **karet vůdce** své Cesty. Zvoleného vůdce si položí na jeho místo na desce Cesty.
16. Každý hráč si vezme **prapor** své barvy, který si postaví před sebe. Začínajícím hráčem se stává hráč, který měl naposledy déjà vu. Svůj prapor postaví na příslušné místo, které se nachází vedle polí akce Světová rada. Nakonec hráči ve směru hodinových ručiček od začínajícího hráče obdrží 0/1/1/2 vody.

RYCHLÉ SHRNUTÍ HRY

Ve hře Anachrony se hráči budou moci stát vůdcem jednoho z ideologických směrů Nové Země: Cesty harmonie, nadvlády, pokroku nebo vykoupení.

Jejich hlavním cílem bude připravit se na blížící se srážku s asteroidem, zajistit budoucnost svému lidu a přitom získat nadvládu nad zbylými třemi Cestami tak, aby se vůdčí silou dalšího směřování lidstva stala právě jejich Cesta.

Hra trvá až sedm kol nazývaných epochy. Každá epocha představuje období několika let. Po konci čtvrté epochy dojde k dopadu asteroidu, který změní chod věcí ve zbývajících epochách a zároveň spustí odpočet konce hry.

Herní systém Anachrony stojí na třech základních prvcích: aktivaci a použití exoskeletů, vykonávání akcí s pomocí pracovníků a využívání cestování časem. V následujícím textu vás s těmito prvky stručně seznámíme. V dalších kapitolách pak naleznete podrobný popis jednotlivých mechanismů.

Exoskelety: Na začátku každé epochy může hráč aktivovat až 6 svých exoskeletů, což může vyžadovat použití dodatečných energetických článků. Počet hráčových exoskeletů rozhoduje o tom, kolik akcí bude moci provést na herním plánu (exoskelety totiž poskytují jeho pracovníkům ochranu během výprav mimo bezpečí domovského města).

Vykonávání akcí s pomocí pracovníků: Fáze akcí představuje nejdůležitější část každé epochy. Hráči se během ní střídají ve vykonávání akcí s pomocí svých pracovníků. Na desce hráče lze pracovníka použít samostatně, zatímco na herním plánu potřebuje exoskelet. Pracovníci, kteří během fáze akcí provedou akci, budou obvykle na konci epochy vyčerpaní.

žeton cesty časem

elektrárna

paradox

anomálie

destička časové osy

Cestování časem: Díky trhlinám v časoprostoru nyní může lidstvo využít cestování časem, a popohnat tak svůj pokrok: Na začátku každé epochy, během fáze cestování časem, si hráči mohou vyžádat zdroje a pracovníky z budoucnosti. Ve hře toto znázorňují žetony cesty časem, které se umisťují na časovou osu. Tyto prostředky však bude později třeba poslat zpět do minulosti, aby se kruh uzavřel. K tomuto účelu slouží elektrárny, které poskytnou energii pro otevření časové trhliny a její zaměření do některé z minulých epoch. Čím později jsou prostředky do minulosti navráceny, tím více se zvyšuje pravděpodobnost, že způsobí nechtěné časové paradoxy a nakonec i ničivé časoprostorové anomálie.

Hra končí závěrečným sčítáním vítězných bodů v okamžiku, kdy se struktury Kapitolu následkem dopadu asteroidu definitivně zhroutí. Ve hře existuje mnoho cest, jak vítězné body utržit. Mezi nejdůležitější z nich patří realizace staveb a superprojektů, vědecké průlomy, cesty do minulosti, vysoká morálka a evakuace bortícího se Kapitolu.

STRUKTURA EPOCHY

Každá epocha se skládá z fází, které po sobě následují v tomto pořadí:

1. **Fáze příprav** – Hráči odhalí superprojekt nad následující destičkou časové osy a obmění nabídku staveb, pracovníků a zdrojů pro tuto epochu.
2. **Fáze paradoxů** – Hráči, kteří časovou osu přetížili přílišným cestováním v čase, musí vyhodnotit výskyt paradoxů. Tato fáze v první epoše neproběhne.
3. **Fáze aktivací** – Hráči mohou aktivovat exoskelety, které jejich pracovníkům umožní provádět akce na herním plánu.
4. **Fáze cestování časem** – Hráči mohou na současnou destičku časové osy umístit žetony cesty časem, a nechat si tak poslat výrobní prostředky z budoucnosti.
5. **Fáze akcí** – Hráči se střídají ve vykonávání akcí na svých deskách a na herním plánu, dokud se všichni nerozhodnou vzdát tahu.
6. **Fáze úklidu** – Hráči stáhnou pracovníky a exoskelety z akčních polí, ověří, zda nepřichází okamžik dopadu či konec hry, a posunou své ukazatele zaměření do následující epochy.

1 FÁZE PŘÍPRAV

Odhalte superprojekt: Otočte superprojekt nad následující destičkou časové osy (tj. nad destičkou ležící napravo od současné destičky) lícem nahoru.

Příklad:

Obměňte nabídku staveb: Kartu stavby na vrchu každého z primárních sloupců položte lícem nahoru vedle daného sloupce, a vytvořte tak sekundární sloupec (pro každý ze čtyř druhů staveb). Pokud se v sekundárním sloupci již nějaká stavba nachází, nová karta ji překryje.

Příklad:

Svrchní karty všech primárních a sekundárních sloupců bude následně možné postavit ve fázi akcí.

Příklad:
Určete nabídku pracovníků

Určete nabídku pracovníků: Z nabídky pracovníků odstraňte ty, kteří v ní zůstali z předcházející epochy. Z balíčku nabídky pracovníků táhněte svrchní kartu a umístěte všechny čtyři pracovníky vyobrazené na kartě na místa, která jsou pro ně vyhrazena nalevo od polí akce nábor. Pracovníky stejného typu pokládejte na sebe.

Určete nabídku zdrojů: Z nabídky dolu odstraňte zdroje, které v ní zůstaly z předcházející epochy. Z balíčku nabídky dolu táhněte svrchní kartu a umístěte všech pět zdrojů vyobrazených na kartě na místa, která jsou pro ně vyhrazena nalevo od polí akce těžba. Nakonec položte jeden uran, jedno zlato a jeden titan na určená místa vedle každého z akčních polí dolu.

DŮLEŽITÉ: Po dopadu asteroidu ignorujte nejvýše uvedený zdroj na tažené kartě a vždy místo něj na nejvýše postavené místo nabídky dolu umístěte neutronium.

Příklad:
Určete nabídku zdrojů

2 FÁZE PARADOXŮ

POZNÁMKA: Fáze paradoxů se začíná vyhodnocovat až od druhé epochy. Pokud se teprve seznamujete s pravidly nebo hru někoho učíte, bude lepší studium této fáze nyní přeskočit a vrátit se k ní, až si přečtete, jak funguje cestování časem (fáze 4) a cesty do minulosti.

Hody kostkou paradoxů

Prohlédněte (zleva doprava) každou destičku časové osy. U každé destičky, na které leží alespoň jeden žeton cestování časem, musí hráč(i) s nejvyšším počtem žetonů ležících na této destičce hodit jedenkrát kostkou paradoxů a vzít si tolik žetonů paradoxu, kolik mu (jim) padlo (0, 1 nebo 2). (Pokud nejvyššího počtu žetonů na dané destičce časové osy dosahuje více hráčů, musí házet každý z nich.)

Anomálie představují zvláštní a nebezpečné poruchy v předivu časoprostoru, které pokrývají sektory na desce hráče, ale nepočítají se za stavby. Každá anomálie, která nebude odstraněna, má na konci hry za následek ztrátu 3 vítězných bodů.

Příklad:
Fáze paradoxů

Pořadí vyhodnocování

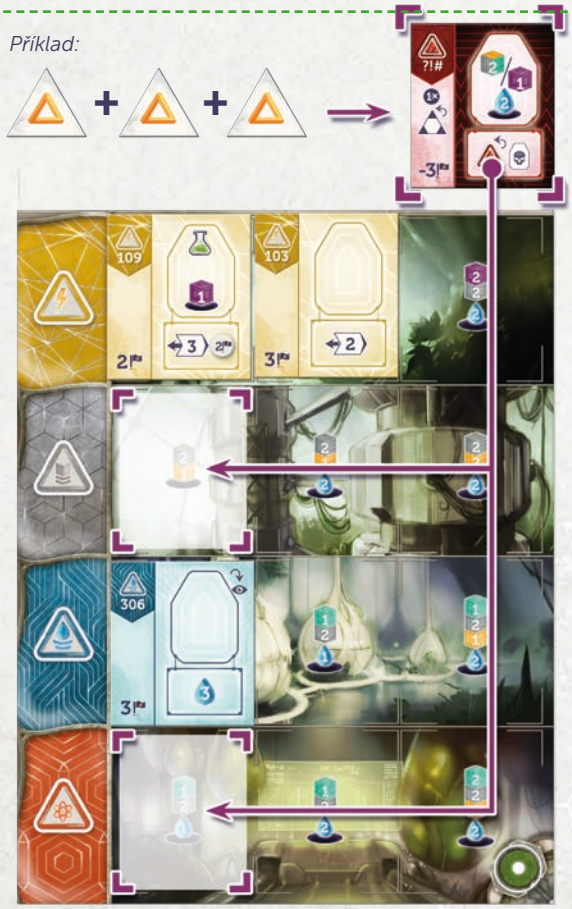
Hráče, který (jakýmkoli způsobem) obdrží třetí žeton paradoxu, postihne okamžitě anomálie. Jakmile se toto stane, hráč:

- přestane pro tuto epochu házet kostkou paradoxů (pokud ho nějaké hody ještě čekaly),
- vrátí všechny své žetony paradoxu do společné zásoby (i v případě, že má v danou chvíli více než tři žetony),
- může si z libovolné destičky časové osy vzít zpět do své zásoby jeden ze svých žetonů cesty časem (provede to však až poté, co všichni hráči vyhodnotí své hody kostkou paradoxů),
- vezme si ze sloupce anomálií jednu destičku a umístí ji na svou desku do prvního volného stavebního sektoru zleva (pokud této podmínce vyhovuje vícero řad, hráč si vybere).

Každá destička anomálie, která na desce hráče zůstane až do konce hry, představuje pro tohoto hráče -3 vítězné body.

POZNÁMKA: Pokud hráči dávají přednost větší předvídatelnosti, mohou po domluvě hody kostkou paradoxů vypustit a jednoduše si místo každého hodu vzít 1 žeton paradoxu.

Příklad:



POZNÁMKA: Nemá-li hráč na své desce již žádné volné stavební sektory, musí destičku anomálie položit na libovolnou stavbu. Taková stavba je do doby, než hráč danou anomálii odstraní, nedostupná.

POZNÁMKA: Některé schopnosti mohou limit paradoxů posunout na hodnotu vyšší než 3.

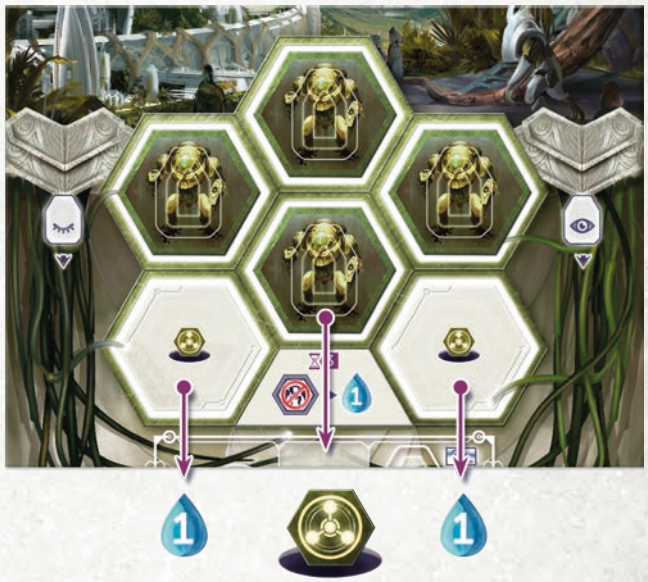
3 FÁZE AKTIVACÍ

V této fázi mohou hráči aktivovat své exoskelety. Ty umožňují jejich pracovníkům přežít v drsných podmínkách venkovního prostředí Nové Země, do kterého se musí vypravit, chtějí-li provést akce na herním plánu.

Začínající hráč a poté po směru hodinových ručiček i ostatní hráči provedou následující kroky:

1. **Umístí až 6 svých exoskeletů** na příslušná pole na své desce (na každé pole jeden exoskelet). Za každý exoskelet umístěný na spodní tři pole musí zaplatit **1 energetický článek**.
2. Následně obdrží **1 vodu za každé volné pole pro exoskelet, které jim zbylo.**

Příklad:



POZNÁMKA: V zájmu zrychlení hry se mohou hráči dohodnout, že aktivaci exoskeletů nebudou provádět postupně, ale všichni najednou.

POZNÁMKA: Po dopadu asteroidu (viz „Dopad" na straně 18) se dvě ze tří horních polí pro exoskelety zakryjí a stanou se nedostupnými. Tato pole byla zničena a nejsou již nadále k dispozici. Nebude na ně možné umístit žádný exoskelet a nebude z nich plynout žádný příjem vody.

4 FÁZE CESTOVÁNÍ ČASEM

Díky neutroniu, které se na Zemi dostalo při původním kataklyzmatu, mohou nyní lidé využívat cestování v čase. V průběhu každé epochy se tudíž budou hráči moci rozhodnout, zda si z budoucnosti nechají poslat některý z cenných zdrojů. Rozhodnutí je to jediné, co k tomu potřebují – vyžádaná věc se okamžitě zhmotní. To však neznamená, že ji získali zadarmo. O několik epoch později bude povinností toho samého hráče žádost svého já z minulosti vyplnit a poslat dané zboží časem zpět. Pokud tak neučiní, mohou tím způsobit trhliny v časoprostorovém kontinuu.

Každý z hráčů do své dlaně ukryje **0–2 žetony cesty časem** (zbylé žetony před zraky spoluhráčů taktéž skryje). Žetony v dlaních hráči poté najednou odhalí a položí na současnou destičku časové osy (pořadí není důležité). Každý pak dle pořadí hráčů ihned obdrží prostředek vyobrazený na zvoleném žetonu (nebo žetonech) cestování časem. Každý z těchto žetonů ležících na časové ose bude možné později získat zpět (viz „Elektrárny: Cesty do minulosti a zaměření" na straně 16) a znovu použít.

Příklad:

1. Prostředky, které přicestovaly časem, hráči získávají ze společné zásoby.
2. Přenos každého pracovníka vyžaduje zaplacení 1 vody (průchod časovou trhlinou představuje pro lidský organismus velkou zátěž), jinak nelze takový žeton cestování časem použít. Pro zaplacení je však možné využít vodu poslanou současně s daným pracovníkem. Pracovníci, kteří přicestovali časem, se umisťují do sloupce aktivních pracovníků.
3. Exoskelety, které přicestovaly časem, se pokládají na jedno z polí pro exoskelet na desce hráče, dokonce i v případě, že na něm leží destička nedostupného pole.

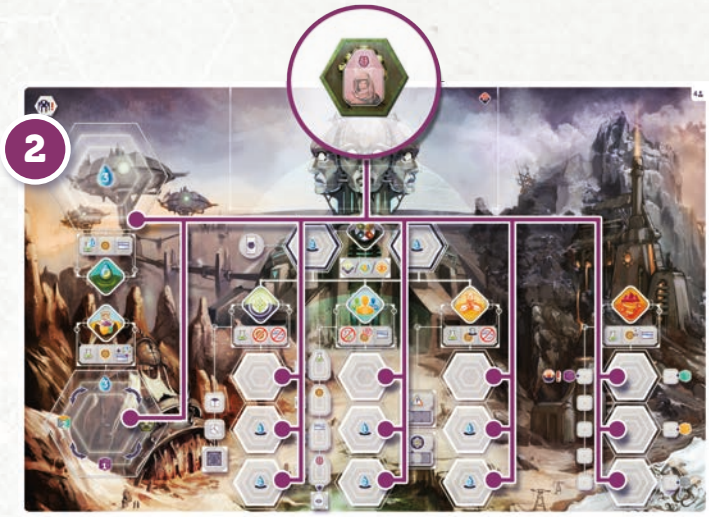
5 FÁZE AKCÍ

Fáze akcí představuje hlavní část hry, kdy se hráči (počínaje začínajícím hráčem) ve směru hodinových ručiček střídají v tazích. Ve svém tahu může hráč provést libovolný počet **volných akcí a poté** provést jeden z následujících úkonů:

1. **Umístit jednoho pracovníka** na libovolné prázdné pole pro pracovníka na vlastní desce (obvykle na pole na stavbě, superprojektu nebo anomálii) a provést akci tohoto pole.
2. **Umístit jednoho pracovníka v exoskeletu** na pole nebo společné pole na herním plánu a provést akci tohoto pole.
3. **Vzdát se tahu** a neumisťovat již během této epochy žádné další pracovníky.

Jakmile se všichni hráči vzdají svého tahu, následuje fáze úklidu.

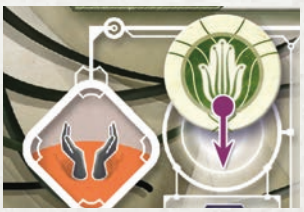
Příklad:



DŮLEŽITÉ: Volné akce
Každou z volných akcí lze v dané epoše provést pouze jednou, a to v rámci libovolného tahu hráče. Po jejím provedení zakryjte pole dané volné akce žetonem Cesty, abyste věděli, že jste tuto akci již využili. Provedení volné akce neznamená konec hráčova tahu – ten v tomto tahu může ještě umístit pracovníka (nebo se vzdát tahu). V případě, že hráčovi dojdou žetony Cesty, nemůže v dané epoše podniknout žádné další volné akce.

Volné akce lze většinou nalézt na kartách staveb a superprojektů, avšak akce nucené směny a některé schopnosti vůdců mezi ně patří také.

Příklad:



6 FÁZE ÚKLIDU

Každý hráč si vezme zpět všechny pracovníky ze všech exoskeletů na herním plánu a všechny pracovníky umístěné na polích pro pracovníky na své desce hráče. Byla-li akce, kterou pracovník provedl, označena ikonou motivace, umístí tohoto pracovníka do **sloupce aktivních pracovníků** (napravo od pole akce zásobování). V opačném případě ho umístí do **sloupce vyčerpaných pracovníků** (nalevo od pole akce zásobování).

Sloupec vyčerpaných pracovníků *Sloupec aktivních pracovníků*

Následně si hráči z herního plánu vezmou zpět všechny své prázdné exoskelety a položí je do své osobní zásoby (NE na pole pro exoskelety na desce hráče – exoskelety je nutné znovu aktivovat).

DŮLEŽITÉ: Vezme-li si hráč exoskelet zpět z pole hroutícího se Kapitolu (po dopadu asteroidu), obrátí toto pole stranou „nedostupné pole" nahoru.

Nakonec všichni hráči odeberou všechny žetony Cesty z polí svých volných akcí a uloží si je do své osobní zásoby pro použití v následující epoše.

B) OVĚŘTE, ZDA NENASTAL DOPAD ASTEROIDU

Pokud za současnou destičkou časové osy následuje destička dopadu, nastává okamžik dopadu asteroidu. Přejděte k pravidlům pro Dopad (strana 18) a vyhodnoťte jej. Poté pokračujte od tohoto místa.

POZNÁMKA: V základní hře dojde k dopadu vždy po čtvrté epoše.

C) OVĚŘTE, ZDA NENASTÁVÁ KONEC HRY

Pokud je splněna kterákoli z podmínek vyjmenovaných níže, hra okamžitě končí. Přejděte k sekci Konec hry (strana 19) a proveďte závěrečné bodování (a přeskočte krok D).

- Infrastruktura Kapitolu se definitivně zhroutila – všechny akce hroutícího se Kapitolu jsou obráceny stranou „nedostupné pole" nahoru.
- Nacházíte se v sedmé epoše.

D) NÁSLEDUJÍCÍ EPOCHA

Nachází-li se na desce některého z hráčů nepoužité exoskelety, vrátí je do své osobní zásoby. Posuňte ukazatel zaměření všech hráčů pod destičku časové osy reprezentující následující epochu (více informací viz „Elektrárny: Cesty do minulosti a zaměření", strana 16). Na začátku každé epochy se zaměření všech hráčů nachází na této destičce časové osy. Pokračujte následující epochou. Začínajícím hráčem je stále ten, který jako poslední provedl příslušnou akci Světové rady.

AKCE

PRACOVNÍCI A AKČNÍ POLE

V Anachrony se setkáte se čtyřmi různými typy pracovníků: techniky, vědci, správci a génii. Pracovníci vykonávají akce poté, co jsou umístěni na některé z akčních polí buďto na herním plánu (v exoskeletu), nebo na deskách hráčů. Určité typy pracovníků se obzvláště hodí k vykonávání některých akcí, nebo naopak určité akce vykonávat nemohou.

Génius představuje zvláštního pracovníka, kterého lze při umístění na akční pole použít jako libovolný typ pracovníka.

DŮLEŽITÉ: Génia NELZE použít k placení místo jiných typů pracovníků nebo při vracení žetonů cesty časem se symbolem pracovníka (prostřednictvím cesty do minulosti).

Pracovník se považuje za aktivního, pokud se nachází ve sloupci aktivních pracovníků na desce hráče (na rozdíl od zaneprázdněného pracovníka, který právě vykonává nějakou akci nebo pracovníka ve sloupci vyčerpaných pracovníků). Pouze aktivní pracovníci mohou být použiti k provádění akcí nebo posláni do minulosti při odebírání žetonů cesty časem z časové osy (prostřednictvím cesty do minulosti). Pro zaplacení ceny (nejčastěji superprojektů) lze však použít jak aktivní, tak vyčerpané pracovníky.

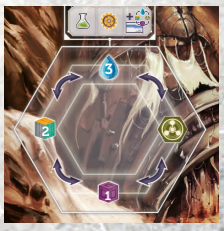
Ve hře se objevují tři odlišné druhy akčních polí:

1. **Pole** (na herním plánu): Na herním plánu mají akční pole tvar šestiúhelníku, protože na ně lze umisťovat pouze pracovníky v aktivovaném exoskeletu. Jakmile je některé pole herního plánu obsazené pracovníkem, zůstává až do konce dané epochy nedostupné. Pokud je akci přiřazeno více polí, nezáleží na tom, v jakém pořadí jsou obsazovány.

Příklad:

2. **Společná pole** (na herním plánu): Společná pole fungují podobně jako běžná pole s tím rozdílem, že jsou k dispozici stále a lze na ně umístit libovolný počet pracovníků (v exoskeletu).

Příklad:



3. **Pole pro pracovníky** (na deskách hráčů): Pole pro pracovníky na deskách hráčů (včetně polí na stavbách, superprojektech a anomáliích) je možné využít pouze jednou za epochu. Pracovníci, kteří jsou na tato pole vysláni, nepotřebují exoskelet.

Příklad: pole pro pracovníky

Akčním polím mohou být přiřazeny zvláštní vlastnosti. Některá z nich:

- mají omezení týkající se pracovníků – lze na ně umístit jen dané typy pracovníků (nebo génie),
- poskytují výhody navíc, je-li na ně umístěn určitý typ pracovníka (nebo génius),
- zahrnují poplatek (ve formě vody nebo některého zdroje) – před umístěním pracovníka musí hráč daný poplatek zaplatit,
- udržují pracovníky motivované – pracovníci se z těchto polí během návratu pracovníků ve fázi úklidu vracejí do sloupce aktivních pracovníků.

Pravidlům vztahujícím se ke každé z akcí jsou věnovány následující kapitoly.

AKCE HERNÍHO PLÁNU

Akce Kapitolu: Stavba, nábor a výzkum představují akce Kapitolu. Po dopadu asteroidu se akční pole Kapitolu překryjí destičkami hroutícího se Kapitolu, z nichž každá poskytuje určitý přínos, přičemž omezení a výhody týkající se pracovníků zůstávají v platnosti (více viz „Dopad", strana 18). Prostřednictvím akce Světová rada lze kopírovat pouze akce Kapitolu (viz níže).

Každá z akcí Kapitolu nabízí tři volná pole:

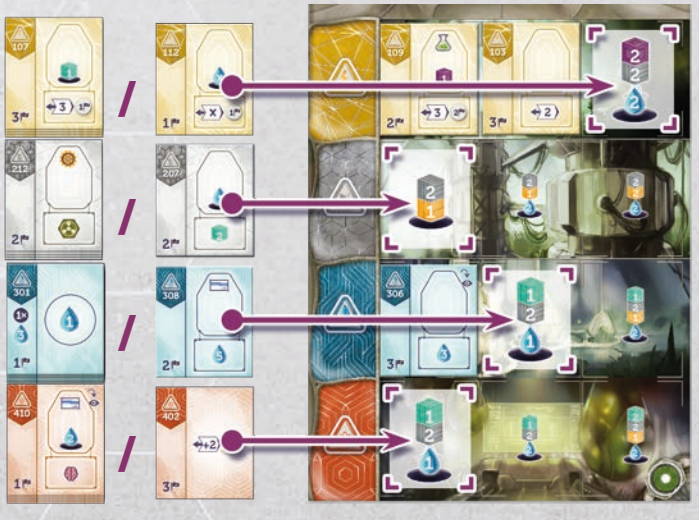
1. Horní pole – bez modifikátorů.
2. Prostřední pole – vyžaduje zaplacení 1 vody.
3. Dolní pole – vyžaduje zaplacení 2 vod (toto pole je k dispozici pouze při hře čtyř hráčů).

STAVBA

Standardní akce: Hráč si zvolí jednu ze dvou následujících možností:

1. Vybere si jednu z **destiček staveb** na vrchu kteréhokoli z osmi sloupců nabídky staveb (každý druh stavby má primární a sekundární sloupec), vezme si ji a položí ji na své desce do prvního volného stavebního sektoru zleva (do řady odpovídajícího druhu). Následně zaplatí **cenu vyznačenou v tomto sektoru**.
   - Pokud na desce nemá žádné volné sektory daného druhu, další stavby tohoto druhu již nemůže stavět.
   - Pokud si hráč vzal stavbu z primárního sloupce, stavba pod ní je ihned k dispozici.
   - Pokud si hráč vzal stavbu ze sekundárního sloupce a odhalil tím destičku stavby, která ležela pod ní, bude tato stavba ihned znovu k dispozici.

Příklad:



2. Hráč postaví **superprojekt** z času, na který je zaměřený (tj. superprojekt nad destičkou časové osy, u které leží jeho ukazatel zaměření). Většinou jde o destičku současné epochy, ale zaměření lze přesunout s pomocí cesty do minulosti. Superprojekt umístí na své desce do první volné dvojice sektorů zleva (pokud má více řad první volné sektory na stejné úrovni, může si řadu vybrat). **Ceny vyznačené na této dvojici sektorů si hráč nevšímá a místo toho zaplatí cenu vyznačenou na destičce samotného superprojektu** (včetně vědeckých průlomů). Pokud cena superprojektu zahrnuje pracovníka, může jej vzít jak ze sloupce aktivních, tak i vyčerpaných pracovníků.

Příklad:

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Nelze aktivovat správcem.
- Pokud akci aktivuje technik, odečítá se od celkové ceny této akce 1 titan.

NÁBOR

Standardní akce:
Hráč si vybere jednoho pracovníka z nabídky pracovníků a ihned ho přidá do sloupce aktivních pracovníků na své desce. Navíc obdrží bonus podle typu pracovníka, kterého získal:

- vědec: 2 vody,
- technik:
  1 energetický článek,
- správce: 1 vítězný bod,
- génius: kterýkoli z výše uvedených tří bonusů,

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Nelze aktivovat vědcem.
- Pokud akci aktivuje technik, nelze si vybrat génia (pouze vědce, technika nebo správce).

VÝZKUM

Standardní akce: Hráč si vezme obě kostky výzkumu (kostku s tvary a kostku s obrázky), na jedné z nich nastaví stranu dle své volby a druhou hodí. Pak si vezme **destičku vědeckého průlomu**, která tvarem i obrázkem odpovídá výsledným symbolům na kostkách. Znak otazníku „?“ na kostce s obrázky zastupuje libovolný obrázek dle hráčovy volby. **Kostku s obrázky nelze nastavit stranou s otazníkem nahoru.**

kostka s tvary

kostka s obrázky *cestování časem* *válčení* *genetika* *technologie* *společnost*

Příklad:

POZNÁMKA: Ve vzácném případě, kdy by destička odpovídajícího průlomu nebyla k dispozici, může hráč jednou z kostek dle vlastního výběru hodit znovu.

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Lze aktivovat pouze vědcem.

SVĚTOVÁ RADA

Hráč si smí **vybrat jednu z akcí Kapitolu** (stavba, nábor, výzkum), **která má všechna akční pole obsazená**, a provést její příslušnou standardní akci.

Pracovník umístěný na akční pole Světové rady kopíruje spolu s akcí také její omezení a výhody vyplývající z typu použitého pracovníka. Ne však vlastnosti svázané s konkrétním polem (například vodní poplatek na akčních polích nebo bonusy na destičkách hroutícího se Kapitolu).

Příklad:

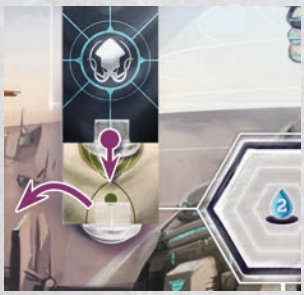
POZNÁMKA: Pokud se hráč chce stát začínajícím hráčem, může umístit svého pracovníka na levé akční pole Světové rady i tehdy, když mají všechny akce Kapitolu stále volná pole. V takovém případě se však pouze stane začínajícím hráčem, ale nebude mu umožněno žádnou z akcí zkopírovat.

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Omezení a/nebo výhody vyplývající z typu použitého pracovníka jsou stejné jako u kopírované akce.

Světová rada nabízí 2 akční pole:

Příklad:



1. Levé pole – Hráč musí zaplatit 2 vody a stát se začínajícím hráčem (na políčku vedle tohoto akčního pole nahradí prapor předchozího začínajícího hráče svým praporem).
2. Pravé pole – Hráč musí zaplatit 1 vodu.

DŮLEŽITÉ: Po dopadu asteroidu je stále možné prostřednictvím Světové rady obvyklým způsobem kopírovat standardní akce Kapitolu. V takové situaci lze akci Kapitolu kopírovat i v případě, že jsou všechna její pole obsazena exoskeletem nebo destičkou nedostupného pole.

TĚŽBA

Hráč si z nabídky dolu vezme 1 zdroj dle své volby.

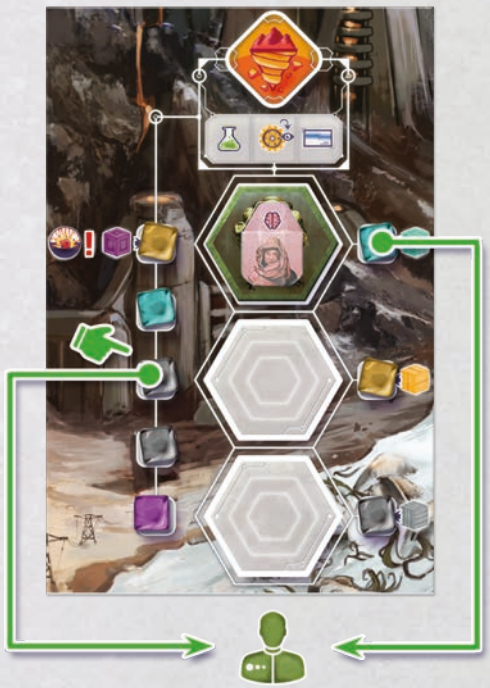
Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Pokud akci aktivuje technik, zůstává motivovaný.

Těžba nabízí 3 akční pole:

1. Horní pole – spolu se zdrojem, který si hráč vzal z nabídky dolu, získá ještě 1 uran.
2. Prostřední pole – spolu se zdrojem, který si hráč vzal z nabídky dolu, získá ještě 1 zlato.
3. Dolní pole – spolu se zdrojem, který si hráč vzal z nabídky dolu, získá ještě 1 titan.

Příklad:



VYČIŠTĚNÍ VODY

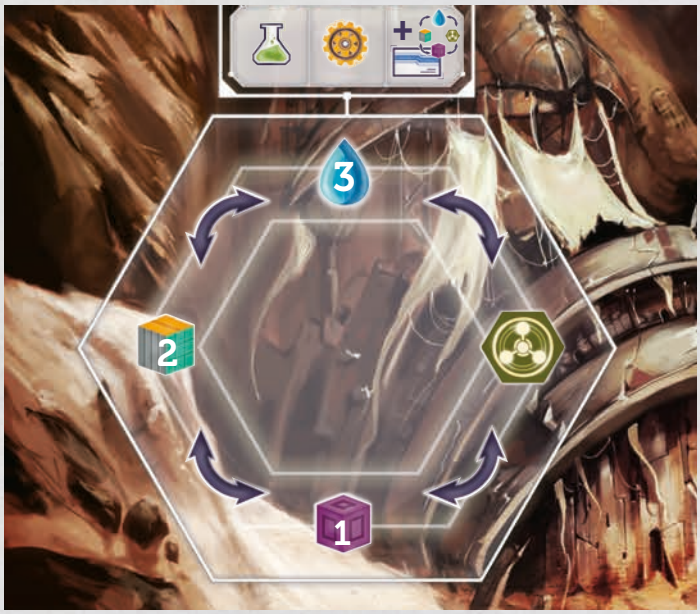
Hráč si ze společné zásoby vezme 3 vody.

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Pokud akci aktivuje vědec, hráč získá 1 vodu navíc.

Vyčištění vody přísluší společné pole, na které lze umístit libovolný počet pracovníků.

OBCHOD S NOMÁDY



Hráč může provést jednu z následujících akcí:

- Směnit 3 vody za 1 energetický článek a naopak.
- Směnit 1 energetický článek za 1 neutronium a naopak.
- Směnit 1 neutronium za libovolné 2 zdroje ze skupiny titan, uran a zlato a naopak.
- Směnit libovolné 2 zdroje ze skupiny titan, uran a zlato za 3 vody a naopak.

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Pokud akci aktivuje správce, může si hráč z výše nabízených možností vybrat dvakrát (nejprve jednu a pak druhou).

Obchodu s nomády přísluší společné pole, na které lze umístit libovolný počet pracovníků.

EVAKUACE

Toto akční pole se objeví až po dopadu asteroidu. Každý z hráčů může tuto akci provést pouze jednou za celou hru, a to **jen tehdy, splní-li podmínku stanovenou na desce své Cesty**.

Hráč umístí jeden ze svých žetonů Cesty na desku evakuace, na první volné číslované místo odshora, a vezme si tolik vítězných bodů, kolik udává hodnota pod podmínkou evakuace na desce jeho Cesty. Pokud umístil svůj žeton Cesty na místo s žetonem -3 vítězných bodů, získá za evakuaci o 3 vítězné body méně (minimum je 0). **Nejvyšší možný počet vítězných bodů, které lze za evakuaci získat, činí 30.**

Deska Cesty také specifikuje položky, za jejichž vlastnictví získáte určitý násobek vítězných bodů. Podle množství dané položky v okamžiku provedení akce evakuace tedy získáte další vítězné body. Po obdržení bodů zůstávají tyto položky ve vlastnictví hráče.

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Akci evakuace může provést kterýkoli pracovník.

Evakuaci přísluší společné pole, na které lze umístit libovolný počet pracovníků. Tuto akci však může každý hráč během hry provést pouze jednou.

AKCE NA DESCE HRÁČE

Všechna pole na desce hráče mají buďto podobu pole pro pracovníka, nebo pole volné akce a pro jejich aktivaci nejsou potřeba exoskelety.

ZÁSOBOVÁNÍ

Akce zásobování je přítomná na všech deskách hráčů mezi sloupci aktivních a vyčerpaných pracovníků. Hráč musí zaplatit tolik vody, kolik udává číslo vytištěné na symbolu vody pod aktuální pozicí ukazatele na vaší stupnici morálky **(1)**. Poté **přesune všechny pracovníky ze sloupce vyčerpaných pracovníků do sloupce aktivních pracovníků (2)** (nyní jsou připraveni k použití v dalších akcích současné epochy). Nakonec **posune ukazatel morálky o jedno pole doprava (3)**. Je-li již ukazatel na nejvyšší hodnotě, namísto jeho posunutí získá hráč tolik vítězných bodů, kolik udává symbol u pravého konce stupnice morálky.

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Pokud tuto akci aktivuje správce, zůstává motivovaný.

Příklad:

NUCENÁ SMĚNA

Pole akce nucené směny se nachází na všech deskách hráčů mezi sloupci aktivních a vyčerpaných pracovníků. **Nucené směny představují volnou akci**, a nepotřebují tedy žádného pracovníka. Hráč položí na pole akce jeden ze svých žetonů Cesty **(1)**, **přesune všechny pracovníky ze sloupce vyčerpaných pracovníků do sloupce aktivních pracovníků (2)** (nyní jsou připraveni k použití v dalších akcích současné epochy). Nakonec posune ukazatel morálky o jedno pole doleva (3). Je-li již ukazatel na nejnižší hodnotě, namísto jeho posunutí musí hráč vrátit do společné zásoby 1 pracovníka dle své volby.

Příklad:

ELEKTRÁRNY: CESTY DO MINULOSTI A ZAMĚŘENÍ

Elektrárny poskytují energii nezbytnou k otevření časové trhliny, která dovoluje manipulovat s časem. Jejich aktivací mohou hráči **zaměřit časovou trhlinu na některou z předcházejících destiček časové osy**. Každá elektrárna má svou kapacitu označovanou jako **dosah**. Jakmile hráč svou elektrárnu aktivuje, smí vyhodnotit následující kroky (v uvedeném pořadí):

1. Přesune svůj ukazatel zaměření doleva pod libovolnou **předcházející destičku časové osy** – ne však dále, než činí dosah elektrárny, která byla pro akci použita (počítáno od destičky současné epochy s tím, že dosahy se nesčítají). Nachází-li se žeton pod některou z předcházejících destiček, je možné jej ponechat na místě, je-li tato destička v dosahu elektrárny. Při použití elektrárny nesmí ukazatel zaměření nikdy skončit pod destičkou současné epochy.
2. Může se **rozhodnout poslat skrz časovou trhlinu do minulosti některý ze zdrojů**. Na destičce časové osy, pod níž se nachází hráčův ukazatel zaměření, si vybere jeden ze svých žetonů cesty časem a zaplatí do společné zásoby zdroj, vodu, pracovníka či exoskelet, jenž je na něm vyobrazený. Nakonec tento **žeton cesty časem** z destičky **odebere** a vrátí ho do své osobní zásoby.

Příklad:
1. Nastavte zaměření.
2. Zaplaťte a odeberte žeton cestování časem.
3. Posuňte se na stupnici cestování časem.

POZNÁMKA: Tento herní mechanismus reprezentuje posílání prostředků zpět do minulosti. Technicky vzato jsou tyto utracené zdroje těmi samými zdroji, které hráč v minulosti zdánlivě „zdarma" získal.

DŮLEŽITÉ: Je-li do minulosti odeslán pracovník, musí pocházet ze sloupce aktivních pracovníků. Je-li do minulosti odeslán exoskelet, musí být aktivovaný (hráč jej vezme z jednoho z polí pro exoskelety na své desce).

3. **Pokud hráč provedl krok 1 i 2, posune ukazatel cestování časem na své desce o jedno políčko doprava.** Jednotlivá pole na stupnici cestování časem mají vyznačenou bodovou hodnotu (VB), která se hráčům započítá na konci hry. Tyto body představují pokrok, kterého daná Cesta dosáhla ve využívání technologie cestování časem.

DŮLEŽITÉ: Jestliže je žeton cesty časem odebrán jakýmkoli jiným způsobem (s pomocí některých staveb nebo při umístění anomálie), ukazatel cestování časem se neposouvá.

POZNÁMKA: Superprojekty předchozích epoch je možné postavit s využitím akce stavba, pokud se pod destičkou dané epochy nachází ukazatel zaměření příslušného hráče (viz akce stavba).

ANOMÁLIE

Stavební sektor může zakrýt **anomálie** (viz fáze paradoxů). Hráč může provést akci, při které na destičku anomálie umístí pracovníka a zaplatí buď 2 titany/urany/zlata a 2 vody, nebo 1 neutronium a 2 vody, čímž ji uzavře. Destičku anomálie pak ihned společně s využitým pracovníkem odstraní a vrátí do společné zásoby. Může se stát, že po odstranění anomálie na desce hráče zůstane prázdné místo; hráč na něm může později postavit novou stavbu nebo superprojekt.

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Pracovník, který byl umístěn na destičku anomálie (a tím ji odstranil), se ihned vrací do společné zásoby.

DALŠÍ STAVBY A SUPERPROJEKTY

Jakmile jsou nová stavba nebo superprojekt umístěny na desku hráče, může je jejich vlastník začít využívat. Schopnosti a výhody, které poskytují, spadají do jedné z těchto čtyř kategorií:

1. **Akce pro pracovníky,** které fungují totožně jako kterékoli jiné pole pro pracovníka na desce hráče. Některá akční pole mohou mít omezení nebo výhody týkající se pracovníků či cenu za své využití. Některá mohou udržet pracovníka motivovaného.
2. **Volné akce,** které lze (každou z nich) využít jednou za epochu v kterémkoli tahu daného hráče během fáze akcí až do (a včetně) tahu, kdy se hráč svého tahu vzdá. Po provedení volné akce hráč její pole zakryje žetonem Cesty, aby bylo jasné, že již byla využita.
3. **Pasivní schopnosti,** které poskytují výhodu, jež zůstává v platnosti během celé hry a/nebo ovlivňuje závěrečné bodování.
4. **Jednorázové schopnosti,** které se vyhodnocují jen jednou, v okamžiku, kdy jsou stavba nebo superprojekt postaveny.

DOPAD

Na konci čtvrté epochy dopadne na pusté místo na Zemi asteroid, čímž započne kataklyzma, které nakonec zničí i samotný Kapitol. Hráči odteď budou mít už jen několik tahů na to, aby provedli všechno, co potřebují, a pokusili se evakuovat městské části, čímž si zajistí větší vliv na rozhodování o dalším osudu lidstva.

EVAKUACE

Obraťte desku evakuace („poškozenou") stranou „B" nahoru. Odhalíte tak akci evakuace. Při hře 2/3/4 hráčů umístěte na 2./3./4. políčko odshora žeton „-3 vítězné body".

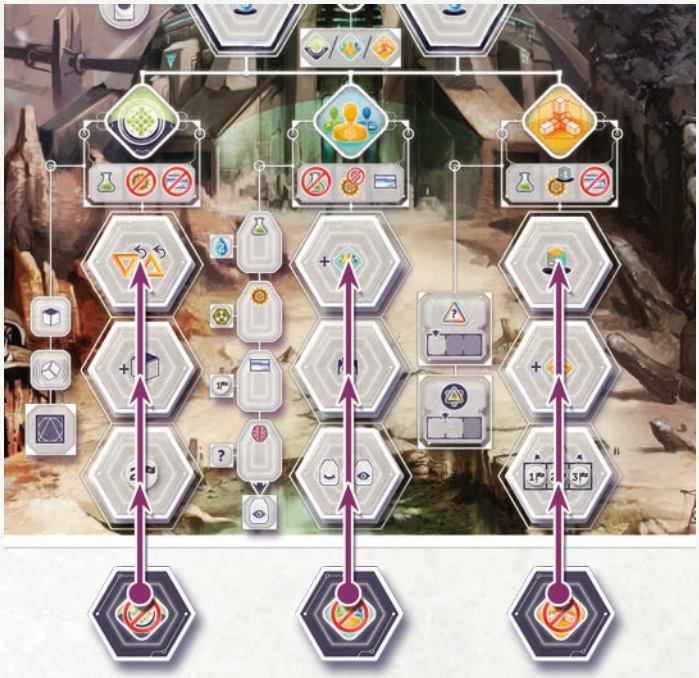
DESTIČKY HROUTÍCÍHO SE KAPITOLU

Po dopadu asteroidu se začne infrastruktura Kapitolu postupně rozpadat. V důsledku toho bude počet akcí Kapitolu (stavba, nábor, výzkum), které mohou hráči před koncem hry využít, neúprosně omezen.

Roztřiďte destičky hroutícího se Kapitolu do tří sloupců podle jednotlivých akcí. Z každého sloupce náhodně vyberte 2/2/3 destičky (pro 2/3/4 hráče) a položte je na pole akcí Kapitolu „nedostupnou" stranou dolů.

Destičky hroutícího se Kapitolu poskytují výnosnější verze akcí Kapitolu – jde o poslední zoufalý pokus zachránit, co se dá. Kromě možnosti provést příslušnou standardní akci Kapitolu hráč navíc získá bonus vyobrazený na destičce. Podrobný popis těchto bonusů najdete v dodatcích pravidel. Omezení vztahující se k pracovníkům stále platí.

Při návratu pracovníků během fáze úklidu hráči obrátí každou destičku hroutícího se Kapitolu, ze které byl odebrán exoskelet, stranou se značkou „nedostupné pole" nahoru.



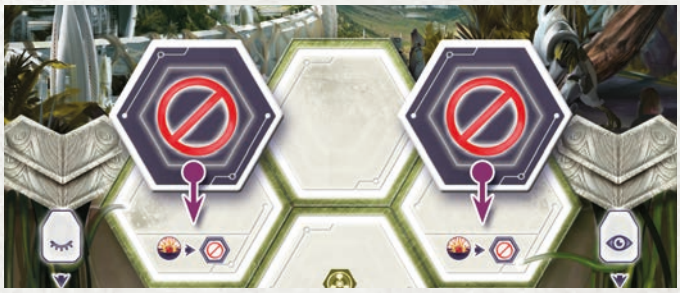
PŘIPOMENUTÍ: Jakmile je takto obrácena poslední destička hroutícího se Kapitolu, hra na konci současné epochy skončí.

DŮLEŽITÉ: Jakmile některá z akcí Kapitolu přijde o všechna volná pole, stále ještě mohou hráči využívat akční pole Světové rady a s její pomocí provést příslušnou standardní akci Kapitolu (všechny bonusy na destičkách hroutícího se Kapitolu při tom ignorujte).

DESTIČKY NEDOSTUPNÝCH POLÍ

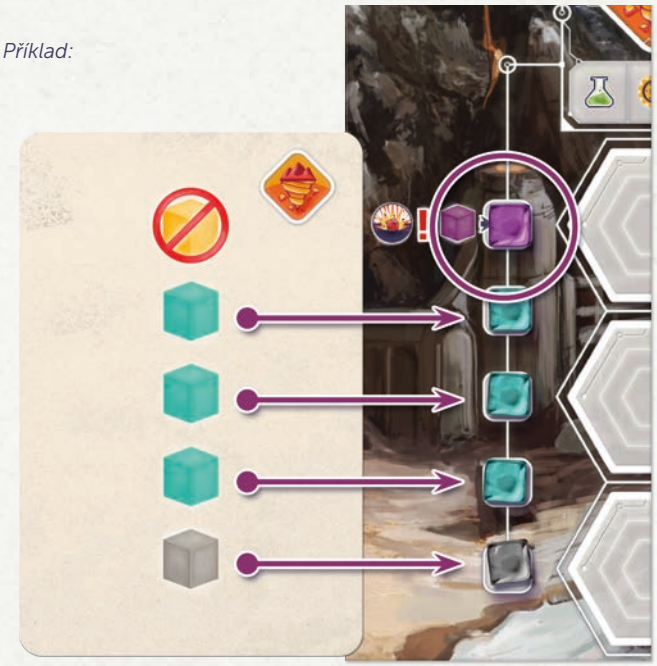
Ačkoli byla hlavní města jednotlivých Cest na dopad připravena, jistému poškození se také nevyhnula. **Každý hráč zakryje dvě ze tří polí pro exoskelet v horní řadě všech desek hráčů destičkou nedostupného pole.** Na polích s těmito destičkami již hráči nemohou aktivovat exoskelety a neobdrží za ně žádnou vodu.

NEUTRONIUM



Díky dopadu asteroidu se na Zemi výrazně zvýšily zásoby neutronia. V epochách, které následují po dopadu, nahraďte první uvedený zdroj na tažené kartě s nabídkou dolu právě neutroniem.

Příklad:



Příklad:

SOUBOR

ZAKONČENÍ HRY

Hra končí na konci epochy, ve které se využije (stane se nedostupným) poslední pole akcí Kapitolu, nebo po dohrání poslední (sedmé) epochy.

ROZPLETENÍ KONTINUA

V tuto chvíli musí hráči napravit nesrovnalosti na časové ose. Musí zaplatit za každý nesplacený žeton cesty časem, aby jej odstranili z časové osy. I v tomto případě musí pracovníci pocházet z aktivního sloupce a exoskelety musí být aktivované. Odstranění žetonu z časové osy se tentokrát nepovažuje za cestu do minulosti: hráči nevyužívají schopnosti elektráren a nezapočítávají si žádné body ani neposouvají ukazatel cestování časem.
Každý z žetonů cesty časem, který se hráči nepodaří odstranit z časové osy, představuje -2 vítězné body.

VYHODNOCENÍ ZÁVĚREČNÝCH BONUSŮ

Každý z hráčů si započítá 3 VB za každou z pěti karet závěrečných bonusů nad herním plánem, jejíž podmínku splňuje. V případě rovnosti více hráčů si všichni takoví hráči započítávají plný počet bodů.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hráči sečtou body za stavby, anomálie, superprojekty, stupnici cestování v čase a stupnici morálky, žetony s vítěznými body, přičtou záporné body za žetony na časové ose a závěrečné bonusy. Mohou k tomu využít bloček přiložený ke hře. Každý jednotlivý vědecký průlom se ohodnotí 1 VB. Soubory tří průlomů různých tvarů (kruh, trojúhelník, čtverec – obrázky na nich NEMUSÍ být stejné) navíc přinesou další 2 VB za soubor.

Hlavní město Cesty, která získala největší počet vítězných bodů, se stane novým sídlem Světové rady, a stává se tedy vítězem hry. Pokud by více hráčů získalo shodný počet bodů, vítězem se stává ten, kdo vlastní nejvíce vody, případně nejvíce všech zdrojů. V případě, že by byl výsledek stále nerozhodný, budou hráči vítězství sdílet – sídlo Rady se v jejich městech bude střídat.

ČASTO OPOMÍJENÁ PRAVIDLA

- Génia lze použít namísto libovolného typu pracovníka při umisťování na akční pole, nelze s ním však platit místo jiného typu pracovníka nebo ho posílat do minulosti (při odstraňování žetonu cesty časem).
- Kdykoli akce vyžaduje zaplacení pracovníka (obvykle při stavbě superprojektů), lze platit pracovníkem jak ze sloupce aktivních, tak i vyčerpaných pracovníků. Zaneprázdněnými pracovníky, kteří vykonávají nějakou akci (tj. nacházejí se právě na některém akčním poli), však platit NELZE.
- Při odstraňování žetonu cesty časem z časové osy (po posunu zaměření) lze platit jen pracovníkem z aktivního sloupce (protože v minulosti přicestoval časem jako aktivní).
- Odstranit žeton cesty časem z některé předchozí destičky časové osy tím, že za něj hráč zaplatí příslušný zdroj, lze pouze ve chvíli, kdy na ni přesunul ukazatel zaměření. Na stupnici cestování časem se ukazatel posouvá jen tehdy, když si hráč žeton cesty časem bere zpět výměnou za příslušný zdroj.
- Žetony cesty časem na destičce současné epochy nelze odstranit pomocí elektráren a zaměření, lze je však odstranit využitím schopností některých staveb, anomálií a superprojektů.
- **Destička dopadu se nepočítá do časové osy** a nepředstavuje epochu. Při používání elektráren na ni tedy nemusíte brát ohled.

MODUL SOUDNÝ DEN

S modulem Soudný den mohou vzít hráči osud lidstva doslova do vlastních rukou. Prováděním experimentů nyní dokážou aktivně ovlivnit řetězec událostí vedoucích k dopadu, což může v konečném důsledku vést až k úplnému odvrácení katastrofy. Představa záchrany planety před druhým kataklyzmatem se však nelíbí příslušníkům všech Cest – někteří v něm vidí spíše příležitost, jak přemoci konkurenční Cesty jednou provždy...

EXPERIMENTY A STUPNICE SOUDNÉHO DNE

Karty experimentů představují významné obohacení základní hry. Symbolizují snahy příslušníků jednotlivých Cest ovlivnit čas a skrze něj i následky blížícího se dopadu. Každá karta experimentu udává podmínku splnění, cenu a odměnu ve formě vítězných bodů. Hráči je mohou získat po využití nové akce experiment na herním plánu, pokud se pod příslušnou epochou nachází ukazatel zaměření daného hráče. Každý experiment přináší hráči, který ho získal, vítězné body a umožňuje mu postoupit na stupnici soudného dne tak, jak velí záměry jeho Cesty – buď směrem k minimalizaci následků dopadu a záchraně Země, nebo směrem ke zkáze planety. Pohyby na stupnici soudného dne mohou Cestám přinést další vítězné body za experimenty, a dokonce ovlivnit okamžik dopadu.

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

1. **Destičku dopadu** položte mezi pátou a šestou destičku časové osy.
2. Jakmile máte časovou osu připravenou, umístěte pod první destičku časové osy lícem nahoru náhodně vybranou kartu experimentu 1. úrovně a pod každou z ostatních destiček časové osy kartu experimentu 1. úrovně lícem dolů. Zbylé karty experimentů 1. úrovně vraťte do krabice, aniž byste se na ně podívali. Na začátku hry by tedy první destička časové osy měla mít nad sebou superprojekt lícem nahoru a pod sebou experiment 1. úrovně lícem nahoru. Všechny ostatní superprojekty a experimenty by měly ležet lícem dolů.
3. Vedle herního plánu položte **desku soudného dne**. Považujte ji za součást herního plánu. Na vyhrazená políčka na desce soudného dne položte kostky trajektorie a na výchozí pozice stupnice soudného dne položte žetony ukazatele „Záchrana planety" a „Zpečetění osudu".
4. Zamíchejte všechny **karty experimentů 2. úrovně** a vytvořte z nich vedle desky soudného dne balíček otočený lícem dolů.
5. Před tím, než náhodně vyberete 5 karet závěrečných bonusů, přimíchejte mezi ně kartu „Nejvíce dokončených experimentů".

DESKA SOUDNÉHO DNE

Příklad:

1 ZMĚNY VE FÁZI PŘÍPRAV

Po otočení superprojektu nad destičkou časové osy následující epochy zároveň otočte i kartu experimentu 1. úrovně ležící pod touto destičkou. Poté pod každou destičku časové osy, pod kterou již neleží žádná karta experimentu, položte lícem nahoru kartu experimentu 2. úrovně z vrchu balíčku.

Příklad:

NOVÁ AKCE — EXPERIMENT

Modul Soudný den přináší novou akci na herním plánu: Experiment.

Když hráč využije akci experiment, může získat kartu experimentu za podmínek, že:

- karta se nachází pod stejnou destičkou epochy jako hráčův **ukazatel zaměření**;
- **hráč splňuje podmínku příslušné karty experimentu;**
- **hráč zaplatí cenu příslušné karty experimentu.**

odměna

podmínka karty *cena karty*

Jestliže se hráči kartu podařilo získat:

1. **Odebere ji** zpod časové osy a položí ji vedle své hráčské desky.
2. Hraje-li za Cestu harmonie nebo Cestu nadvlády, **může posunout ukazatel „Záchrana planety"** na stupnici soudného dne **o jeden krok směrem nahoru**.
3. Hraje-li za Cestu vykoupení nebo Cestu pokroku, **může posunout ukazatel „Zpečetění osudu"** na stupnici soudného dne **o jeden krok směrem dolů**.
4. **Vezme si žetony vítězných bodů** s hodnotou vyznačenou na kartě experimentu (2 nebo 3 VB) a případně další VB v závislosti na nové pozici ukazatele na stupnici soudného dne (viz níže).

Zvláštnosti týkající se pracovníků

- Akci experiment může provést libovolný pracovník.

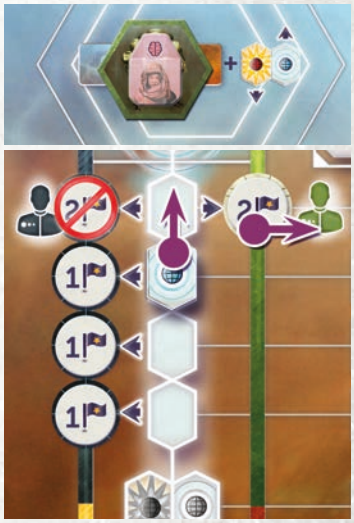
Akci experiment přísluší společné pole, na které lze umístit libovolný počet pracovníků.

STUPNICE SOUDNÉHO DNE

Kdykoli některý z hráčů provede experiment, může buďto posunout ukazatel „Záchrana planety" o jeden krok nahoru, nebo ukazatel „Zpečetění osudu" o jeden krok dolů, v závislosti na své Cestě. **Je-li vedle daného kroku vytištěna hodnota vítězných bodů příslušející k Cestě, která ukazatel na jeho nové místo posunula** (viz symboly Cest v rozích), obdrží tento hráč daný počet vítězných bodů (spolu s body za získanou kartu experimentu). **Vítězné body ze stupnice soudného dne může získat pouze hráč, který posunul ukazatel.** Cesty harmonie a vykoupení čeká více vítězných bodů na posledních dvou krocích obou směrů stupnice, zatímco Cesty nadvlády a pokroku méně vítězných bodů v počátečních krocích.

Příklad 1: Pohyb hráče za Cestu nadvlády

Příklad 2: Pohyb hráče za Cestu harmonie



DŮLEŽITÉ: Hráči již na stupnici soudného dne nemohou provádět žádné pohyby poté, co:

- došlo k dopadu anebo
- se ukazatel „Záchrana planety" či „Zpečetění osudu" ocitl na posledním (ať už horním, nebo spodním) kroku stupnice soudného dne.

I když platí kterákoli z podmínek výše, je možné stále provádět experimenty pro získání vítězných bodů.

6 ZMĚNY VE FÁZI ÚKLIDU

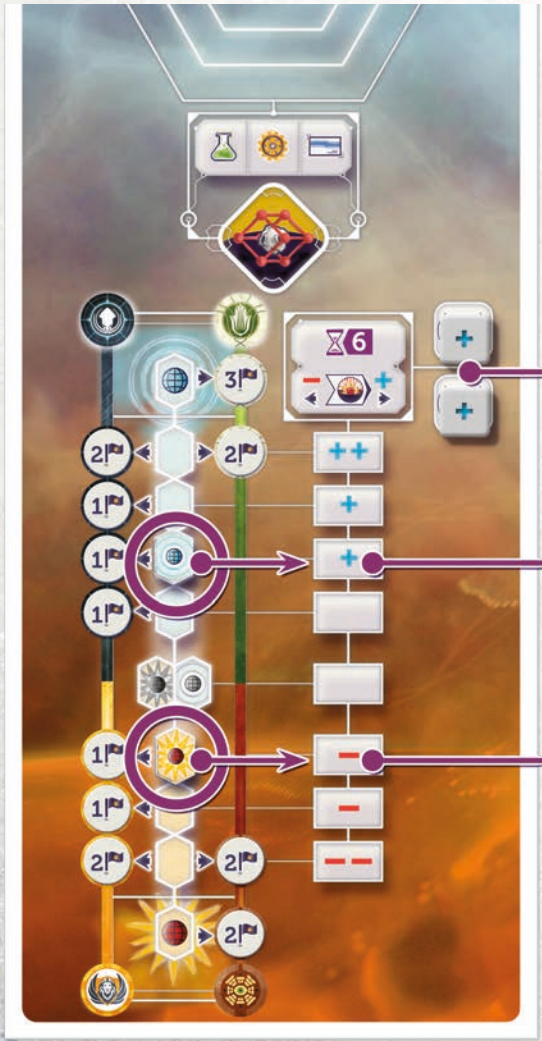
B OVĚŘTE, ZDA NEPŘICHÁZÍ DOPAD

Před tím, než začnete vyhodnocovat případný dopad, **hoďte oběma kostkami trajektorie** a spočítejte počet symbolů (-) a (+)

- na vržených kostkách trajektorie;
- vedle kroků na stupnici soudného dne, na kterých se právě nachází ukazatele „Záchrana planety" a „Zpečetění osudu".

Výsledný součet všech symbolů (+) a všech symbolů (-) může mít za následek jednu z těchto tří událostí:

1. **Pokud je symbolů (+) více než symbolů (-),** posuňte na časové ose destičku dopadu o jednu pozici doprava, je-li to možné, k dopadu dojde o jednu epochu později.
2. **Pokud je symbolů (-) více než symbolů (+),** posuňte na časové ose destičku dopadu o jednu pozici doleva – k dopadu dojde o jednu epochu dříve. Pokud by se tím dostala destička dopadu za destičku současné epochy, destičku dopadu neposouvejte.
3. **Pokud je počet symbolů (-) a (+) shodný,** destičku dopadu neposouvejte.



Příklad:
Přesun destičky dopadu o 1 pole doprava.

DŮLEŽITÉ: Jestliže se při ověřování dopadu ukazatel „Zpečetění osudu" nachází na nejnižším kroku stupnice soudného dne, kostkami trajektorie nehážejte – namísto toho umístěte destičku dopadu za destičku současné epochy (bez ohledu na její pozici) a dopad ihned vyhodnoťte.

DŮLEŽITÉ: Jestliže se ukazatel „Záchrana planety" nachází na nejvyšším kroku stupnice soudného dne, planeta byla před drtivým dopadem ochráněna a hra končí – vyhodnoťte zakončení hry (viz strana 19). **V partiích, ve kterých je Země zachráněna, se dopad nikdy nevyhodnocuje, takže nenastává žádná evakuace – pokuste se tomu svou strategii přizpůsobit.**

VOLITELNÉ PRAVIDLO – PLÁNOVÁNÍ EXPERIMENTŮ

Tato volitelná pravidla jsou určená hráčům, kteří již modul Soudný den dobře znají a uvítají možnost naplánovat si dopředu provádění svých experimentů.

- Položte balíček experimentů 2. úrovně lícem nahoru (!) vedle desky soudného dne. Svrchní karta experimentu 2. úrovně bude tedy vždy na očích všech hráčů.
- Kdykoli některý z hráčů získá kartu experimentu, ihned ji nahraďte svrchní kartou z balíčku experimentů 2. úrovně, dokud balíček nevyčerpáte.
- Ve fázi příprav pod destičky časové osy žádné karty experimentů 2. úrovně neumisťujte.

HRA PRO JEDNOHO HRÁČE: CHRONOBOT

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

Chronobot je variantou hry Anachrony určenou jednomu hráči.

Připravte hru pro 2 hráče, z nichž jedním z nich bude chronobot. Pro přípravu hry platí následující úpravy:

1. Chronobot obdrží svých 6 exoskeletů a 8 žetonů cesty časem. Nedostane žádné výchozí prostředky (ani pracovníky).
2. Všechny karty závěrečných bonusů ponechte v krabici.
3. Vedle herního plánu položte desku chronobota a umístěte 6 žetonů chronobota na 6 vyznačených polí.
4. Chronobot je v první epoše začínajícím hráčem. Umístěte jeho prapor na políčko začínajícího hráče. Hráč obdrží 1 vodu navíc (jak je u druhého hráče obvyklé).
5. Hráč si může vybrat, jestli bude hrát se stranou „A", nebo „B" své desky.

2 FÁZE PARADOXŮ

Chronobot hází kostkou paradoxů jako poslední. Pokud chronobot obdrží anomálii, odeberte libovolný žeton cesty časem z destičky časové osy, na které má nejvíce svých žetonů cesty časem (pokud je takových destiček více, tak z té nejvíce vlevo). Pokud by měl obdržet další anomálii v situaci, kdy již 3 anomálie má, další již nedostane a také neodebírá žádný žeton cesty časem.

3 FÁZE AKTIVACÍ

V epochách před dopadem chronobot vždy aktivuje 6 exoskeletů, zatímco v epochách po dopadu 4. Chronobot nezískává ani nespotřebovává energetické články. Žetony aktivovaných exoskeletů vyskládejte do sloupce na poli pro exoskelety v pravém horním rohu desky.

4 FÁZE CESTOVÁNÍ ČASEM

Cestování v čase probíhá dle pořadí hráčů. Hráč si, tak jako obvykle, vybere 0–2 žetony cesty časem a umístí je. Když přijde řada na cestování časem chronobota, hodí hráč kostkou paradoxů a umístí tolik náhodných chronobotových žetonů cesty časem, kolik paradoxů padlo na kostce. Chronobot za své žetony cesty časem nic nezískává.

5 FÁZE AKCÍ

Jakmile je na tahu chronobot, hodí hráč kostkou chronobota. **Poté provede akci příslušející pozici žetonu s příslušným číslem a následně tento žeton posune na následující pozici.** Jestliže se na stejné pozici nachází tři žetony, posune se na následující pozici žeton s nejvyšším číslem. Pokud chronobot neudělá nic, žeton se přesto posune a chronobot získá 2 vody a 1 vítězný bod.

Obecná pravidla akcí chronobota:

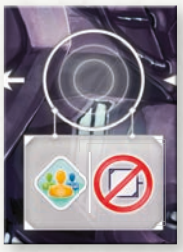
- Chronobot při vykonávání akcí na herním plánu **nepoužívá pracovníky**, jen prázdné exoskelety.
- **Nikdy neplatí cenu akcí** a ignoruje jakékoli informace vytištěné na akčních polích a destičkách hroutícího se Kapitolu. U akcí Kapitolu si vybírá vždy první volné pole odshora.
- Pokud na akci Kapitolu, která je výsledkem chronobotova hodu, není již žádné volné pole, **obsadí namísto toho pole Světové rady**, přednostně pole pro začínajícího hráče.
- **Pokud nějakou akci není možné provést, obdrží místo toho 2 vody a 1 vítězný bod.**

Stavba

Každá z chronobotových akcí stavba je přiřazena konkrétnímu druhu stavby (nebo superprojektu). Při využití akce stavba si chronobot vždy vybírá stavbu s vyšší bodovou hodnotou (VB). V nerozhodném případě si vybere stavbu ze sekundárního sloupce. Pokud již má 3 stavby daného druhu, nevezme si nic (ale i tak svým exoskeletem pole akce stavba obsadí a vezme si 2 vody a 1 vítězný bod jako obvykle).

Při stavbě superprojektu si chronobot vybere ten s nejvyšší bodovou hodnotou (VB). V nerozhodném případě superprojekt příslušející epoše nejvíce vlevo. Pokud je výsledkem hodu stavba superprojektu před dopadem, získá chronobot místo toho 1 vítězný bod a neumístí žádný exoskelet. Pokud je výsledkem hodu stavba superprojektu a chronobot již má 2 superprojekty, neudělá nic (ale i tak svým exoskeletem pole akce stavba obsadí a vezme si 2 vody a 1 vítězný bod jako obvykle).

Nábor

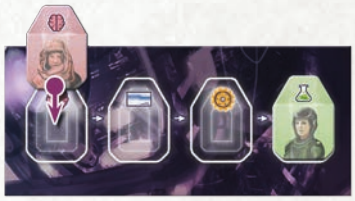


Při provádění akce nábor si chronobot vezme ten typ pracovníka, který ještě nemá, přičemž jednotlivým typům dává přednost dle níže uvedeného pořadí. Bonus za nábor, který se k danému typu pracovníka váže, neobdrží. Pokud není vybraný typ pracovníka k dispozici, vezme si některý z dostupných typů, dle níže uvedeného pořadí.

génius > **správce** > **technik** > **vědec**

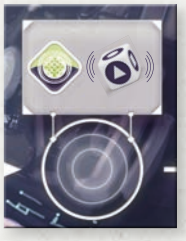
Jakmile má chronobot od všech 4 typů pracovníků alespoň jednoho, odloží jednoho pracovníka každého typu a získá 5 vítězných bodů.

Příklad 1:



Příklad 2:

Výzkum



Při využití akce výzkum hoďte za chronobota pouze kostkou tvarů a vezme si libovolný průlom daného tvaru.

Těžba

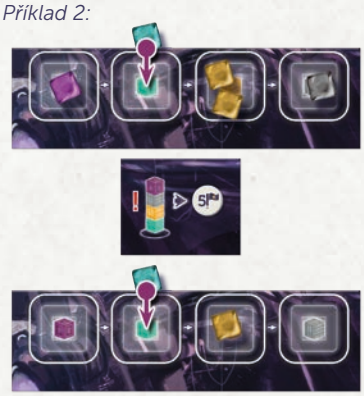
Při využití akce těžba si chronobot vždy bere zdroje, které ještě nemá, dle níže uvedeného pořadí. Pokud takový zdroj není dostupný, vezme si zdroj, který dostupný je, dle níže uvedeného pořadí.

neutronium > **uran** > **zlato** > **titan**

Jakmile má chronobot od všech 4 druhů zdrojů alespoň jeden kus, odloží jeden zdroj od každého druhu a získá 5 vítězných bodů.

Příklad 1:

Příklad 2:



Cesta do minulosti

Pokaždé, když je výsledkem chronobotova hodu cesta do minulosti, odebere chronobot libovolný žeton cesty časem z dřívější (neaktuální) destičky časové osy, na které má nejvíce žetonů cesty časem (pokud je takových destiček více, tak z té nejvíce vlevo), a postoupí o jeden krok na stupnici cestování časem. Když padne na kostce chronobota akce cesta do minulosti, neumisťuje chronobot žádné exoskelety.

Zásobování/Nábor

Pokud je výsledkem chronobotova hodu zásobování/nábor, zaplatí chronobot tolik vody, kolik udává ukazatel na jeho stupnici morálky, a poté postoupí na stupnici morálky (doprava, pokud může postoupit). Jestliže potřebné množství vody nemá, provede místo toho akci nábor.

Odstranění anomálie

Pokud je výsledkem chronobotova hodu odstranění anomálie, neumisťuje chronobot žádný exoskelet, odhodí však 2 vody a 2 kostičky toho ze zdrojů, kterého má nejvíce. V nerozhodném případě odhodí druh zdroje dle tohoto pořadí: titan > zlato > uran > neutronium. Kostička neutronia se při výpočtu priority a odhazování počítá jako 2 kostičky. Poté chronobot odstraní 1 anomálii. Pokud anomálii nemá nebo nevlastní dostatek vody a/nebo zdrojů, vezme si místo toho 2 vody a 1 vítězný bod.

Evakuace

Chronobot nikdy neprovádí akci evakuace.

Konec fáze akcí

Jakmile chronobotovi došly exoskelety, v dalším tahu provede akci cesta do minulosti – pokud může – a poté se vzdá tahu. Pokud se hráč vzdá tahu jako první, fáze akcí skončí ihned i v případě, že chronobot ještě nevyužil všechny své exoskelety.

VÝJIMKA: Chronobot vždy vykoná minimálně 3 akce, takže pokud se hráč v rámci jedné ze svých první tří akcí vzdá tahu, Chronobot přesto vykoná 3 akce před tím, než bude fáze akcí ukončena.

6 FÁZE ÚKLIDU

Vraťte zpět hráčovy i chronobotovy exoskelety. Po dopadu obracejte destičky hroutícího se Kapitolu tak jako obvykle.

ZAKONČENÍ HRY

Na konci hry se neprovádí vyhodnocení závěrečných bonusů. Chronobot nepřichází o vítězné body za své žetony cesty časem, které zůstaly na časové ose. Získá obvyklý 1 vítězný bod za každý vědecký průlom na konci hry, plus 2 další vítězné body za každý úplný soubor tvarů.

POZNÁMKA: Volitelné obtížnosti chronobota

Začátečník: Hrajte se standardními pravidly pro chronobota, ale pokaždé, když chronobot nedělá nic, získá pouze 2 vody, namísto 2 vod a 1 vítězného bodu.

Normální: Hrajte se standardními pravidly pro chronobota.

Expert: Hrajte se standardními pravidly pro chronobota, ale nevyužívejte schopnosti svého vůdce.

VOLITELNÁ PRAVIDLA

HERNÍ VARIANTA – ALTERNATIVNÍ ČASOVÁ OSA

S touto variantou destiček časové osy mohou hráči fázi cestování časem obohatit o další strategický prvek.

Poté, co časovou osu rozložíte na stůl, obraťte každou její destičku alternativní (červenou) stranou nahoru. Některá políčka pro žetony cesty časem se nyní pojí s určitými bonusy nebo postihy.

Při hře s alternativní časovou osou **musí hráči** při odhalování a umisťování svých skrytých žetonů cesty časem **dodržovat standardní pořadí hráčů** (po směru hodinových ručiček, začínající hráč jako první). Když na hráče dojde řada, odhalí a **umístí své žetony cesty časem na první volné políčko (políčka) v pořadí určeném šipkami**. Pokud se rozhodne umístit dva žetony cesty časem naráz, může si vybrat pořadí, ve kterém je umístí. Jestliže hráč položí žeton cesty časem na políčko se symbolem bonusu nebo postihu, **okamžitě příslušný bonus nebo postih obdrží.**

Na alternativních destičkách časové osy se mohou objevit následující bonusy:

Povzbudivé zprávy: Zvyšte morálku o 1.

Zářná budoucnost: Získáváte 1 vítězný bod.

Paralelní časová osa: Získáváte navíc jeden exemplář zdroje ze žetonu cesty časem, který jste na toto políčko umístili. (Pokud takto získáte 2 pracovníky, musíte zaplatit za každého pracovníka cestujícího časem 1 vodu. Lze použít i vodu poslanou společně s pracovníkem.)

Stabilní časová trhlina: Odstraňte 1 paradox.

Na alternativních destičkách časové osy se mohou objevit následující postihy:

Neradostné zprávy: Snižte morálku o 1.

Nestabilní časová trhlina: Vezměte si jeden paradox.

POZNÁMKA: Když hráč později s pomocí cesty do minulosti odebírá žeton cesty časem ležící na políčku paralelní časové osy, má stále povinnost zaplatit pouze jeden exemplář příslušného zdroje (přestože po umístění žetonu získal dva exempláře).

HERNÍ VARIANTA – VÝBĚR VÝCHOZÍCH PROSTŘEDKŮ

Díky výběru výchozích prostředků budou hráči moci v každé partii zažít odlišnou výchozí situaci.

Během přípravy hry dejte každému hráči **namísto výchozích prostředků** vyobrazených na desce jejich Cest tyto zdroje:

- 2 vědce (aktivní)
- 1 technika (aktivního)
- 2 energetické články
- 2 vody

Poté každému hráči rozdejte následující počet karet výchozích prostředků:

- 8 při hře 2 hráčů
- 5 při hře 3 hráčů
- 4 při hře 4 hráčů

Následně si každý hráč vybere jednu kartu ze své ruky, položí si ji lícem dolů před sebe a pošle zbylé karty hráči po své pravici. Tento postup se opakuje tak dlouho, až každý hráč takto vybere 4 karty. Zbylé karty vraťte do krabice (8 při hře 2 hráčů a 3 při hře 3 hráčů). Všichni hráči obdrží prostředky vyobrazené na svých čtyřech vybraných kartách.

Nakonec každý hráč sečte čísla naspodu svých karet. **Hráč s nejnižším součtem se stane začínajícím hráčem první epochy.** Pokud má více hráčů stejný součet, začínajícím hráčem se stane vlastník karty s nejnižším číslem.

HERNÍ VARIANTA – VÝBĚR ZÁVĚREČNÝCH BONUSŮ

Výběr závěrečných bonusů dává hráčům více kontroly nad tím, za co se budou získávat dodatečné vítězné body po skončení hry.

Namísto náhodného výběru pěti karet závěrečných bonusů:

- Při hře 2 hráčů rozdejte každému z nich 4 karty. Hráči následně ze svých karet současně vyberou každý 2 karty, které poté odhalí.
- Při hře 3 a 4 hráčů rozdejte každému z nich 2 karty. Hráči následně ze svých karet současně vyberou každý 1 kartu, kterou poté odhalí.

Nakonec **z nerozdaných karet vylosujte 1** (2 při hře 3 hráčů) a přidejte ji k již vybraným kartám. Tímto způsobem vyberete 5 karet závěrečných bonusů.

DODATKY

POPIS STAVEB

Počet vítězných bodů, které každá stavba na konci hry přináší, je vytištěný v levém dolním rohu karty.

Zkratky:

V – voda
U – uran
Z – zlato
T – titan
N – neutronium
VB – vítězný bod
x – libovolné množství

Elektrárny:

101: Libovolný pracovník: Přesuňte ukazatel zaměření pod předcházející destičku časové osy.

102–103: Libovolný pracovník: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 2 epochy před destičkou současné epochy.

104: Vědec: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 2 epochy před destičkou současné epochy.

105–106: Libovolný pracovník: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 3 epochy před destičkou současné epochy.

107: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 U: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 3 epochy před destičkou současné epochy. Získáváte 1 VB.

108: Vědec (zůstává motivovaný): Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 2 epochy před destičkou současné epochy.

109: Vědec, zaplaťte 1 N: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 3 epochy před destičkou současné epochy. Získáváte 2 VB.

110: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 V: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 4 epochy před destičkou současné epochy.

111: Libovolný pracovník: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 3 epochy před destičkou současné epochy. Po postavení této stavby můžete ihned vrátit jeden ze svých žetonů cesty časem z libovolné destičky zpět do své zásoby (bez zisku VB).

112: Libovolný pracovník, zaplaťte x V: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až x epoch před destičkou současné epochy. Získáváte 1 VB. Laboratoře #401 a #402 snižují množství V, kterou musíte zaplatit (na minimum 1).

113: Libovolný pracovník, zaplaťte x T/U/Z (minimálně 1): Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až x epoch před destičkou současné epochy. Získáváte x VB. Můžete použít laboratoře #401 a #402 k posunu ukazatele zaměření ještě dále, než činí x. I tak však získáte pouze x VB.

114: Vědec, zaplaťte 1 V: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 3 epochy před destičkou současné epochy. Poté tento proces zopakujte (tj. můžete 2x cestovat časem).

115: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 Z: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 3 epochy před destičkou současné epochy. Získáváte 1 VB.

Továrny:

201: Libovolný pracovník (zůstává motivovaný): Získáváte 2 T.

202: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 V: Získáváte 3 T.

203: Libovolný pracovník (zůstává motivovaný), zaplaťte 1 V: Získáváte 1 T/U/Z.

204: Libovolný pracovník (zůstává motivovaný): Získáváte 1 Z.

205: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 V: Získáváte 2 Z.

206: Libovolný pracovník (zůstává motivovaný): Získáváte 1 U.

207: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 V: Získáváte 2 U.

208: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 Z + 1 V: Získáváte 1 N + 1 VB.

209: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 U + 1 V: Získáváte 1 N + 1 VB.

210: Technik, zaplaťte 3 V: Získáváte 3 T/U/Z nebo 1 N.

211: Technik (zůstává motivovaný), zaplaťte 1 T: Získáváte 1 energetický článek.

212: Technik: Získáváte 1 energetický článek.

213: Technik, zaplaťte 2 T/U/Z: Získáváte 2 energetické články.

214: Technik, zaplaťte 3 V: Získáváte 2 energetické články.

215: Volná akce: Vyměňte 1 V za 1 T/U/Z.

Podpora života:

301–302: Volná akce: Získáváte 1 V. Po postavení této stavby ihned získáváte 3 V.

303–304: Volná akce: Získáváte 2 V.

305–306: Libovolný pracovník (zůstává motivovaný): Získáváte 3 V.
307–308: Správce: Získáváte 5 V.

309: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 N: Získáváte 8 V.

310: Libovolný pracovník (po návratu umírá): Získáváte 7 V.

311–312: Pasivní: Cena akce zásobování (ve vodě) je poloviční, zaokrouhleno nahoru.

313: Libovolný pracovník (zůstává motivovaný), zaplaťte 1 U: Získáváte 6 V + 1 VB.

314: Libovolný pracovník (zůstává motivovaný), zaplaťte 1 Z: Získáváte 6 V + 1VB.

315: Po postavení této stavby ihned získáváte 8 V.

Laboratoře:

401: Pasivní: Dosah vašich elektráren se zvyšuje o 1.

402: Pasivní: Dosah vašich elektráren se zvyšuje o 2.

403: Libovolný pracovník (zůstává motivovaný), zaplaťte 1 energetický článek: Získáváte 1 aktivovaný exoskelet.

404: Vědec: Vraťte 1 paradox ze své desky zpět do zásoby.

405: Pasivní: Můžete obdržet o 1 paradox navíc, než obdržíte anomálii.

406: Pasivní: Bodová hodnota každé vaší anomálie je o 2 VB vyšší (snižuje tedy jejich bodový postih).

407: Vědec: Odeberte z libovolné destičky časové osy jeden ze svých žetonů cesty časem a vraťte jej do své zásoby (VB nezískáváte).

408: Libovolný pracovník (správce zůstává motivovaný): Přesuňte všechny pracovníky ze sloupce vyčerpaných pracovníků do sloupce aktivních pracovníků.

409: Správce (zůstává motivovaný), zaplaťte 2 V: Získáváte 1 vědce nebo 1 technika (aktivní).

410: Správce (zůstává motivovaný), zaplaťte 2 V: Získáváte génia (aktivního).

411: Pasivní: Při provádění akce výzkum můžete zaplatit 1 V a nastavit na 1 další kostce stranu dle své volby namísto házení.

412: Libovolný pracovník, zaplaťte 1 T/U/Z: Získáváte 2 VB.

413: Libovolný pracovník: Získáváte 1 V a 1 VB.

414: Volná akce: Získáváte 2 VB a paradox.

415: Vědec (po návratu umírá): Získáváte 2 V a 2 VB.

POPIS SUPERPROJEKTŮ

Každý superprojekt má na pravé straně destičky vytištěnou svou pořizovací cenu, která se skládá ze zdrojů a **vědeckého průlomu**. Cenu ve formě pracovníků je možné zaplatit jak vyčerpanými, tak aktivními pracovníky.

Počet vítězných bodů, které každý superprojekt na konci hry přináší, je vytištěný v levém horním rohu příslušné destičky.

Antigravitační pole: Pasivní: Snižte celkovou cenu každé vaší akce stavba o další 1 T, U nebo Z (dle své volby).

Archiv epoch: Pasivní: Každý z dosažených kroků stupnice cestování časem vám na konci hry přinese +1 VB (čím více kroků, tím více bonusových bodů).

Klonovací káď: Libovolný pracovník: Získáváte 1 pracovníka stejného typu jako pracovník využitý pro aktivaci do sloupce vyčerpaných pracovníků.

Stabilizátor kontinua: Ihned po postavení: Vraťte do své zásoby až tři své žetony cesty časem až ze tří destiček časové osy. Nepostupujte na stupnici cestování časem.

Konvertor temné hmoty: Volná akce; ztrácíte 1 pracovníka: Získáváte 1 aktivního génia nebo 1 neutronium nebo 1 energetický článek.

Exokrauler: Volná akce: Můžete umístit svého pracovníka v jednom ze svých aktivovaných exoskeletů na některé pole nebo společné pole na herním plánu a využít danou akci.

POZNÁMKA: S exokraulerem můžete v podstatě provést 2 akce v jednom tahu s tím, že minimálně jedna z nich se musí odehrát na herním plánu.

Obří nádrž: Pasivní: V každém svém tahu si můžete z celkové ceny akce (akcí) odečíst 1 V.

POZNÁMKA: Tato schopnost se neuplatňuje při obchodování s nomády a schopnostech mimo fázi akcí.

Výzkumné středisko pro neutronium: Ihned po postavení: Můžete provést 2 standardní akce výzkum.

Pracovní skafandr: Libovolný pracovník, zaplaťte 2 V: Můžete provést standardní akci nábor, výzkum nebo stavba.

POZNÁMKA: Pro příslušnou akci stále platí omezení a bonusy týkající se pracovníků. Pokud tedy například pošlete technika vykonat akci stavba, obdržíte obvyklou slevu 1 T nebo v případě akce výzkum nemůžete použít správce.

Urychlovač částic: Volná akce: Vyměňte libovolné 2 T/U/Z za 1 N nebo 1 N za libovolné 2 T/U/Z.

Kvantový chameleon: Génius: Vyberte si a proveďte s pracovníkem akci libovolného superprojektu nebo stavby postavené kterýmkoli z hráčů. Cenu této akce musíte samozřejmě zaplatit a její pravidla pro návrat pracovníka platí i pro vašeho pracovníka.

Záchranné moduly: Pasivní: Považujte svou základní podmínku evakuace za splněnou bez ohledu na pokrok v jejím splnění.

POZNÁMKA: Po postavení záchranných modulů jste způsobilí k provedení akce evakuace. Jestliže tak učiníte, můžete si také připsat body za základní podmínku evakuace, jako by byla splněna.

Syntetické endorfiny: Pasivní: Na konci hry si neodečítejte záporné vítězné body za nízkou morálku. Když použijete akci nucené směny na nejnižším políčku stupnice morálky, nepřicházíte o pracovníky.

Tektonický vrták: Pasivní: Při využití akce těžba si můžete vzít 1 T/U/Z ze zásoby navíc.

Časová turistika: Volná akce: Přesuňte ukazatel zaměření pod destičku časové osy nacházející se až 3 epochy před destičkou současné epochy.

Dokonalý plán: Pasivní: Za každý superprojekt, který jste postavili (včetně projektu Dokonalý plán), získáte na konci hry o 3 VB více.

Uranové články: Volná akce: Získáváte aktivovaný exoskelet.

Společnost blahobytu: Správce, zaplaťte 1 V: Posuňte ukazatel morálky o jedno pole doprava.

SCHOPNOSTI VŮDCŮ

Patriarcha Haulani: *Povzbuzující vzor (volná akce):* Můžete umístit jednoho ze svých aktivních pracovníků na pole pro pracovníka na své desce a provést zde akci.

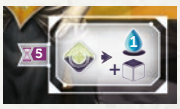
Matriarcha Zaida: *Milosrdenství:* Během fáze návratu pracovníků můžete zaplatit 2 V a rekrutovat jednoho z pracovníků, kteří zůstali v nabídce (dle své volby). Nezískáváte dodatečný bonus za nábor, který přísluší k tomuto pracovníkovi.

Kapitán Wolfe: *Vodíkové články:* Během fáze aktivací můžete (kolikrát chcete) vyměnit 1 energetický článek za 2 vody nebo 2 vody za 1 energetický článek.

Lovkyně pokladů Samira: *Hledání pokladů:* Během fáze úklidu si můžete vzít 1 zdroj (mimo neutronia), který zbyl v nabídce dolu. Poté můžete zaplatit 2 vody a vzít si další.

Patron Valerian: *Umělá inteligence (volná akce):* Když v tomto tahu umístíte aktivovaný exoskelet, můžete tak učinit, aniž byste na něj umisťovali pracovníka. Při vyhodnocování akce uvažujte, jako by jej pilotoval vědec.

Knihovnice Cornella: *Soustředěný výzkum:* Při provádění akce výzkum můžete zaplatit 1 vodu a nastavit namísto házení na 1 další kostce stranu dle své volby.



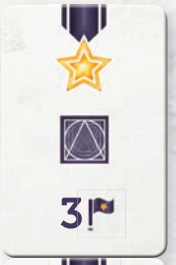
Pastýř Caratacus: *Hrátky s časem (volná akce):* Vyberte si jednu z možností: Získejte 2 vody a paradox, nebo zaplaťte 2 vody a vraťte 1 paradox z vlastní desky do zásoby.

První průzkumnice Amena: *Vyztužené exoskelety*: Při vyhodnocování dopadu nezakrývejte žádné ze svých polí pro exoskelety destičkami nedostupných polí.

KARTY ZÁVĚREČNÝCH BONUSŮ

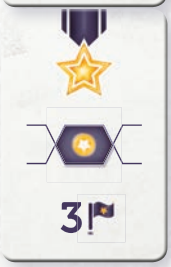
Hráč, který na konci hry vlastní **nejvyšší počet pracovníků**, získá 3 VB.

Hráč, který na konci hry vlastní **nejvíce vody**, získá 3 VB.

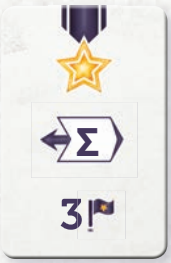


Hráč, který na konci hry vlastní **nejvyšší počet vědeckých průlomů**, získá 3 VB.

Hráč, který má na konci hry **nejvyšší počet obsazených stavebních sektorů**, získá 3 VB. Počítají se i anomálie a superprojekty.

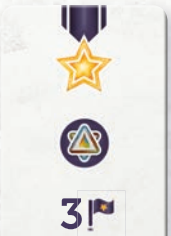


Hráč, jehož **ukazatel morálky** se na konci hry nachází **nejblíže pravému konci stupnice** (nejvyšší morálce), získá 3 VB.



Hráč, který má na konci hry **nejvyšší souhrnný dosah pro cesty do minulosti**, získá 3 VB.

POZNÁMKA: Laboratoř #401 a elektrárny #112 a #113 k tomuto součtu přidávají 1. Laboratoř #402 přidává 2 a superprojekt Časová turistika 3.



Hráč, který na konci hry vlastní **nejvíce superprojektů**, získá 3 VB.

Hráč, který na konci hry vykonal **nejvíce úspěšných cest časem** (ukazatel cestování časem je na stupnici cestování časem nejvíce vpravo), získá 3 VB.

Hráč, který na konci hry vlastní **nejvíce dokončených experimentů**, získá 3 VB. Tato karta se použije pouze při hře s modulem Soudný den.

POZNÁMKA: *V případě rovnosti získávají uvedený bonus všichni hráči, kterých se tato rovnost týká.*

DESTIČKY HROUTÍCÍHO SE KAPITOLU

Bonusy na destičkách hroutícího se Kapitolu hráči vždy získávají **navíc k příslušné standardní akci**.

Stavba

Snižte celkovou cenu této akce stavba o jeden další T/U/Z (dle své volby).

Snižte celkovou cenu této akce stavba o jedno další N.

Pokud prostřednictvím této akce postavíte stavbu (ne superprojekt) na prvním/druhém/třetím stavebním sektoru příslušné řady, získáte 1/2/3 VB.

Pokud prostřednictvím této akce postavíte superprojekt (ne stavbu), získáte další 2 VB.

Můžete okamžitě provést další akci stavba.

Nábor

Získáte ještě jednou bonus za nábor patřící k typu pracovníka, kterého jste rekrutovali. Pokud rekrutujete génia, může být druhý bonus odlišný.

K rekrutovanému pracovníkovi získáte navíc ještě aktivovaný exoskelet.

K rekrutovanému pracovníkovi získáte navíc ještě zvýšení morálky o 1.

Po rekrutování pracovníka přesuňte všechny své pracovníky ze sloupce vyčerpaných do sloupce aktivních pracovníků.

Můžete okamžitě provést další akci nábor.

Výzkum

Při provádění akce výzkum můžete nastavit na 1 další kostce stranu dle své volby.

S touto akcí výzkum získáte navíc 2 VB.

Po provedení této akce výzkum můžete provést ještě akci stavba. Pomocí této akce můžete postavit pouze superprojekt. Pokud tuto akci provádí génius, můžete ho pro akci stavba považovat za technika.

S touto akcí výzkum navíc můžete do společné zásoby vrátit až 2 paradoxy ze své desky.

Můžete okamžitě provést další akci výzkum.

PODMÍNKY EVAKUACE

Každá Cesta nabízí dvě různé podmínky evakuace a každá podmínka se skládá ze dvou částí:

- **Základní podmínka** popisuje prostředky, které musí hráč mít, aby mohl provést akci evakuace. Dále udává, kolik vítězných bodů za ni získá (nehledě na dodatečnou odměnu).
- **Dodatečná odměna** uvádí položky, za jejichž vlastnictví hráč získá určitý násobek vítězných bodů. Podle množství dané položky v okamžiku provedení akce evakuace tedy získá další vítězné body, které si přičte navíc k bodové hodnotě základní podmínky.

CESTA HARMONIE

Blahobyt a prosperita

Základní podmínka: Abyste mohli provést evakuaci, musíte vlastnit 3 zařízení pro podporu života (2 VB).

Dodatečná odměna: Získáte další 3 VB za každou dvojici génius + zlato, kterou v okamžiku evakuace vlastníte. Vyčerpaní a zaneprázdnění géniové se také počítají.

Obrození přírody

Základní podmínka: Abyste mohli provést evakuaci, musíte mít alespoň 6 obsazených stavebních sektorů (2 VB).

Dodatečná odměna: Získáte další 3 VB za každou dvojici stavba + správce, kterou v okamžiku evakuace vlastníte. Vyčerpaní a zaneprázdnění správci se také počítají.

CESTA NADVLÁDY

Průmyslová revoluce

Základní podmínka: Abyste mohli provést evakuaci, musíte vlastnit 3 továrny (5 VB).

Dodatečná odměna: Získáte další 2 VB za každou dvojici technik + titan, kterou v okamžiku evakuace vlastníte. Vyčerpaní a zaneprázdnění technici se také počítají.

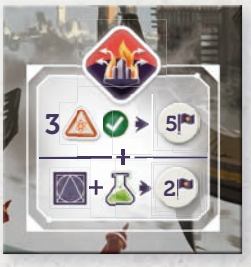
Síla jednoty

Základní podmínka: Abyste mohli provést evakuaci, musí být váš ukazatel morálky na poli nejvíce vpravo (3 VB).

Dodatečná odměna: Získáte další 1 VB za každého pracovníka, kterého v okamžiku evakuace vlastníte. Vyčerpaní a zaneprázdnění pracovníci se také počítají.

CESTA POKROKU

Technologická nadřazenost



Základní podmínka: Abyste mohli provést evakuaci, musíte vlastnit 3 laboratoře (5 VB).

Dodatečná odměna: Získáte další 2 VB za každou dvojici vědec + vědecký průlom, kterou v okamžiku evakuace vlastníte. Vyčerpaní a zaneprázdnění vědci se také počítají.

Vrchol lidského rodu

Základní podmínka: Abyste mohli provést evakuaci, musíte vlastnit alespoň 8 vod (3 VB).

Dodatečná odměna: Získáte další 4 VB za každý superprojekt, který v okamžiku evakuace vlastníte.

CESTA VYKOUPENÍ

Energie na věčné časy

Základní podmínka: Abyste mohli provést evakuaci, musíte vlastnit 3 elektrárny (3 VB).

Dodatečná odměna: Získáte další 3 VB za každé neutronium, které v okamžiku evakuace vlastníte.

Páni času

Základní podmínka: Abyste mohli provést evakuaci, musíte vlastnit alespoň 2 anomálie (6 VB).

Dodatečná odměna: Získáte další 2 VB za každou dvojici nevyužitého žetonu cesty časem + uran, kterou v okamžiku evakuace vlastníte (nevyužité žetony jsou ty, které neleží na časové ose).

KARTY EXPERIMENTŮ

Karty experimentů se používají pouze při hře s modulem Soudný den. Dají se získat pomocí akce experiment, nacházejí-li se ve stejné epoše jako hráčův ukazatel zaměření a přinášejí hráči vítězné body. Experiment je možné získat, jestliže hráč splňuje odpovídající podmínku a zaplatí stanovenou cenu.

EXPERIMENTY 1. ÚROVNĚ
(každý má hodnotu 2 VB):

Výzkum umělé inteligence

Podmínka: Vlastnictví vědeckého průlomu s obrázkem technologie.

Cena: Zaplaťte 1 T/U/Z.

Průzkum časové distorze

Podmínka: Vlastnictví vědeckého průlomu s obrázkem cestování časem.

Cena: Zaplaťte 1 T/U/Z.

Vylepšení hydroelektrárny

Podmínka: Vlastnictví elektrárny a zařízení pro podporu života.

Cena: Zaplaťte 2 V.

Balistický raketový systém

Podmínka: Vlastnictví vědeckého průlomu s obrázkem válčení.

Cena: Zaplaťte 1 T/U/Z.

Vylepšení podpory života

Podmínka: Vlastnictví vědeckého průlomu s obrázkem společnosti.

Cena: Zaplaťte 1 T/U/Z.

Kvantová mechanika

Podmínka: Vlastnictví laboratoře a továrny.

Cena: Zaplaťte 2 V.

Rezistentní genotyp

Podmínka: Vlastnictví vědeckého průlomu s obrázkem genetiky.

Cena: Zaplaťte 1 T/U/Z.

Syntéza kyslíku

Podmínka: Vlastnictví laboratoře a zařízení pro podporu života.

Cena: Zaplaťte 2 V.

Technologická singularita

Podmínka: Vlastnictví elektrárny a továrny.

Cena: Zaplaťte 2 V.

Doktrína ochrany časové osy

Podmínka: Vlastnictví alespoň 6 nevyužitých žetonů cesty časem.

Cena: Obdržte paradox.

EXPERIMENTY 2. ÚROVNĚ
(každý má hodnotu 3 VB):

Výzkumy mimozemského života

Podmínka: Vlastnictví alespoň 3 vědeckých průlomů (libovolných).

Cena: Zaplaťte 1 průlom (libovolný).

Rozšířené časové trhliny

Podmínka: Vlastnictví alespoň 8 VB ze stupnice cestování časem (tj. přinejmenším 4 úspěšné cesty časem).

Cena: Zaplaťte 1 U a 2 V.

Úsporná opatření

Podmínka: Nezáporná morálka.

Cena: Snižte morálku o 1.

Kastovní systém

Podmínka: Vlastnictví alespoň 1 vědce, 1 technika, 1 správce a 1 génia. Další géniové se nepočítají jako jeden z ostatních tří typů.

Cena: Ztrácíte 1 pracovníka (libovolného), zaplaťte 2 V.

Protokol chodu kolonie

Podmínka: Vlastnictví alespoň 5 staveb.

Cena: Ztrácíte 1 správce (může být vyčerpaný).

Šťastný objev

Podmínka: Vlastnictví superprojektu.

Cena: Ztrácíte 1 génia (může být vyčerpaný).

Skupinová mysl

Podmínka: Vlastnictví alespoň 8 pracovníků.

Cena: Zaplaťte 1 Z a 2 V.

Závlahové systémy

Podmínka: Vlastnictví alespoň 10 V.

Cena: Zaplaťte 4 V.

Mapování pustiny

Podmínka: Vlastnictví alespoň 3 aktivovaných exoskeletů (na své desce).

Cena: Zaplaťte 1 energetický článek.

Kapesní vesmír

Podmínka: Vlastnictví anomálie.

Cena: Obdržíte 2 paradoxy.

ASYMETRICKÉ DESKY HRÁČŮ – STRANA B

Zatímco strany „A" všech desek hráčů jsou identické, strany „B" se u každé Cesty poněkud liší tak, aby ještě lépe vystihovaly jejich silné a slabé stránky. Při přípravě hry se hráči dohodnou, zda budou hrát pouze se stranami „A" nebo „B" svých desek.

V následujícím textu najdete přehled odlišností strany „B" oproti straně „A" všech desek hráčů.

CESTA HARMONIE

Pole pro exoskelety: Na dvou ze tří spodních polí můžete pro aktivaci exoskeletů namísto energetického článku zaplatit 3 vody. Na konci fáze aktivací obdržíte 2 vody za každé zbývající volné pole. Při dopadu bude zničeno i prostřední pole v dolní řadě.

Morálka a zásobování: Začínáte s ukazatelem morálky posunutým o 1 pole vlevo. Vaše stupnice morálky má rozpětí od -4 VB do 8 VB. Když provedete akci zásobování a máte maximální morálku, získáte 3 VB namísto 2.

Ceny staveb: První sektory pro továrny a podporu života stojí o 1 V navíc.

Různé: Kdykoli byste měli dostat anomálii, můžete se rozhodnout ztratit místo toho jednu ze svých staveb. Vraťte ji dospod odpovídajícího primárního sloupce. Pokud se na dané stavbě nacházel pracovník, dejte jej stranou a na konci fáze akcí ho umístěte do sloupce vyčerpaných pracovníků.

CESTA NADVLÁDY

Pole pro exoskelety: Na konci fáze aktivací nedostáváte vodu za zbývající prázdná pole.

Morálka a zásobování: Zásobování je volná akce a stojí 4/4/4/4/5/5/5 vody. Tři nejnižší políčka na stupnici morálky mají hodnotu -3/-2/-1 VB.

Ceny staveb: Druhý sektor elektráren a třetí sektor továren jsou o 1 Z levnější. Druhý sektor podpory života stojí o 1 U méně.

Různé: Poslední tři kroky na stupnici cestování v čase mají hodnotu 12 VB. Superprojekty můžete stavět na libovolných dvou sousedících volných sektorech na své desce.

CESTA POKROKU

Pole pro exoskelety: Na spodních třech polích můžete pro aktivaci exoskeletů namísto energetického článku zaplatit 1 T/U/Z.

Morálka a zásobování: Poslední tři políčka na stupnici morálky mají hodnotu 3/5/7 VB, ale akce zásobování na těchto krocích stojí 7/8/8 V. Správce provádějící akci zásobování nezůstane motivovaný.

Ceny staveb: První sektor elektráren stojí o 1 Z více. První sektor podpory života stojí o 1 U více.

Různé: Když pošlete vědce vykonat akci na pole pro pracovníka elektráren, továren a laboratoří, zůstane motivován. K obdržení anomálie musíte mít o jeden paradox více. První tři kroky na stupnici cestování v čase mají hodnotu 1/2/4 VB.

CESTA VYKOUPENÍ

Pole pro exoskelety: Na dvou polích v levé části musíte pro aktivaci exoskeletu zaplatit 1 T/U/Z. Na dvou polích v pravé části musíte pro aktivaci exoskeletu zaplatit 1 energetický článek. Aktivace exoskeletů na dvou prostředních polích je zdarma.

Morálka a zásobování: Začínáte s ukazatelem morálky posunutým o 1 krok vpravo. Vaše stupnice morálky má rozpětí od -8 VB do 4 VB.

Ceny staveb: Druhý sektor elektráren stojí o 1 Z méně. Třetí sektor laboratoří stojí 1 N, 2 T a 2 V.

Různé: Poslední čtyři kroky na stupnici cestování v čase mají hodnotu 12/14/16/20 VB. Anomálie můžete umisťovat na libovolný prázdný sektor své desky.

AUTOŘI

AUTOR

Dávid Turczi

a

Viktor Peter (Návrh a vývoj hry)

a

Richard Amann (Vývoj hry a výtvarné vedení)

VÝTVARNÉ PRÁCE

Villő Farkas (Výtvarné ztvárnění, návrh grafického zpracování)

Lacza Fejes (Ilustrace na deskách, návrhy exoskeletů, ilustrace na kartách)

János Kiss (Ilustrace na kartách)

Márton Gyula Kiss (Ilustrace na kartách)

László Szabados (Ilustrace na kartách)

Péter Meszlényi (Ilustrace na kartách)

Laslo Forgach (Výtvarník 3D objektů)

Inngraphic (Návrhy hlavních měst Cest)

PRAVIDLA

Autor

Viktor Péter

Dávid Turczi

Redakce

Villő Farkas

Juci Szakacs

Korektury

Lutz Pietschker

Lars Frauenrath

Fabien Allois

Jesús Sánchez López

... a nespočet podporovatelů

TESTEŘI

Róbert Ámann, Anton Bendarjevskiy, Jesus Bracamonte, Péter Csaba, Péter Csuka, Benedek Farkas, Róbert Fazakas, Tom Francis, Géza Gálos, András Gyürefi, Balázs Hámori, Mark Harris, Csaba Hegedűs, Ádám Jóna, Gábor Zoltán Kiss, Anna Kokavecz, Balázs Lenhardt, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Frigyes Schőberl, Daniel Somerville, Péter Somogyi, Zalán Szőgyi, Sándor Tabajdi, Dániel Tóth-Szegő, Miklós Tuska, Dániel Illés Vágó, Kriszta Vészi, Tamás Vida, Mihály Vincze, Róbert Zöldi-Kovács

... a mnoho dalších ve Spojeném království i v Maďarsku.

Téměř **100 členů naší testovací skupiny PnP Beta** na Slacku, zvláštní poděkování: Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum a Steven Scotherns.

Všichni z **Board Game Café** a **Anduril's Flame Club** a pionýři, kteří hráli verzi na Tabletopii a dali nám skvělou zpětnou vazbu.

PODĚKOVÁNÍ AUTORA

Dávid by tuto hru rád věnoval **Wai-yee**, která mu ukázala cestu k harmonii.

Zvláštní poděkování patří **Katy a Jamesovi Faulknerovým**, kteří hrají stále vylepšovanou verzi hry už skoro tři roky – na začátku byla celkem nehratelná, ale oni to nevzdali.

Velké dík pro **Mihály Vincze** za inspiraci stát se návrhářem deskových her a za brainstorming o potenciální hře o cestování časem; a díky patří i **Kate Nimmerfroh** za pomoc i ve chvílích, kdy nemusela.

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ SI ZASLOUŽÍ

4469 úžasných podporovatelů na Kickstarteru za to, že zajistili Anachrony budoucnost,

Richard Ham ze sérií Rahdo Runs Through, **Ryan LaFlamme** z Cardboard Republic, **Tony Mastrangeli** z Board Game Quest a **Péter Csuka** z Dice & Sorcery za skvělé recenze,

Benoit Guillet za shromáždění více než stovky francouzských předplatitelů,

Rebecca a Sven Stratmann za shromáždění více než stovky německých předplatitelů,

Herbert Szekely za roli velvyslance v USA,

Péter Csaba z Dropby Digital za vytvoření digitálního světa Anachrony,

Viktor Csete za velice kvalitní prototypy a návrh kartonů,

Alex Li za návrh superprojektu Dokonalý plán,

Scott Dillon za návrh karty Time Maker Adventure (součástí rozšíření Exosuit Commander Pack)

DÍKY!

ČESKÝ PŘEKLAD

Vedení CZ překladu: David Rozsíval

Překlad: Jan Dvořák

Obsahová korektura: Michal Kalaš, Petr Pelikán, Vít Kučera

DTP české verze: Michal Peichl, Jiří Trojánek

ROZŠÍŘENÍ – EXOSUIT COMMANDERS

Přidává do hry figurky exoskeletů pro každou ze čtyř Cest (a chronobota), spolu se dvěma herními moduly. Rozšíření je k dostání pouze v anglickém jazyce. Česká pravidla modulů ke stažení na www.albi.cz.

Copyright, 2018, Mindclash Games a její pobočky. Anachrony, logo Anachrony, Mindclash Games a logo Mindclash Games jsou registrované obchodní značky společnosti GMH Games. Všechna práva vyhrazena.

VYSVĚTLIVKY K IKONÁM

Pracovníci

- vědec
- správce
- technik
- génius
- pracovník (libovolný)
- aktivní pracovník
- vyčerpaný pracovník
- ztrácíte pracovníka
- po návratu zůstává pracovník motivovaný
- po návratu pracovník umírá

Zdroje

- titan
- zlato
- uran
- neutronium
- titan, zlato nebo uran
- voda
- energetický článek

Budovy

- elektrárna
- továrna
- podpora života
- laboratoř
- libovolná stavba
- superprojekt

Akce

- těžba
- stavba
- nábor
- výzkum
- vyčištění vody
- obchod s nomády
- experiment
- světová rada
- zásobování/ nucené směny
- evakuace

- paradox
- anomálie
- vědecký průlom
- vítězný bod
- zvolte stranu kostky
- hoďte kostkou
- dopad (označuje efekty po dopadu)
- posuňte ukazatel cestování časem
- zvyšte morálku
- snižte morálku
- jednorázový efekt
- začínající hráč
- pozor
- libovolný

- zaplaťte/ztrácíte
- exoskelet
- vrátit žeton cesty časem (pomocí nastavení zaměření)
- vrátit žeton cesty časem (bez nastavení zaměření)
- posun ukazatele zaměření
- číslo fáze hry
- závěrečný bonus
- chronobot
- modul Soudný den
- bonus při náboru
- nedostupné pole
- stavební sektory
- hráč (ve čtyřech barvách)
- všichni hráči
- podmínka
- nedostupný
- výměna
- pouze v exoskeletu

Albi

MINDCLASH GAMES

www.mindclashgames.com