



ANACHRONY

RÈGLES DU JEU



MATÉRIEL



1x Plateau Principal



4x1 Plateau Joueur

Ouvriers



- 25x Scientifiques
- 25x Ingénieurs
- 15x Administrateurs
- 15x Génies

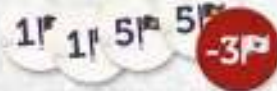
Ressources (cubes/jetons)



- 15x Neutronium (violet)
- 20x Or (jaune)
- 20x Uranium (vert)
- 25x Titanium (gris)



24x Jetons Noyau d'Énergie



66x Jetons Point de Victoire
(30x 5 PV et 35x 1 PV,
1x -3 PV)

Eau



- 20x Gouttes "1 Eau" (bleu clair)
- 10x Gouttes "5 Eaux" (bleu foncé)

IMPORTANT : Dans le cas où une Ressource, de l'Eau ou un type d'Ouvrier venait à manquer, considérez-le comme indisponible jusqu'à ce que la réserve soit réapprovisionnée. Si une Ressource ou un Ouvrier indisponible doit être placé à la Mine ou au Recrutement, laissez l'emplacement vide.

Matériel joueur



4x1 Plateau Voie double face



4x6 Marqueurs Exosquelette



4x1 Carte d'aide double face



4x2 Cartes Leader



4x1 Étendard joueur avec support plastique



4x2 Marqueurs (Voyage Temporel, Moral)



4x8 Marqueurs Voie



4x9 Tuiles Vortex
(3x Ouvriers, 4x Ressources,
1x "2 Eaux", 1x Exosquelette activé)



4x15 Tuiles Bâtiment
(Centrales Énergétiques, Usines,
Habitations, Laboratoires)



18x Tuiles Superprojet



12x Tuiles Anomalie



3x15 Tuiles Découverte



11x Cartes Recrutement

11x Cartes Mine



2x Dés Recherche



1x Dé Paradoxe



12x Tuiles Chronologie double face

1x Tuile Impact



1x Tuile action Évacuation double face



15x Tuiles Capitale Détruite



9x Tuiles Emplacement Indisponible



8x Cartes Condition de Fin de Partie



16x Cartes Ressources de départ



1x Carnet de scores



16x Jetons Paradoxe

MATÉRIEL "JOUR DU JUGEMENT DERNIER"



1x Plateau "Jour du Jugement Dernier"



10x Expériences niveau 1

10x Expériences niveau 2



1x Carte Condition de Fin de Partie



2x Dés Trajectoire



1x Jeton "Sauver la Terre"

1x Jeton "Sceller le destin"

MATÉRIEL CHRONOBOT



1x Plateau Chronobot



1x Étendard Chronobot



6x Marqueurs Exosquelette



8x Tuiles Vortex Chronobot



6x Jetons Chronobot



1x Dé Chronobot



L'HISTOIRE JUSQU'À CE JOUR

Le monde a changé. Nous sommes au 26^{ème} siècle et la Nouvelle Terre récupère peu à peu du Jour de la Purge : le jour où une explosion mystérieuse et catastrophique a secoué la planète entière. La majorité de la population a été exterminée et la majeure partie de la surface est devenue inhabitable. Personne n'a vraiment compris ce qui a causé cette apocalypse - la seule chose que les survivants ont pu faire a été de trouver un abri jusqu'à ce que la poussière soit retombée.

Les restes de l'humanité se sont organisés en quatre idéologies radicalement différentes appelées Voies : la Voie pacifiste de l'Harmonie, vivant avec la faune et la flore dans l'un des rares berceaux de nature qui a survécu ; la Voie reculée de la Domination, parcourant les océans sur leur gigantesque bateau-cité ; la Voie rusée du Progrès, observant la Terre depuis leur cité dans le ciel ; et la Voie religieuse du Salut, résidant dans de vastes salles souterraines. Les adeptes des quatre Voies vivent dans une paix fragile mais en isolation presque totale. Leur seul point de rencontre est la Capitale, la dernière cité indépendante de la Terre, dirigée par un organisme planétaire : le Conseil Mondial.



Des années plus tard, des explorateurs ont découvert un riche filon d'une matière inconnue à l'endroit dévasté où s'est produite l'explosion du Jour de la Purge. Ils ont nommé ce métal le Neutronium. Ce matériau, dur et léger, est excellent pour construire des bâtiments. Pour commémorer le 300^{ème} anniversaire du jour de l'apocalypse, le Conseil Mondial a décidé de construire cinq monuments entièrement faits de Neutronium et représentant les quatre Voies et la Capitale Mondiale. Lorsque les célébrations ont commencé, les représentants des quatres Voies ont été témoins de l'événement qui bouleversa le plus la vie des humains depuis la Purge.

Des failles temporelles du futur se sont ouvertes sur les monuments, révélant la vraie puissance du Neutronium : quand il est exposé à de l'énergie, il est capable d'ouvrir des passages à travers le temps. La connexion avec le futur a offert à l'humanité une croissance et une prospérité sans précédent mais a aussi conduit à une révélation sinistre : la Purge était le résultat de la toute première faille temporelle. L'énergie dévastatrice d'un futur impact d'astéroïde a été transférée dans le passé à cause de l'énorme quantité de Neutronium contenue au sein de l'astéroïde. Cet impact se profile maintenant à l'horizon, menaçant de dévaster non seulement le passé, mais aussi le futur.

Avec les ressources du présent et du futur à sa disposition, chaque Voie va tout faire pour se préparer à l'impact imminent - et dominer le futur de l'humanité en tant que seule vraie Voie.

Découvrez-en plus sur l'histoire d'Anachrony et sur les Voies sur anachronyboardgame.com !

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- Placez le **plateau principal** au milieu de la table. Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, utilisez la face avec seulement 2 emplacements disponibles pour la Recherche, le Recrutement et la Construction.
- Placez les deux **dés Recherche** sur les emplacements indiqués du plateau principal.
- Placez la **tuile Action Évacuation** face A (intact) sur l'emplacement correspondant du plateau principal.
- Mélangez les **11 cartes Recrutement** et les **11 cartes Mine** et faites-en deux pioches face cachée. Placez-les à côté du plateau principal.
- Séparez les **Bâtiments** en quatre piles classées par type (Centrales Énergétiques, Usines, Habitations et Laboratoires) et mélangez-les séparément. Placez-les face visible à côté du plateau principal. On les nomme "premières piles". Le bâtiment au dessus de chaque pile sera disponible à la construction pendant la partie.
- Placez les tuiles **Anomalie** en pile face visible à côté des bâtiments. Placez le **dé** et les **jetons Paradoxe** à côté des tuiles Anomalie.
- Sur le plateau principal, placez toutes les **Ressources** en haut à droite et l'**Eau** en haut à gauche. Placez tous les **Ouvriers**, les **Noyaux d'Énergie** et les **Découvertes** à côté du plateau principal, à l'opposé des Bâtiments. Les Ouvriers peuvent être classés par type et les Découvertes classées par forme pour un accès plus facile. Placez les **jetons Point de Victoire** à portée de main.
- Créez une ligne avec les **tuiles Chronologie** en les plaçant de gauche à droite sous le plateau principal. On nomme cette ligne "Chronologie". Placez la **tuile Impact** entre la 4^{ème} et la 5^{ème} tuile Chronologie.
- Mélangez tous les **Superprojets** et placez-en un au dessus de chaque tuile Chronologie face cachée sauf pour le premier (le plus à gauche) qui est visible. Ne placez pas de Superprojet au dessus de la tuile Impact. Rangez dans la boîte les Superprojets en trop.
- Placez un **marqueur Voie** de chaque joueur sous la tuile Chronologie de gauche. Ce sera leur **marqueur Cible**.
- Rangez la carte de Condition de Fin de Partie "Le Plus d'Expériences Réussies" dans la boîte (elle n'est utilisée qu'avec l'extension "Jour du Jugement Dernier"), puis choisissez au hasard **5 cartes Condition de Fin de Partie** et placez-les face visible au dessus du plateau principal.



MISE EN PLACE JOUEUR

- Chaque joueur choisit une Voie et récupère le **plateau joueur** correspondant. Les joueurs décident s'ils utilisent la face A ou B - mais tous les joueurs utilisent la même face. Donnez-leur le matériel de la couleur correspondante (**6 Exosquelettes, 9 tuiles Vortex, 10 marqueurs Voie, les marqueurs Moral et Voyage Temporel**).
- Placez le **plateau Voie** correspondant à leur choix devant chaque joueur, la face visible choisie au hasard. Sur chaque face figure une condition d'Évacuation qui permettra de marquer des points lorsque le joueur effectuera l'Action Évacuation.
- Donnez à chaque joueur ses **Ressources de départ, Eau, Noyaux d'Énergie** et tout ce qui est indiqué sur leur plateau Voie. La Voie du Progrès reçoit ses Découvertes de départ au hasard. Placez les Ouvriers de départ dans la colonne Actif (sauf indication contraire) et placez les marqueurs Moral et Voyage Temporel sur leurs positions de départ comme indiqué.
- Chaque joueur choisit une des deux **cartes Leader** disponibles pour sa Voie et la place sur l'emplacement prévu de son plateau Voie.
- Chaque joueur prend son **Étendard Joueur** (dans un support plastique) et le place devant lui. Le joueur qui a le plus récemment eu une impression de "déjà vu" devient le premier joueur : il place son étendard sur l'emplacement situé à côté des emplacements d'Action du Conseil Mondial. Enfin, dans l'ordre des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier joueur, chaque joueur reçoit respectivement 0, 1, 1 et 2 Eaux.



PRÉSENTATION DU JEU

Dans Anachrony vous incarnez le Leader d'une des Voies idéologiques de la Nouvelle Terre : l'Harmonie, la Domination, le Progrès et le Salut.

Votre but ultime est de vous préparer à l'arrivée d'un impact d'astéroïde, d'assurer l'avenir de votre peuple et de devenir la Voie dominante dont l'idéologie forgera le futur de l'humanité.

Le jeu se joue pendant un nombre variable de tours (jusqu'à 7), appelés Époques, chacun symbolisant plusieurs années. Après la quatrième Époque, un impact d'astéroïde se produit, modifiant les règles des Époques restantes et déclenchant le décompte final de la fin de partie.

Anachrony est centré autour de trois concepts : mettre sous tension et utiliser des Exosquelettes, effectuer des Actions avec des Ouvriers et utiliser le Voyage Temporel. Dans cette section, nous donnons un bref aperçu de ces concepts - les détails du jeu sont décrits dans les chapitres suivants.



Exosquelettes : Au début de chaque Époque, chaque joueur peut choisir de mettre sous tension jusqu'à 6 Exosquelettes. Cela coûte potentiellement des Noyaux d'Énergie. Le nombre d'Exosquelettes détermine combien d'Actions pourront être effectuées sur le plateau principal (ils protègent vos Ouvriers lorsqu'ils s'aventurent hors du périmètre de protection de la Capitale de votre Voie).



Effectuer des Actions avec des Ouvriers : La phase de tours d'Action est le cœur de chaque Époque, lorsque les joueurs effectuent des Actions tour à tour en utilisant leurs Ouvriers. Un Ouvrier peut être utilisé seul (sur votre plateau joueur) ou dans un Exosquelette (sur le plateau principal). Généralement, les Ouvriers utilisés pour effectuer des Actions pendant la phase Action deviennent Fatigués à la fin de l'Époque.

Voyage Temporel : Grâce aux failles temporelles, l'humanité peut maintenant utiliser le voyage dans le temps pour accélérer son développement. Au début de chaque Époque, pendant la phase Vortex, elle peut réclamer de son futur des ressources et de la main-d'œuvre (symbolisées par la tuile Vortex placée sur la Chronologie). Cependant, plus tard, ces biens devront être renvoyés dans le passé (effectué à l'aide des Centrales Énergétiques qui vont déclencher les failles temporelles et cibler une époque passée). Plus les biens sont retournés tardivement et plus ils risquent de créer des Paradoxes temporels et au final des Anomalies.



Tuile Chronologie

en faisant des Découvertes Scientifiques, en utilisant le Voyage Temporel, en ayant un Moral élevé et en évacuant la Capitale Mondiale détruite.

TOUR DE JEU - UNE ÉPOQUE

Chaque Époque se décompose en 6 phases :

- Phase Réapprovisionnement** – Révélez le Superprojet au dessus de la tuile Chronologie suivante, déplacez la pile de Bâtiments et ajustez la réserve d'Ouvriers et de Ressources disponibles pour cette Époque.
- Phase Paradoxe** – Les joueurs qui ont le plus altéré le temps avec leurs Vortex doivent jeter le dé Paradoxe. Cette phase n'a pas lieu lors de la première Époque.
- Phase Mise sous Tension** – Les joueurs peuvent activer leurs Exosquelettes pour permettre à leurs Ouvriers de faire des Actions sur le plateau principal.
- Phase Vortex** – Les joueurs peuvent placer leurs jetons Vortex sur la tuile Chronologie en cours pour ramener des biens du futur vers le présent.
- Phase Tours d'Action** – Les joueurs, tour à tour, réalisent des Actions de leur plateau joueur ou du plateau principal jusqu'à ce que tout le monde ait passé.
- Phase Nettoyage** – Les Ouvriers sont retirés des emplacements d'Action, on vérifie les conditions d'Impact et de Fin de Partie et les Cibles des joueurs sont positionnées sous l'Époque suivante.

1 PHASE RÉAPPROVISIONNEMENT

Révéler le Superprojet : Retournez le Superprojet situé au dessus de la prochaine tuile Chronologie (celle à droite de la tuile actuelle).

Exemple :



Déplacer la pile de Bâtiments :

Placez la tuile du dessus de chaque première pile à côté de celle-ci pour former une deuxième pile (une pour chacun des quatre types de Bâtiment). Si une deuxième pile a déjà été formée, placez

Exemple :



Exemple :
Déterminer les Ouvriers disponibles



la tuile au dessus de celle-ci en recouvrant les tuiles précédentes. Les Bâtiments du dessus de ces piles sont disponibles à la Construction pendant la phase Tours d'Action.

Déterminer les Ouvriers disponibles : Retirez tous les Ouvriers restants de l'Action Recruter. Piochez la première carte Recrutement et placez les quatre Ouvriers indiqués sur les emplacements de Recrutement de l'Action Recruter. Les Ouvriers du même type sont placés les uns sur les autres.

Déterminer les Ressources disponibles : Retirez toutes les Ressources restantes de l'Action Miner. Piochez la première carte Mine et placez les cinq Ressources indiquées sur les emplacements de Mine de l'Action Miner (à gauche). Placez ensuite un Uranium, un Or et un Titanium sur les emplacements respectifs de l'Action Miner (à droite).

IMPORTANT : Après l'Impact, ignorez la première Ressource de la carte piochée et placez toujours un Neutronium à la place.

2 PHASE PARADOXE

NOTE : La phase Paradoxe ne s'applique qu'à partir de la deuxième Époque. Pour la lecture et l'enseignement des règles, nous vous suggérons de passer cette phase tant que vous n'êtes pas familier avec les concepts de Vortex (phase 4) et de Voyage Temporel.

Jets de Paradoxe

En partant de la plus à gauche, vérifiez chaque tuile Chronologie avec au moins un jeton Vortex dessus. Pour chaque tuile, les joueurs avec le plus de jetons Vortex dessus lancent le dé Paradoxe et reçoivent le nombre de jetons Paradoxe indiqué (0, 1 ou 2). En cas d'égalité entre joueurs pour le plus grand nombre de jetons Vortex sur une tuile Chronologie, tous les joueurs à égalité lancent le dé.

Anomalies

Les Anomalies sont des défauts étranges et dangereux dans la structure de l'univers qui couvrent les emplacements

Sens de vérification →

Exemple :
Phase Paradoxe



ments de Bâtiments mais qui ne comptent pas comme des Bâtiments. Chaque Anomalie toujours en place à la fin de la partie fait perdre 3 Points de Victoire.

Un joueur qui reçoit un troisième jeton Paradoxe est immédiatement affecté par une Anomalie et donc :

- Il stoppe ses jets de Paradoxe (s'il lui en restait).
- Il remet tous ses jetons Paradoxe dans la réserve (même s'il en possède plus de trois à ce moment là).
- Il peut éventuellement retirer un de ses jetons Vortex de n'importe quelle tuile Chronologie et le remettre dans sa réserve personnelle.
- Il prend une tuile Anomalie de la pioche et la place sur l'emplacement de Bâtiment libre le plus à gauche de son plateau joueur (le joueur peut choisir sur quelle ligne la poser si plusieurs sont disponibles).

Toute tuile Anomalie restant sur le plateau joueur à la fin de la partie vaut -3 Points de Victoire pour ce joueur.

NOTE : Les joueurs peuvent se mettre d'accord et récupérer 1 Paradoxe à chaque fois au lieu de lancer le dé.

Exemple :



NOTE : S'il n'y a aucun emplacement Bâtiment de libre, le joueur doit placer l'Anomalie sur l'un de ses Bâtiments. Ce Bâtiment ne sera pas disponible tant que l'Anomalie ne sera pas retirée.

NOTE : Certaines capacités du jeu augmentent la limite des Paradoxes au-delà de trois.

3 PHASE MISE SOUS TENSION

Pendant cette phase, les joueurs peuvent mettre sous tension leurs Exosquelettes, qui vont aider leurs Ouvriers à survivre aux conditions rigoureuses de cette nouvelle Terre et leur permettre d'accomplir des Actions sur le plateau principal.

Dans l'ordre des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier joueur, chaque joueur :

1. **Place jusqu'à 6 Exosquelettes** sur les emplacements de son plateau joueur (un Exosquelette par emplacement), en payant **1 Noyau d'Énergie** pour chaque Exosquelette placé sur les trois emplacements du bas.

2. Reçoit **1 Eau pour chaque emplacement resté vide.**

Exemple :



NOTE : Pour accélérer la partie, les joueurs peuvent placer leurs Exosquelettes simultanément au lieu de chacun leur tour.

NOTE : Après l'Impact (voir "Impact" page 18), deux des trois emplacements du haut sont recouverts et indisponibles. Aucun Exosquelette ne peut y être placé, ils ne produisent pas non plus d'Eau.

4 PHASE VORTEX

Grâce au Neutronium apporté sur Terre par le cataclysme originel, le voyage dans le temps est maintenant possible. Ainsi, à chaque Époque les joueurs vont pouvoir décider s'ils reçoivent des choses provenant du futur. Il suffit juste de le vouloir, le bien désiré apparaît immédiatement. Mais ce n'est pas gratuit - plusieurs Époques plus tard, ce sera

au tour des joueurs de satisfaire les demandes de leur propre passé, et d'envoyer les biens, ou alors de risquer de créer des trous dans le continuum espace-temps.

Chaque joueur cache secrètement de **0 à 2 jetons Vortex** dans sa main (gardez les autres jetons cachés pour garder le secret). Révélez-les simultanément et placez-les sur la tuile Chronologie en cours (l'ordre n'est pas important). Chaque joueur (dans l'ordre du tour) reçoit immédiatement toutes les Ressources indiquées sur le(s) jeton(s) Vortex sélectionné(s). Chaque jeton placé sur la Chronologie pourra être récupéré plus tard (voir "Centrales Énergétiques : Voyage Temporel et Cible", page 16) et réutilisé.

Exemple :



1. Les Ressources et l'Eau sont prises de la réserve générale.
2. Chaque Ouvrier doit payer 1 Eau pour supporter le Vortex (envoyer des gens dans le vortex temporel les fatigue énormément), ou alors ce jeton Vortex ne peut pas être sélectionné. Cependant, payer avec de l'Eau provenant du même Vortex est permis. Les Ouvriers provenant d'un Vortex sont placés dans la colonne Actif du joueur.
3. Les Exosquelettes provenant d'un Vortex sont placés sur l'un des emplacements du plateau joueur, même sur une tuile d'Exosquelette Indisponible.

5 PHASE TOUR D'ACTION

C'est la phase principale du jeu. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur. À son tour, un joueur peut effectuer n'importe quel nombre d'Actions gratuites et ensuite faire l'une des choses suivantes :

1. **Placer un Ouvrier** sur un emplacement libre de son propre plateau joueur (typiquement des Bâtiments, des Superprojets ou des Anomalies).
2. **Placer un Ouvrier avec un Exosquelette** sur un

emplacement ou groupe d'emplacements du plateau principal.

3. **Passer** et ne plus placer d'autre Ouvrier pendant cette Époque.

Exemple :



Lorsque tous les joueurs ont passé, passez à la phase de nettoyage.

IMPORTANT : Actions gratuites

Les Actions gratuites peuvent toutes être effectuées une fois par Époque pendant n'importe quel tour du joueur. Une fois effectuée, couvrez l'emplacement de l'Action gratuite avec un marqueur Voie pour vous souvenir qu'elle a été effectuée. Utiliser une Action gratuite ne met pas un terme au tour du joueur - il peut encore placer un Ouvrier (ou passer) dans le même tour. Si un joueur n'a plus de marqueur Voie, il ne peut plus faire d'Action gratuite pendant cette Époque.

Les Actions gratuites se trouvent généralement sur les Bâtiments ou les Superprojets mais certaines capacités de Leader ou d'Ouvriers sont aussi des Actions gratuites.

Exemple :



6 PHASE NETTOYAGE

A) RÉCUPÉRER LES OUVRIERS

Récupérez tous les Ouvriers des Exosquelettes du plateau principal et tous les Ouvriers placés sur les plateaux joueurs. Si l'Action indique "reste Motivé", () placez

l'Ouvrier dans la **colonne Actif** de son propriétaire (à droite des emplacements de la réserve d'Action), sinon, placez-le dans la **colonne Fatigué** (à gauche des emplacements de la réserve d'Action).



Colonne Fatigué

Colonne Actif

Récupérez tous les Exosquelettes vides du plateau principal et placez-les dans la réserve personnelle des joueurs (PAS sur les emplacements des plateaux joueurs - les Exosquelettes doivent à nouveau être mis sous tension). S'il reste des Exosquelettes sur les emplacements des plateaux joueurs, placez-les dans la réserve personnelle des joueurs.

IMPORTANT : Après l'Impact, si un Exosquelette est récupéré d'une tuile Capitale Détruite, retournez-la sur sa face Emplacement Indisponible.

Enfin, tous les joueurs récupèrent leurs marqueurs Voie des Actions gratuites, les rendant à nouveau disponibles pour la prochaine Époque.

B) VÉRIFIER L'IMPACT

Si la tuile Chronologie active précède celle de l'Impact, alors l'Impact arrive. Appliquez d'abord les règles de l'Impact (page 18) avant de continuer.

NOTE : Dans le jeu de base, l'Impact arrive toujours après la quatrième Époque.

C) VÉRIFIER LA FIN DE PARTIE

Si l'une des conditions suivantes est remplie, la partie s'achève immédiatement. Appliquez les règles "Fin de partie" (page 19) pour calculer le score final (N'effectuez pas l'étape D).

- Les infrastructures de la Capitale sont détruites : toutes les Actions de la Capitale Détruite sont sur la face indisponible.
- C'est la 7^e Époque.

D) ÉPOQUE SUIVANTE

Déplacez tous les marqueurs Cible des joueurs sous la Chronologie à droite de celle qui vient d'être jouée (plus de détails dans "Centrales Énergétiques : Voyage Temporel et Cible", page 16). Chaque Époque commence avec la tuile Chronologie Ciblée par tous les joueurs. Celui qui a récupéré le marqueur premier joueur en dernier via l'Action du Conseil Mondial le reste pour la prochaine Époque.

ACTIONS

OUVRIERS ET EMBLEMENTS D'ACTION

Il y a quatre types d'Ouvriers dans Anachrony : les Ingénieurs, les Scientifiques, les Administrateurs et les Génies. Les Ouvriers sont utilisés pour effectuer des Actions en les plaçant sur les cases d'Action du plateau principal (avec des Exosquelettes) ou des plateaux joueurs. Certains types d'Ouvriers excellent dans certaines Actions mais sont incapables d'en effectuer d'autres.



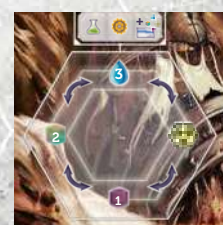
Le Génie est un Ouvrier spécial qui peut remplacer n'importe quel type d'Ouvrier quand il est placé.

IMPORTANT : Le Génie NE peut PAS être utilisé à la place des autres Ouvriers quand on doit payer un coût ou quand on les récupère grâce au Vortex du Voyage Temporel.

L'Ouvrier d'un joueur est considéré Actif tant qu'il est dans la colonne Actif de son plateau joueur (par opposition à être occupé sur un plateau ou dans la colonne Fatigué). Seuls les Ouvriers Actifs peuvent être utilisés pour effectuer des Actions ou rendus pour récupérer un jeton Vortex via le Voyage Temporel. Toutefois, les Ouvriers Actifs ou Fatigués peuvent être utilisés pour payer les coûts d'Ouvriers (typiquement pour les Superprojets).

Il y a trois types d'emplacements d'Action : Exemple :

1. **Emplacement Hexagonal :** Sur le plateau principal, les emplacements d'Ouvriers ont une forme hexagonale. Les Ouvriers doivent y être placés avec un Exosquelette activé. Les emplacements du plateau principal deviennent indisponibles pour le reste de l'Époque une fois qu'un Ouvrier y est placé. Les emplacements associés à une même Action n'ont pas besoin d'être occupés dans un ordre spécifique.
2. **Emplacement de groupe :** Les emplacements de groupe fonctionnent comme les emplacements hexago-



naux sauf qu'ils sont toujours disponibles et qu'on peut y placer n'importe quel nombre d'Ouvriers (avec Exosquelette).

3. **Emplacements d'Ouvrier** : Sur le plateau joueur (incluant les Bâtiments, les Superprojets et les Anomalies), tous les emplacements peuvent être utilisés une fois par Époque. Les Ouvriers n'ont pas besoin d'Exosquelette pour utiliser ces emplacements.

Exemple :



En plus des caractéristiques associées aux emplacements d'Action, certains :

- Ont une restriction d'Ouvrier – Seuls les Ouvriers correspondant au type représenté (ou des Génies) peuvent y être placés.
- Ont des bonus additionnels si un certain type d'Ouvrier (ou un Génie) y est placé.
- Ont des coûts associés (Eau ou Ressource) – Ces coûts sont payés pour pouvoir y placer un Ouvrier.
- Gardent les Ouvriers "Motivés" – Les Ouvriers qui y sont placés iront sur la colonne Actif lors de la phase de récupération des Ouvriers.

Les règles détaillées et les restrictions d'Ouvrier de chaque Action sont décrites dans les chapitres suivants.



ACTIONS DU PLATEAU PRINCIPAL

Actions de la Capitale : Construire, Recruter et Rechercher sont les Actions de la Capitale. Après l'Impact, les emplacements d'Action de la Capitale sont recouverts par les tuiles Capitale Détruite permettant des Actions avec de meilleures caractéristiques, alors que les restrictions d'Ouvrier et les bonus s'appliquent toujours (Voir "Impact" pour plus de détails, page 18). Seules les Actions de la Capitale peuvent être copiées avec l'Action du Conseil Mondial (voir page 13).

Les Actions de la Capitale ont chacune 3 emplacements disponibles :

1. En haut – pas de modification.
2. Au milieu – payer 1 Eau.
3. En bas – payer 2 Eaux (disponible seulement dans une partie à 4 joueurs).



CONSTRUIRE

Action standard : Le joueur choisit l'une des deux options suivantes :

1. Sélectionner un **Bâtiment** face visible au dessus de l'une des 8 piles de Bâtiments (de la première ou deuxième pile de chaque type de Bâtiment), et placer le Bâtiment sur la colonne la plus à gauche du plateau joueur, sur la ligne correspondante au type de Bâtiment choisi, **en payant le coût indiqué sur cet emplacement**.
 - S'il n'y a plus d'emplacement libre pour un type de Bâtiment, le joueur ne peut plus construire de Bâtiment de ce type.
 - Si le Bâtiment a été pris dans la première pile, le Bâtiment situé en dessous devient immédiatement disponible.
 - Si le Bâtiment a été pris dans la deuxième pile et qu'il y a un Bâtiment situé dessous, il devient immédiatement disponible (à nouveau).

Exemple :



2. Construire le **Superprojet** Cibléd (c'est à dire celui au dessus de la tuile Chronologie où se trouve votre marqueur Cible). Par défaut, c'est la tuile Chronologie de l'Époque en cours mais les marqueurs Cible peuvent être déplacés via le Voyage Temporel. Placez le Superprojet sur les deux emplacements horizontaux libres les plus à gauche du plateau joueur (le joueur choisit la ligne en cas d'égalité). **Ignorez les coûts des emplacements mais payez le coût indiqué sur la tuile elle-même** (Découvertes incluses). Si vous devez payer un Ouvrier pour le Superprojet, vous pouvez le prendre de la colonne Actif ou Fatigué.

Exemple :



Spécificité des Ouvriers

- Ne peut pas être effectuée par un Administrateur.
- Si effectuée par un Ingénieur, retirez 1 Titanium au total du coût de l'Action.



RECRUTER

Action standard : Choisissez un Ouvrier disponible et placez-le dans la colonne Actif de votre Plateau Joueur. Vous recevez aussi un bonus suivant le type d'Ouvrier choisi :

- Scientifique : 2 Eaux.
- Ingénieur : 1 Noyau d'Énergie.
- Administrateur : 1 Point de Victoire.
- Génie : L'un des trois bonus précédent.



Spécificité des Ouvriers

- Ne peut pas être effectuée par un Scientifique.
- Si effectuée par un Ingénieur, vous ne pouvez pas choisir un Génie (seulement un Scientifique, un Ingénieur ou un Administrateur).



RECHERCHER

Action standard : Placez un dé Recherche (Forme ou Icône) sur la face de votre choix et lancez l'autre. Prenez la **tuile Recherche** qui correspond aux faces des dés. Le "?" du dé Icône permet au joueur de sélectionner l'icône de son choix. **Vous ne pouvez pas positionner le dé Icône sur la face "?"**.



Dé Forme



Dé Icône



Voyage Temporel



Guerre



Génétique

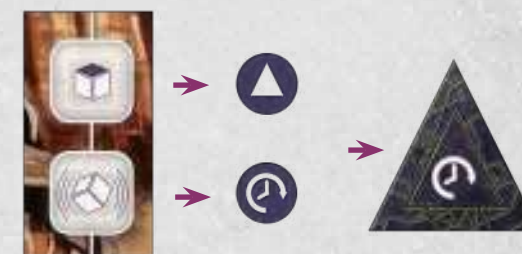


Technologie



Société

Exemple :



NOTE : Dans le cas où la tuile Recherche désignée ne serait pas disponible, relancez un dé au choix.

Spécificité des Ouvriers

- Ne peut être effectuée que par un Scientifique.



CONSEIL MONDIAL

Le joueur peut **choisir une Action de la Capitale** (Construire, Recruter ou Rechercher) **qui n'a plus d'emplacement disponible** et effectuer l'Action standard associée.

Les restrictions d'Ouvrier et les bonus de l'Action copiée s'appliquent à l'Ouvrier placé au Conseil Mondial, alors que les caractéristiques liées aux emplacements ne s'appliquent pas (ex : coût en Eau et tuile Capitale Détruite).

Exemple :



NOTE : Un joueur peut placer un Ouvrier sur l'emplacement de gauche du Conseil Mondial pour devenir premier joueur, même s'il reste des emplacements disponibles sur les Actions de la Capitale. Dans ce cas, il devient premier joueur mais ne fait pas d'Action.

Spécificité des Ouvriers

- Les restrictions d'Ouvriers et/ou les bonus de cette Action sont les mêmes que ceux de l'Action de la Capitale copiée.

Conseil Mondial a 2 emplacements disponibles :

- À gauche – payez 2 Eaux et devenez le Premier Joueur (remplacez l'étendard du précédent Premier Joueur situé à côté de l'emplacement de cette Action).
- À droite – payez 1 Eau.

Exemple :



IMPORTANT : Après l'Impact, les Actions standards de la Capitale peuvent toujours être copiées via le Conseil Mondial. Ainsi, une Action de la Capitale peut être copiée si chacun de ses emplacements est occupé soit par un Ouvrier soit recouverte par une tuile Indisponible.



MINER

Prendre 1 Ressource au choix dans la Mine.

Spécificité des Ouvriers

- Si effectuée par un Ingénieur, il reste Motivé.

Miner a 3 emplacements disponibles :

- En haut – prendre l'Uranium de l'emplacement en plus de la Ressource de la Mine.
- Au milieu – prendre l'Or de l'emplacement en plus de la Ressource de la Mine.
- En bas – prendre le Titanium de l'emplacement en plus de la Ressource de la Mine.

Exemple :



PURIFIER L'EAU

Prendre 3 Eaux de la réserve.



Spécificité des Ouvriers

- Si effectuée par un Scientifique, prendre 1 Eau en plus.

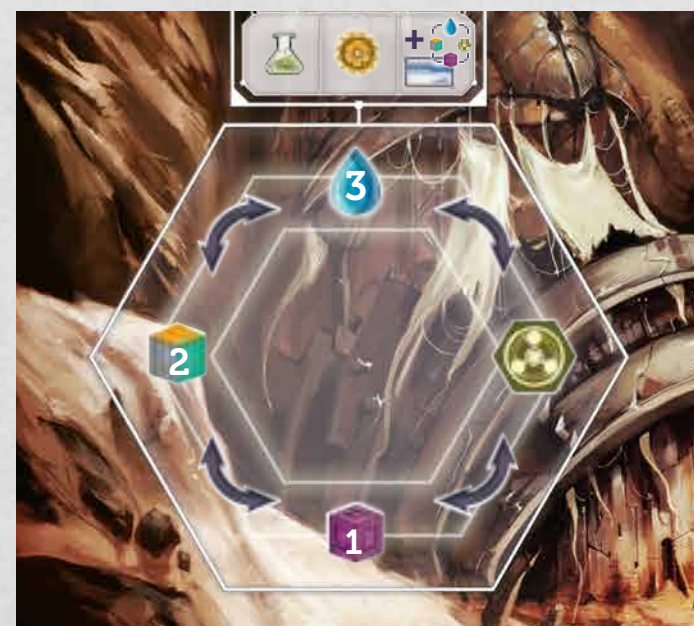
Purifier l'Eau a un emplacement de groupe qui peut accueillir n'importe quel nombre d'Ouvriers.



TROQUER AVEC LES NOMADES

Le joueur choisit une des possibilités suivantes :

- Échanger 3 Eaux contre 1 Noyau d'Énergie ; ou vice versa.
- Échanger 1 Noyau d'Énergie contre 1 Neutronium ; ou vice versa.
- Échanger 1 Neutronium contre 2 Titanium ou 2 Plutonium ou 2 Or ; ou vice versa.
- Échanger 2 Titanium ou 2 Plutonium ou 2 Or contre 3 Eaux ; ou vice versa.



Spécificité des Ouvriers

- Si effectuée par un Administrateur, le joueur peut choisir parmi les options ci-dessus deux fois (l'une après l'autre).

Troquer avec les Nomades a un emplacement de groupe qui peut accueillir n'importe quel nombre d'Ouvriers.



ÉVACUATION

Cette Action n'entre en jeu qu'après l'Impact. Elle ne peut être effectuée par les joueurs qu'une fois par partie et **seulement si le joueur remplit les conditions indiquées sur son plateau Voie.**

Le joueur place un de ses marqueurs Voie sur l'emplacement numéroté libre le plus élevé de la tuile et

reçoit les Points de Victoire indiqués sous les conditions de son plateau Voie. Si le joueur place son marqueur sur l'emplacement "-3 Points de Victoire", il reçoit 3 Points de Victoire en moins pour son Évacuation (0 au minimum).



Le plateau Voie indique aussi des Biens spécifiques et un ratio de Points de Victoire. Le joueur gagne des Points supplémentaires suivant le nombre de Biens accumulés au moment où il effectue l'Action Évacuation. Les Biens sont conservés par le joueur.

Spécificité des Ouvriers

- Peut être effectuée par n'importe quel Ouvrier.

Évacuation a un emplacement de groupe qui peut accueillir n'importe quel nombre d'Ouvriers mais chaque joueur ne peut faire cette Action qu'une seule fois dans la partie.



ACTIONS DU PLATEAU JOUEUR

Tous les emplacements d'Action des plateaux joueur sont soit des emplacements d'Ouvriers soit des Actions gratuites - Les Exosquelettes ne sont pas requis pour les effectuer.



ALIMENTER

L'Action Alimenter est située sur chaque plateau entre les colonnes Actif et Fatigué. Le joueur dépense le montant d'Eau indiqué sous la position de son marqueur Moral (1) puis **déplace tous ses Ouvriers de la colonne Fatigué vers la colonne Actif (2)** (prêts à être utilisés pour de prochaines Actions lors de la même Époque). Enfin, le joueur **avance d'une case sur la piste Moral (3)** (vers la droite). Si le joueur est déjà sur la case de Moral maximum, il reçoit le nombre de PV indiqué au bout de la piste Moral au lieu d'avancer son marqueur.



Spécificité des Ouvriers

- Si effectuée par un Administrateur, il reste Motivé.



CONTRAINDRE LES OUVRIERS

L'Action Contraindre les Ouvriers est située sur chaque plateau entre les colonnes Actif et Fatigué. **Contraindre les Ouvriers est une Action gratuite** et ne requiert pas d'Ouvrier. Le joueur place un de ses marqueurs Voie sur l'emplacement (1) puis **déplace tous ses Ouvriers de la colonne Fatigué vers la colonne Actif (2)** (prêts à être utilisés pour de prochaines Actions lors de la même Époque). Enfin, le joueur **recule d'une case sur la piste Moral (3)** (vers la gauche). Si le joueur est déjà au minimum, il perd un Ouvrier de son choix au lieu de déplacer son marqueur.



16

CENTRALES ÉNERGÉTIQUES : VOYAGE TEMPOREL ET CIBLE

Les Centrales Énergétiques permettent de manipuler le temps en alimentant les failles temporelles. Les joueurs peuvent les activer pour **déplacer leur Cible vers une tuile Chronologie passée**. Chaque Centrale Énergétique a une puissance et une complexité qui est nommée **Portée** dans le jeu. Quand la Centrale Énergétique est activée, le joueur peut effectuer les étapes suivantes, dans l'ordre :

- Il **déplace son marqueur Cible** sur n'importe quelle tuile Chronologie **passée** mais pas plus loin que sa Portée ne le permet (par rapport à la tuile Époque en cours). Il peut aussi choisir de laisser son marqueur Cible sur une tuile Chronologie passée tant qu'elle reste à Portée de la Centrale Énergétique.
- Il peut, s'il le désire, **envoyer des biens dans la faille temporelle**. Il sélectionne alors **une** de ses tuiles Vortex présente sur la Chronologie Ciblée et dépense la Ressource, l'Ouvrier ou l'Exosquelette de cette tuile Vortex. Le joueur peut ensuite **retirer cette tuile Vortex** et la remettre dans sa réserve personnelle.



Exemple :

- Placer la Cible
- Payer et retirer la tuile Vortex
- Avancer sur la piste Voyage Temporel



NOTE : Cela signifie que ces Ressources sont renvoyées et "techniquement" que ces biens dépensés sont les mêmes que ceux reçus par le joueur dans le passé apparemment "gratuitement".

IMPORTANT : Les Ouvriers sont dépensés de la colonne Actif et un Exosquelette doit être renvoyé d'un des emplacements "mis sous tension".

- Si le joueur effectue **les étapes 1 et 2, déplacez le compteur Voyage Temporel du joueur d'un cran vers la droite**. Chaque augmentation rapportera des points à la fin de la partie, représentant l'avancée que la Voie a faite en utilisant la technologie du Voyage Temporel.

IMPORTANT : Si un jeton Vortex est retiré par n'importe quel autre moyen (en utilisant la capacité d'un Bâtiment ou en plaçant une Anomalie), le compteur Voyage Temporel ne bouge pas.

NOTE : La Cible peut aussi être utilisée pour Construire le Superprojet d'une Époque passée (voir Action Construire, page 12).

ANOMALIES

L'emplacement d'un Bâtiment peut occasionnellement être couvert par une **Anomalie** (voir "phase Paradoxe", page 8). Pour une Action, un joueur peut placer un Ouvrier sur une Anomalie et dépenser soit 2 Eaux et 2 Titanium / Uranium / Or soit 2 Eaux et 1 Neutronium pour l'effacer. Retirez immédiatement l'Anomalie et l'Ouvrier qui retournent dans leurs réserves. Il est possible qu'un vide apparaisse sur le plateau joueur après avoir retiré une Anomalie - de nouveaux Bâtiments ou des Superprojets pourront y être construits plus tard.



Spécificité des Ouvriers

- L'Ouvrier qui efface l'Anomalie retourne immédiatement dans la réserve générale.

AUTRES BÂTIMENTS ET SUPERPROJETS

Une fois qu'un Bâtiment ou qu'un Superprojet est placé sur le plateau joueur, il est disponible pour ce joueur. Les capacités ou les bonus qu'il apporte sont de quatre catégories :

- Les Actions d'Ouvrier** se comportent comme les autres emplacements d'Action d'Ouvrier du plateau. Certains emplacements ont des restrictions, des bonus ou des coûts associés. Certains gardent les Ouvriers Motivés.
- Les Actions Gratuites** peuvent être effectuées chacune une fois par Époque, pendant la phase d'Action à n'importe quel tour du joueur. Une fois effectuées, couvrez-les avec un marqueur Voie pour vous rappeler qu'elles ont été réalisées.
- Les Capacités Permanentes** apportent un bonus dont l'effet dure tout le long de la partie et/ou influence le score final.
- Les Capacités Uniques** ne sont effectives qu'une fois, au moment de la construction du Bâtiment ou du Superprojet.



17



IMPACT

IMPACT

- 1.
- 2.
- 3.

À la fin de la 4^{ème} Époque, un astéroïde frappe une partie déserte de la Terre, engendrant un cataclysme qui finira par détruire la Capitale. Les joueurs n'ont que quelques tours pour tenter d'Évacuer des parties de la ville, s'assurant davantage d'influence pour décider du futur de l'humanité.

ÉVACUATION

Retournez la tuile Évacuation sur sa face "B" (endommagée) pour révéler l'Action Évacuer. Placez le jeton "-3 PV" sur le deuxième emplacement en partant du haut dans une partie à 2 joueurs, sur le troisième à 3 joueurs ou sur le quatrième à 4 joueurs.



TUILES CAPITALE DÉTRUITE

Après l'Impact, les structures de la Capitale commencent à faiblir. De fait, le nombre d'Actions de la Capitale (Rechercher, Construire et Recruter) sont limitées jusqu'à la fin de la partie.

Classez les tuiles Capitale Détruite en trois piles suivant leurs Actions. Prenez au hasard 2, 2 ou 3 tuiles de chaque pile (à 2, 3 ou 4 joueurs) et placez-les, face visible, sur les emplacements d'Action de la Capitale.

Les tuiles Capitale Détruite permettent des "Actions de la dernière chance" plus puissantes que les Actions de base de la Capitale (les restrictions d'Ouvriers s'appliquent toujours). En plus d'effectuer l'Action standard associée, le joueur reçoit le bonus indiqué sur la tuile. Une liste détaillée de ces bonus se trouve dans l'Annexe.

Pendant la phase "Récupérer les Ouvriers", retournez chaque tuile Capitale Détruite sur sa face indisponible si elle contenait un Exosquelette.



RAPPEL : Une fois que la dernière tuile Capitale Détruite est retournée, la partie se termine à la fin de l'Époque en cours.

IMPORTANT : Les emplacements du Conseil Mondial peuvent toujours être utilisés pour faire les Actions standards de la Capitale (sans les bonus de la tuile Capitale Détruite) lorsqu'il ne reste plus d'emplacement disponible pour l'Action choisie.

TUILES EMBLEMENT INDISPONIBLE

Bien que les Capitales des Voies soient plus ou moins préparées à l'Impact, des dommages sont inévitables. **Couvrez deux des trois emplacements d'Exosquelettes de la ligne du haut** de chaque plateau joueur avec une tuile d'Emplacement Indisponible. Les joueurs ne peuvent plus mettre sous tension leurs Exosquelettes ni recevoir d'Eau sur ces tuiles.



NEUTRONIUM

L'Impact augmente la quantité de poussière de Neutronium sur Terre. Pendant les Époques post-Impact, remplacez la première Ressource indiquée sur la carte Mine par un Neutronium.

Exemple :



TERMINER LA PARTIE

La partie se termine à la fin de l'Époque où le dernier emplacement de la Capitale devient Indisponible ou à la fin de la dernière Époque (7^{ème}).

DÉMÊLER LE CONTINUUM

À ce point, les joueurs doivent corriger les problèmes en suspens qu'ils ont avec la Chronologie. Ils doivent retirer tous leurs jetons Vortex de la Chronologie en payant les Biens correspondants. Les Ouvriers doivent toujours être payés de la colonne Actif et un Exosquelette doit être mis sous tension. Ces retraits ne sont pas des Voyages Temporels : les joueurs n'utilisent pas leurs Centrales Énergétiques, ne marquent pas de point et n'avancent pas leur marqueur Voyage Temporel. Pour chaque jeton Vortex non retiré de la Chronologie, les joueurs perdent 2 Points de Victoire.

POINTS DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Prenez les cinq cartes Condition de Fin de Partie au dessus du plateau principal. Chaque joueur qui remplit ces conditions marque 3 Points de Victoire par condition remplie. En cas d'égalité entre les joueurs, tous les joueurs concernés marquent la totalité des Points.

SCORE FINAL

Comptez les points des Bâtiments, des Anomalies, des Superprojets, du Voyage Temporel, du Moral, des jetons Point de Victoire, des pénalités de la Chronologie et des Conditions de Fin de Partie en utilisant le Carnet de scores. Chaque Découverte vaut 1 PV, tandis qu'une série de Découvertes avec les trois formes différentes (c'est à dire un cercle, un triangle et un carré ; les icônes NE doivent PAS forcément correspondre) vaut 2 PV supplémentaires (pour un total de 5 PV par série).

Exemple :



Le joueur qui a le plus de points siégera au Conseil Mondial et donc remportera la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'Eau puis celui qui a le plus de Ressources qui gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire – le Conseil organisera une rotation entre eux.

RÈGLES FRÉQUEMMENT OUBLIÉES

- Les Génies peuvent remplacer n'importe quel Ouvrier sur les emplacements d'Action, mais ils NE les remplacent PAS lors du paiement d'un coût ou lorsqu'on les renvoie dans le passé pour retirer un jeton Vortex.
- Chaque fois que vous payez un Ouvrier comme coût d'Action (typiquement pour construire un Superprojet), il peut être dépensé de la colonne Actif ou Fatigué, mais les Ouvriers occupés (qui sont sur des emplacements d'Action) NE peuvent PAS être dépensés.
- Quand un Ouvrier est rendu pour un jeton Vortex Cibléd, il doit être pris dans la colonne Actif (puisque'il était Actif lorsqu'on l'a reçu dans le passé).
- La seule fois où vous pouvez retirer un jeton Vortex du passé, en expédiant les Biens du jeton, est le moment où vous déplacez votre Cible sur ce jeton. Vous n'avancez sur la piste Voyage Temporel que si vous Ciblez et retirez un jeton Vortex en payant les différents Biens.
- Les jetons Vortex sur la tuile Chronologie en cours ne peuvent pas être retirés via la Centrale Énergétique et la Cible, mais ils peuvent être retirés en utilisant les capacités de certains Bâtiments, Anomalies ou Superprojets.



"JOUR DU JUGEMENT DERNIER"

En jouant avec l'extension "Jour du Jugement Dernier", les joueurs peuvent vraiment avoir le destin de l'humanité entre leurs mains. En procédant à diverses expériences, ils peuvent influencer la chaîne des événements menant à l'Impact et potentiellement neutraliser complètement ses effets. Toutefois, les Voies ne partagent pas toutes la volonté de sauver la Terre du second cataclysme — certaines le voit plutôt comme le moyen de dominer une bonne fois pour toutes les Voies rivales...

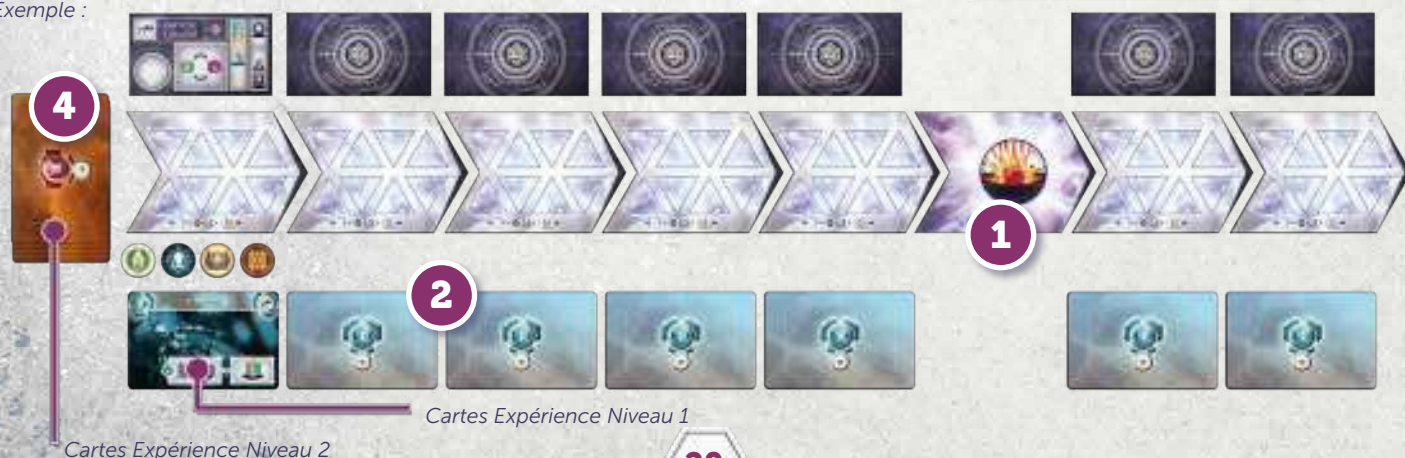
EXPÉRIENCES ET PISTE JUGEMENT DERNIER

Les cartes Expérience sont ajoutées à la partie et symbolisent l'effort des Voies pour influencer le temps et les effets du futur Impact. Chaque carte Expérience est constituée d'une condition, d'un coût et d'une récompense en Points de Victoire. Tant qu'elles sont Ciblées, elles peuvent être récupérées en utilisant la nouvelle Action Expérimenter du plateau principal. Chaque Expérience rapporte des points de Victoire au joueur qui la récupère en plus d'avoir une chance d'avancer sur la piste Jugement Dernier suivant les intérêts de sa Voie - soit pour sauver la Terre en atténuant les dommages de l'Impact, soit en scellant le destin de la planète. Selon les mouvements sur la piste Jugement Dernier, les Voies peuvent marquer des PV supplémentaires pour leurs Expériences et le moment de l'Impact peut changer.

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

1. Placez la **tuile Impact** entre la 5^{ème} et la 6^{ème} tuile Chronologie (au lieu de la 4^{ème} et 5^{ème}).
2. Une fois la Chronologie mise en place, placez au hasard sous la première tuile une **carte Expérience Niveau 1** face visible puis une carte au hasard face cachée sous chacune des autres tuiles Chronologie. Rangez les cartes Expérience Niveau 1 en trop dans la boîte, sans les regarder. Au début de la partie, la première tuile Chronologie doit avoir une carte

Exemple :



Superprojet visible au dessus d'elle et une carte Expérience Niveau 1 visible en dessous. Toutes les autres cartes Superprojet et Expérience doivent être face cachée.

3. Placez le **plateau Jour du Jugement Dernier** à côté du plateau principal. Considérez qu'il fait partie du plateau principal. Placez les dés Trajectoire sur leurs emplacements et les jetons "Sauver la Terre" et "Sceller le Destin" sur leurs positions de départ respectives de la piste Jugement Dernier.
4. Mélangez toutes les **cartes Expérience Niveau 2** et formez une pioche face cachée à côté du plateau Jour du Jugement Dernier.
5. Avant de choisir au hasard les 5 cartes Condition de Fin de Partie, ajoutez la carte "Le Plus d'Expériences Réussies".

PLATEAU JOUR DU JUGEMENT DERNIER

Jetons "Sceller le Destin"
Jetons "Sauver la Terre"

Dés Trajectoire

1 PHASE RÉAPPROVISIONNEMENT

Après avoir retourné le Superprojet au dessus de la Chronologie de la prochaine Époque, retournez aussi la carte Expérience Niveau 1 située en dessous. Placez ensuite une carte Expérience Niveau 2 face visible sous chaque Chronologie qui n'a pas de carte.

Exemple :



NOUVELLE ACTION — EXPÉRIMENTER

L'extension "Jour du Jugement Dernier" ajoute une nouvelle Action au Plateau Principal : Expérimenter.

Lorsqu'il effectue l'Action Expérimenter, le joueur peut récupérer une carte Expérience si :

- la carte est **Ciblée** par le joueur ;
- le joueur **remplit les Conditions de la carte Expérience** ;



Condition de la carte Coût de la carte

- le joueur **paye le coût de la carte Expérience**.

Quand une carte Expérience est récupérée :

1. Le joueur **la retire** de son emplacement pour la positionner à côté de son plateau joueur.
2. Le joueur **reçoit le nombre de jetons PV** indiqué sur la carte Expérience (2 ou 3) et potentiellement des PV supplémentaires suivant sa position sur la piste Jugement Dernier.

3. Si le joueur joue la Voie de l'Harmonie ou la Voie de la Domination, il **peut déplacer le jeton "Sauver la Terre" d'une case vers le haut** sur la piste Jugement Dernier.
4. Si le joueur joue la Voie du Salut ou la Voie du Progrès, il **peut déplacer le jeton "Sceller le Destin" d'une case vers le bas** sur la piste Jugement Dernier.

Spécificité des Ouvriers

- Expérimenter peut être effectuée par n'importe quel Ouvrier.

Expérimenter a un emplacement de groupe qui peut accueillir n'importe quel nombre d'Ouvriers.

PISTE JUGEMENT DERNIER

À chaque fois qu'une Voie mène une Expérience, elle peut déplacer le jeton "Sauver la Terre" d'une case vers le haut ou le jeton "Sceller le Destin" d'une case vers le bas, suivant la Voie concernée. Après ce mouvement, **si une valeur de PV est indiquée entre l'ancien emplacement du jeton et le nouveau, en regard de la Voie concernée** (les symboles des Voies sont représentés aux quatre coins), cette Voie reçoit ces PV en plus de ceux alloués par l'Expérience. **Seule la Voie qui a déplacé le jeton peut marquer les PV de la piste Jugement Dernier.** Les Voies de l'Harmonie et du Salut reçoivent un grand nombre de PV pour les deux derniers échelons de chaque direction alors que les Voies de la Domination et du Progrès reçoivent un petit nombre de PV pour chaque échelon.

Exemple 1 : Voie de la Domination

Exemple 2 : Voie de l'Harmonie



IMPORTANT : Les joueurs ne peuvent plus bouger sur la piste Jugement Dernier après que :

- L'Impact a eu lieu, ou
- le jeton "Sauver la Terre" ou "Sceller le Destin" est sur le dernier échelon (tout en haut ou tout en bas) de la piste Jugement Dernier.

Même si c'est le cas, les joueurs peuvent toujours mener des Expériences pour gagner leurs récompenses en PV.

6 PHASE NETTOYAGE

B) VÉRIFIER L'IMPACT

Avant de résoudre un éventuel Impact, **lancez les deux dés Trajectoire** et comptez le nombre total de symboles "-" et "+" :

- sur le résultat des dés Trajectoire ;
- à côté des emplacements de la piste Jugement Dernier, au niveau où se trouvent les jetons "Sauver la Terre" et "Sceller le Destin".

Suivant le résultat, il peut se passer trois choses :

- Il y a plus de "+" que de "-"** : déplacez la tuile Impact d'une tuile vers la droite sur la Chronologie, si c'est possible - l'Impact se produira une Époque plus tard.
- Il y a plus de "-" que de "+"** : déplacez la tuile Impact d'une tuile vers la gauche sur la Chronologie - l'Impact se produira une Époque plus tôt. Si ce mouvement devait placer l'Impact avant l'Époque en cours, ne déplacez pas la tuile Impact.
- Il y a autant de "-" que de "+"** : ne déplacez pas la tuile Impact.



Exemple : Déplacez la tuile Impact d'une tuile vers la droite.

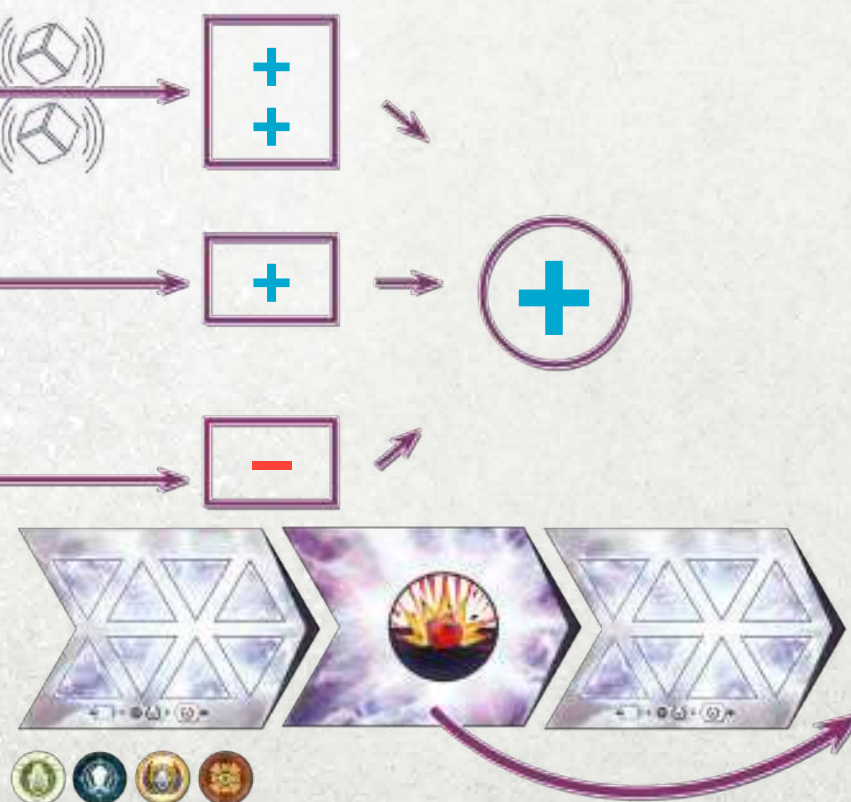
IMPORTANT : Si le jeton "Sceller le Destin" est sur le dernier emplacement du bas, pendant la phase "Vérifier l'Impact", ne lancez pas les dés Trajectoire - à la place, déplacez la tuile Impact après la tuile Époque en cours (peu importe sa position) et résolvez immédiatement l'Impact.

IMPORTANT : Si le jeton "Sauver la Terre" est sur le dernier emplacement du haut, les dégâts de l'Impact sont complètement neutralisés et la partie se termine - procédez au comptage final des points. **Dans les parties où la Terre est sauvée, l'Impact n'est jamais résolu, il n'y a donc pas d'Évacuation - essayez d'ajuster votre stratégie en conséquence !**

RÈGLE OPTIONNELLE — EXPÉRIENCES PLANIFIÉES

Cette règle optionnelle s'adresse aux joueurs qui sont déjà familiarisés avec le module Jugement Dernier et qui préfèrent planifier leurs actions Expérimenter en avance.

- Placez la pioche Expérience Niveau 2 face visible à côté du plateau Jugement Dernier (au lieu de face cachée). La carte Expérience Niveau 2 du dessus reste toujours visible des joueurs.
- À chaque fois qu'un joueur récupère une carte Expérience, remplacez-la immédiatement par la carte Expérience Niveau 2 du dessus de la pioche, jusqu'à ce qu'elle soit vide.
- Pendant la phase Réapprovisionnement, ne placez pas de carte Expérience Niveau 2 sous la Chronologie.



MODE 1 JOUEUR : LE CHRONOBOT

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

Le Chronobot est une variante solitaire d'Anachrony, jouable avec le jeu de base seulement.

Installez le jeu pour une partie à 2 joueurs dont un joueur sera le Chronobot. Appliquez les modifications suivantes :

- Le Chronobot reçoit ses 6 Exosquelettes et ses 8 jetons Vortex. Il ne reçoit pas de Ressource de départ (pas d'Ouvrier).
- Laissez les cartes Condition de Fin de Partie dans la boîte.
- Placez le plateau Chronobot à côté du plateau principal et placez les 6 jetons numérotés sur les 6 emplacements correspondants.
- Le Chronobot est le premier joueur pour la première Époque. Placez son Étendard sur l'emplacement Premier Joueur.
- Le joueur peut choisir d'utiliser la face "A" ou "B" de son plateau joueur.

2 PHASE PARADOXE

Le Chronobot lance le dé Paradoxe en dernier. S'il gagne une Anomalie, retirez n'importe quel jeton Vortex de la

tuile Chronologie où le Chronobot a le plus de jetons Vortex (en cas d'égalité, choisissez la plus ancienne). S'il devait gagner une Anomalie alors qu'il en possède déjà 3, il n'en gagne pas et ne retire pas de jeton Vortex.

3 PHASE MISE SOUS TENSION

Pendant les Époques pré-Impact, le Chronobot met toujours 6 Exosquelettes sous tension. Après l'Impact, il n'en met que 4. Le Chronobot ne gagne ou ne dépense pas de Noyau d'Énergie. Les marqueurs Exosquelette sont placés les uns sur les autres sur l'emplacement en haut à droite du plateau Chronobot.

4 PHASE VORTEX

Le joueur choisit de 0 à 2 jetons Vortex à placer, puis lance le dé Paradoxe. Il place un nombre de jetons Vortex (peu importe lesquels) pour le Chronobot égal au nombre obtenu sur le dé. Le Chronobot ne gagne rien lorsqu'il place des jetons Vortex.

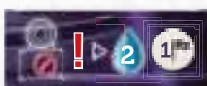
5 PHASE TOURS D'ACTION

Pendant le tour du Chronobot, lancez le dé à six faces. **Effectuez l'Action indiquée sous ou sur le jeton qui porte ce numéro, puis déplacez le jeton sur la case suivante.** S'il y a trois jetons sur la même position, avancez sur la case suivante celui qui a la plus grande valeur. Si le Chronobot ne fait rien, le jeton avance quand même et il récupère 2 Eaux et 1 Point de Victoire.

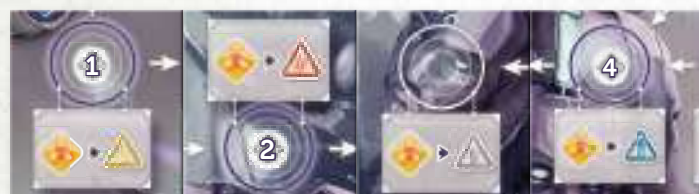


Règles générales des Actions du Chronobot :

- Le Chronobot n'utilise pas d'Ouvrier pour faire les Actions du plateau principal, juste des Exosquelettes vides.
- Il ne paye jamais le coût des Actions et ignore ce qui est imprimé sur les emplacements d'Action et les tuiles Capitale Détruite. Il se place toujours sur l'emplacement disponible le plus haut des Actions de la Capitale.
- S'il n'y a pas d'emplacement disponible sur l'Action de la Capitale désignée par le dé, il se place sur le Conseil Mondial en prenant toujours la place du Premier Joueur si elle est disponible.
- Si une Action ne peut pas être effectuée, il reçoit 2 Eaux et 1 Point de Victoire à la place.



Construire



Chaque Action Construire du Chronobot concerne un type de Bâtiment (ou Superprojet). Lorsqu'il Construit, Le Chronobot prend toujours le Bâtiment qui rapporte le plus de Points de Victoire. En cas d'égalité, il prend celui de la deuxième pile. S'il a déjà 3 Bâtiments de ce type, il ne prend rien (mais place quand même un Exosquelette pour bloquer l'emplacement de l'Action Construire et récupère 2 Eaux et 1 Point de Victoire comme d'habitude).



Lorsqu'il Construit un Superprojet, le Chronobot prend celui qui vaut le plus de Points de Victoire (le plus ancien en cas d'égalité). Si "Construire un Superprojet" est tiré avant l'Impact, il reçoit 1 PV à la place et ne place pas d'Exosquelette. Si "Construire un Superprojet" est tiré et que le Chronobot a déjà 2 Superprojets, il ne fait rien (mais place quand même un Exosquelette pour bloquer l'emplacement de l'Action Construire et récupère 2 Eaux et 1 Point de Victoire comme d'habitude).



Recruter

Lorsqu'il Recrute, le Chronobot prend un type d'Ouvrier qu'il ne possède pas encore, si possible, mais ne récupère pas le bonus de Recrutement correspondant. Il suit toujours l'ordre de priorité suivant :



Une fois qu'il possède au moins un Ouvrier de chaque type, il les défasse et gagne 5 Points de Victoire.

Exemple 1 :



Exemple 2 :



Rechercher

Lorsqu'il Recherche, lancez seulement le dé Formes et prenez n'importe quelle Découverte de cette forme.

Miner

Lorsqu'il Mine, le Chronobot prend le type de Ressource qu'il ne possède pas encore, si possible. Il suit toujours l'ordre de priorité suivant :



Une fois qu'il possède au moins une Ressource de chaque type, il les défasse et gagne 5 Points de Victoire.

Exemple 1 :



Exemple 2 :



Voyage Temporel

Chaque fois que "Voyage Temporel" est tiré, retirez n'importe quel jeton Vortex de la tuile Chronologie passée qui possède le plus de jetons Vortex (la plus ancienne en cas d'égalité) et avancez d'une case sur la piste Voyage Temporel. Le Chronobot ne place pas d'Exosquelette.



Alimenter / Recruter

Si "Alimenter/Recruter" est tiré, le Chronobot paye un nombre d'Eau équivalent à son emplacement sur la piste Moral puis avance d'une case sur la piste Moral. S'il n'a pas assez d'Eau, il effectue une Action Recruter à la place.



Retirer une Anomalie

Si "Retirer une Anomalie" est tiré, aucun Exosquelette n'est placé et le Chronobot défasse 1 Ressource (dans l'ordre : Titanium > Or > Uranium > Neutronium) et 1 Eau, puis retire une Anomalie. S'il n'a pas d'Anomalie ou qu'il n'a pas assez de Ressource ou d'Eau, il prend 2 Eaux et 1 Point de Victoire à la place.



Évacuation

Le Chronobot n'Évacue jamais.

Fin du tour

Une fois que le Chronobot n'a plus d'Exosquelette, il effectue une Action "Voyage Temporel" à son prochain tour si possible, puis passe. Si le joueur passe en premier, le tour d'Action prend fin immédiatement, même si le Chronobot n'a pas placé tous ses Exosquelettes.

6 PHASE NETTOYAGE

Récupérez les Exosquelettes du Chronobot en même temps que les vôtres. Après l'Impact, retournez les tuiles Capitale Détruite normalement.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, on ne marque aucun point de Condition de Fin de Partie. Le Chronobot ne perd pas de Points de Victoire pour ses jetons Vortex restants sur la Chronologie. Il marque 1 PV par Découverte ou 5 PV par série complète de forme, comme d'habitude.

NOTE : Difficulté du Chronobot facultative

Débutant : Jouez avec les règles standard, mais lorsque le Chronobot ne fait rien, il gagne seulement 2 Eaux au lieu de 2 Eaux et 1 Point de Victoire.

Normal : Jouez avec les règles standard.

Expert : Jouez avec les règles standard, mais sans utiliser le pouvoir de votre Leader.



RÈGLES OPTIONNELLES

VARIANTE - CHRONOLOGIE ALTERNATIVE

Avec cette variante, les joueurs ajoutent un peu plus de stratégie lors de la phase Vortex.



Après avoir installé la Chronologie, retournez chaque tuile sur sa face alternative (couleur cramoisie). Certaines cases Vortex de cette face ont des bonus ou pénalités associés.

Lorsqu'ils jouent avec la Chronologie Alternative, les joueurs doivent suivre l'ordre classique (sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur) lorsqu'ils révèlent et placent leurs tuiles Vortex. Lorsque c'est au tour d'un joueur de révéler et placer ses tuiles Vortex, il doit les placer sur les premières cases disponibles en suivant les flèches. S'il a choisi de placer deux tuiles, il peut choisir dans quel ordre il les place. Si une tuile Vortex est placée sur une case présentant un bonus ou une pénalité, le joueur reçoit immédiatement ce bonus ou cette pénalité.

Les tuiles Chronologie Alternative peuvent comporter les bonus suivants :



Message Inspirant : Gagnez 1 Moral



Futur Glorieux : Gagnez 1 Point de Victoire



Chronologie Parallèle : Recevez un Bien de plus, correspondant à celui de la tuile Vortex placée ici



Faille Temporelle Stable : Retirez 1 Paradoxe

Les tuiles Chronologie Alternative peuvent comporter les pénalités suivantes :



Message Sinistre : Perdez 1 Moral



Faille Temporelle Détruite : Recevez 1 Paradoxe

NOTE : Lorsqu'il retire une tuile Vortex via le Voyage Temporel, le joueur ne doit payer qu'une seule fois le bien demandé, même s'il en a reçu deux en plaçant la tuile Vortex.

VARIANTE - TIRAGE DES RESSOURCES DE DÉPART

En utilisant cette variante, les joueurs vont ajouter plus de variété à chaque partie en modifiant les ressources de départ de leur Voie.

Pendant la mise en place, au lieu de donner à chaque joueur les Ressources de départ inscrites sur leur Plateau Voie, donnez-leur chacun :

- 2 Scientifiques (Actifs)
- 1 Ingénieur (Actif)
- 2 Noyaux d'Énergie
- 2 Eaux



Puis donnez-leur chacun un nombre de cartes Ressources de Départ égal à :

- 8 à 2 joueurs
- 5 à 3 joueurs
- 4 à 4 joueurs



Après cela, chaque joueur choisit une carte de sa main et la place face cachée devant lui. Il passe ensuite les cartes restantes à son voisin de droite. Répétez cette opération jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi quatre cartes. Reposez les cartes en trop dans la boîte (8 à 2 joueurs et 3 à 3 joueurs). Chaque joueur reçoit les ressources indiquées sur leurs quatre cartes.

Enfin, chaque joueur additionne les valeurs inscrites au bas de ses cartes. Celui qui a le plus petit total devient le premier joueur pour la première Époque. En cas d'égalité, c'est celui qui a la carte avec la plus petite valeur qui commence.

VARIANTE - TIRAGE DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Avec cette variante, les joueurs ont plus de contrôle sur ce qui leur rapportera le plus de points à la fin de la partie.

Au lieu de choisir cinq cartes Condition de Fin de Partie au hasard :

- Distribuez-en 4 chacun à 2 joueurs, puis chaque joueur en choisit 2 sur les 4. Ils les révèlent simultanément.
- Distribuez-en 2 chacun à 3 et 4 joueurs, puis chaque joueur en choisit 1 sur les 2. Ils les révèlent simultanément.

Enfin, choisissez au hasard une des cartes non retenue (deux à 3 joueurs) et ajoutez-la à celles choisies. Les joueurs ont maintenant les 5 cartes Condition de Fin de Partie.

ANNEXE

EXPLICATION DES BÂTIMENTS

À la fin de la partie, chaque Bâtiment vaut un nombre de Points de Victoire indiqué dans le coin inférieur gauche de la tuile.

Abréviations :

E - Eau

U - Uranium

O - Or

T - Titanium

N - Neutronium

PV - Point de Victoire

x - N'importe quel montant



Centrales Énergétiques :

101 : N'importe quel Ouvrier : Placez la Cible sur la tuile Chronologie précédente.

102-103 : N'importe quel Ouvrier : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 2 Époques avant l'Époque en cours.

104 : Scientifique : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 2 Époques avant l'Époque en cours.

105-106 : N'importe quel Ouvrier : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 Époques avant l'Époque en cours.

107 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 U : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 Époques avant l'Époque en cours. Recevez 1 PV.

108 : Scientifique (reste Motivé) : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 2 Époques avant l'Époque en cours.

109 : Scientifique, dépensez 1 N : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 Époques avant l'Époque en cours. Recevez 2 PV.

110 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 E : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 4 Époques avant l'Époque en cours.

111 : N'importe quel Ouvrier : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 Époques avant l'Époque en cours. Lorsque vous construisez ce Bâtiment, vous pouvez immédiatement récupérer un de vos jetons Vortex depuis la Chronologie vers votre réserve (sans en marquer les PV).

112 : N'importe quel Ouvrier, dépensez x E : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à x Époques avant l'Époque en cours. Recevez 1 PV.

113 : N'importe quel Ouvrier, dépensez x U/T/O : Placez

votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à x Époques avant l'Époque en cours. Recevez x PV.

114 : Scientifique, dépensez 1 E : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 Époques avant l'Époque en cours, puis répétez l'opération.

115 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 O : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 Époques avant l'Époque en cours. Recevez 1 PV.



Usines :

201 : N'importe quel Ouvrier (reste Motivé) : Recevez 2 T.

202 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 E : Recevez 3 T.

203 : N'importe quel Ouvrier (reste Motivé), dépensez 1 E : Recevez 1 U/T/O.

204 : N'importe quel Ouvrier (reste Motivé) : Recevez 1 O.

205 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 E : Recevez 2 O.

206 : N'importe quel Ouvrier (reste Motivé) : Recevez 1 U.

207 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 E : Recevez 2 U.

208 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 O + 1 E : Recevez 1 N + 1 PV.

209 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 U + 1 E : Recevez 1 N + 1 PV.

210 : Ingénieur, dépensez 3 E : Recevez 3 T/U/O ou 1 N.

211 : Ingénieur (reste motivé), dépensez 1 T : Recevez 1 Noyau d'Énergie.

212 : Ingénieur : Recevez 1 Noyau d'Énergie.

213 : Ingénieur, dépensez 2 T/U/O : Recevez 2 Noyaux d'Énergie.

214 : Ingénieur, dépensez 3 E : Recevez 2 Noyaux d'Énergie.

215 : Action gratuite : Échangez 1 E pour 1 T/U/O.



Habitations :

301-302 : Action gratuite : Recevez 1 E. Lorsque vous construisez ce Bâtiment, recevez immédiatement 3 E.

303-304 : Action gratuite : Recevez 2 E.

305-306 : N'importe quel Ouvrier (reste Motivé) : Recevez 3 E.

307-308 : Administrateur : Recevez 5 E.

309 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 N : Recevez 8 E.

310 : N'importe quel Ouvrier (meurt quand récupéré) : Recevez 7 E.

311-312 : Passif : Le coût en E de l'Action Alimenter est réduit de moitié, arrondi au supérieur.

313 : N'importe quel Ouvrier (reste Motivé), dépensez 1 U : Recevez 6 E + 1 PV.

314 : N'importe quel Ouvrier (reste Motivé), dépensez 1 O : Recevez 6 E + 1 PV.

315 : Lorsque vous construisez ce Bâtiment, recevez immédiatement 8 E.



Laboratoires :

401 : Passif : Augmentez la Portée de vos Centrales Énergétiques de 1.

402 : Passif : Augmentez la Portée de vos Centrales Énergétiques de 2.

403 : N'importe quel Ouvrier (reste Motivé), dépensez 1 Noyau d'Énergie : Recevez 1 Exosquelette activé.

404 : Scientifique : Retirez 1 Paradoxe de votre plateau joueur.

405 : Passif : Vous avez besoin d'un Paradoxe supplémentaire pour obtenir une Anomalie.

406 : Passif : Vos Anomalies valent chacune 2 PV supplémentaires (réduisant le total de PV de pénalité).

407 : Scientifique : Retirez l'un de vos jetons Vortex d'une tuile Chronologie vers votre réserve (sans marquer de PV).

408 : N'importe quel Ouvrier (un Administrateur reste Motivé) : Déplacez tous vos Ouvriers de votre colonne Fatigué à celle Actif.

409 : Administrateur (reste Motivé), dépensez 2 E : Recevez un Scientifique ou un Ingénieur (Actif).

410 : Administrateur (reste Motivé), dépensez 2 E : Recevez un Génie (Actif).

411 : Passif : Lorsque vous effectuez l'Action Rechercher, vous pouvez payer 1 E pour positionner 1 dé de plus sur la face que vous souhaitez au lieu de le lancer.

412 : N'importe quel Ouvrier, dépensez 1 T/U/O : Recevez 2 PV.

413 : N'importe quel Ouvrier : Recevez 1 E et 1 PV.

414 : Action gratuite : Recevez 2 PV et 1 Paradoxe.

415 : Scientifique (meurt quand récupéré) : Recevez 2 E et 2 PV.

EXPLICATION DES SUPERPROJETS



Chaque Superprojet a un coût en **Ressource et en Découverte**, indiqué sur le côté droit de la tuile. Le coût en Ouvrier peut être payé avec des Ouvriers Actifs ou Fatigués.

À la fin de la partie, chaque Superprojet rapporte un nombre de Points de Victoire indiqué dans le coin en haut à gauche de la tuile.

Anti-Gravity Field : Passif : Réduit le coût de chaque Action Construire d'un T, U ou O (au choix).

Archive of the Eras : Passif : Chaque étape sur la piste Voyage Temporel vaut +1 PV à la fin de la partie.

Cloning Vat : N'importe quel Ouvrier : Recevez un Ouvrier du même type dans la colonne Fatigué.

Continuum Stabilizer : Dès que construit : Retirez jusqu'à 3 jetons Vortex de jusqu'à 3 tuiles Chronologie. N'avancez pas sur la piste Voyage Temporel.

Dark Matter Converter : Action gratuite, perdez 1 Ouvrier : Gagnez 1 Génie, 1 N ou 1 Noyau d'Énergie.

Exocrawler : Action gratuite : Vous pouvez placer un de vos Ouvriers dans un Exosquelette activé sur un emplacement du plateau principal et faire l'Action associée.

NOTE : Avec l'Exocrawler, vous pouvez faire 2 Actions dans le même tour, avec l'une d'elles sur le plateau principal.

Grand Reservoir : Passif : Le coût en Eau de vos Actions de la phase Action est réduit de 1.

Neutronium Research Center : Dès que construit : Vous pouvez faire deux Actions standards de Recherche.

Outback Conditioner : N'importe quel Ouvrier, dépensez 2 E : Vous pouvez faire l'Action standard Recruter, Rechercher ou Construire.

NOTE : Les restrictions d'Ouvrier et les bonus respectifs de l'Action s'appliquent. Par exemple, si vous choisissez de Construire avec un Ingénieur, vous payez 1 T de moins, si vous choisissez de Rechercher, vous ne pouvez pas utiliser d'Administrateur.

Particle Collider : Action gratuite : Échangez 2 T/U/O (n'importe quelle combinaison) contre 1 N ou vice versa.

Quantum Chameleon : Génie : Choisissez et effectuez l'Action d'un Bâtiment ou d'un Superprojet de n'importe quel joueur. Le coût et les règles de récupération de l'Action choisie s'appliquent à votre Ouvrier.

Rescue Pods : Passif : Vos conditions d'Évacuation sont considérées remplies où qu'elles en soient.

NOTE : Après avoir construit les Rescue Pods, vous pouvez effectuer l'Action Évacuer. Quand vous le faites, vous marquez les points de votre Condition d'Évacuation comme si vous l'aviez remplie.

Synthetic Endorphins : Passif : Vous ne marquez pas de PV négatif à la fin de la partie pour un Moral en berne. Vous ne perdez pas d'Ouvrier avec l'Action Contraindre les Ouvriers lorsque vous êtes sur la case minimum de la piste Moral.

Tectonic Drill : Passif : Lorsque vous Minez, prenez 1T, 1U ou 1O de plus dans la réserve générale.

Temporal Tourism : Action gratuite : Placez votre Cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 Époques avant l'Époque en cours.

The Ultimate Plan : Passif : Tous les Superprojets que vous construisez (The Ultimate Plan inclus) valent +3 PV

à la fin de la partie.

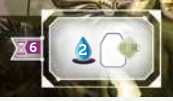
Uranium Cores : Action gratuite : Recevez un Exosquelette activé.

Welfare Society : Administrateur, dépensez 1 E : Montez d'une case sur la piste Moral.

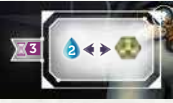
POUVOIRS DES LEADERS



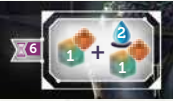
Patriarch Haulani : *Charisme Inspirant (Action gratuite)* : Il peut placer un de ses Ouvriers Actifs sur un emplacement d'Action de son plateau joueur et y effectuer l'Action.



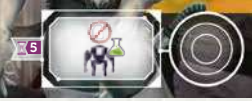
Matriarch Zaida : *Répit Salvateur* : Pendant la phase de récupération des Ouvriers, elle peut payer 2 Eaux pour Recruter un Ouvrier de son choix restant de l'Action Recruter. Elle ne reçoit pas le bonus de recrutement associé à cet Ouvrier.



Captain Wolfe : *Noyau Hydraulique* : Pendant la phase Mise sous Tension, il peut échanger 1 Noyau d'Énergie contre 2 Eaux ou vice versa, autant de fois qu'il veut.



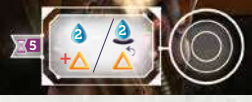
Treasure Hunter Samira : *Chasse au Trésor* : Pendant la phase Nettoyage, elle peut prendre 1 Ressource restante de la Mine, puis choisir de payer 2 Eaux pour en prendre une autre.



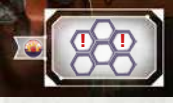
Patron Valerian : *IA d'Exosquelette (Action gratuite)* : Lorsqu'il place un Exosquelette activé pendant son tour d'Action, il peut le faire sans y placer d'Ouvrier. Quand il effectue l'Action, faites comme si un Scientifique se trouvait à l'intérieur.



Librarian Cornella : *Recherche Ciblée* : Lors de l'Action Rechercher, elle peut payer 1 Eau pour positionner un dé supplémentaire sur la face de son choix au lieu de le lancer.

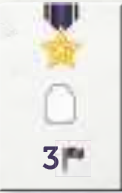


Shepherd Caratacus : *Interaction avec le Temps (Action gratuite)* : Choisissez : recevez 2 Eaux et 1 Paradoxe OU payez 2 Eaux et retirez 1 Paradoxe de votre plateau joueur.

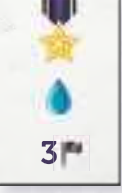


High Sunwalker Amena : *Exosquelette Endurci* : Lors de la résolution de l'Impact, ne couvrez pas vos emplacements d'Exosquelette avec des tuiles Indisponible.

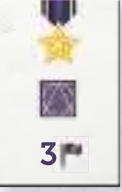
CARTES CONDITION DE FIN DE PARTIE



Le(s) joueur(s) avec **le plus d'Ouvriers** en fin de partie marque(nt) 3 PV.



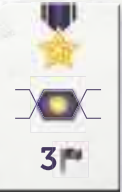
Le(s) joueur(s) avec **le plus d'Eau** en fin de partie marque(nt) 3 PV.



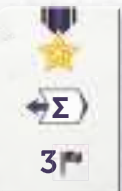
Le(s) joueur(s) avec **le plus de Découvertes** en fin de partie marque(nt) 3 PV.



Le(s) joueur(s) avec **le plus d'emplacements de Bâtiment occupés** en fin de partie marque(nt) 3 PV.

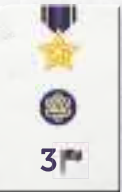


Le(s) joueur(s) avec **le plus haut Moral (le plus à droite possible)** en fin de partie marque(nt) 3 PV.

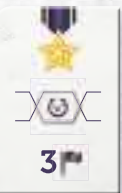


Le(s) joueur(s) dont **la somme des Portées est la plus grande** en fin de partie marque(nt) 3 PV.

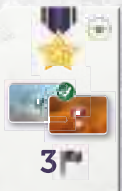
NOTE : Les Laboratoires 401 et 402, et le Superprojet "Temporal Tourism" comptent aussi dans cette somme. Les Centrales Énergétiques avec une Portée de x comptent pour une Portée de 1.



Le(s) joueur(s) avec **le plus de Superprojets** en fin de partie marque(nt) 3 PV.



Le(s) joueur(s) avec **le plus de Voyages Temporels réussis** en fin de partie marque(nt) 3 PV.



Le(s) joueur(s) avec **le plus d'Expériences réussies** en fin de partie marque(nt) 3 PV. Cette carte n'est utilisée qu'avec l'extension "Jour du Jugement Dernier".

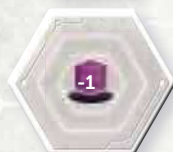
TUILES CAPITALE DÉTRUITE

Les bonus des tuiles Capitale Détruite **s'ajoutent** toujours à ceux de l'Action standard.

Construire



Réduit le coût total de cette Action Construire d'1T, 1U ou 1O (au choix).



Réduit le coût total de cette Action Construire d'1N.



Gagnez respectivement 1, 2 ou 3 PV si vous construisez avec cette Action un Bâtiment (pas un Superprojet) sur le premier, deuxième ou troisième emplacement de la ligne correspondante.



Si vous Construisez un Superprojet (pas un Bâtiment) avec cette Action, vous recevez 2 PV de plus.



Vous pouvez effectuer une deuxième Action Construire.

Recruter



Vous recevez une deuxième fois le bonus associé au recrutement de l'Ouvrier. Si vous Recrutez un Génie, vous pouvez choisir un bonus différent du premier.



Vous recevez un Exosquelette activé en plus de l'Ouvrier Recruté.



Gagnez 1 Moral en plus de l'Ouvrier Recruté.



Après avoir Recruté un Ouvrier, déplacez tous vos Ouvriers de la colonne Fatigué vers la colonne Actif.



Vous pouvez effectuer une deuxième Action Recruter.

Rechercher



Vous pouvez placer un deuxième dé sur la face de votre choix quand vous effectuez l'Action Rechercher.



Vous recevez 2 PV en plus de cette Action Rechercher.



Après avoir effectué cette Action Rechercher, vous pouvez effectuer une Action Construire. Vous ne pouvez Construire qu'un Superprojet avec cette Action. Si vous utilisez un Génie, vous pouvez le considérer comme un Ingénieur pour cette Action Construire.



Vous pouvez retirer jusqu'à 2 Paradoxes de votre plateau joueur en plus de cette Action Rechercher.



Vous pouvez effectuer une deuxième Action Rechercher.

CONDITIONS D'ÉVACUATION

Chaque Voie possède deux Conditions d'Évacuation différentes et chaque condition a deux parties :

- La **condition de base** qui décrit quels biens le joueur doit avoir pour effectuer l'Action Évacuer et combien elle rapporte de PV (par rapport à la récompense supplémentaire).
- La **récompense supplémentaire** indique des Biens spécifiques et un ratio de Points de Victoire. Le joueur gagne des PV supplémentaires suivant le nombre de Biens accumulés au moment où il effectue l'Action Évacuation en plus des PV de la condition de base.



VOIE DE L'HARMONIE

Bien-être et Prospérité



Condition de base : Avoir 3 Habitations pour pouvoir Évacuer (2 PV).

Récompense supplémentaire : Votre Action Évacuer vaut 3 PV supplémentaires pour chaque paire Génie / Or que vous possédez quand vous Évacuez. Les Génies Fatigués ou occupés comptent.

Résurgence de la Nature



Condition de base : Avoir au moins 6 emplacements de Bâtiment occupés pour pouvoir Évacuer (2 PV).

Récompense supplémentaire : Votre Action Évacuer vaut 3 PV supplémentaires pour chaque paire Bâtiment / Administrateur que vous possédez quand vous Évacuez. Les Administrateurs Fatigués ou occupés comptent.



VOIE DE LA DOMINATION

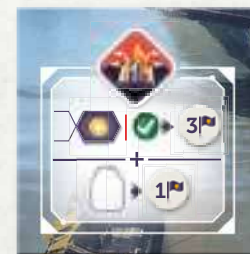
Révolution Industrielle



Condition de base : Avoir 3 Usines pour pouvoir Évacuer (5 PV).

Récompense supplémentaire : Votre Action Évacuer vaut 2 PV supplémentaires pour chaque paire Ingénieur / Titanium que vous possédez quand vous Évacuez. Les Ingénieurs Fatigués ou occupés comptent.

Le Pouvoir de l'Unité



Condition de base : Avoir le Moral maximum pour pouvoir Évacuer (3 PV).

Récompense supplémentaire : Votre Action Évacuer vaut 1 PV supplémentaire pour chaque Ouvrier que vous possédez quand vous Évacuez. Les Ouvriers Fatigués ou occupés comptent.



VOIE DU PROGRÈS

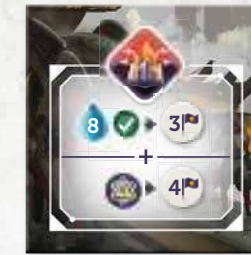
Supériorité Technologique



Condition de base : Avoir 3 Laboratoires pour pouvoir Évacuer (5 PV).

Récompense supplémentaire : Votre Action Évacuer vaut 2 PV supplémentaires pour chaque paire Scientifique / Découverte que vous possédez quand vous Évacuez. Les Scientifiques Fatigués ou occupés comptent.

L'apogée de l'Humanité



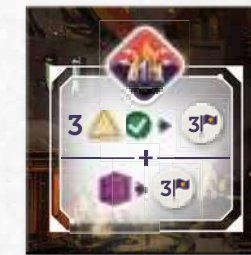
Condition de base : Avoir 8 Eaux pour pouvoir Évacuer (3 PV).

Récompense supplémentaire : Votre Action Évacuer vaut 4 PV supplémentaires pour chaque Superprojet que vous possédez quand vous Évacuez.



VOIE DU SALUT

Puissance Irrésistible



Condition de base : Avoir 3 Centrales Énergétiques pour pouvoir Évacuer (3 PV).

Récompense supplémentaire : Votre Action Évacuer vaut 3 PV supplémentaires pour chaque Neutronium que vous possédez quand vous Évacuez.

Maître du Temps



Condition de base : Avoir 2 Anomalies pour pouvoir Évacuer (6 PV).

Récompense supplémentaire : Votre Action Évacuer vaut 2 PV supplémentaires pour chaque paire tuile Vortex inutilisée / Uranium que vous possédez quand vous Évacuez (les tuiles Vortex inutilisées sont celles qui ne sont pas sur la Chronologie).

CARTES EXPÉRIENCE

Les cartes Expérience sont utilisées seulement avec l'extension "Jour du Jugement Dernier". Elles peuvent être récupérées pour marquer des PV avec l'Action Expérimenter lorsqu'elles sont Ciblées. Chaque Expérience a une condition qui doit être remplie et un coût qui doit être payé pour la récupérer.



EXPÉRIENCES NIVEAU 1 (valent 2 PV chacune) :

AI Research

Condition : Avoir une Découverte avec l'icône Technologie.
Coût : Dépensez 1 T/U/O.

Examine Temporal Distortion

Condition : Avoir une Découverte avec l'icône Voyage Temporel.
Coût : Dépensez 1 T/U/O.

Hydro Plant Upgrades

Condition : Avoir une Centrale Énergétique et une Habitation.

Coût : Dépensez 2 E.

Interstellar Missile System

Condition : Avoir une Découverte avec l'icône Guerre.

Coût: Dépensez 1 T/U/O.

Life Support Improvements

Condition : Avoir une Découverte avec l'icône Société.

Coût: Dépensez 1 T/U/O.

Quantum Mechanics

Condition : Avoir un Laboratoire et une Usine.

Coût : Dépensez 2 E.

Resistant Genotype

Condition : Avoir une Découverte avec l'icône Génétique.

Coût: Dépensez 1 T/U/O.

Reverse Water-Gas Shift

Condition : Avoir un Laboratoire et une Habitation.

Coût : Dépensez 2 E.

Technological Singularity

Condition : Avoir une Centrale Énergétique et une Usine.

Coût : Dépensez 2 E.

Timeline Protection Doctrine

Condition : Avoir 6 tuiles Vortex inutilisées.

Coût : Gagnez un Paradoxe.



EXPÉRIENCES NIVEAU 2
(valent 3 PV chacune) :

Alien Studies

Condition : Avoir au moins 3 Découvertes (n'importe lesquelles).

Coût : Dépensez 1 Découverte (n'importe laquelle).

Augmented Time Rifts

Condition : Avoir au moins 8 PV de la piste Voyage Temporel (ex : au moins 4 Voyages Temporels réussis).

Coût : Dépensez 1 U et 2 E.

Austerity Measures

Condition : Avoir un Moral positif.

Coût : Perdez 1 Moral.

Caste System

Condition : Avoir au moins 1 Scientifique, 1 Ingénieur, 1 Administrateur et 1 Génie. Les Génies ne comptent pas comme étant un autre type d'Ouvrier.

Coût : Perdez 1 Ouvrier (n'importe lequel), dépensez 2 E.

Colony Coordination Protocol

Condition : Avoir au moins 5 Bâtiments.

Coût : Perdez un Administrateur (peut être Fatigué).

Fortunate Accident

Condition : Avoir un Superprojet.

Coût : Perdez 1 Génie (peut être Fatigué).

Hive Mind

Condition : Avoir au moins 8 Ouvriers.

Coût : Dépensez 1 O et 2 E.

Irrigation Systems

Condition : Avoir au moins 10 E.

Coût : Dépensez 4 E.

Outback Mapping

Condition : Avoir au moins 3 Exosquelettes actifs (sur votre plateau joueur).

Coût : Dépensez 1 Noyau d'Énergie.

Pocket Universe

Condition : Avoir une Anomalie.

Coût : Gagnez 2 Paradoxes.

PLATEAU JOUEUR ASYMÉTRIQUE - FACE "B"

Alors que la face "A" de chaque plateau joueur est identique, la face "B" est légèrement différente pour mieux refléter les forces et les faiblesses de chaque Voie. Avant la mise en place des joueurs, mettez-vous d'accord pour tous utiliser la face "A" ou la face "B" du plateau joueur.

Voici une liste des différences entre la face "B" de chaque plateau par rapport à la face "A".



VOIE DE L'HARMONIE

Emplacements d'Exosquelette : Sur deux des trois emplacements du bas, vous pouvez payer 3 E à la place d'un Noyau d'Énergie pour activer un Exosquelette. À la fin de la phase Mise sous Tension, vous recevez 2 E pour chaque emplacement restant vide. Après l'Impact, l'emplacement central du bas est aussi détruit.

Moral et Alimenter : Vous commencez 1 case plus bas sur la piste Moral. Votre piste Moral va de -4 PV à +8 PV. Quand vous effectuez l'Action Alimenter et que vous êtes au Moral maximum, vous recevez 3 PV au lieu de 2.

Coût des Bâtiments : Le premier emplacement d'Usine et d'Habitation coûtent 1 E de plus chacun.

Autre : À chaque fois que vous gagnez une Anomalie, vous pouvez choisir de perdre un de vos Bâtiments à la place. Remplacez-le au bas de la première pile Bâtiment correspondante.



VOIE DE LA DOMINATION

Emplacements d'Exosquelette : À la fin de la phase Mise sous Tension, vous ne recevez pas d'Eau pour vos emplacements restés vides.

Moral et Alimenter : Alimenter est une Action gratuite et coûte respectivement 4/4/4/4/5/5/5 E. Les trois premières cases de la piste Moral valent chacune -3/-2/-1 PV.

Coût des Bâtiments : Le deuxième emplacement de Centrale Énergétique et le troisième emplacement d'Usine coûtent chacun 1 O de moins. Le deuxième emplacement d'Habitation coûte 1 U de moins.

Autre : Les trois dernières cases de la piste Voyage Temporel valent chacune 12 PV. Vous pouvez construire des Superprojets sur n'importe quel double emplacement adjacent vide de Bâtiment de votre plateau joueur.



VOIE DU PROGRÈS

Emplacements d'Exosquelette : Sur les trois emplacements du bas, vous pouvez payer 1 T/U/O au lieu d'un Noyau d'Énergie pour activer un Exosquelette.

Moral et Alimenter : Les trois dernières cases de la piste Moral valent 3/5/7 PV chacune, mais l'Action Alimenter de ces trois cases coûte respectivement 7/8/8 E. Un Administrateur qui effectue l'Action Alimenter ne reste pas Motivé.

Coût des Bâtiments : Le premier emplacement de Centrale Énergétique coûte 1 O de plus. Le premier emplacement d'Habitation coûte 1 U de plus.

Autre : Quand vous utilisez un Scientifique pour faire l'Action d'une Centrale Énergétique, d'une Usine ou d'un Laboratoire, il reste Motivé. Vous avez besoin d'un Paradoxe de plus pour récupérer une Anomalie. Les trois premières cases de la piste Voyage Temporel valent chacune respectivement 1/2/4 PV.



VOIE DU SALUT

Emplacements d'Exosquelette : Vous devez payer 1 T/U/O pour activer un Exosquelette sur les deux emplacements de gauche. Vous devez payer 1 Noyau d'Énergie pour activer un Exosquelette sur les deux emplacements de droite. Activer des Exosquelettes sur les deux emplacements du centre est gratuit.

Moral et Alimenter : Vous commencez 1 case plus haut sur la piste Moral. Votre piste Moral va de -8 PV à +4 PV.

Coût des Bâtiments : Le deuxième emplacement de Centrale Énergétique coûte 1 O de moins. Le troisième emplacement de Laboratoire coûte 1 N, 2 T et 2 E.

Autre : Les quatre dernières cases de la piste Voyage Temporel valent chacune respectivement 12/14/16/20 PV. Vous pouvez placer les Anomalies sur n'importe quel emplacement de Bâtiment libre de votre plateau joueur.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU

David Turczi

avec

Viktor Peter (Conception & Développement)

et

Richard Amann (Développement & Création)

ILLUSTRATIONS

Villő Farkas (Direction Artistique, Graphisme)

Lacza Fejes (Illustrations plateaux et cartes, Exosquelettes)

János Kiss (Illustrations cartes)

Márton Gyula Kiss (Illustrations cartes)

László Szabados (Illustrations cartes)

Péter Meszlényi (Leaders)

Laslo Forgach (3D)

Inngraphic (Voies)

LIVRET DE RÈGLES

Écrit par

Viktor Péter

Dávid Turczi

Édité par

Villő Farkas

Juci Szakacs

Version Française

Fabien Allois

Franck Cini

Brian Delencre

Christophe Fergeau

Jean-Frédéric Maille

TESTEURS

Róbert Ámann, Anton Bendarjevskiy, Jesus Bracamonte, Péter Csaba, Péter Csuka, Benedek Farkas, Róbert Fazakas, Tom Francis, Géza Gálos, András Gyürefi, Balázs Hátori, Mark Harris, Csaba Hegedűs, Ádám Jóna, Gábor Zoltán Kiss, Anna Kokavec, Balázs Lenhardt, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Frigyes Schöberl, 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

...et plus encore au Royaume-Uni et en Hongrie.

Une **centaine de membres de notre groupe de Beta Test** sur Slack, avec des remerciements spéciaux à Alex Kazix, Santi Jorde Martin, Chad McCallum et Steven Scothern.

Tous ceux du **Board Game Café** et de l'**Anduril's Flame Club**, et les pionniers qui ont joué sur Tabletopia et nous ont donné un excellent retour.

REMERCIEMENTS DU CONCEPTEUR

David souhaite dédier ce jeu à **Wai-ye**, qui lui a montré la Voie de l'Harmonie.

Remerciement spécial à **Katy et James Faulkner**, qui ont joué à ce jeu sur des versions de plus en plus abouties depuis maintenant trois ans - quand ils ont commencé, c'était pratiquement injouable, mais ils ont persisté.

Merci à **Mihály Vincze** pour avoir donné l'inspiration d'être concepteur de jeu de société, et les brainstorming sur un potentiel jeu sur le voyage dans le temps; et merci à **Kate Nimmerfroh** pour son aide.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Aux 4469 soutiens sur Kickstarter pour assurer l'avenir d'Anachrony,

Richard Ham de Rahdo Runs Through, **Ryan LaFlamme** de the Cardboard Republic et **Tony Mastrangeli** de Board Game Quest **pour leurs bonnes critiques**,

Benoît Guillet pour avoir rassemblé plus de 100 soutiens Français,

Rebecca et Sven Stratmann pour avoir rassemblé plus de 100 soutiens Allemands,

Herbert Szekely pour être notre ambassadeur aux US,

Péter Csaba de Dropby Digital pour créer le monde numérique d'Anachrony,

Viktor Csete pour les prototypes haute qualité et la conception des punchboards,

Scott Dillon pour la création de la carte The Time Maker Adventure,

Alex Li pour la création du Superprojet the Ultimate Plan.

Scott Dillon pour la création de la carte Aventure "The Time Maker" (contenue dans le pack "Exosuit Commander").

MERCI !

ENCORE PLUS D'ANACHRONY !

Visitez mindclashgames.com et améliorez votre jeu avec le pack "Exosuit Commander". Cette extension contient 30 figurines d'Exosquelette très détaillées et deux nouveaux systèmes de jeu pour Anachrony.



Copyright, 2017, Mindclash Games et ses sociétés affiliées. Anachrony, le logo d'Anachrony, Mindclash Games, le logo de Mindclash Games sont des marques déposées de GMH Games. 2017. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois en raison de petites pièces. Les composants peuvent être différents de ceux indiqués.











Ce produit n'est pas un jouet. Non destiné à être utilisé par des enfants de 15 ans ou moins.

Mindclash Games est situé au 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA, 92620 et peut être contacté à info@mindclashgames.com.










EXPLICATION DES ICÔNES

Ouvriers

-  Scientifique
-  Administrateur
-  Ingénieur
-  Génie
-  Ouvrier (n'importe lequel)
-  Ouvrier Actif
-  Ouvrier Fatigué
-  Perdre un Ouvrier
-  L'Ouvrier reste Motivé quand récupéré
-  L'Ouvrier meurt quand récupéré

Ressources




-  Titanium
-  Or
-  Uranium
-  Neutronium
-  Titanium, Or ou Uranium
-  Eau
-  Noyau d'Énergie



















Bâtiments

-  Centrale Énergétique
-  Usine
-  Habitation
-  Laboratoire
-  N'importe quel Bâtiment
-  Superprojet

Actions

-  Miner
-  Construire
-  Recruter
-  Rechercher
-  Purifier l'Eau
-  Troquer avec les Nomades
-  Expérimenter
-  Conseil Mondial
-  Alimenter/Contraindre les Ouvriers
-  Évacuation

-  Paradoxe
-  Anomalie
-  Découverte
-  Point de Victoire
-  Positionner le dé
-  Lancer le dé
-  Impact (indique les effets après l'Impact)
-  Avancer le marqueur Voyage Temporel
-  Gagner du Moral
-  Perdre du Moral
-  1× Effet unique
-  Premier joueur
-  ! Si correspond
-  ? N'importe quel

-  Dépensé / Perdu
-  Exosquelette
-  Récupérer une tuile Vortex (en plaçant la Cible)
-  Récupérer une tuile Vortex (sans placer la Cible)
-  Placer la Cible
-  Numéro de phase de jeu
-  Condition de Fin de Partie
-  Chronobot
-  Extension Jour du Jugement Dernier
-  Bonus de Recrutement
-  Emplacement indisponible
-  Emplacement de Bâtiment
-  Joueur (de quatre couleurs)
-  Tous les joueurs
-  Condition
-  Non disponible
-  Échanger
-  Exosquelette uniquement



MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com