

ANACHRONY



◀ ZEITLOSE ▶

ERWEITERUNGEN



REGELHEFT

INHALT

MATERIAL FÜR DAS MODUL „ZEITENWENDE“



10x Experimente der Stufe 1
10x Experimente der Stufe 2



1x Endwertungs-Karten



2x Flugbahn-Würfel



1x „Erde retten“-Marker (+1x Ersatz)
1x „Schicksal besiegeln“-Marker (+1x Ersatz)

MINI-ERWEITERUNG FÜR „ZEITENWENDE“



10x Experimente der Stufe 2

MATERIAL FÜR DAS MODUL „PIONIERS DER NEUEN ERDE“



18x Abenteuer-Karten
(5+)



18x Abenteuer-Karten
(10+)

1x Abenteuer-Spielbrett



4x Exosuit-Werkstätten



1x Abenteuer-Referenzkarte



1x Endwertungs-Karte



1x Abenteuer-Würfel

MATERIAL FÜR DAS MODUL „WÄCHTER DES KONZILS“



1x Wächter-Spielbrett



6x sechseckige
Exosuit-Marker



6x Wächter-Miniaturen



1x Endwertungs-Karte



DAS MODUL „ZEITENWENDE“

Mit dem Zeitenwende-Modul liegt das Schicksal der Menschheit nun wahrhaftig in euren Händen. Indem ihr verschiedene Experimente durchführt, könnt ihr aktiv die Ereigniskette beeinflussen, die zum Einschlag führt. Dadurch könnt ihr seine Auswirkungen potenziell komplett aufheben. Jedoch teilen nicht alle Pfade die Vision, die Erde vor der zweiten Katastrophe zu bewahren – manche sehen darin vielmehr einen Weg, die rivalisierenden Pfade auszustechen, und zwar ein für allemal...

EXPERIMENTE UND DIE UNTERGANGS-LEISTE

Experiment-Karten sind eine wesentliche Neuerung gegenüber dem Grundspiel. Sie stellen die Bemühungen der Pfade dar, den Zeitpunkt und den Effekt des bevorstehenden Einschlags zu beeinflussen. Jede Experiment-Karte besteht aus einer Bedingung, Kosten und einer Siegpunkt-Belohnung. Während sie im Fokus sind, könnt ihr sie beanspruchen, indem ihr die neue Experimentier-Aktion auf dem Haupt-Spielbrett ausführt. Wer eine Experiment-Karte beansprucht hat, erhält dafür Siegpunkte sowie die Chance, auf der Untergangs-Leiste vorzurücken, je nach Interessen des eigenen Pfades – entweder, um die Erde zu retten, indem der Schaden durch den Einschlag verhindert wird, oder um das Schicksal des Planeten zu besiegeln. Abhängig von den Bewegungen auf der Untergangs-Leiste können die Pfade zusätzliche SP für ihre Experimente erhalten, und sogar der Zeitpunkt des Einschlags kann sich ändern.

ÄNDERUNGEN AM AUFBAU

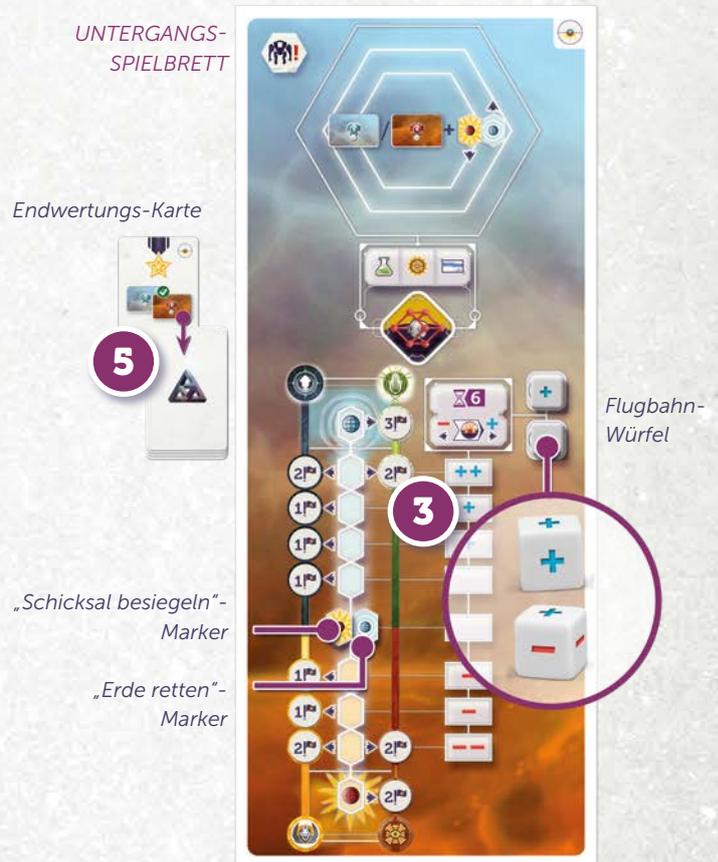
1. Platziert das **Einschlag-Feld** zwischen dem fünften und dem sechsten Zeitlinien-Feld (statt zwischen dem vierten und dem fünften).
2. Sobald die Zeitlinie ausgelegt wurde, platziert eine zufällige aufgedeckte **Karte „Experiment der Stufe 1“** unterhalb des ersten Zeitlinien-Feldes und eine verdeckte Karte „Experiment der Stufe 1“ unterhalb jedes anderen Zeitlinien-Feldes. Legt die überzähligen Karten „Experiment der Stufe 1“ in die Schachtel zurück,

Beispiel:



ohne sie euch anzuschauen. Zu Spielbeginn sollte über dem ersten Zeitlinien-Feld ein aufgedecktes Superprojekt und unterhalb ein aufgedecktes Experiment der Stufe 1 liegen, während alle anderen Superprojekte und Experimente verdeckt sein sollten.

3. Legt das **Untergangs-Spielbrett** neben das Haupt-Spielbrett. Behandelt es wie einen Teil des Haupt-Spielbretts. Platziert die Flugbahn-Würfel auf den vorgesehenen Stellen auf diesem Spielbrett, und die „Erde retten“- und „Schicksal besiegeln“-Marker auf ihren jeweiligen Startpositionen auf der Untergangs-Leiste.
4. Mischt alle **Karten „Experimente der Stufe 2“** zu einem verdeckten Stapel und legt ihn neben das Untergangs-Spielbrett.
5. Fügt die **Karte „Meiste durchgeführte Experimente“** den übrigen Endwertungs-Karten hinzu, bevor ihr 5 davon willkürlich auswählt.



1 VORBEREITUNGS-PHASE – ÄNDERUNGEN

Nachdem ihr das Superprojekt über dem Feld des jeweiligen Zeitalters aufgedeckt habt, deckt auch die Karte „Experiment der Stufe 1“ darunter auf. Danach nehmt ihr Karten „Experiment der Stufe 2“ vom Stapel und platziert sie unterhalb jedes Zeitlinien-Felds, unter dem keine Experiment-Karte liegt.

Beispiel:



NEUE AKTION – EXPERIMENTIEREN

Das Untergangs-Modul führt eine neue Aktion für das Haupt-Spielbrett ein: das Experimentieren.

Sobald du die Experimentier-Aktion ausführst, darfst du eine Experiment-Karte beanspruchen, falls

- sie für dich **im Fokus** ist;
- du die **Bedingung der Experiment-Karte erfüllst**;
- und du die **Kosten der Experiment-Karte bezahlst**.



Belohnung

Bedingung der Karte Kosten der Karte

Sobald du eine Experiment-Karte erfolgreich beanspruchst:

1. **Entferne sie** von unterhalb des Zeitlinien-Feldes und lege sie zur Erinnerung neben deine Spielertafel.
2. Falls du den Pfad der Harmonie oder den Pfad der Dominanz spielst, **darfst du den „Erde retten“-Marker einen Schritt nach oben bewegen** (auf der Untergangs-Leiste).
3. Falls du den Pfad der Erlösung oder den Pfad des Fortschritts spielst, **darfst du den „Schicksal besiegeln“-Marker einen Schritt nach unten bewegen** (auf der Untergangs-Leiste).

4. **Erhalte die Anzahl an SP-Plättchen**, die auf der Experiment-Karte angegeben ist (2 oder 3) sowie gegebenenfalls weitere SP, abhängig von der neuen Position des Markers auf der Untergangs-Leiste (siehe unten).

Besonderheiten für Arbeiter

- Die Experimentier-Aktion kann von einem beliebigen Arbeiter ausgeführt werden.

„Experimentieren“ hat ein Hex-Poolfeld, auf dem beliebig viele Arbeiter platziert werden können.

DIE UNTERGANGS-LEISTE

Wann immer du ein Experiment durchführst, darfst du entweder den „Erde retten“-Marker ein Feld nach oben oder den „Schicksal besiegeln“-Marker ein Feld nach unten bewegen, je nachdem, welchen Pfad du spielst. **Falls ein Siegpunktwert neben dem Feld abgebildet ist, der zu deinem Pfad gehört**, (siehe die Pfad-Symbole in den vier Ecken), dann erhältst du nun die angegebene Menge an Siegpunkten – zusätzlich zum Siegpunktwert des beanspruchten Experiments. **Nur wer den Marker bewegt hat, kann Siegpunkte von der Untergangs-Leiste erhalten.** Die Pfade der Harmonie und der Erlösung erhalten größere Mengen an Siegpunkten für die letzten zwei Schritte in die jeweilige Richtung, während die Pfade der Dominanz und des Fortschritts kleinere Mengen an Siegpunkten für die ersten Schritte erhalten.

Beispiel 1:

Zug des Pfades der Dominanz

Beispiel 2:

Zug des Pfades der Harmonie



WICHTIG: Auf der Untergangs-Leiste finden keine Bewegungen mehr statt, nachdem

- der Einschlag stattgefunden hat oder
- entweder der „Erde retten“- oder der „Schicksal besiegeln“-Marker auf dem letzten Feld (ganz oben oder ganz unten) auf der Untergangs-Leiste ist.

Selbst falls einer dieser Umstände eintritt, können Experimente immer noch durchgeführt werden, um die darauf angegebenen SP zu erhalten.

6 AUFRÄUM-PHASE – ÄNDERUNGEN

B) AUF EINSCHLAG ÜBERPRÜFEN

Für jedes Zeitalter gilt: Wann immer du auf den Einschlag überprüfst, **würfle die zwei Flugbahn-Würfel**, dann addierst du die (-) und (+) Symbole

- vom Ergebnis der Flugbahn-Würfel;
- neben den Feldern auf der Untergangs-Leiste, auf denen die „Erde retten“- und „Schicksal besiegeln“-Marker derzeit liegen.

Basierend auf dem Ergebnis kann eines von drei Dingen passieren:

1. **Falls es insgesamt mehr (+) Symbole als (-) Symbole sind**, bewege das Einschlag-Feld 1 Position nach rechts auf der Zeitlinie, falls möglich – der Einschlag wird sich ein Zeitalter später ereignen.
2. **Falls es insgesamt mehr (-) Symbole als (+) Symbole sind**, bewege das Einschlag-Feld 1 Position nach links auf der Zeitlinie, falls möglich – der Einschlag wird sich ein Zeitalter früher ereignen. Falls dadurch das Einschlag-Feld hinter das Feld des gegenwärtigen Zeitalters bewegt werden würde, bewege das Einschlag-Feld nicht.
3. **Falls die Anzahl an (-) Symbolen und (+) Symbolen gleich ist**, bewege das Einschlag-Feld nicht.

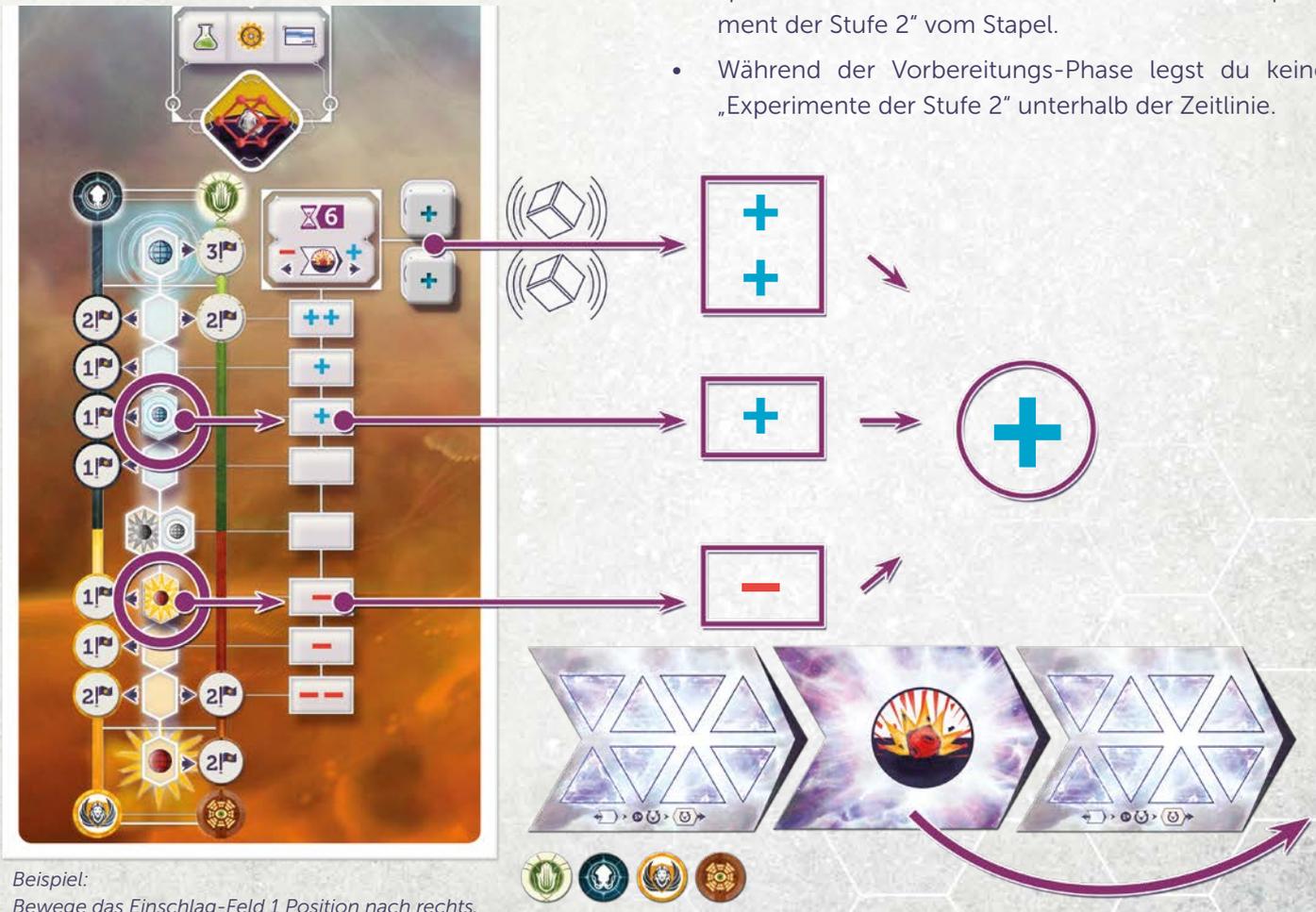
WICHTIG: Falls der „Schicksal besiegeln“-Marker auf dem untersten Feld der Untergangs-Leiste ist, während du auf den Einschlag überprüfst, wirfst du nicht den Flugbahn-Würfel. Stattdessen platzierst du das Einschlag-Feld hinter dem gegenwärtigen Zeitlinien-Feld (egal wo es sich gerade befindet) und handelst den Einschlag sofort ab.

WICHTIG: Falls der „Erde retten“-Marker auf dem obersten Feld der Untergangs-Leiste ist, wird der durch den Einschlag verursachte Schaden für die Gegenwart komplett aufgehoben und das Spiel ist zuende. Fahre mit dem Spielende fort (siehe Seite 19). **Wird die Erde während einer Partie gerettet, wird der Einschlag nie abgehandelt, sodass es keine Evakuierung gibt – versuche, deine Strategie entsprechend anzupassen!**

OPTIONALE REGEL – GEPLANTE EXPERIMENTE

Fügt diese Regeln hinzu, falls ihr mit dem Untergangs-Modul bereits vertraut seid und eure Experimentier-Aktionen lieber im Voraus planen möchtet.

- Platziert den Stapel mit „Experimenten der Stufe 2“ aufgedeckt (statt verdeckt) neben dem Untergangs-Spielbrett. Das oberste wird immer für alle sichtbar sein.
- Wann immer jemand eine Experiment-Karte beansprucht, ersetze sie sofort mit dem obersten „Experiment der Stufe 2“ vom Stapel.
- Während der Vorbereitungs-Phase legst du keine „Experimente der Stufe 2“ unterhalb der Zeitlinie.



Beispiel:
Bewege das Einschlag-Feld 1 Position nach rechts.



DAS MODUL „PIONIERE DER NEUEN ERDE“

ABENTEUER AUF DER NEUEN ERDE

Schon bald wurde den Pfaden bewusst, dass ihre mächtigen Exosuits mehr leisten konnten als als nur ihre Arbeiter zu schützen. Ingenieure und Wissenschaftler arbeiteten eng zusammen, um mithilfe von Neutronium, Uran, Titan, Gold und sogar wissenschaftlichen Durchbrüchen die Exosuit-Modelle zu verbessern. Dadurch wurden sogar die gefährlicheren Gebiete des Hinterlands zugänglich, mit ihren riesigen Mengen an verwertbaren Materialien, vergessenen Relikten der Alten Welt – und natürlich ihren neuen Gefahren.

Das Modul **Pioniere der Neuen Erde** erweitert den Spielablauf von Anachrony um eine neue Aktion, genannt Abenteuer, die auf einem separaten Spielbrett verfügbar ist. Sobald du diese Aktion ausführst, nutzt du deine Exosuits, um den Schutz deiner Hauptstadt zu verlassen und dich den Gefahren des Hinterlands zu stellen, der unwirtlichen Gebiete der Neuen Erde. Um auf diese Abenteuer zu gehen, wirst du Exosuit-Stärke brauchen, welche du erhältst, indem du deine Exosuit-Modelle mithilfe von Ressourcen aufrüstest. Jede Abenteuer-

Karte hat einen Stärke-Wert, ein Ergebnis bei Erfolg und ein Ergebnis bei Misserfolg. Um bei einem Abenteuer Erfolg zu haben, muss deine aktuelle Exosuit-Stärke dem Stärke-Wert der Abenteuer-Karte entsprechen oder ihn übersteigen – sonst ist ein Misserfolg unvermeidlich.

ÄNDERUNGEN AM AUFBAU

1. Platziert das **Abenteuer-Spielbrett** neben dem Haupt-Spielbrett.
2. Mischt die **Abenteuer-Karten** zu zwei verschiedenen Stapeln (5+ Stärke und 10+ Stärke, wie auf den Rückseiten abgebildet). Platziert die Stapel verdeckt auf den vorgesehenen Plätzen auf dem Abenteuer-Spielbrett. Platziert die Abenteuer-Referenzkarte so, dass sie für alle gut erreichbar ist.
3. Platziert den **Abenteuer-Würfel** auf dem vorgesehenen Platz auf dem Abenteuer-Spielbrett.
4. Nachdem alle ihren Pfad gewählt haben, gebt ihnen ihre jeweilige **Exosuit-Werkstatt** und platziert sie neben den Spielertafeln.
5. Fügt die **Karte „Meiste erfolgreiche Abenteuer“** den übrigen Endwertungs-Karten hinzu, bevor ihr 5 davon willkürlich auswählt.



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

Abenteuer-Referenzkarte

Abenteuer-Karten „5+“

Abenteuer-Karten „10+“



Endwertungs-Karte

5



4

EXOSUIT-WERKSTATT



6



NEUE AKTION – ABENTEUER

Das Modul „Pioniere der Neuen Erde“ führt eine neue Aktion ein, genannt Abenteuer. Diese Aktion erlaubt es dir, gefährliche aber einträgliche Missionen in den entlegensten Gegenden des Hinterlands auszuführen.

Sobald du die Abenteuer-Aktion ausführst, **führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:**

1. **Emittle deine Exosuit-Stärke**, indem du die Stärke-Werte von deiner Exosuit-Werkstatt und anderen Quellen addierst.



Beispiel:

$$\text{grey cube} + \text{yellow cube} = 6 \text{ strength}$$

+3 +3

2. **Platziere einen deiner Pfad-Marker** auf dem obersten freien Stärke-Feld neben dem Abenteuer-Feld (falls möglich). Der Stärke-Wert auf diesem Feld wird zum Gesamtwert der Stärke addiert (oder davon subtrahiert). Falls es überhaupt keine freien Stärke-Felder gibt, ziehe 3 von deinem Gesamtwert der Stärke ab.



Beispiel:

$$+2 \text{ strength}$$

3. **Wähle einen der zwei Stapel für Abenteuer-Karten.** Zahle 1 Wasser falls du den Stapel mit 5+ Stärke wählst oder 2 Wasser falls du den Stapel mit 10+ Stärke wählst.



Beispiel:



4. **Ziehe die oberste Karte vom gewählten Stapel** und danach weitere Karten entsprechend der Anzahl an Durchbrüchen auf deiner Exosuit-Werkstatt. Wähle eine der gezogenen Karten und lege die restlichen unter den jeweiligen Stapel, in beliebiger Reihenfolge.

Beispiel:

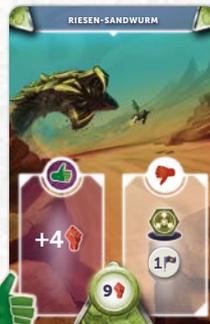


5. **Würfle den Abenteuer-Würfel** und addiere den geworfenen Wert zu deinem Stärke-Wert.

Beispiel:



6. **Vergleiche zuletzt deinen Gesamtwert an Stärke mit demjenigen auf der gewählten Abenteuer-Karte.** Falls dein Stärke-Wert gleich oder höher als dieser Wert ist, handle den Erfolg-Teil der Abenteuer-Karte (linkes Feld) ab und platziere sie neben deiner Spielertafel. Falls er niedriger ist, handle den Misserfolg-Teil ab (rechtes Feld) und lege sie unter den jeweiligen Stapel zurück.



Beispiel:

$$6 \text{ strength} + 2 \text{ strength} + 3 \text{ strength} = 11 \text{ strength}$$

Erfolg-Feld Misserfolg-Feld

Besonderheiten für Arbeiter

- Die Abenteuer-Aktion kann von einem beliebigen Arbeiter ausgeführt werden.

„Abenteuer“ hat ein Hex-Poolfeld, auf dem beliebig viele Arbeiter platziert werden können.



ABENTEUER-KARTEN

Erfolgreich beendete Abenteuer-Karten werden neben deinem Abenteuer-Spielbrett aufbewahrt, sodass du immer weißt, wie viele du erfolgreich beendet hast. Die meisten Abenteuer-Karten geben einmalige Belohnungen in Form von verschiedenen Gütern, doch **manche gewähren dauerhafte Vorteile oder sogar freie Aktionen**, die wie jede andere freie Aktion genutzt werden können (einmal pro Zeitalter). Das Erfolg-Feld solcher Karten ist zur Erinnerung lila gefärbt.



Einmalige Belohnung

Dauerhafter Vorteil

Freie Aktion

Wann immer du eine Abenteuer-Karte abhandelst, welche dich mit mehreren Gütern belohnt (oder sie dich verlieren lässt), handelst du das Erfolg-/Misserfolg-Feld von oben nach unten ab. Falls ein missglücktes Abenteuer zum Verlust eines Gutes führen würde, das du nicht hast, handle das Abenteuer einfach weiter ab, ohne etwas zu verlieren.

Details zu jeder Abenteuer-Karte stehen im Anhang.

HINWEIS: Das Spiel enthält auch eine Abenteuer-Referenzkarte über die Anzahl der Abenteuer-Karten mit den verschiedenen Stärke-Werten. Sie gibt zwar nicht genau an, was eine bestimmte Karte bewirkt, hilft aber, deine Erfolgswahrscheinlichkeit besser einzuschätzen.

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

NEUE AKTION – STÄRKE-UPGRADE

Das Feld für die Aktion „Stärke upgraden“ ist auf deiner Exosuit-Werkstatt abgebildet. Sobald du diese Aktion ausführst, platziere eine Ressource auf einem der jeweiligen Ressourcen-Felder unten auf der Exosuit-Werkstatt. Diese Ressource bleibt auf dem Feld und gilt als ausgegeben.

Für jede Ressource, die so platziert wurde, wird deine Stärke dauerhaft um den Wert erhöht, der auf dem Ressourcen-Feld angegeben ist.



Besonderheiten für Arbeiter

- Pfad der Dominanz: kann nur von einem Ingenieur ausgeführt werden.
- Pfade der Harmonie und des Fortschritts: kann von einem beliebigen Arbeiter ausgeführt werden.



WICHTIG: Für den Pfad der Erlösung ist „Stärke-Upgrade“ eine freie Aktion. Sie benötigt keinen Arbeiter, kostet aber 1 Wasser.



WICHTIG: Der Pfad der Dominanz beginnt das Spiel mit einem Grundstärke-Wert von 2.



NEUE AKTION – SENSOR-UPGRADE

Das Feld für die Aktion „Sensor-Upgrade“ ist auf deiner Exosuit-Werkstatt abgebildet. Sobald du diese Aktion ausführst:

1. Zahle die Ressource bzw. das Wasser, das auf dem Feld abgebildet ist.
2. Platziere einen deiner Durchbrüche auf dem vorgesehenen Feld auf der Exosuit-Werkstatt. **Du darfst von jeder der drei Formen höchstens 1 Durchbruch auf diesem Feld haben (maximal 3 Durchbrüche).**
3. Erhalte 2 Siegpunkte.

Beispiel:



WICHTIG: Statt 2 Siegpunkte erhält der Pfad der Harmonie dauerhaft 2 Stärke für jeden Durchbruch auf der Exosuit-Werkstatt.



Der platzierte Durchbruch bleibt auf dem Feld und gilt als ausgegeben. Für den Rest des Spiels darfst du eine zusätzliche Abenteuer-Karte pro Durchbruch auf deiner Exosuit-Werkstatt ziehen, wann immer du die Aktion „Abenteuer“ ausführst.

Besonderheiten für Arbeiter

- Pfade der Harmonie, Dominanz und des Fortschritts: kann nur von einer Wissenschaftlerin ausgeführt werden.
- Pfad der Erlösung: kann von einem beliebigen Arbeiter ausgeführt werden.



6 AUFRÄUM-PHASE – ÄNDERUNGEN

A) ARBEITER ZURÜCKERHALTEN

Nachdem du alle Pfad-Marker von den Feldern für freie Aktionen zurückerhalten hast, erhältst du sie auch von den Stärke-Feldern neben dem Aktionsfeld für Abenteuer zurück. Dadurch werden sie ab dem nächsten Zeitalter wieder verwendbar.

HINWEIS: „Pioniere der Neuen Erde“ mit anderen Spielvarianten Das Modul „Pioniere der Neuen Erde“ lässt sich gut mit den optionalen Regelvarianten des Grundspiels kombinieren: „Alternative Zeitlinie“, „Startressourcen draftern“ und „Endwertungs-Karten draftern“. Es kann auch zusammen mit dem Modul „Wächter des Konzils“ (siehe nächstes Kapitel) gespielt werden.

Wir empfehlen nicht, es zusammen mit dem Modul „Zeitenwende“ zu spielen.



DAS MODUL „WÄCHTER DES KONZILS“

Die Gewissheit des bevorstehenden Asteroiden-Einschlags warf einen dunklen Schatten über die Jahre nach dem Tag der Erinnerung. Das Leben in der Hauptstadt wurde immer härter und die Versorgung für die Bewohner wurde streng rationiert, um Vorbereitungen für das Schlimmste treffen zu können.

Doch eines Tages kam schließlich Hilfe von wo sie am wenigsten erwartet wurde: aus der Zukunft. Der Zeitspalt öffnete sich erneut, und eine Armee von riesigen, selbst-gesteuerten Exosuits marschierte langsam hindurch. Die Wächter, so stellte es sich heraus, waren das Abschiedsgeschenk eines sterbenden Weltkonzils aus einer alternativen Zukunft, in welcher der Einschlag zu einer todbringenden Katastrophe führte. Sie ließen ihre untergehende Welt zurück – damit wir die unsere retten können.

Mit dem Modul „Wächter des Konzils“ erhaltet ihr Zugriff auf eine neue, von den Pfaden unabhängige Art von Exosuit: den Wächter. Sobald du eine Weltkonzil-Aktion ausführst, darfst du zu einem bestimmten Preis einen der Wächter dauerhaft für deine Sache gewinnen. **Die Wächter operieren ohne Arbeiter und haben sogar ihre eigenen Aktions-Felder**, auf denen sie ungestört eine Hauptstadt-Aktion ausführen können.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

1. Platziert das **Wächter-Spielbrett** neben dem Haupt-Spielbrett. Platziert einen Exosuit-Marker für Wächter (oder eine Wächter-Miniatur, falls euch das lieber ist) auf jedem der Hex-Felder auf diesem Spielbrett.
2. Fügt die **Karte „Meiste Wächter“** den übrigen Endwertungs-Karten hinzu, bevor ihr 5 davon willkürlich auswählt.
3. Für ein Spiel mit 2 Personen verdeckt ihr das rechte Weltkonzil-Feld mit einem „Nicht verfügbar“-Plättchen. Dieses Feld kann in einem 2-Personen-Spiel mit Wächtern nicht benutzt werden.



WÄCHTER-SPIELBRETT

Endwertungs-Karte



3 AUFLADE-PHASE – ÄNDERUNGEN

Falls du einen oder mehr Wächter in deinem persönlichen Exosuit-Vorrat hast, darfst du sie anstelle der regulären Exosuits deines Pfades aufladen. Die Kosten, um sie aufzuladen (falls vorhanden) sind dieselben wie beim Aufladen eines regulären Exosuits.

Beispiel:



HINWEIS: Obwohl weiterhin gilt, dass du während dieser Phase maximal 6 Exosuits aufladen darfst: Falls du mindestens einen Wächter hast, darfst du während eines Zeitalters unter Umständen mehr als 6 **benutzen** (zum Beispiel weil du das Superprojekt „Urankerne“ hast und es aktivierst, nachdem du einige deiner Exosuits benutzt hast – wodurch du freie Hex-Felder auf deiner Spielertafel hast).

Beispiel: Weltkonzil-Aktion



GEÄNDERTE AKTIONEN – WELTKONZIL

Wie du weißt, kannst du während einer Weltkonzil-Aktion **(1)** (gegebenenfalls) eine Hauptstadt-Aktion ausführen und eventuell Startspieler werden (falls du das entsprechende Feld genutzt hast). Neu ist, dass du danach nun einen der Wächter vom Wächter-Spielbrett anwerben darfst, indem du seine angegebenen Kosten **(2)** zahlst.

HINWEIS: Du darfst einen Arbeiter auf einem beliebigen Weltkonzil-Feld platzieren, um einen Wächter sogar dann anzuwerben, falls es noch verfügbare Arbeiter-Felder für alle Hauptstadt-Aktionen gibt. In diesem Fall darfst du keine Hauptstadt-Aktion ausführen (wirst aber außerdem Startspieler, falls du das linke Feld benutzt hast).

Der einzige Unterschied zwischen den Wächtern sind ihre anfänglichen Kosten zum Anwerben. Alle Wächter kosten mindestens einen Arbeiter (der ihn die ganze Zeit fernsteuern muss) und verschiedene andere Güter.

Sobald du einen Wächter anwirbst, platziere einen deiner Pfad-Marker auf einem leeren Feld deiner Wahl **(3)**, zahle die angegebenen Kosten, nimm den entsprechenden Wächter und platziere ihn in deinem persönlichen Vorrat, sodass er später aufgeladen werden kann. Dein Pfad-Marker bleibt dauerhaft auf dem Feld.



5 ÄNDERUNGEN IN DER AKTIONS-PHASE – DIE WÄCHTER

Während der Aktions-Phase verhalten sich die Wächter anders als reguläre Exosuits, in zweierlei Hinsicht:

1. **Sie benötigen keine Arbeiter:** Wächter können zum Ausführen von Aktionen benutzt werden, ohne dass Arbeiter in ihnen platziert werden müssen. Sobald du eine Aktion ausführst, werden die Wächter immer behandelt als wäre ein Genie in ihnen platziert.
2. **Sie haben ein Aktions-Feld, das nur sie benutzen können:** Wächter können nicht nur Aktions-Felder auf dem Haupt-Spielbrett benutzen (wie reguläre Exosuits) sondern auch auf den Hex-Feldern von denen sie angeworben wurden (welche mit deinem Pfad-Marker markiert sind). Auf diesem Feld darfst du 1 Wasser zahlen, um eine Hauptstadt-Aktion auszuführen (also Bauen, Rekrutieren oder Forschen).

WICHTIG: Andere Personen können das Hex-Feld mit deinem Pfad-Marker nie benutzen, selbst falls sie ihrerseits Wächter besitzen. Falls du mehrere Wächter angeworben hast, spielt es keine Rolle, welches der markierten Hex-Felder du benutzt.

6 AUFRÄUM-PHASE – ÄNDERUNGEN

A) ARBEITER ZURÜCKHOLEN

Erhalte die Wächter wie auch deine regulären Exosuits vom Haupt-Spielbrett zurück. Außerdem holst du sie von allen Aktions-Feldern auf dem Wächter-Spielbrett zurück, die mit deinen Pfad-Markern markiert sind.

WICHTIG: Nur die Wächter, die während des Zeitalters auf dem Wächter-Spielbrett platziert wurden, werden von dort zurückgeholt – nicht aber diejenigen, die von niemandem angeworben sind und auch nicht die Pfad-Marker.

Beispiel: Aktions-Phase



ANHANG

Abkürzungen:

W - Wasser

U - Uran

G - Gold

T - Titan

N - Neutronium

SP - Siegpunkt



EXPERIMENT-KARTEN

Experiment-Karten werden nur in Spielen mit dem Modul „Zeitenwende“ benutzt. Sie können durch die Experiment-Aktion für Siegpunkte beansprucht werden, falls sie im Fokus sind. Jedes Experiment hat eine Bedingung, die erfüllt werden muss, und Kosten, die bezahlt werden müssen, um es zu beanspruchen.



EXPERIMENTE DER STUFE 1

(JEWEILS 2 SP WERT):

KI-Forschung

Bedingung: Du hast einen Durchbruch mit Technologie-Symbol.

Kosten: Zahle 1 T/U/G.

Zeitverzerrung untersuchen

Bedingung: Du hast einen Durchbruch mit Zeitreisen-Symbol.

Kosten: Zahle 1 T/U/G.

Wasserkraftwerk-Verbesserungen

Bedingung: Du hast ein Kraftwerk und ein Lebenserhaltungssystem.

Kosten: Zahle 2 W.

Interstellares Raketensystem

Bedingung: Du hast einen Durchbruch mit Kriegsführung-Symbol.

Kosten: Zahle 1 T/U/G.

Verbesserte Lebenserhaltung

Bedingung: Du hast einen Durchbruch mit Gesellschaft-Symbol.

Kosten: Zahle 1 T/U/G.

Quantenmechanik

Bedingung: Du hast ein Labor und eine Fabrik.

Kosten: Zahle 2 W.

Resistenter Genotyp

Bedingung: Du hast einen Durchbruch mit Genetik-Symbol.

Kosten: Zahle 1 T/U/G.

Umgekehrte Wassergas-Konvertierungsreaktion

Bedingung: Du hast ein Labor und ein Lebenserhaltungssystem.

Kosten: Zahle 2 W.

Technologische Singularität

Bedingung: Du hast ein Kraftwerk und eine Fabrik.

Kosten: Zahle 2 W.

Doktrin zum Schutz der Zeitlinie

Bedingung: Du hast mindestens 6 ungenutzte Warp-Plättchen.

Kosten: Erhalte ein Paradox.



EXPERIMENTE DER STUFE 2

(JEWEILS 3 SP WERT):

Alien-Studien

Bedingung: Du hast mindestens 3 (beliebige) Durchbrüche.

Kosten: Zahle 1 (beliebigen) Durchbruch.

Zunehmende Zeitspalten

Bedingung: Du hast mindestens 8 SP durch die Zeitreise-Leiste (also mindestens 4 erfolgreiche Zeitreisen).

Kosten: Zahle 1 U und 2 W.

Sparmaßnahmen

Bedingung: Deine Moral ist nicht negativ.

Kosten: Du verlierst 1 Moral.

Kasten-System

Bedingung: Du hast mindestens 1 Wissenschaftlerin, 1 Ingenieur, 1 Verwalter und 1 Genie. Weitere Genies zählen nicht als eine der anderen drei Arten von Arbeitern.

Kosten: Zahle 1 Arbeiter (beliebig, darf erschöpft sein), zahle 2 W.

Protokoll zur Kolonie-Koordination

Bedingung: Du hast mindestens 5 Gebäude.

Kosten: Zahle einen Verwalter (darf erschöpft sein).

Cyber-Realität

Bedingung: Du hast mindestens 2 Quadrat-Durchbrüche (Symbole spielen keine Rolle).

Kosten: Verliere 1 Moral.

Energie-Vortex

Bedingung: Du hast mindestens 4 Energiekerne.

Kosten: Zahle 1 Energiekern.

Schutzschild-Kuppel

Bedingung: Du hast 3 Gebäude derselben Art (3 in 1 Reihe).

Kosten: Zahle 4 Wasser.

Glücklicher Unfall

Bedingung: Du hast ein Superprojekt.

Kosten: Zahle 1 Genie (darf erschöpft sein).

Goldlegierungen

Bedingung: Du hast mindestens 3 Gold und 3 Verwalter.

Kosten: Zahle 1 Gold und zahle 1 Verwalter (darf erschöpft sein).

Kollektives Bewusstsein

Bedingung: Du hast mindestens 8 Arbeiter.

Kosten: Zahle 1 G und 2 W.

Bewässerungssysteme

Bedingung: Du hast mindestens 10 W.

Kosten: Zahle 4 W.

Neutronium-Spaltung

Bedingung: Du hast mindestens 2 Neutronium und 1 Genie.

Kosten: Zahle 1 Neutronium oder zahle 1 Genie (darf erschöpft sein).

Hinterland-Kartographie

Bedingung: Du hast mindestens 3 aufgeladene Exosuits (auf deiner Spielertafel).

Kosten: Zahle 1 Energiekern.

Taschen-Universum

Bedingung: Du hast eine Anomalie.

Kosten: Erhalte 2 Paradoxe.

Strukturelle Diversität

Bedingung: Du hast mindestens 1 Gebäude von jeder Art.

Kosten: Zahle 1 Ingenieur (darf erschöpft sein).

Technologie-Matrix

Bedingung: Du hast mindestens 2 Dreieck-Durchbrüche (Symbole spielen keine Rolle).

Kosten: Zahle 1 Wissenschaftlerin (darf erschöpft sein).

Zeitraffer-Zonen

Bedingung: Du hast mindestens 2 Kreis-Durchbrüche (Symbole spielen keine Rolle).

Kosten: Erhalte 1 Paradox.

Titan-Kondensation

Bedingung: Du hast mindestens 4 Titan und 4 Wissenschaftlerinnen.

Kosten: Zahle 1 Titan und zahle 1 Wissenschaftlerin (darf erschöpft sein).

Uran-Anreicherung

Bedingung: Du hast mindestens 4 Uran und 4 Ingenieure.

Kosten: Zahle 1 Uran und zahle 1 Ingenieur (darf erschöpft sein).



ABENTEUER-KARTEN

Alle Abenteuer-Karten haben einen Erfolg und einen Misserfolg – Ersterer wird abgehandelt, falls dein Stärke-Wert gleich oder höher dem der Karte ist, Letzterer wird abgehandelt, falls er niedriger ist.

Der Erfolg-Teil bestimmter Abenteuer-Karten gewährt einen dauerhaften oder wiederholbar anwendbaren Vorteil, der bis zum Ende des Spiels gilt. Diese Karten sind lila markiert, damit sie leichter hervorstechen.

Belohnungen von Abenteuer-Karten, die nicht genommen werden können (z.B. ein Gebäude, falls es keine freien Bauplätze gibt) werden ignoriert. Die Belohnung für ein Abenteuer zu nehmen, ist immer freiwillig.

Falls du ein Gut wegen eines fehlgeschlagenen Abenteuers zahlen musst, aber weniger als die geforderte Menge hast, gib so viel aus, wie du von diesem Gut hast. Du bekommst trotzdem alle Belohnungen, die nach dem Gut aufgelistet sind, das du nicht zahlen kannst.



ABENTEUER-KARTEN – 5+

Exosuit-Fehlfunktion (5 ⚡)

Erfolg: Erhalte 1 Energiekern und 3 W.

Misserfolg: Zahle 1 Energiekern und erhalte 1 W.

Mystische Lehren (5 ⚡)

Erfolg: Erhalte 1 Genie und 3 W.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter und erhalte 1 Genie.

Überfall auf Nomadendorf (5 ⚡)

Erfolg: Erhalte 1 T/U/G und 1 Verwalter.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter und erhalte 1 T/U/G.

Datenarchive (6 ⚡)

Erfolg: Führe 1 Forschen-Aktion aus. Du darfst einen weiteren Würfel beliebig drehen. Erhalte 1 SP.

Misserfolg: Zahle 1 T und führe 1 Forschen-Aktion aus.

Reise durch den Spalt (6 ⚡)

Erfolg: Du kannst 1 weiteres Paradox erhalten, bevor du eine Anomalie erhältst.

Misserfolg: Erhalte 1 Paradox und 1 SP.

Nuklearer Winter (6 ⚡)

Erfolg: Erhalte 6 W und 1 SP.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter und erhalte 1 Moral.

Uralte Goldmine (7 ⚡)

Erfolg: Erhalte 2 G und 2 SP.

Misserfolg: Zahle 2 W, erhalte 1 G und 1 SP.

Vergessene Zeitkapsel (7 ⚡)

Erfolg: Am Ende des Spiels qualifiziert du dich für 1 weitere Endwertungs-Karte deiner Wahl (selbst falls du ihre Zielvorgabe nicht erfüllst).

Misserfolg: Zahle 2 W und erhalte 1 SP.

Verstrahltes Ungeziefer (7 ⚡)

Erfolg: Erhalte 2 U und 2 SP.

Misserfolg: Zahle 1 Energiekern, erhalte 1 U und 1 SP.

Pfad der Fünf Bestien (7 ⚡)

Erfolg: Bei Spielende ist die höchste Stufe auf der Moral-Leiste für dich weitere 4 SP wert.

Misserfolg: Verliere 1 Moral und erhalte 2 SP.

Elektromagnetischer Orkan (8 ⚡)

Erfolg: Erhalte 2 Energiekerne und 1 SP.

Misserfolg: Zahle 2 W und erhalte 1 SP.

Geheimtunnel (8 ⚡)

Erfolg: Du darfst eine Bauen-, Rekrutieren- oder Forschen-Aktion ausführen, danach darfst du eine weitere Bauen-, Rekrutieren- oder Forschen-Aktion ausführen.

Misserfolg: Zahle 2 W, danach darfst du eine Bauen-, Rekrutieren- oder Forschen-Aktion ausführen.

Riss in der Zeit (8 🎲)

Erfolg: Du darfst eins deiner Warp-Plättchen von einem Zeitlinien-Feld in deinen Vorrat legen. Erhalte 2 SP.

Misserfolg: Erhalte 1 Paradox und 1 SP.

Stämme des Hinterlands (8 🎲)

Erfolg: Erhalte die folgende Aktion für den Rest des Spiels: Freie Aktion: Mit Nomaden handeln.

Misserfolg: Zahle 1 W, danach darfst du eine Aktion „Handel mit Nomaden“ ausführen.

Wrack eines Frachtschiffs (9 🎲)

Erfolg: Erhalte 1 T, 1 U, 1 G und 1 SP.

Misserfolg: Zahle 1 T/U/G und erhalte 1 VP.

Riesen-Sandwurm (9 🎲)

Erfolg: Erhalte dauerhaft +4 auf deinen Stärke-Wert.

Misserfolg: Zahle 1 Energiekern und erhalte 1 SP.

Verstecktes Ressourcenlager (9 🎲)

Erfolg: Erhalte die folgende Aktion für den Rest des Spiels: Freie Aktion: Tausche 1 W für 1 T/U/G.

Misserfolg: Zahle 1 T/U/G und erhalte 1 SP.

Alte Kanalisation (9 🎲)

Erfolg: Für den Rest des Spiels erhältst du 2 weitere W, sobald du die Aktion „Wasser aufbereiten“ ausführst.

Misserfolg: Zahle 1 T und erhalte 2 W.



ABENTEUER-KARTEN – 10+ 🎲

Feindselige Nomaden (10 🎲)

Erfolg: Erhalte 6 W, danach führst du bis zu 2 Aktionen „Mit Nomaden handeln“ aus. Erhalte 2 SP.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter und erhalte 1 SP.

Neutronium-Höhle (10 🎲)

Erfolg: Erhalte 2 N und 1 SP.

Misserfolg: Erhalte 2 Paradoxe und 1 N.

Der Zeitmacher (10 🎲)

Erfolg: Rücke zwei Stufen auf der Zeitreise-Leiste vor.

Misserfolg: Erhalte 1 Paradox und 1 SP.

Aufgezeichnete Nachricht (11 🎲)

Erfolg: Erhalte 2 Moral.

Misserfolg: Verliere 1 Moral und erhalte 2 SP.

Lebensbrunnen (11 🎲)

Erfolg: Erhalte 8 W und 2 SP.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter und erhalte 1 U.

Verlassene Fabrik (12 🎲)

Erfolg: Baue kostenlos 1 Fabrik-Gebäude.

Misserfolg: Zahle 1 Energiekern und erhalte 2 T.

Unberührtes Reservoir (12 🎲)

Erfolg: Baue kostenlos 1 Lebenserhaltungssystem-Gebäude. Erhalte 1 SP.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter und erhalte 4 W.

Unterirdisches Labor (12 🎲)

Erfolg: Baue kostenlos 1 Labor-Gebäude.

Misserfolg: Verliere 1 Moral und erhalte 1 Wissenschaftlerin.

Uralte Tempelruinen (13 🎲)

Erfolg: Erhalte 4 G und 2 SP.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter und erhalte 1 Moral.

Verwüstetes Trägerschiff (13 🎲)

Erfolg: Erhalte die folgende Aktion für den Rest des Spiels: Freie Aktion: Erhalte 1 aufgeladenen Exosuit.

Misserfolg: Zahle 1 Energiekern und erhalte 1 T/U/G.

Kälteschlafkammer im Eis (13 🎲)

Erfolg: Du darfst eine Rekrutieren-Aktion ausführen, danach erhältst du 1 Genie und 2 SP.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter, erhalte 2 W und 1 SP.

Adrenalin-Ampullen (14 🎲)

Erfolg: Erhalte 3 W, danach darfst du bis zu 2 Abenteuer-Aktionen ausführen.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter, erhalte 1 Energiekern.

Rebellische KI (14 🎲)

Erfolg: Du darfst bis zu 2 Forschen-Aktionen ausführen. Bei beiden darfst du 1 weiteren Forschungs-Würfel beliebig drehen.

Misserfolg: Zahle 1 Durchbruch und erhalte 2 SP.

Asteroidentrümmer (15 🎲)

Erfolg: Erhalte 1 N, 1 T, 1 U, 1 G und 1 SP.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter und erhalte 2 T/U/G.

Wege zur Verlorenen Stadt (15 🎲)

Erfolg: Erhalte die folgende Aktion für den Rest des Spiels: Freie Aktion: Zahle 1 W und erhalte 1 Moral.

Misserfolg: Zahle 2 W, zahle 1 Arbeiter und erhalte 1 Moral.

Geheime Militäranlage (16 🎲)

Erfolg: Erhalte 3 Energiekerne und 3 SP.

Misserfolg: Zahle 1 Energiekern und erhalte 2 SP.

Instabiler Neutroniumkern (16 🎲)

Erfolg: Baue kostenlos 1 Kraftwerk-Gebäude. Danach darfst du 1 Anomalie von deiner Spielertafel entfernen.

Misserfolg: Zahle 1 Arbeiter und erhalte 1 N.

Ruinen-Metropole (18 🎲)

Erfolg: Baue kostenlos 1 beliebiges Superprojekt von der Zeitlinie (aus einem beliebigen Zeitalter) oder kostenlos 2 beliebige Gebäude.

Misserfolg: Zahle 1 Energiekern, zahle 1 Arbeiter und erhalte 2 SP.

Copyright 2021, Mindclash Games and its affiliates. All rights reserved to their respective owners.
www.mindclashgames.com
info@mindclashgames.com

Der tatsächliche Inhalt kann von den Abbildungen in diesem Regelheft abweichen.

Deutsche Version von Quality Beast und Skellig Games.

Erste deutsche Ausgabe
Erste Auflage, Nov 2022

www.qualitybeast.com
support@qualitybeast.com

www.skellig-games.de
info@skellig-games.de

NEUE ENDWERTUNGS-KARTEN



Wer bei Spielende **die meisten durchgeführten Experimente** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.



Wer bei Spielende **die meisten erfolgreichen Abenteuer** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.



Wer bei Spielende **die meisten angeworbenen Wächter (also die meisten Pfad-Marker auf dem Wächter-Spielbrett)** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

ERLÄUTERUNG DER NEUEN SYMBOLE



Experimentier-Aktion



Abenteuer-Aktion



Modul „Zeitenwende“



Modul „Pioniere der Neuen Erde“



Stärke-Wert



Modul „Wächter des Konzils“



nur Wächter

MITWIRKENDE

SPIELDESIGN

Viktor Peter (Spieldesign & Entwicklung)
Richard Amann (Spieldesign & Kreativdirektion)
Dávid Turczi (Spieldesign)

ILLUSTRATIONEN

Villó Farkas (Künstlerische Leitung & Grafikdesign)
Lacza Fejes (Spielbrett-Illustrationen,
Exosuit-Konzepte, Kartenillustrationen)
János Kiss (Kartenillustrationen)
Márton Gyula Kiss (Kartenillustrationen)
László Szabados (Kartenillustrationen)

REGELHEFT

Geschrieben von: Viktor Peter, Dávid Turczi
Redaktion: Villó Farkas, Anna Radnóthy

GERMAN VERSION

Deutsche Version von Quality Beast und Skellig Games

Deutsche Übersetzung

Claudio Schisano (Quality Beast)

Deutsche Bearbeitung

Malte Kühle (The Geeky Pen)

Grafische Gestaltung

Eva Becker-Gibson (Quality Beast),
Mario Fernández García-Pulgar (Quality Beast),
Remi Illi (Quality Beast), Janna Ullrich (Quality Beast)

Projektkoordination

Eva Becker-Gibson (Quality Beast),
Dylan Howard Cromwell (Quality Beast), Paulina Gerding
(The Geeky Pen), Tabea Mayerhofer (Quality Beast)

Besonderen Dank an

Alexander Berlin für Feedback zur Übersetzung
wissenschaftlicher Begriffe, ebenso Marcel
Cwertetschka-Mattasits & Isabella Cwertetschka-
Mattasits für ihre Arbeit an der ersten, inoffiziellen
Community-Übersetzung dieses Produkts.



Besucht unsere Website
www.skellig-games.de
für weitere Infos!



Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de



Diskutiert mit auf
unserem Discord-Server!

EXOSUIT MINIATUREN SET



24x

55 mm

MACHT DAS SPIEL NOCH AUFREGENDER, MIT DEN ATEMBERAUBENDEN EXOSUIT- MINIATUREN!

Keine Exosuit-Marker aus Pappe mehr, setzt eure Arbeiter direkt in die Exosuit-Miniaturen, um noch viel tiefer in das Spielgeschehen einzutauchen!

Enthält 24 extra große Exosuit-Miniaturen mit vielen Details, 6 für jeden der vier Pfade aus der Essential Edition.

+

Erweitert euer Anachrony-Erlebnis noch weiter, mit zwei bahnbrechenden Erweiterungen:
Risse der Zeit und **Makel der Zukunft!**

Jetzt erhältlich auf: www.skellig-games.de



MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com



QUALITY
BEAST

www.qualitybeast.com
support@qualitybeast.com



SKELLIG
GAMES

www.skellig-games.de
info@skellig-games.de

Erste deutsche Ausgabe
Erste Auflage, Nov 2022

