

**DÁVID TURCZI**  
mit  
**VIKTOR PETER & RICHARD AMANN**



ANACHRONY  
**MAKEL DER ZUKUNFT**  
◀ ERWEITERUNG ▶  
**REGELHEFT**



# MATERIAL

Der unerbittliche Kampf der Pfade um die Vorherrschaft führte zu enormen technologischen Fortschritten und wachsender politischer Macht. Ihre Anführer entdecken ständig neue Wege, den Zeitstrom zu manipulieren, stärkere Verbindungen mit der Vergangenheit und der Zukunft herzustellen und Portale zu alternativen Zeitlinien zu öffnen, während sie gleichzeitig das Weltkonzil zu ihrem eigenen Vorteil manipulieren.

„Makel der Zukunft“ ist eine modulare Erweiterung zu Anachrony, die vier neue Module mit unterschiedlicher Komplexität einführt. Diese Module wurden entwickelt, um den Zeitreise-Aspekt und die Spielerinteraktion des Grundspiels zu vertiefen. Sie können einzeln hinzugefügt oder miteinander und/oder mit den meisten der zuvor veröffentlichten Erweiterungen und Module kombiniert werden.

## Modul 1: Neutronid-Gebäude



4x Neue Gebäude

## Modul 2: Hypersync-Aktionen



3x Superladungs-Plättchen



15x Hypersync-Plättchen (3 pro Pfad\*)



1x Hypersync-Spielbrett

## Modul 3: Quantenschleifen



1x Neues Superprojekt



5x Quantenwarp-Plättchen  
(1 pro Pfad\*)



8x Quantenschleifen-Karten

\*Der Pfad der Einheit benötigt die (separat erhältliche) Erweiterung „Risse der Zeit“

## Modul 4: Intrigen des Konzils



1x Konzil-Spielbrett



4x Neue Gebäude

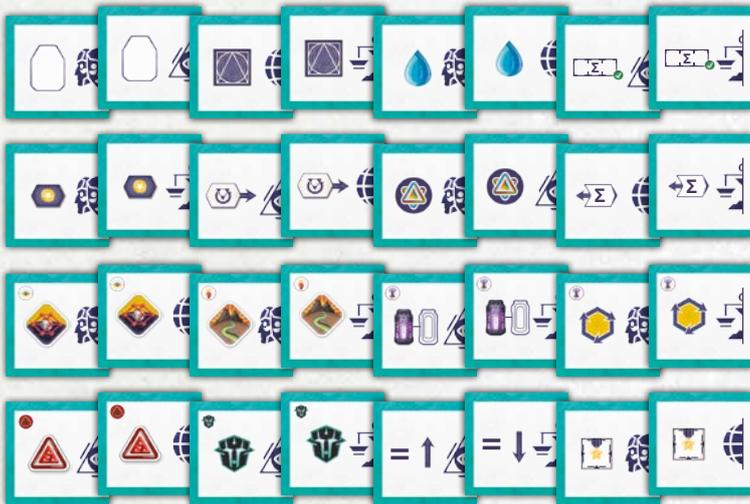


1x Neues Superprojekt

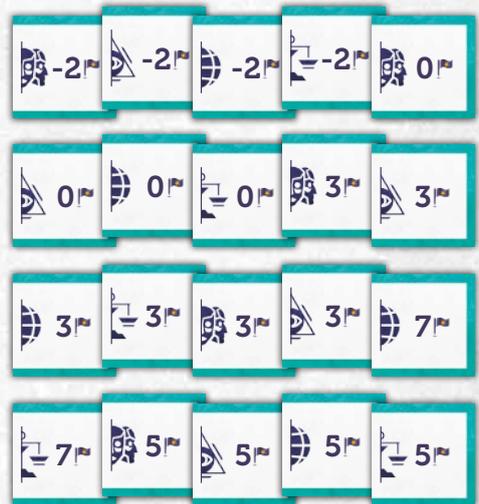


5x Agendabonus-Karten (1 pro Pfad\*)

### 52x Agenda-Plättchen



32x Aufgaben-Plättchen



20x Wert-Plättchen



32x Standard-Missionskarten (8 pro Person)



4x Halter für Missionskarten



8x Notfall-Missionskarten



5x Kollaps-Plättchen für das Konzil-Spielbrett

\*Der Pfad der Einheit benötigt die (separat erhältliche) Erweiterung „Risse der Zeit“

## MITWIRKENDE

### SPIELDESIGN

Dávid Turczi mit Viktor Peter und Richard Amann

### SPIELENENTWICKLUNG

Robin Hegedűs, Frigyes Schöberl

### ILLUSTRATIONEN

Villő Farkas (Künstlerische Leitung), Anna Radnóthy (Grafikdesign), Csilla Kiskartali (Illustrationen)

### REGELHEFT

#### Geschrieben von

Dávid Turczi, Viktor Peter

#### Redaktion

Ágnes Kismárton, Frigyes Schöberl, Emanuela Pratt, Robert Pratt

### DEUTSCHE VERSION

**Deutsche Version von:** Quality Beast und Skellig Games

**Deutsche Übersetzung:** Malte Kühle (The Geeky Pen)

**Deutsche Bearbeitung:** Claudio Schisano (Quality Beast)

**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.

## MODUL 1 – NEUTRONID-GEBÄUDE



Eine neue ionische Verbindung von Neutronium wurde entdeckt und Neutronid genannt. Es wurde beobachtet, dass die Effizienz der mit Neutronid gebauten Kontrollkreise proportional zur Zunahme der sie umgebenden Zeitenergie anstieg. Diese neuen, experimentellen, mit Neutronid ausgestatteten Gebäude wurden immer leistungsfähiger, je stärker die Pfade ihre Zeitreisekapazitäten ausbauen.

Das Modul „Neutronid-Gebäude“ bietet ein Set aus 4 neuen Gebäuden, die umso effektiver werden, je mehr Kraftwerke du hast.

Ihre genauen Effekte sind im Anhang erläutert.

### ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

Mische die 4 neuen Gebäude in ihre entsprechenden Stapel.

### KOMBINATION MIT ANDEREN MODULEN

Neutronid-Gebäude können mit dem Grundspiel und allen anderen Erweiterungen und Modulen kombiniert werden, solange die Regeln nichts anderes besagen.

## MODUL 2 – HYPERSYNC-AKTIONEN



Die klügsten Köpfe aller Pfade haben sich in der Welthauptstadt versammelt, um eine Anlage zu entwerfen und zu bauen, die eine völlig neue Zeitreisemethode ermöglicht. Dieser Komplex, der weitaus fortschrittlicher ist als die Kraftwerke der Pfade, ermöglicht es, bestimmte Aktionen in der Gegenwart durchzuführen und mit einem bestimmten Punkt in der Vergangenheit zu synchronisieren. So wie die Pfade Waren und Ressourcen aus der Zukunft warpen, können sie nun auch Aktionen aus der Zukunft warpen, für die sie in der Gegenwart keine Kapazitäten haben.

Mit den Hypersync-Plättchen seid ihr in der Lage, eine Hauptstadt-Aktion auszuführen, ohne einen Exosuit einsetzen zu müssen. Stattdessen führt ihr die Aktion in einem späteren Zeitalter auf dem Hypersync-Spielbrett aus.

### ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

- Ihr erhaltet alle je 3 Hypersync-Plättchen: Bauen, Rekrutieren und Forschen.
- Legt das Hypersync-Spielbrett neben das Haupt-Spielbrett. Verwendet die Seite mit der passenden Personenzahl.
- Legt die 3 Superladungs-Plättchen beiseite; ihr braucht sie beim Einschlag (siehe S. 7).
- Falls ihr mit 2 Personen spielt, deckt das rechte Hex-Feld des Weltkonzils mit einem „Nicht verfügbar“-Plättchen ab. Dieses Feld ist im Spiel zu zweit mit Hypersync nicht verfügbar.



## HYPERSYNC-PLÄTTCHEN ZURÜCKERHALTEN



Falls dein Fokus auf einem Zeitlinien-Feld in der **Vergangenheit** liegt, auf dem sich eines deiner Hypersync-Plättchen befindet, darfst du 1 Exosuit (mit einem Arbeiter darin) auf dem passenden **Hypersync-Aktionsfeld** platzieren, um das Plättchen zurückzuerhalten. Für das Benutzen jedes dieser Aktionsfelder erhältst du 2 SP, rückst aber deinen Zeitreise-Marker nicht vor. Du kannst das Aktionsfeld **nicht** nutzen, um 2 SP zu erhalten, ohne ein Hypersync-Plättchen zurückzuerhalten.



## Besonderheiten für Arbeiter



Auf dem linken Feld kann nur eine Wissenschaftlerin (oder ein Genie) platziert werden, um ein Hypersync-Plättchen „Forschen“ zurückzuerhalten.



Auf dem mittleren Feld kann nur ein Verwalter (oder ein Genie) platziert werden, um ein Hypersync-Plättchen „Rekrutieren“ zurückzuerhalten.



Auf dem rechten Feld kann nur ein Ingenieur (oder ein Genie) platziert werden, um ein Hypersync-Plättchen „Bauen“ zurückzuerhalten.



Nur im Spiel zu viert steht ein viertes Aktionsfeld zur Verfügung, auf dem du ein beliebiges, besetztes Hypersync-Aktionsfeld kopieren darfst. Die Nutzung kostet 2 Wasser. Die Besonderheiten für Arbeiter des kopierten Feldes gelten auch für dieses Feld.

**WICHTIG:** Hypersync-Plättchen können nicht mit „Zurückhalten“-Effekten zurückgenommen werden (typischerweise auf Anomalien, Gebäuden und Superprojekten zu finden).



## ÄNDERUNGEN BEIM EINSCHLAG

Lege beim Einschlag die 3 Superladungs-Plättchen auf die passenden Hypersync-Aktionsfelder. Ab jetzt erhältst du den abgebildeten Bonus, wann immer du einen Exosuit auf einem der Felder platzierst. Im Gegensatz zu Kollaps-Plättchen werden diese Plättchen **nicht** entfernt oder umgedreht, falls ein Exosuit von ihnen zurückgenommen wird, und sie zählen nicht für das Auslösen des Spielendes mit.

## ÄNDERUNGEN AM SPIELENDEN

Du kannst Hypersync-Plättchen nicht im Schritt „Das Kontinuum entwirren“ zurückzahlen. Jedes Hypersync-Plättchen auf der Zeitlinie gibt dir eine Strafe von **-4 Siegpunkten**. Addiere diese Strafe auf dem Punkteblock zu den Siegpunkten, die du durch deine Warp-Plättchen auf der Zeitlinie verlierst.

## KOMBINATION MIT ANDEREN MODULEN

Ihr könnt das Modul „Hypersync-Aktionen“ mit dem Grundspiel und allen anderen Erweiterungen oder Modulen kombinieren.

- Bei der Kombination mit „Alternative Zeitlinien“ löst das Platzieren eines Hypersync-Plättchens **keinen** Effekt der Warp-Felder aus, da es über dem Zeitlinienfeld platziert wird.
- Bei der Kombination mit „Risse der Zeit“ (separat erhältlich) kannst du **nicht** vom Hypersync-Spielbrett weg Blinzeln, aber du **darfst** Maschinisten nutzen, um Hypersync-Plättchen zurückzuerhalten (dies gilt auch, falls du **auf** das Hypersync-Spielbrett Blinzelst, was erlaubt ist).
- Für alle Effekte, die Warp-Plättchen auf der Zeitlinie zählen (wie z.B. im separat erhältlichen Modul „Variable Anomalien“) **gelten** Hypersync-Plättchen als Warp-Plättchen auf der Zeitlinie.

## MODUL 3 – QUANTENSCHLEIFEN



*Bei Experimenten mit den Zeitportalen wurde ein Weg gefunden, mit Hilfe der Quantentechnologie auf alternative Zeitlinien zuzugreifen, in denen die Geschichte einen anderen Verlauf genommen hat. In einigen dieser Zeitlinien haben sich die Ereignisse aus der Zukunft bereits ereignet, während in anderen der Einschlag weitaus größere Verwüstungen hinterlassen hat und die Bewohner verzweifelt auf Hilfe angewiesen sind. Diese neuen, abweichenden Realitäten bieten neue Möglichkeiten, die es zu erforschen gilt – mit Hilfe der fortschrittlichen Quantentechnologie können sie auch in unserer Zeitlinie Wirklichkeit werden.*

Das Modul „Quantenschleifen“ erweitert die Möglichkeiten in der Warp-Phase: Du kannst nun wertvollere Boni und Ressourcen erhalten und diese mit Durchbrüchen zurückzahlen.

## ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

- Entfernt ein zufälliges Superprojekt des Grundspiels aus dem Stapel und mischt das neue Superprojekt (Knotenpunkt des Multiversums) hinein, bevor ihr die Superprojekte oberhalb der Zeitlinie platziert. Optional (und in eurem ersten Spiel mit „Quantenschleifen“) könnt ihr es verwenden und nur die anderen Superprojekte zufällig auswählen (platziert dann alle gewählten Superprojekte zufällig oberhalb der Zeitlinie).
- Ihr erhaltet alle je 1 zusätzliches Warp-Plättchen: Quantenwarp.
- Mischt die 8 Quantenschleifen-Karten und deckt 3 davon auf. Platziert sie alle offen neben dem Haupt-Spielbrett. Platziert die verbleibenden 5 Karten als verdeckten Stapel in der Nähe. Dies ist die Auslage der Quantenschleifen-Karten.

**HINWEIS:** Falls „Zeitwellen-Neutralisator“ und / oder „Zeitschleifen-Verstärker“ als Teil der Start-Auslage gezogen werden, mischt sie zurück in den Stapel, nachdem ihr zuvor eine neue Karte gezogen habt. Diese Quantenschleifen-Karten können im Zeitalter 1 nicht in der Auslage liegen, da sie in Zeitalter 1 keinen Effekt haben. Diese beiden Karten sind zur Erinnerung mit einem Sternchen markiert.

## 1 VORBEREITUNGS-PHASE – ÄNDERUNGEN

Falls in der Vorbereitungs-Phase weniger als 3 Quantenschleifen-Karten in der Auslage sind, deckt so lange Karten vom Stapel auf, bis wieder 3 Karten in der Auslage sind. Da ausgewählte Karten später zurückgelegt werden, kann die Auslage größer als 3 Karten sein – werft überschüssige Karten nicht ab.

## 4 WARP-PHASE – ÄNDERUNGEN

In der Warp-Phase darfst du anstelle eines normalen Warp-Plättchens das Quantenwarp-Plättchen wählen. Falls du das tust, wähle 1 der Quantenschleifen-Karten in der Auslage und lege sie vor dir ab. Führe sofort ihren Effekt aus.

Falls mehrere von euch ihr Quantenwarp-Plättchen ausgewählt haben, nehmt ihr die Quantenschleifen-Karten in Spielreihenfolge. Im unwahrscheinlichen Fall, dass du keine der ausliegenden Quantenschleifen-Karten nehmen möchtest, oder die Auslage leer ist, darfst du dein Quantenwarp-Plättchen zurückerhalten. Du darfst allerdings kein anderes Warp-Plättchen dafür platzieren.

### QUANTENWARP-PLÄTTCHEN ZURÜCKERHALTEN

- Quantenwarp-Plättchen können nicht mit „Zurückerhalten“-Effekten zurückgenommen werden (typischerweise auf Anomalien, Gebäuden und Superprojekten zu finden).



- Nutze, wie für alle anderen Warp-Plättchen auch, ein Kraftwerk, um das Quantenwarp-Plättchen zurückzuhalten. Anstatt Ressourcen, Arbeiter oder Wasser zu zahlen, musst du einen Durchbruch einer bestimmten Form oder mit einem bestimmten Symbol zahlen. Dieser ist auf der Quantenschleifen-Karte vorgegeben. Wie bei allen anderen Warp-Plättchen rückst du auch hierbei deinen Zeitreise-Marker vor. Lege die Quantenschleifen-Karte vor dir offen zurück in die Auslage, sobald du dein Quantenwarp-Plättchen zurückerhältst.



### ÄNDERUNGEN AM SPIELENDEN

Du kannst das Quantenwarp-Plättchen im Schritt „Das Kontinuum entwirren“ erfüllen, indem du den passenden Durchbruch aus gibst. Falls es jedoch am Ende noch auf der Zeitlinie liegt, beträgt die Strafe -4 Siegpunkte anstatt -2 Siegpunkte. Addiere diese Strafe auf dem Punkteblock zu den Siegpunkten, die du durch deine Warp-Plättchen auf der Zeitlinie verlierst.

## KOMBINATION MIT ANDEREN MODULEN

Ihr könnt das Modul „Quantenschleifen“ mit dem Grundspiel und allen anderen Erweiterungen oder Modulen kombinieren.

- Bei der Kombination mit „Alternative Zeitlinien“ hat das Platzieren des Quantenwarp-Plättchens auf einem „x2“-Feld keinen zusätzlichen Effekt.
- Die Karte „Kosmisches Datenleck“ funktioniert genauso, falls ihr mit dem Modul „Intrigen des Konzils“ spielt. Ziehe 2 der nicht verwendeten Endwertungs-Karten und erhalte am Ende 3 SP für jede, deren Bedingungen du am Spielende erfüllst. Du wertest das Agenda-Raster weiterhin am Spielende.



## MODUL 4 – INTRIGEN DES KONZILS



In den Jahren nach ihrem Exodus aus der Welthauptstadt ist die Macht der Pfade im Weltkonzil durch den Wettstreit um die militärische und technologische Überlegenheit gewachsen. Diese Macht und dieser Einfluss ermöglichen es den Pfaden nun, Informationen über die geheimen Strategien des Konzils zu erlangen. Wenn sie das Konzil durch die Erfüllung ihrer Missionen beeindrucken, kann das große Auswirkungen auf die Weltpolitik haben und den Pfaden ermöglichen, das Konzil zu ihrem Vorteil zu manipulieren.

Mit dem Modul „Intrigen des Konzils“ werden die Endwertungs-Karten des Grundspiels durch das Agenda-Raster des Konzils ersetzt: Eine dynamische Endwertung, die ihr selbst gestaltet. Indem ihr Missionen für das Konzil erfüllt, dürft ihr dem Agenda-Raster neue Agenda-Plättchen hinzufügen, um die Endwertung zu manipulieren oder euch andere wertvolle Boni zu schnappen.

## ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

- 1 Legt das Konzil-Spielbrett neben das Haupt-Spielbrett.
- 2 Sortiert aus den Aufgaben-Plättchen (dunkelblaue Rückseite) alle aus, die zu nicht verwendeten Modulen oder Erweiterungen gehören. Legt sie zurück in die Schachtel.
- 3 Sortiert die Agenda-Plättchen nach Aufgaben (dunkelblaue Rückseite) und Werten (gelbe Rückseite), mischt sie und platziert sie als separate, verdeckte Stapel unter dem Konzil-Spielbrett.
- 4 Mischt die 4 neuen Gebäude in ihre entsprechenden Stapel, bevor ihr die Gebäudestapel bildet.
- 5 Entfernt ein zufälliges Superprojekt des Grundspiels aus dem Stapel und mischt das neue Superprojekt (Überwachung des Weltkonzils) hinein, bevor ihr die Superprojekte über der Zeitlinie platziert. Optional (und in eurem ersten Spiel mit „Intrigen des Konzils“)

könnt ihr es verwenden und nur die anderen Superprojekte zufällig auswählen.

- 6 Platziert nach dem Einschlag nur 2 Zeitlinien-Felder anstatt 3. Das Spiel endet nach dem 6. Zeitalter.
- 7 Lasst die Endwertungs-Karten in der Schachtel, sie werden nicht verwendet.
- 8 Jeder von euch erhält seine eigenen Agendabonus-Karte und einen Halter für die Missionskarten. Legt die Agendabonus-Karte offen neben eure Spielertafeln.
- 9 Sortiert die Missionskarten in 4 verschiedene Stapel. Jeder Stapel besteht aus 8 Karten, deren Pfeil auf der Rückseite in dieselbe Richtung zeigt. Mischt diese Stapel und gebt jedem von euch einen davon. Platziert den Stapel verdeckt neben eure Agendabonus-Karte.
- 10 Legt die Notfall-Missionskarten beiseite; ihr benötigt sie erst nach dem Einschlag.



## AGENDAPLÄTTCHEN

Das Modul „Intrigen des Konzils“ führt neues Material ein: Die Agenda-Plättchen. Es gibt 2 Typen von Agenda-Plättchen:



**Aufgaben:** Sie zeigen dringende Themen der Konzilsdebatte und



**Werte:** Sie zeigen die Siegpunkte, die für die Lösung dieser Themen vergeben werden.

Diese beiden Typen sind getrennt im Vorrat, sodass du immer entscheiden kannst, von welchem Typ du ziehst.

Es gibt 2 Möglichkeiten, Agenda-Plättchen zu erhalten: 1) Das oberste Plättchen eines Stapels ziehen. 2) Mehrere Plättchen ziehen, aber nur 1 davon behalten. Falls du mehrere Plättchen zur selben Zeit ziehst, darfst du diese beliebig zwischen Werten und Aufgaben aufteilen.

**BEISPIEL:** Falls dich ein Effekt anweist, 4 Plättchen zu ziehen und 2 zu behalten, darfst du 1 Aufgabe und 3 Werte ziehen und die 1 Aufgabe sowie 1 der 3 Werte behalten.

Falls du nicht alle der gezogenen Plättchen behalten kannst, wirf alle, die du nicht behältst, auf einen offenen Abwurfstapel neben den Stapeln der jeweiligen Sorte ab. Wann immer dich ein Effekt anweist, Agenda-Plättchen auszugeben, lege diese ebenfalls auf die Abwurfstapel.

Wann immer du ein Agenda-Plättchen erhältst, lege es **offen** zu deinen Ressourcen. Es gibt keine Beschränkung, wie viele Agenda-Plättchen du haben darfst. Falls in einem der Stapel weniger Plättchen sind, als du ziehen darfst, mische den entsprechenden Abwurfstapel und bilde daraus einen neuen verdeckten Stapel. Im extrem unwahrscheinlichen Fall, dass keine Plättchen einer Sorte mehr in den Stapeln sind, können keine davon gezogen werden, bevor wieder welche abgeworfen wurden.

## AGENDABONI

Deine Agendabonus-Karte (beim Aufbau erhalten) zeigt 4 neue freie Aktionen, die du in deinem Zug durchführen darfst. Die ersten 3 dieser freien Aktionen darfst du insgesamt 3 Mal in jedem Zeitalter und in beliebiger Kombination ausführen. Um sie zu nutzen, musst du jeweils 1 Agenda-Plättchen ausgeben (entweder Aufgabe oder Wert).

Die freien Aktionen sind:



Sobald du in diesem Zug 1 Superprojekt baust, platziere es neben deiner Spielertafel. Du darfst auf diese Art mehr als 4 Superprojekte haben.



Sobald du in diesem Zug 1 Superprojekt baust, ignoriere 1 Ressource oder 1 Arbeiter seiner Kosten.



Bewege sofort kostenlos bis zu 2 erschöpfte Arbeiter auf deine Aktiv-Spalte, ohne deine Moral zu verändern.

Die vierte Fähigkeit wird auf Seite 12, unter „Missionskarten“ erklärt.

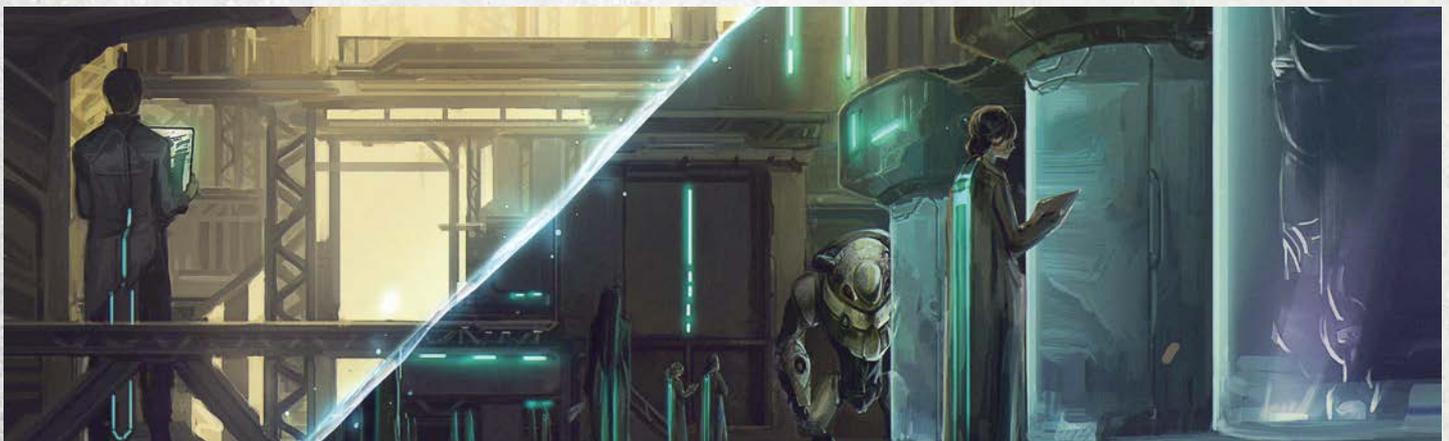
## KONZIL-SPIELBRETT

Das Modul bringt außerdem ein neues Spielbrett, nämlich das Konzil-Spielbrett ins Spiel. Es zeigt eine neue Aktion („Verhandeln“) und das Agenda-Raster.



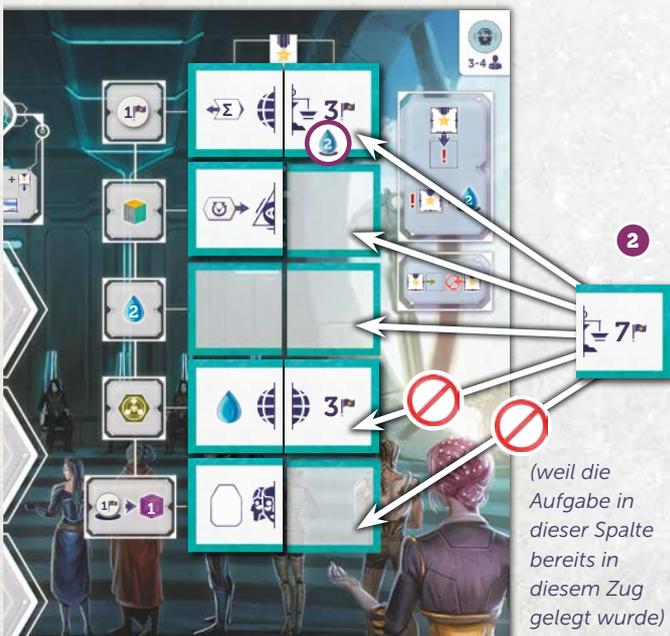
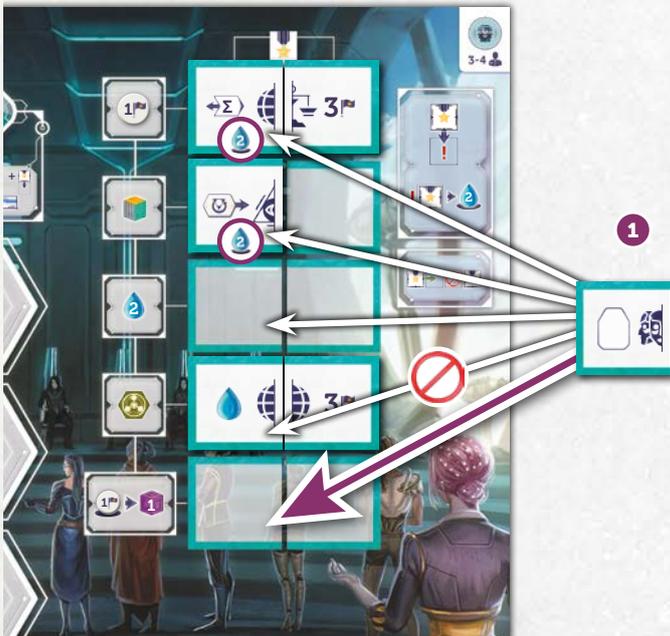
### AGENDA-PLÄTTCHEN PLATZIEREN

Wann immer dich ein Effekt anweist, ein Agenda-Plättchen zu platzieren, nimm eins aus deinem Vorrat und lege es sofort auf ein Feld des Agenda-Rasters. **Du erhältst sofort den Bonus der Reihe**, in die du das Plättchen gelegt hast.



Es gelten die folgenden Beschränkungen:

- Aufgaben-Plättchen müssen in die linke Spalte gelegt werden.
- Wert-Plättchen müssen in die rechte Spalte gelegt werden.
- Du darfst bereits ausliegende Plättchen abdecken: Du musst 2 Wasser pro bereits ausliegendem Plättchen auf diesem Feld zahlen (bevor du den Bonus der Reihe erhältst). Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Plättchen gestapelt werden.
- Eine Zeile aus Plättchen ist **gesperrt**, sobald sie ein **Paar aus passenden Symbolen** bildet. Gesperrte Plättchen können **nicht** abgedeckt werden.
- Falls du im selben **Zug** mehrere Plättchen auf einmal legen darfst, kannst du sie **nicht** in dieselbe Reihe legen.



(weil die Aufgabe in dieser Spalte bereits in diesem Zug gelegt wurde)

Beispiel für das Legen von 2 Agenda-Plättchen (1 Aufgabe, gefolgt von 1 Wert) im selben Zug.



## NEUE AKTION – VERHANDELN



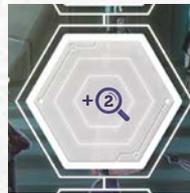
Mit dieser Aktion kannst du einen Exosuit direkt zum Konzil schicken, um eine Audienz zu erbitten, damit du Agenda-Plättchen erhalten und manipulieren kannst. Sobald du ihn hier platzierst, **ziehe 2 Agenda-Plättchen und wähle 1, das du behältst**.

**2 Agenda-Plättchen und wähle 1, das du behältst.**

Die 3 verfügbaren Aktionsfelder der Aktion „Verhandeln“ modifizieren die Aktion:



Das obere Feld lässt dich 1 zusätzliches Plättchen behalten.



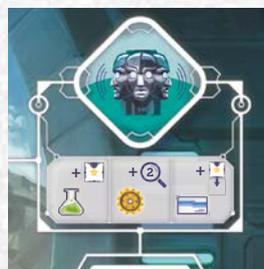
Das mittlere Feld lässt dich 2 weitere Plättchen ziehen, aus denen du wählen darfst (du behältst trotzdem nur 1).



Das untere Feld lässt dich 1 weiteres Plättchen ziehen, aus dem du wählen darfst (du behältst trotzdem nur 1). Du musst 1 Wasser zahlen, um hier 1 Exosuit zu platzieren. (Nicht verfügbar im Spiel zu zweit.)

**WICHTIG:** Das Konzil **ist eine Hauptstadt-Aktion** und kann deshalb, sobald es voll ist, von der Aktion „Weltkonzil“ auf dem Haupt-Spielbrett kopiert werden. Falls du diese Aktion kopierst, gelten keine der Feld-spezifischen Boni. Es gelten jedoch die Besonderheiten für Arbeiter.

## BESONDERHEITEN FÜR ARBEITER



- Bei Aktivierung durch eine Wissenschaftlerin darfst du 1 zusätzliches Plättchen behalten.
- Bei Aktivierung durch einen Ingenieur darfst du 2 zusätzliche Plättchen ziehen, aus denen du wählen darfst.
- Bei Aktivierung durch einen Verwalter darfst du nach der Wahl der Plättchen, die du behältst, sofort 1 deiner Agenda-Plättchen auf das Agenda-Raster legen (nach den oben beschriebenen Regeln).
- Bei Aktivierung durch ein Genie darfst du **einen** der oben genannten Boni wählen.

**HINWEIS:** Die Boni der Arbeiter und der Aktionsfelder sind kumulativ.

**WICHTIG:** Du darfst nie mehr Plättchen behalten, als du ziehen darfst. Obwohl du zum Beispiel auf dem oberen Feld 1 zusätzliches Plättchen erhältst, wäre die Fähigkeit der Wissenschaftlerin dort verschwendet, da du trotzdem nur 2 Plättchen ziehen darfst.

## MISSIONSKARTEN

Beim Aufbau erhaltet ihr alle je ein identisches Set aus 8 Missionskarten. Ziehe zu Beginn jeder Auflade-Phase (☸ 3) 2 Karten von deinem Stapel und wähle 1 davon, die du behältst. Lege die andere Karte zurück in die Schachtel, ohne sie jemand anderem zu zeigen. Deine gewählte Missionskarte ist geheime Information – stelle sie in den Halter, sodass nur du sie sehen kannst

Jede Missionskarte zeigt 3 Bedingungen und 3 Belohnungen (siehe Anhang für eine vollständige Erklärung der Bedingungen und Belohnungen): Die meisten Bedingungen beziehen sich auf Positionen deiner platzierten Exosuits. Als freie Aktion (unten auf deiner Agendabonus-Karte abgebildet) darfst du deine Missionskarte aufdecken.

Sobald du das tust, prüfe, wie viele Bedingungen du erfüllst:

- Falls du alle 3 erfüllst, wähle 2 der Belohnungen und erhalte sie. Du darfst nicht zweimal dieselbe Belohnung wählen.
- Falls du 2 erfüllst, wähle 1 der Belohnungen und erhalte sie.
- Falls du 1 oder keine erfüllst, erhältst du keine Belohnung und verlierst 1 SP-Marker (falls vorhanden).

Falls du deine Missionskarte bis zur Aufräum-Phase nicht aufdeckst, verlierst du automatisch 1 SP-Marker (falls vorhanden).

Lege deine Missionskarte in der Aufräum-Phase zurück in die Schachtel, egal ob und wie du sie erfüllst hast.

## ÄNDERUNGEN BEIM EINSCHLAG

- **Notfall-Missionen:** Weil die Missions-Stapel am Ende des 5. Zeitalters aufgebraucht sein werden, erhaltet ihr alle je 2 Notfall-Missionskarten (vom beim Aufbau beiseite gelegten Stapel). Wähle 1 Notfall-Mission, die du im 5. Zeitalter verwendest (indem du sie wie üblich in den Halter stellst) und verwende die andere im 6. Zeitalter.
- Platziert Kollaps-Plättchen auf den Aktionsfeldern des Konzils, wie ihr es mit den Hauptstadt-Aktionen auf dem Haupt-Spielbrett tut.
- Das Spiel endet immer am Ende des 6. Zeitalters, unabhängig von den Kollaps-Plättchen.

## SPIELENDE

### DAS AGENDA-RASTER WERTEN

Wertet am Spielende **jede vollständige Reihe** (inklusive der Reihen mit nicht passenden Symbolen) des Agenda-Rasters: Wer das Aufgaben-Plättchen erfüllt (genau wie die Endwertungs-Karten des Grundspiels gewertet) erhält die auf dem Wert-Plättchen gezeigten Siegpunkte – beachtet, dass dies ein negativer Wert sein kann. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten den kompletten Wert als SP.

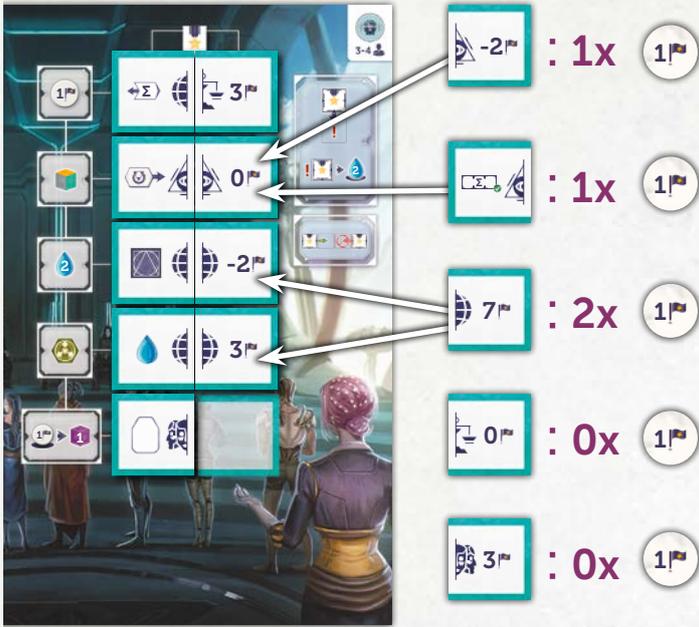
Unvollständige Reihen (in denen entweder eine Aufgabe oder ein Wert fehlt) werden nicht gewertet.



**BEISPIEL:** Falls das Spiel jetzt endet, erhält derjenige mit dem meisten Wasser insgesamt 5 SP (7-2), während derjenige mit der höchsten Moral keine SP erhalten würde, da das Aufgaben-Plättchen mit der höchsten Moral kein zugehöriges Wert-Plättchen hat. Die Plättchen „Kopiere die Aufgabe darunter“ und „Kopiere die Aufgabe darüber“ zeigen aufeinander, sodass beide keine SP bringen, obwohl sie zugehörige Wert-Plättchen haben. Die Reihe mit „Kopiere die Aufgabe darüber“ ist noch nicht gesperrt (wohingegen die anderen 3 vollständigen Reihen das schon sind). Falls die Aufgabe also mit „Meiste Anomalien“ abgedeckt würde, erhielte derjenige mit den meisten Anomalien insgesamt 8 SP (3+5).

### ÜBRIGE AGENDA-PLÄTTCHEN WERTEN

Nachdem ihr das Agenda-Raster gewertet habt, erhaltet ihr Siegpunkte für alle Agenda-Plättchen in eurem Vorrat: Jedes Plättchen ist 1 SP **pro gesperrter Reihe mit demselben Symbol** auf dem Agenda-Raster wert. Zählt diese Punkte bei der Berechnung der Gesamtpunkte auf dem Punkteblock zu den Punkten durch SP-Marker dazu.



Falls du Störungen auf Endwertungs-Karten platzieren müsstest, platziere sie stattdessen, falls möglich, neben zwei beliebigen Reihen des Agenda-Rasters, neben denen noch keine deiner Störungs-Marker liegen. Falls nur 1 Reihe übrig ist, platziere nur 1 Störungs-Marker. Am Spielende kannst du keine **positiven** SP-Werte aus diesen Reihen erhalten (negative SP erhältst du trotzdem).

„Intrigen des Konzils“ und „Wächter des Konzils“  
Dein Wächter auf dem Wächter-exklusiven Aktionsfeld zählt für die Mission „Habe 1 Exosuit auf dem Weltkonzil-Aktionsfeld“.

## KOMBINATION MIT ANDEREN MODULEN

Ihr könnt das Modul „Intrigen des Konzils“ mit dem Grundspiel und allen anderen Erweiterungen oder Modulen kombinieren (sofern die Regeln nichts anderes besagen), außer „Zeitenwende“. Weil es das komplexeste Modul der Erweiterung „Makel der Zukunft“ ist, empfehlen wir nicht, es mit „Pioniere der Neuen Erde“ und „Risse der Zeit“ (beide separat erhältlich) gleichzeitig zu kombinieren.

Mischt bei der Kombination mit den 4 unten genannten Modulen beim Aufbau die 2 zusätzlichen Aufgaben-Plättchen der entsprechenden Module in den Stapel der Aufgaben-Plättchen.

- Risse der Zeit
- Variable Anomalien
- Pioniere der Neuen Erde
- Wächter des Konzils

### „Intrigen des Konzils“ und „Risse der Zeit“

Falls ihr „Risse der Zeit“ verwendet, müsst ihr alle zu Spielbeginn je 2 zufällige Missionskarten aus eurem Stapel entfernen. Notfall-Missionen werden zu Beginn des 4. Zeitalters gezogen und das Spiel endet am Ende des 5. Zeitalters.

Da die Aktion des Konzils nicht auf dem Haupt-Spielbrett ist, kannst du von dort nicht weg Blinzeln. Eine Fähigkeit, die dir erlaubt, vom Tal-Spielbrett weg zu Blinzeln, erlaubt dir nicht, vom Konzil-Spielbrett weg zu Blinzeln.

„Geheimoperationen“ funktioniert unverändert. Ziehe 2 der nicht verwendeten Endwertungs-Karten und behalte 1 davon. Erhalte am Spielende 3 Siegpunkte, falls du ihre Bedingung erfüllst.

## ANHANG



### NEUTRONID-GEBÄUDE

**119: Wissenschaftlerin:** Verschiebe deinen Fokus auf das vorige Zeitlinien-Feld. Erhalte 1 SP pro eigenem Kraftwerk (inklusive diesem).

**219: Ingenieur (bleibt motiviert):** Zahle 1 W, um 1 T zu erhalten. Dann erhalte 1 T/U/G pro eigenem Kraftwerk.

**319: Verwalter (bleibt motiviert):** Erhalte 2 W. Dann erhalte zusätzliche 2 W pro eigenem Kraftwerk.

**419:** Sobald du dieses Gebäude baust, führe sofort 1 Hauptstadt-Aktion (zu den vollen Kosten) pro eigenem Kraftwerk aus.

### SUPERLADUNGS-PLÄTTCHEN



#### Bauen:

Erhalte 1 Titan aus dem Vorrat.



#### Rekrutieren:

Erhalte 1 Genie aus dem Vorrat ODER lade kostenlos einen weiteren Exosuit auf.



#### Forschen:

Erhalte 1 Energiekern aus dem Vorrat ODER erhalte kostenlos ein normales Warp-Plättchen von der Zeitlinie zurück (rücke nicht auf der Zeitreise-Leiste vor).



## QUANTENSCHLEIFEN-KARTEN

In Klammern ist der für die Rückzahlung erforderliche Durchbruch angegeben.

**Gastarbeiter (Gene):** Zahle 2 Wasser und bewege deinen Moral-Marker 1 Feld nach links, um 3 **verschiedene** Arbeiter direkt aus dem Vorrat auf deine Aktiv-Spalte zu erhalten.

**Interdimensionale Spionage (Chip):** Schau dir die obersten 5 Plättchen des Stapels mit ungenutzten Superprojekten an. Wähle 1, das du auf der Quantenschleifen-Karte behältst. Für den Rest des Spiels darfst du (und nur du) dieses Superprojekt während einer Aktion „Bauen“ **zusätzlich** zum normalen Effekt dieser Aktion bauen. Du musst trotzdem die Kosten des Superprojekts bezahlen, allerdings um 1 Titan reduziert (unabhängig vom für die Aktion eingesetzten Arbeiter). Falls du die Quantenschleifen-Karte zurücklegst, bevor du das Superprojekt gebaut hast, mische es zurück in den Stapel.

**Blaupausen aus der Zukunft (Sozial):** Ziehe die 5 untersten Plättchen von einem der Primärstapel der Gebäude. Wähle 1 und lege die anderen in zufälliger Reihenfolge zurück unter diesen Stapel. Baue dieses Gebäude sofort mit um 1 Titan reduzierten Kosten.

**Privilegien des Multiversums (Waffen):** Führe sofort 1 Hauptstadt-Aktion aus, als hättest du ein Genie genutzt. (Du darfst ein Genie rekrutieren und du erhältst einen Rabatt von 1 Titan beim Bauen.)

**Zeitschleifen-Verstärker (Zeitreise):** Erhalte 1 Neutronium, dann tue folgendes zweimal: Verschiebe deinen Fokus bis zu 4 Zeitalter zurück und bezahle optional für ein dort liegendes Warp-Plättchen, um auf der Zeitreise-Leiste vorzurücken, als hättest du ein Kraftwerk genutzt. Verschiebe deinen Fokus danach zurück auf das gegenwärtige Zeitalter.

**Kosmisches Datenleck (Dreieck):** Ziehe 2 nicht verwendete Endwertungs-Karten. Am Spielende darfst du nur die Siegpunkte für diese Karten erhalten, falls du die meisten der auf den Karten gezeigten Güter (selbst bei Gleichstand) hast. Falls weniger als 2 Karten übrig sind, ziehe so viele du kannst.

**Hochverdichtetes Universum (Kreis):** Du darfst **einen** Arbeiter (auch einen erschöpften) ausgeben, um insgesamt 4 Titan, Uran und / oder Gold in beliebiger Kombination zu erhalten.

**Zeitwellen-Neutralisator (Quadrat):** Du darfst 1 Neutronium und 2 Wasser ausgeben, um bis zu 2 Anomalien ohne weitere Kosten von deiner Spielertafel zu entfernen.

## NEUE GEBÄUDE & SUPERPROJEKTE

**120:** Beliebiger Arbeiter, wirf 1 Agenda-Plättchen ab: Verschiebe deinen Fokus auf ein Zeitlinien-Feld bis zu 2 Zeitalter vor dem gegenwärtigen Zeitalter. Erhalte 2 SP.

**220:** Beliebiger Arbeiter, wirf 1 Agenda-Plättchen ab: Erhalte 1 T/U/G und 1 N.

**320:** Freie Aktion: Tausche 1 Agenda-Plättchen für 4 Wasser aus.

**420:** Wissenschaftlerin (bleibt motiviert), zahle 2 W: Ziehe (und behalte) 2 Agenda-Plättchen.

**Überwachung des Weltkonzils:** Sobald gebaut, darfst du sofort 1 deiner Agenda-Plättchen nach den normalen Regeln legen. Zahle keine W-Kosten für das Abdecken.

**Passiv:** Wann immer du eine Missionskarte aufdeckst, erhalte 1 zusätzliche Belohnung deiner Wahl (auch, falls du nur die SP-Strafe erhalten würdest).

**Knotenpunkt des Multiversums:** Wann immer du ein Quantenwarp-Plättchen auf die Zeitlinie legst, wähle 1 zusätzliche, verfügbare Quantenschleifen-Karte aus der Auslage (außer „Interdimensionale Spionage“) und handle die Fähigkeit dieser Karte **zusätzlich zu der von dir genommenen Karte** ab. Nimm die zweite abgehandelte Karte nicht aus der Auslage – somit musst du später keinen Durchbruch dafür zurückzahlen.

## KOLLAPS-PLÄTTCHEN DES KONZILS



Sobald du diese Aktion ausführst, ziehe und behalte 2 zusätzliche Agenda-Plättchen.



Sobald du diese Aktion ausführst, ziehe 2 zusätzliche Agenda-Plättchen, aus denen du wählen darfst. Du darfst sofort 1 Agenda-Plättchen auf das Agenda-Raster legen (nach den normalen Regeln).



Sobald du diese Aktion ausführst, ziehe 2 zusätzliche Agenda-Plättchen, aus denen du wählen darfst. Erhalte anschließend 1 aufgeladenen Exosuit.



Nachdem du diese Aktion ausgeführt hast, zahle entweder 2 W, um 1 Anomalie zu entfernen oder erhalte 1 Anomalie und 8 W.



Sobald du diese Aktion ausführst, erhalte alle deine Pfad-Marker von deinen Gebäuden und Superprojekten zurück und behalte 1 zusätzliches Agenda-Plättchen.

## MISSIONS- BEDINGUNGEN

### MISSIONSKARTEN

- BEDINGUNG
- » BELOHNUNG

Die zweite und dritte Belohnung sind auf allen Karten dieselben:

- » Ziehe (und behalte) 1 Agenda-Plättchen ODER lege 1 Agenda-Plättchen.

#### M01

- Habe 1 Exosuit auf dem obersten Feld der Aktion „Bauen“.
- Habe 1 Exosuit auf dem untersten (Titan) Aktionsfeld der Mine.
- Habe mind. 1 Exosuit auf dem Hex-Poolfeld der Aktion „Wasser aufbereiten“.
- » Erhalte 1 Ingenieur ODER 1 Wissenschaftlerin aus dem Vorrat.

#### M02

- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Weltkonzil“.
- Habe 1 Exosuit auf dem obersten Feld der Aktion „Rekrutieren“.
- Habe mind. 1 Exosuit auf dem Hex-Poolfeld der Aktion „Mit Nomaden handeln“.
- » Erhalte 3 W aus dem Vorrat.

#### M03

- Habe mind. 2 Exosuits auf Aktionsfeldern der Aktion „Forschen“.
- Habe mind. 1 Exosuit in der Mine.
- » Führe 1 Aktion „Bauen“ zu vollen Kosten aus.

#### M04

- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Bauen“.
- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Forschen“.
- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Rekrutieren“.
- » Erhalte 1 T/U/G aus dem Vorrat.

#### M05

- Habe 1 Exosuit auf dem mittleren (Gold) Aktionsfeld der Mine.
- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Verhandeln“.
- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Weltkonzil“.
- » Erhalte 2 SP.

#### M06

- Habe 1 Exosuit auf dem obersten Aktionsfeld der Aktion „Verhandeln“.
- Habe 1 Exosuit auf dem untersten Aktionsfeld der Aktion „Bauen“.
- Habe mind. 1 Exosuit auf dem Hex-Poolfeld der Aktion „Wasser aufbereiten“.
- » Erhalte 1 Energiekern aus dem Vorrat.

#### M07

- Habe 1 Exosuit auf dem obersten Aktionsfeld der Aktion „Forschen“.
- Habe 1 Exosuit auf dem obersten Aktionsfeld (Uran) der Mine.
- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Verhandeln“.
- » Du darfst 1 W zahlen, um die Aktion „Forschen“ auszuführen.

#### M08

- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Rekrutieren“.
- Habe mind. 1 Exosuit in der Mine.
- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Bauen“.
- » Erhalte einen Verwalter aus dem Vorrat.

### NOTFALL-MISSIONSKARTEN

Die zweite und dritte Belohnung sind auf allen Karten dieselben:

- » Ziehe (und behalte) 2 Agenda-Plättchen ODER lege bis zu 2 Agenda-Plättchen.
- » Erhalte 2 SP und 1 zusätzlichen SP pro eigenem Superprojekt.

#### NM1

- Habe mind. 1 Exosuit in der Mine.
- Habe die freie Aktion „Zwangsarbeit“ ausgeführt (angezeigt durch deinen Pfad-Marker).
- Habe 3 Durchbrüche mit verschiedenen Formen.
- » Erhalte 1 Genie aus dem Vorrat und erhalte 1 SP.

#### NM2

- Habe mind. 1 Exosuit auf dem Hex-Poolfeld der Aktion „Mit Nomaden handeln“.
- Habe die Aktion „Evakuieren“ ausgeführt (angezeigt durch deinen Pfad-Marker).
- Habe mind. 4 aufgeladene Exosuits (inkl. in diesem Zeitalter bereits platzierter Exosuits).
- » Erhalte alle deine Pfad-Marker von allen deinen Gebäuden und Superprojekten zurück. Dann bewege alle deine erschöpften Arbeiter auf deine Aktiv-Spalte.

#### NM3

- Habe die Aktion „Evakuieren“ ausgeführt (angezeigt durch deinen Pfad-Marker).
- Habe die freie Aktion „Zwangsarbeit“ ausgeführt (angezeigt durch deinen Pfad-Marker).
- Habe 3 Durchbrüche mit verschiedenen Formen.
- » Erhalte 1 deiner Warp-Plättchen zurück und rücke deinen Zeitreise-Marker vor (als würdest du es durch die Aktivierung eines Kraftwerks zurückerhalten).

#### NM4

- Habe mind. 2 Exosuits auf deiner Spielertafel.
- Habe die Aktion „Versorgen“ ausgeführt (angezeigt durch deinen Pfad-Marker oder Arbeiter).
- Habe mind. 1 Superprojekt.
- » Entferne kostenlos 1 Anomalie.

#### NM5

- Habe mind. 1 Exosuit in der Mine.
- Habe mind. 2 Kraftwerke.
- Habe mind. 1 Anomalie.
- » Führe die Aktion „Bauen“ mit einem Rabatt von 1 T/G/U aus.

#### NM6

- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Weltkonzil“.
- Habe in diesem Zeitalter mind. 1 Anomalie entfernt. (Falls ihr ohne das Modul „Variable Anomalien“ spielt, lege entfernte Anomalien bis zum Ende des Zeitalters neben deine Spielertafel, um dies anzuzeigen.)
- Habe mind. je 1 Verwalter, Genie, Ingenieur und Wissenschaftlerin auf deiner Aktiv-Spalte.
- » Erhalte 1 Neutronium aus dem Vorrat und erhalte 1 SP.

#### NM7

- Habe mind. 1 Exosuit auf einem Aktionsfeld der Aktion „Weltkonzil“.
- Habe mind. 1 Exosuit in der Mine.
- Habe mind. 3 Agenda-Plättchen in deinem Vorrat.
- » Rücke deinen Moral-Marker 1 Feld nach rechts.

#### NM8

- Habe dein Banner neben dem Weltkonzil stehen, was anzeigt, dass du im nächsten Zeitalter Startspieler wirst.
- Habe mind. 8 Arbeiter auf deiner Aktiv-Spalte.
- Habe mind. 1 Ressource jeder Art (U/T/N/G).
- » Erhalte einen aufgeladenen Exosuit.

# ERKLÄRUNG DER SYMBOLE



Modul  
„Hypersync-Aktionen“



Modul  
„Quantenschleifen“



Modul  
„Intrigen des Konzils“



Missionskarte



Schau dir die  
angezeigte Anzahl  
Karten/Plättchen an



Oben auf dem Stapel



Modul  
„Neutronid-Gebäude“



Missions-Belohnung



Unter dem Stapel



Modul  
„Zeitenwende“



Erhalte deine Pfad-  
Marker von allen  
deinen Gebäuden und  
Superprojekten zurück



Agenda-Plättchen



Modul „Pioniere der  
Neuen Erde“



Erhalte 1 Hypersync-  
Plättchen zurück



Kopiere die Aufgabe  
darüber



Modul  
„Risse der Zeit“



Erhalte 1  
Quantenwarp-  
Plättchen zurück



Kopiere die Aufgabe  
darunter



Modul  
„Variable Anomalien“



Modul  
„Wächter des Konzils“



Verhandeln



Hypersync