



ДАВИД ТУРЦИ
А ТАКЖЕ
ВИКТОР ПЕТЕР и РИЧАРД АМАНН

РАЗРЫВЫ ВРЕМЕНИ

КНИГА ПРАВИЛ



После того, как разрывы времени Путей впервые появились в День Воспоминаний, масса людей по всей Новой Земле начала видеть сны о шестом разрыве времени, ожидающего своего открытия. Эти видения также создали необъяснимую связь между ними, гораздо более сильную, чем их принадлежность к Пути... Не в силах сопротивляться зову этой невидимой силы, в конце концов, массы людей решили повернуться спиной к своим Путям и отправиться на поиски Временного Разлома в своих видениях. Однако то, что обнаружили первопроходцы, было гораздо больше, того, о чем они когда-либо мечтали; шестой разрыв не только существовал, но и обещал новую цивилизацию, которая в конечном итоге может направить всех людей Новой Земли по новому пути: пути Единства.

Исследователи пути Единства вскоре обнаружили уединенную горную долину, где местная флора не только пережила удар, но и мутировала и эволюционировала из-за токсичной нейтрониевой пыли астероида. Образовавшиеся в результате кристаллы, похожие на цветы, синтезируют вещество под названием "флюкс", которое собирают и изучают таинственные жители долины Амения, известные как Операторы. Операторы готовы поделиться секретами своей технологии разрывов с людьми пути, но хранят молчание о ее побочных эффектах, к которым только они невосприимчивы ...

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ПРИМЕЧАНИЕ: Большинство компонентов этого расширения используются для основного модуля "Разрывы времени". Описание модуля переменных аномалий см. на стр. 13. Кроме того, список компонентов, необходимых для соло-игры, см. в отдельном своде правил.



52x
жетона
флюксоидра



4x Новых жетона разрыва для
базовых путей (по 1 на путь)



20x
Операторов



18x Карт технологий



40x Маркеров
сбоя, (8 на путь)



1x Кубик
флюкса



1x Кубик сбоя



1x Поле долины



5x Планшетов устройства
разрыва (по 1 на каждый путь)

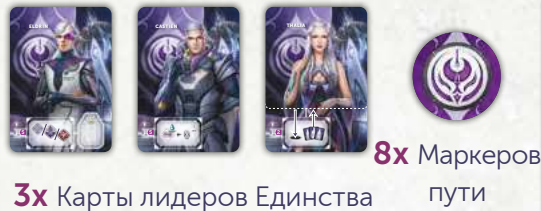


5x Планшетов улучшения
устройства разрыва (по 1 на путь)

Новый Путь: Путь единства



1x Планшет пути



3x Карты лидеров Единства

8x Маркеров пути



6x Жетонов экзоскостюма



1x Планшет игрока



10x Жетонов разрыва



6x Миниатюр экзоскостюма Паладин



1x Герб игрока с пластиковой подставкой



1x Планшет усиления экзоскостюма Паладин (требуется модуль Первопроходцы Новой Земли)



8x Карточек замены построек: 215b, 301b, 302b, 303b, 304b, 313b, 314b, 403b



8x Новых построек (по 2 каждого типа) и 4x Взаимоисключающих построек (по 1 каждого типа) 116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418



4x Карты начального актива



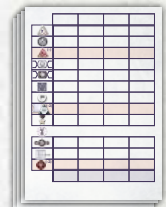
1x Фрагмент хронологии Нулевой эры



1x Жетон расширения ячейки зарядки экзоскостюма



4x Новые карты лидеров базовых путей



1x Блокнот для подсчёта ПО



5x Новых суперпроектов



2x Новых карт достижений

Модуль Переменные аномалии



16x Переменных аномалий



9x Новых жетонов разрушающейся столицы (по 3 на каждое действие столицы)

ПРИМЕЧАНИЕ: Как и в базовой игре, работники и ресурсы (включая флюксоиды) не ограничены. В маловероятном случае, если они закончатся, используйте любой доступный вариант.



1x Новая карта достижений



4x Карточки устранения аномалий (1 на игрока)

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА, ИЗМЕНЕНИЯ

ОСНОВНАЯ ПОДГОТОВКА ИГРЫ

- 1 Поместите поле долины рядом с основным игровым полем. Используйте сторону, соответствующую количеству игроков. (Закройте верхнее правое отмеченное место гекса, если играете вдвоём). Поместите оператора на каждый из слотов оператора на левой стороне доски.
- 2 Положите флюксоядра рядом с энергоядрами, а операторов рядом с остальными работниками.
- 3 Перед размещением стопок построек замените следующие постройки из базовой игры на постройки из расширения: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403. Кроме того, перетасуйте новые постройки: 116-118, 216-218, 316-318 и 416-418. Наконец, положите верхнюю карточку постройки лицевой стороной вверх рядом с первичной стопкой построек, начиная вторичную стопку.

ПРИМЕЧАНИЕ: Постройки, оканчивающиеся на 16 и 17, можно использовать только с расширением "Разрывы времени", но вы можете использовать другие новые постройки (оканчивающиеся на 18 и номерами 215В, 301-304В, 313В, 314В и 403В) без него.

- 4 Перемешайте карты технологий и положите их в колоду лицом вверх рядом с постройками. Это будет первичная колода для получения технологий из долины. Затем положите верхнюю карту лицом вверх рядом с основной колодой, чтобы начать вторичную колоду, как это было сделано с постройками.
- 5 Прежде чем выложить карты достижений, добавьте две новые карты. Для первой игры с расширением мы рекомендуем включить две новые карты в стартовую пятерку, а остальные три выбрать случайным образом.
- 6 Выберите шесть случайных суперпроектов, положив их лицевой стороной вниз: два из "Разрывов времени" и четыре из базовой игры. Перемешайте их вместе, не глядя на них.
- 7 Подготовьте ленту хронологии. Теперь есть только три эры до астероидного удара и две эры после, плюс нулевая эра (не включена в подсчет эры до удара, однако у нее есть фрагмент хронологии и соответствующий суперпроект). Положите по одному суперпроекту из шага 6 лицевой стороной вниз над каждым фрагментом хронологии. Переверните те из них, которые соответствуют эре 0 и эре 1 лицевой стороной вверх и поместите маркеры фокуса игроков под Эру 1.
- 8 Поместите 3 ПО на суперпроект последней эры. (Если игрок строит его, он получает эти 3 ПО).
- 9 Не размещайте ресурсы на отведённые для них квадратные ячейки справа (см. раздел Изменение действия ресурсов шахты на стр. 8).

ПРИМЕЧАНИЕ: Модуль "Переменные аномалии" не включен в эту начальную подготовку.

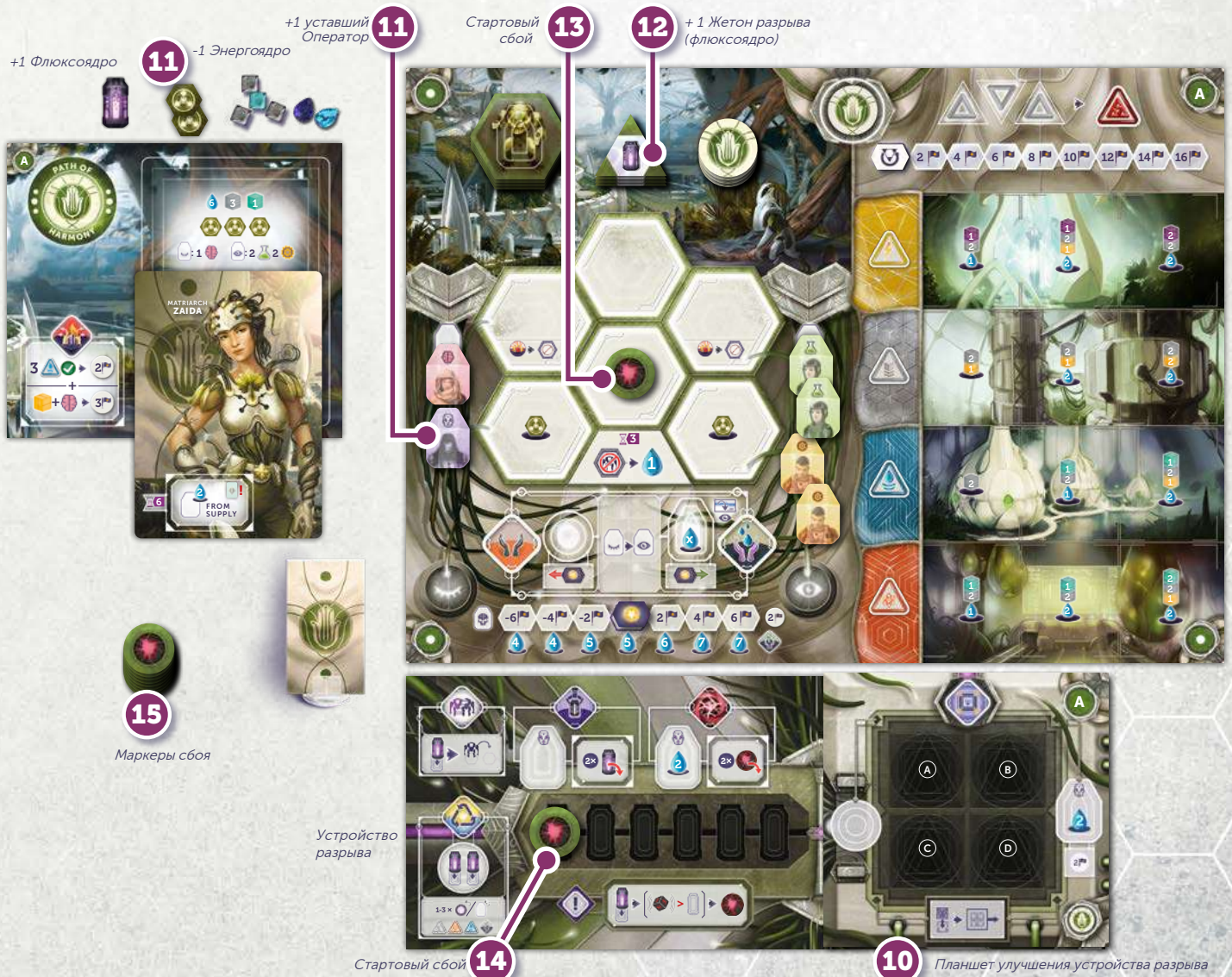


ПРИМЕЧАНИЕ: Путь Единства, новая фракция, пропагандирующая прагматизм и терпимость, может быть выбрана вместо любого из других путей. Все пути получили третьего лидера (см. подробности в Приложении), которого также можно выбрать по обычным правилам.

- 10 Каждый игрок берет планшет устройства разрыва своего пути и кладет его рядом со своим планшетом игрока. Накройте его 4 крайних правых поля планшетом улучшения устройства разрыва. Игроки могут выбирать, какую сторону они используют: сторону А или сторону В - все игроки должны использовать одну и ту же сторону. (Подробности об асимметричных сторонах В можно найти в Приложении). При игре на стороне В, на некоторых местах появляются вознаграждения в виде ресурсов/воды/рабочих/флюксоядер. Теперь каждый игрок должен поместить показанное вознаграждение на место для флюксоядра; оно будет собрано, когда ядро будет помещено туда в первый раз. (Если вознаграждение - это флюксоядро, поместите его боком).

ПРИМЕЧАНИЕ: Рекомендуем играть на стороне А, прежде чем знакомиться с асимметричными сторонами В.

- 11 **За исключением Единства**, каждый путь теряет 1 энергиядро, но приобретает 1 флюксоядро и 1 уставшего оператора. Путь Единства начинает с ресурсами, изображенными на его планшете пути.
- 12 Каждый игрок получает новый жетон разрыва (на котором изображено флюксоядро в свой запас жетонов разрыва).
- 13 Каждый игрок помещает 1 маркер сбоя на одну из ячеек подзарядки экзоскостюма своего планшета игрока (это место недоступно в начале игры - см. Сбой на стр. 11).
- 14 Каждый игрок помещает 1 маркер сбоя на первое место своего устройства разрыва.
- 15 Каждый игрок помещает оставшиеся 6 маркеров сбоя рядом со своим планшетом игрока.



ОБЗОР РАСШИРЕНИЯ

Исследование захватывающей дух Аметиниевой долины открыло перед путями мир новых возможностей. Отличительная черта долины, загадочная технология разрыва, позволяющая объекту находиться в двух местах одновременно - и если использовать ее на своих экзоскостюмах, пути могут удвоить свою эффективность. Процесс не совсем стабилен, но, к счастью, некоторые обитатели Долины готовы присоединиться к Пути в качестве операторов, смягчая опасность так называемого "мерцания". Поскольку эпоха массового исхода и формирование пути Единства замедлили подготовку к астероидному удару, дополнительная эффективность, полученная благодаря технологии Разрыва, нужна сейчас как никогда.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС, ИЗМЕНЕНИЯ

НУЛЕВАЯ ЭРА



Теперь существует эра до обычного начала игры ("Нулевая эра") с собственным фрагментом хронологии и соответствующим Суперпроектом.

В начале игры, до начала эры 1, выполните **этап искривления времени** (но не другие этапы), поместив жетон разрыва на фрагмент эры 0. Затем продолжайте эру 1 как обычно, включая выполнение этапа подготовки (таким образом обновляя стопки построек и колоду технологий и открывая следующий суперпроект) и этапа парадокса (который обычно пропускается в первой эре).

ВАЖНО: Вы не можете положить жетон разрыва с экзоскостюмом во время этапа искривления времени эры 0.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы все сделали правильно, то до того, как будет совершено первое действие, лицом вверх должны лежать три суперпроекта, по две постройки в каждой вторичной стопке и две технологии во вторичной колоде.

ПРИМЕЧАНИЕ: При игре с расширениями, пожалуйста, обратитесь к странице 15 для возможных изменений правил.

1 ЭТАП ПОДГОТОВКИ, ИЗМЕНЕНИЯ

- Когда выкладываете новых работников в Столице, также разместите оператора на каждом из свободных мест в Долине.



- Когда обновляете стопки построек, таким же образом обновите колоду технологий.
- Не помещайте ресурсы в правую часть шахты. (По-полняйте левую часть, как обычно).

ПУТЬ ЕДИНСТВА



Это расширение содержит пятый путь: Путь Единства. Все правила применяются к ним так же (за исключением, отмеченного в разделе "Подготовка пространства игрока", шаг 11), как и к любому другому пути. Обратите внимание, что наличие пятого пути не добавляет в игру поддержку пяти игроков. Объяснения лидеров пути Единства, условий их эвакуации и стороны В планшета игроков см. в Приложении.

ОПЕРАТОР



Оператор - это новый тип работника, который может быть размещен в любом месте (включая постройки и суперпроекты, предназначенные для работников, если только это не относится к гению), но не получает никаких преимуществ при размещении на планшете, ограниченных какими-либо конкретными типами работников:

- Оператор не получает скидку в 1 титан при строительстве.
- Оператор не может нанять гения.
- Оператор получает только 3 воды с помощью действия "Очистка воды".
- Оператор может быть размещен на такой постройке, как 407 (он игнорирует ограничения), но с 408 он не будет возвращен воодушевленным (поскольку он не получает бонусов).

ВАЖНО: Гений не может быть помещен на место, предназначенное только для оператора, а оператор не может быть помещен на место, предназначенное только для гения!

Оператор не доступен для найма в Столице; его можно нанять только в долине (см. на стр. 9).

МЕРЦАНИЕ



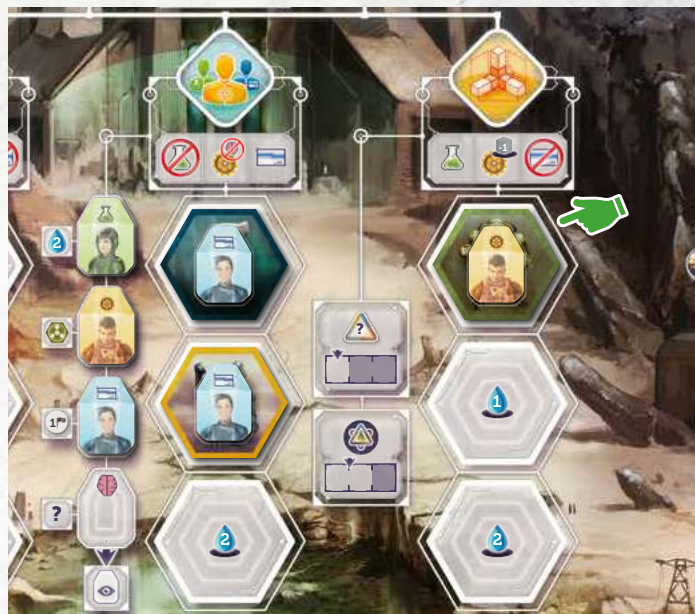
Флюксоядро - это новый ресурс, который можно использовать для "мерцания" (перемещения) уже размещенных экзоскостюмов в другие ячейки действия.

Мерцание осуществляется путем включения устройства разрыва.

В свой ход, в качестве действия (т. е. вместо размещения нового работника), вы можете переместить 1 флюксоядро из своего запаса в крайнее левое пустое место вашего устройства разрыва, чтобы совершить мерцание.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если на вашем устройстве разрыва нет пустых мест, вы не можете мерцать.

ВАЖНО: При игре на стороне В устройства разрыва, некоторые места будут требовать дополнительные затраты. Если у вас нет необходимых ресурсов, вы не можете мерцать. Если в месте, на которое было помещено флюксоядро, находился ресурс/вода/рабочий/флюксоядро (из-за одноразового эффекта), немедленно добавьте его в свой запас (или работника в колонку активности).



Если работник в экзоскостюме не является оператором, бросьте кубики флюкса и сбоя. Если число на кубике флюкса больше, чем число видимых пустых мест на вашем устройстве разрыва, поместите 1 маркер сбоя на место, указанное на кубике сбоя. Если выпала грань кубика "Достижения", поместите 1 маркер сбоя на 2 разные карты достижений.



Выберите один из уже размещенных на **ОСНОВНОМ** поле экзоскостюмов с находящимся в нем работником, которого вы хотите переместить.

ВАЖНО: При использовании этого действия вы не можете перемещать экзоскостюм с поля долины (а также с других боковых планшетов при объединении расширений). Вы также не можете перемещать экзоскостюм между ячейками действий на поле долины. Планшет эвакуации не является боковым планшетом.



Затем переместите выбранный Экзоскостюм на другую ячейку действия (при этом соблюдая все ограничения работников), и совершите действие на этой ячейке, как обычно.

ПРИМЕЧАНИЕ: Хотя перемещение из столичного действия во Всемирный совет является законным, скопировать тоже самое действие нельзя, так как такое перемещение освобождает ячейку действия, где находился Экзоскостюм.



После выполнения действия извлеките работника из экзоскостюма, как вы обычно делаете на Этапе конца эры. Оставьте пустой экзоскостюм там, куда вы его переместили (вы не можете мерцать этим экзоскостюмом в эту эру).

ПРИМЕЧАНИЕ: Работники, мерцающие в места воодушевляющих действий (т. е. инженер или гений в ячейке действия "Добыча ресурсов"), возвращаются в колонку активности.



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЯ МЕРЦАНИЯ:

- Поместите флюксоядро на устройство разрыва.
- Бросьте кубики флюкса и сбоя (пропустите, если мерцание с оператором).
- Если значение на кубике флюкса выпало больше, чем количество пустых мест в вашем устройстве разрыва, поместите сбой (сбои) в соответствии с выпавшим значением кубика сбоя.
- Переместите экзоскостюм в ячейку другого действия и выполните его.
- Верните работника, оставив экзоскостюм пустым, он не может больше мерцать.



ДОБЫЧА РЕСУРСОВ, ИЗМЕНЕНИЯ

Ресурсы больше не размещаются в правой части действия "Добыча ресурсов". Когда сюда помещается экзоскостюм (обычным способом или через мерцание), просто возьмите соответствующий ресурс из запаса в дополнение к одному из ресурсов, выбранных из левой части действия. Возможно, что левая сторона может закончиться - в этом случае любой экзоскостюм, помещенный в место действия добычи ресурсов, получает только 1 ресурс (из запаса, соответствующий тому, что показан справа).

УСТРОЙСТВО РАЗРЫВА

Как было описано выше, устройство разрыва в основном используется для хранения отработанных флюксоядер, но поскольку флюкс является нестабильным веществом, накопление отработанных ядер приведет к тому, что с каждым последующим мерцанием вы будете все больше подвержены опасным сбоям. Однако в устройстве разрыва также есть несколько мест действий, которые помогают снизить риски, связанные с технологией флюкса.



Удаление флюксоядер: *Только для оператора.* Извлеките до 2 крайних правых флюксоядер с устройства разрыва и верните их в общий запас.



Устранение сбоев: *Только оператор.* Заплатите 2 воды, затем удалите до 2 своих сбоев из любого места. Верните их в свой личный запас.



Отозвать: *Бесплатное действие.* Поместите 2 флюксоядра на устройство разрыва и верните до 3 работников и/или маркеров свободных действий со своего планшета игрока (см. ограничения ниже), как вы обычно делаете на Этапе конца эры. После этого бросьте кубики флюкса и сбоя один раз, как описано выше в разделе "Мерцание", чтобы узнать, должны ли вы поместить маркер сбоя.

ВАЖНО: Вы можете забирать работников и/или маркеры пути, только с ваших построек (заводы, системы жизнеобеспечения лаборатории) и действий снабжение/принуждение. Вы не можете их забирать со своих электростанций и суперпроектов, способностей лидера, устройства разрыва, экзоскелетов или любого другого места за пределами вашего планшета игрока.



-

ПРИМЕЧАНИЕ: При игре на стороне В устройст-
ва разрыва, его улучшение может открыть однора-
зовый бонус, изображающий ресурс/воду/работ-
ника/флюксоядро. В этом случае немедленно по-
местите указанную награду на место для флюксо-
ядра, её можно будет забрать когда флюксоядро
будет помещено туда в первый раз (как описано в
разделе "Мерцание").

- **Получить карту технологии:**
Потратить 2 золота и/или урана, чтобы получить любую верхнюю карту технологии из основной или вторичной колоды (аналогично тому, как берутся постройки во время действия "Строительство"). Некоторые карты технологий имеют дополнительную стоимость (указана в правом верхнем углу карты), которую необходимо заплатить сразу же после получения (даже если вы получили ее без этого действия). Поместите вновь приобретенные карты технологий рядом с планшетом игральных карт, которые вы можете получить не ограничено. Более подробную информацию о конкретных картах технологий см. в

- 9



ДЕЙСТВИЕ ИЗВЛЕЧЕНИЯ



Выберите один из двух вариантов:

- Получить 2 флюксоядра, или
- Получить 2 энергоядра.



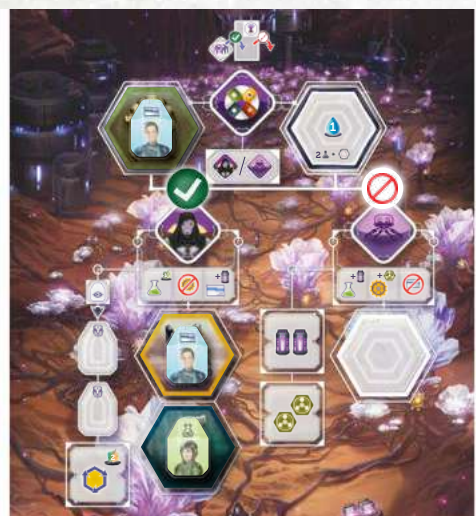
Работники. Особенности:

- Если выполняется ученым, получите 1 дополнительное флюксо-ядро (даже если вы выбрали вариант "Получить 2 энергоядра").
- Если выполняется инженером, получите 1 дополнительное энергоядро (даже если вы выбрали вариант "Получить 2 флюксоядра").
- Не может быть выполнено администратором.
- Если выполняется гением, выберите один из двух бонусов.
- Если выполняется оператором, не получаете бонусов.



СТОЛИЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ ДОЛИНЫ

Вы можете выбрать действие долины, **в секции которого не осталось свободных ячеек**, и выполнить его. При этом ограничения и бонусы копируемого действия, связанные с работниками, остаются в силе, а вот то, что изображено на ячейке копируемого действия (например, доплата воды), не учитывается. Это действие работает так же как и действие Всемирного совета на основном поле для действий столицы.



НАПОМИНАНИЕ: Игроки не могут мерцать с поля долины (но могут мерцать на него).

СБОИ

Сбои - это вредные побочные эффекты чрезмерного использования устройства разрыва. Сбои создают зоны, где время, по сути, стоит на месте, и чтобы избавиться от них, требуется опыт операторов долины.

Маркеры сбоя помещаются на место, указанное значком брошенного кубика сбоя, и имеют следующие эффекты:

- **Шкала путешествий во времени** (не более 1): Вы не можете продвигаться по шкале путешествий во времени, когда убираете жетоны разрыва с помощью путешествий во времени.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы по-прежнему можете использовать свои электростанции, чтобы навести фокус и даже вернуть свой жетон разрыва в обычном режиме; просто пропустите продвижение по шкале путешествия во времени.



- **Шкала парадоксов** (не более 2): Вы получаете аномалии после меньшего количества парадоксов. Размещение маркера сбоя на шкале парадоксов может привести к немедленному получению аномалии (если больше не осталось пустых мест).



- **Постройки** (не более 1 на постройку или супер-проект, маркер сбоя может быть размещен только на постройках с ячейками работников или свободных действий): Вы не можете пользоваться постройкой или суперпроектом, и вернуть с него работника или маркер пути, пока не удалите маркер сбоя. Игнорируйте сбоящие постройки или суперпроекты для целей любого другого игрового эффекта, который может взаимодействовать с ними (например, способность пути Гармонии на стороне В). Сбоящие постройки/суперпроекты всё также приносят ПО в конце игры, даже если на них остались маркеры сбоя. Вы сами выбираете на какую постройку/суперпроект выложить маркер сбоя.



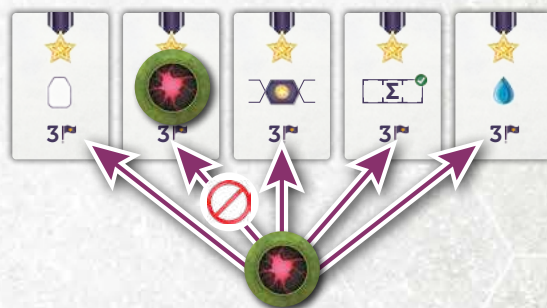
- **Устройство разрыва** (не более 1 на пустое, видимое место для флюксоядра): Поместите маркер сбоя на самое левое, пустое видимое место на вашем устройстве разрыва. Вы пропускаете место с маркером сбоя, когда размещаете/удаляете флюксоядро, тем самым увеличивая вероятность получения новых маркеров сбоя, во время мерцания. Вы все равно получаете ПО, за разблокированные места, в конце игры, даже если на них остались маркеры сбоя.



- **Ячейки подзарядки экзоскостюма** (не более 1 на ячейку): Если в ячейке есть маркер сбоя, то ей нельзя пользоваться для подзарядки экзоскостюма и получать воду на этапе подзарядки. Вы можете выбрать, в какую ячейку поместить маркер сбоя. Если он помещен в ячейку, которая уничтожается при астероидном ударе, маркер сбоя остается там. Он больше не влияет на игру, но его все еще можно удалить с помощью действий и других эффектов. Он также учитывается во время подсчета ПО в конце игры. После астероидного удара новые сбои не могут быть помещены в недоступные ячейки подзарядки экзоскостюма.



- **Карты достижений** (не более 1 на достижение, для каждого игрока): поместите **два** маркера сбоя, по одному на каждую из **двух** разных карт достижений, по вашему выбору. Вы не получаете ПО за достижение с маркером сбоя на нем. Если вы набрали его, то ПО начисляются игроку, занимающему второе место по условию карты (или игроку занявшему третье или четвертое, или даже **ни одному** игроку - если присутствуют маркеры сбоя других игроков). Если осталась только одна карта достижения без вашего маркера сбоя, поместите только один маркер сбоя (на эту карту).



Вы можете избавиться от маркеров сбоя, используя:

- действие "Устранение сбоев" на устройстве разрыва или
- эффекты новых жетонов разрушающейся столицы.

ВАЖНО: Если вам нужно поместить маркер сбоя туда, где это запрещено, то перебросьте кубик сбоя, пока не выпадет доступный вариант. В маловероятном случае, если все восемь маркеров сбоя в игре, вы их больше не получаете.

АСТЕРОИДНЫЙ УДАР, ИЗМЕНЕНИЯ

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ РАЗРУШАЮЩЕЙСЯ СТОЛИЦЫ

После астероидного удара разместите жетоны разрушающейся столицы по новым правилам:

- 1 Разместите жетоны разрушающейся столицы из базовой игры, как описано в книге правил базовой игры, но положите их лицевой стороной вниз.
- 2 Перемешайте 9 новых жетонов и выберите 2/3/4 из них случайным образом в игре для 2/3/4 игроков.
- 3 Положите эти жетоны лицевой стороной вверх поверх жетонов базовой игры, сверху вниз от соответствующего действия (показано на обороте).
- 4 Переверните лицевой стороной вверх все жетоны разрушающейся столицы базовой игры, на которых нет второго жетона.

Возвращая экзоскостюмы с этих новых жетонов разрушающейся столицы, снимите жетон, а не переворачивайте его лицевой стороной вниз, и переверните жетон под ним лицевой стороной вверх.



Полный список новых жетонов разрушающейся столицы см. в Приложении.

Когда игрок мерцает с жетона разрушающейся столицы, поступайте с ним так же, как если бы с него был снят экзоскостюм на этапе конца эры: уберите его, если он находится сверху (и откройте тот, что под ним), или переверните его и оставьте недоступным (если он остался последним на этом месте).

КОНЕЦ ИГРЫ, ИЗМЕНЕНИЯ

В расширении "Разрывы времени" появились три новые категории для начисления ПО. Для их суммирования используйте новую панель подсчета очков.

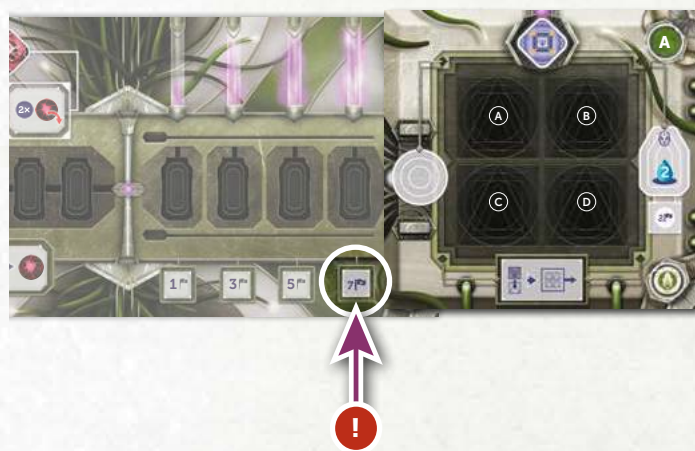


Каждый игрок получает - 2 ПО за каждый, находящийся у него, маркер сбоя.



Каждый игрок получает очки за достижения, указанные на его картах технологий.

Каждый игрок набирает самое правое видимое значение ПО, не закрытое на его устройстве разрыва.



ПРИМЕЧАНИЕ: Жетоны научных открытий, помещенные на планшет улучшения устройства разрыва, не дают очков и не учитываются в их подсчете в конце игры.



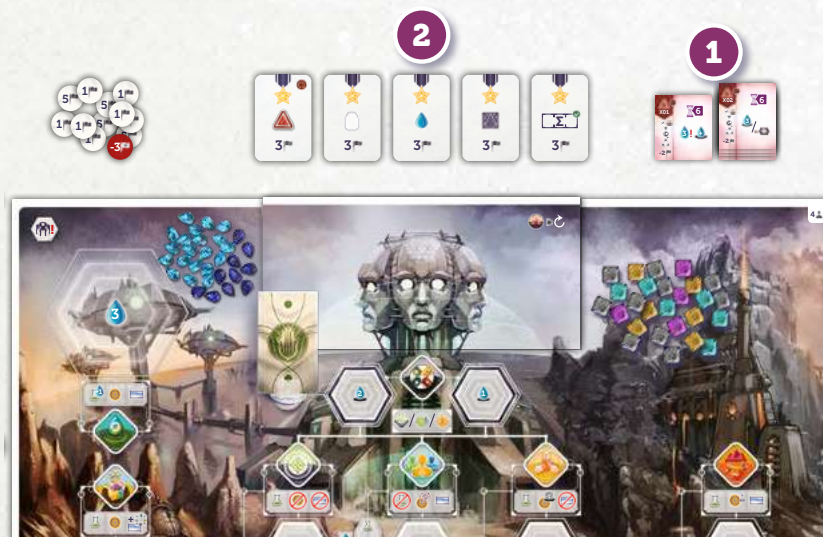
МОДУЛЬ "ПЕРЕМЕННЫЕ АНОМАЛИИ"



Модуль "Переменные аномалии" можно играть как с основным модулем "Разрывы времени", так и без него.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА, ИЗМЕНЕНИЯ

- 1 Оставьте карточки аномалий из базовой игры в коробке. Перемешайте все новые карточки аномалий и положите их в стопку лицом вверх рядом с постройками. Это будет основная стопка аномалий. При игре с модулем "Разрывы времени" положите верхнюю карточку стопки рядом с основной стопкой, начав вторичную, как и в случае с постройками.
- 2 Замешайте новую карту достижений в общую колоду карт достижений. Для вашей первой игры с модулем мы предлагаем включить новую карту, а остальные четыре выбрать случайным образом.
- 3 Раздайте каждому игроку по карточке устранения аномалий, которую они кладут **рядом со своими** планшетами игроков.



ЭТАП ПОДГОТОВКИ, ИЗМЕНЕНИЯ

Когда вы перекладываете карточки построек, также переложите аномалию из основной во вторичную стопку.

ЭТАП ПАРАДОКСОВ, ИЗМЕНЕНИЯ

При получении аномалии (на этапе парадокса или на другом этапе) вы должны взять на выбор **одну из двух открытых аномалий**. Если несколько игроков получают аномалию на этапе парадокса, выбор осуществляется в порядке очереди, начиная с игрока, находящегося ближе всего к первому игроку (и включая его).

ВАЖНОЕ ИЗМЕНЕНИЕ: При получении аномалии вы не получаете автоматически право вернуть в личный запас один свой жетон разрыва с любого фрагмента хронологии. Некоторые аномалии сбоку имеют значки "До удара" или "После удара": вы можете вернуть жетон разрыва только в том случае, если время получения аномалии удовлетворяет этому условию. Кроме того, у одной из аномалий вообще нет значка "вернуть жетон разрыва"; получив эту аномалию, вы не сможете вернуть жетон разрыва.



До удара



После удара



Любая эра

ПРИМЕЧАНИЕ 1: Возвращение жетона разрыва зависит от условий текущей эры (когда вы получили аномалию), а не от эры в которой вы его выложили.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: Новые аномалии засчитываются обычным образом для условия эвакуации и любой другой способности, требующей сбора аномалий.

ПРИМЕЧАНИЕ 3: Специальная способность пути Гармонии на стороне В планшета игрока по-прежнему действует - если они решают потерять постройку, они вообще не берут аномалии из стопок.

ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

Большинство новых аномалий имеют различные положительные или отрицательные эффекты. Некоторые из них можно использовать как постройки (хотя они не считаются постройками), а некоторые обладают пассивными способностями, которые можно применить во время или вне этапа действий. Полное объяснение способностей всех карточек см. в списке в Приложении.



В этом модуле изменился способ устранения аномалий.

Вместо помещения работника на аномалию, разместите его на ячейку действия, на своей карточке устранения аномалии.

Это такое же действие, как и на планшете игрока. Оплатите стоимость, указанную на карточке, затем выберите, какую из своих

аномалий устранить. Теперь эта аномалия выбывает из игры. Если на удаленной аномалии находился работник (X13-X16), этот работник возвращается, как это обычно делается на этапе конца эры (в колонку усталости или активности, в зависимости от того, какой символ изображен возле ячейки). В этом случае работник **не** возвращается в общий запас.

ПРИМЕЧАНИЕ 1: В крайне маловероятном случае, когда кончатся стопки аномалий, перетасуйте все удаленные аномалии и сформируйте новую основную стопку.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: Стоимость устранения аномалии из этого модуля снижена на 1 воду по сравнению с аномалиями базовой игры.

Работники. Особенности:

Любой работник может быть использован для активации этого действия, и рабочий умирает, когда его забирают (на этапе конца эры).

ВАЖНО: Карточка "устранение аномалий" не является постройкой. Любая способность, позволяющая вернуть работника с постройки, не может быть использована для этой карточки.

В связи с этим изменением, теперь вы можете удалить только одну аномалию за эру (обычными средствами), так как работник удаляется с ячейки устранения аномалии только во время этапа конца эры.

ДРАФТ НАЧАЛЬНЫХ АКТИВОВ

При использовании варианта "Драфт начальных активов" вместе с модулем "Разрывы времени" замешайте четыре новые карты активов в колоду карт активов базовой игры.

Затем, не раздавайте игрокам то, что указано на их планшетах путей. Вместо этого выдайте каждому:

- 2 учёных (активными)
- 1 инженера (активным)
- 1 оператора (уставшим)
- 1 энергоядро
- 1 флюксоядро
- 2 воды



Остальные правила (включая количество сдаваемых карт) не отличаются от правил "Драфт начальных активов", описанных в книге правил базовой игры. В игре для 2/3/4 игроков останется 12/9/4 лишних карт; верните их в коробку.

РАЗРЫВЫ ВРЕМЕНИ И ДРУГИЕ РАСШИРЕНИЯ

"Разрывы времени" было разработано как самостоятельное расширение, но его можно играть и с некоторыми другими модулями (доступными отдельно). При смешивании модулей, пожалуйста, имейте в виду, что каждый дополнительный модуль значительно повышает сложность игры; поэтому мы рекомендуем это только опытным игрокам Анахронности.

Ниже приведены некоторые комбинации модулей, которые мы рекомендуем попробовать вместе с расширением "Разрывы времени".

ВАЖНО: При игре в "Разрывы времени" с другим модулем, который добавляет расширение основного поля (например, "Первопроходцы Новой Земли"), вы не можете мерцать с этих полей (но можете мерцать на них). Это то же самое правило, которое применяется к полю долины Аметиния.

Средние комбинации:

- "Разрывы времени" + "Гиперсинхронизация" (часть пакета дополнений "Несовершенное будущее")
- "Разрывы времени" + "Квантовые петли" (часть пакета дополнений "Несовершенное будущее").

Сложные комбинации:

- "Разрывы времени" + "Интриги Совета" (часть пакета дополнений "Несовершенное будущее")
- "Разрывы времени" + "Квантовые петли" + "Гиперсинхронизация" (части пакета дополнений "Несовершенное будущее")
- "Разрывы времени" + "Первопроходцы новой Земли" (часть классического пакета дополнений).

ВАЖНО: В комбинации "Разрывы времени" + "Первопроходцы" после этапа искривления времени нулевой эры каждый игрок может потратить 1 титан, 1 уран или 1 золото на повышение мощности своего экзоскостюма, как если бы он совершил действие повышения мощности в этой эре. Дополнительные правила для комбинаций модулей "Разрывы времени" + "Несовершенное будущее" можно найти в книге правил "Несовершенное будущее".

Кроме того, вы можете свободно добавлять любые из следующих дополнительных модулей и вариантов к любой из вышеперечисленных комбинаций без существенного увеличения сложности:

- "Переменные аномалии",
- "Нейтронидные постройки" (часть пакета дополнений "Несовершенное будущее"),
- "Иная хронология" (входит в базовую коробку), или
- "Драфт начальных активов" (входит в базовую коробку).

Помимо рекомендуемых комбинаций, вы можете экспериментировать и с другими вариантами, но следующие комбинации не поддерживаются:

- "Разрывы времени" + "Судный день" (часть классического пакета дополнений) и
- "Разрывы времени" + "Стражи Всемирного Совета" (часть классического пакета дополнений).

ПРИЛОЖЕНИЕ

АБРЕВИАТУРА:

Вода (В),	Золото (З),	Нейтроний (Н),
Уран (У),	Титан (Т),	Победные очки (ПО),
		Любое количество (х)".



КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

501 NEUROSTIMULATION

При получении: Сдвиньте маркер морали вправо на одно деление.

Пассивное свойство: Если при повышении морального духа, маркер на максимуме, получите 2 ПО (в дополнение к напечатанной награде на треке морали).

502 ADVANCED TIME PROCESSOR

Пассивное свойство: При строительстве электростанции тратьте на 1 Н меньше.

В конце игры: Получите 1 ПО за каждую вашу электростанцию.

503 BYPRODUCT CONVERTER

Дополнительная плата: Потратьте 1 З.

Пассивное свойство: Построив завод, получите 2 Т.

В конце игры: Получите 1 ПО за каждый ваш завод.

504 NANO-FILTERS

Пассивное свойство: После постройки системы жизнеобеспечения получите 3 В.

В конце игры: Получите 1 ПО за каждую вашу систему жизнеобеспечения.

505 FUSION REACTOR

Пассивное свойство: При строительстве лаборатории потратьте на 1 У и 1 В меньше.

В конце игры: Получите 1 ПО за каждую вашу лабораторию.

506 VALLEY OUTPOST

Единожды: Выполняя действие строительства, вы можете построить одно здание (любого типа) вне планшета игрока, за 2 Т. (Оно все еще засчитывается для условий эвакуации и т.д.)

В конце игры: Начисляется 1 ПО за каждый, полностью заполненный ряд построек, на вашем планшете игрока.

507 EXOSUIT BAY EXTENSION

Пассивное свойство: Получите дополнительный жетон зарядки экзоскостюма. Во время последующих этапов подзарядки вы можете использовать его для зарядки экзоскостюма за 2 В или получить 1 В, как обычно. (Используйте Дополнительный жетон зарядки экзоскостюма).

508 GLITCH ABSORBER

Свободное действие: Во время следующего действия "Мерцание" не бросайте кубики сбоя и флюкса.

В конце игры: Получите 1 ПО за каждый ваш маркер сбоя в игре (тем самым уменьшая штраф ПО за них).

509 SECRET PROJECT

Единожды: Выполняя действие строительства вы можете построить один Суперпроект, вне планшета игрока, со скидкой в один жетон научного открытия.

В конце игры: Получите 2 ПО за каждый ваш Суперпроект.

510 ECO-CHARGER

Постоянно: На этапе подзарядки каждая пустая ячейка экзоскостюма производит одну дополнительную В.

В конце игры: Получите 1 ПО за каждое своё неизрасходованное энергоядро (максимум 5 ПО).

511 COVERT OPERATIONS HQ

При получении: Выберите случайным образом две неиспользованные карты достижений и оставьте себе одну. Только вы можете получить 3 ПО за лидерство в этом достижении.

В конце игры: Получите по 1 дополнительному ПО за лидерство по каждой общей карте достижений.

512 ANOMALY NEUTRALIZER

Свободное действие: Потратьте гения (из колонки усталости или активности) ИЛИ 1 Н, чтобы устранить аномалию.

В конце игры: Получите 1 ПО за каждое пустое место под постройку на вашем планшете игрока (максимум 5 ПО).

513 FRACTURE DEVICE CAPACITOR

При получении: Улучшите устройство разрыва один раз, не используя действия или не тратя жетон научных открытий.

В конце игры: Получите по 1 ПО за каждое улучшение устройства разрыва (включая бесплатные улучшения).

514 FLUX SCRUBBER

Пассивное свойство: На этапе конца эры можете удалить 1 флюксоядро со своего устройства разрыва.

В конце игры: Получите по 1 ПО за каждого своего оператора (максимум 5 ПО).

515 BLINK SUPPRESSION BYPASS

Свободное действие: Потратьте 1 В: во время следующего действия мерцания, вы можете мерцать с планшета долины. Так же можно мерцать между действиями долины.

В конце игры: Получите 1 ПО за каждое второе флюксоядро на вашем устройстве разрыва.

516 COMPOUND WARP

Дополнительная плата: Потратьте 2 В.

Пассивное свойство: Во время этапа искривления времени вы можете положить еще 1 жетон разрыва (всего 3) поверх другого вашего жетона разрыва (на том же фрагменте хронологии). Вы получаете преимущество от обоих, но стопка считается как один жетон во время следующих этапов парадокса. Вы можете расплатиться и забрать либо верхний жетон, либо оба жетона за одно действие, когда наводите фокус во время путешествия во времени продвигаясь по треку Путешествия во Времени за каждый убранный (жетон)". **В конце игры:** Получите по 1 ПО за каждый ваш жетон разрыва, оставшийся на фрагментах хронологии (эффективно уменьшая их штраф ПО).

ПРИМЕЧАНИЕ 1: Помещение второго жетона разрыва не даёт второй бонус/штраф иной хронологии.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: Во время восстановления континуума в конце игры, нахождение двух жетонов друг на друге по-прежнему засчитывается как -2 ПО каждый, итого -4 ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ 3: Способность, позволяющая вернуть один жетон разрыва (например, при получении аномалии), по-прежнему позволяет вернуть только верхний жетон.

517 RIFT POWER TRANSMITTER

Пассивное свойство: Каждый раз, когда вы продвигаетесь по треку путешествие во времени, вы можете заплатить 1 флюксоидро, чтобы забрать один из своих маркеров свободных действий с постройки или суперпроекта.

В конце игры: Получите по 1 ПО за каждую имеющуюся у вас электростанцию.

518 WORKFORCE AUGMENTATION

Дополнительная плата: Потратьте 1 энергоидро.

Пассивное свойство: Когда вы выполняете действие найма, вы получаете соответствующий бонус найма дважды. Вы можете выбрать два разных бонуса, если вы нанимаете гения.

В конце игры: Получите 1 ПО за каждого вашего четвертого работника (в колонке усталости или активности).

ПОСТРОЙКИ

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ПОСТРОЙКИ

215В: **Пассивное свойство:** выполняя действие строительства, можете заменить 1 Т/У/З на 1 В.

301В: **Свободное действие:** возьмите 2 В. Разместив эту постройку, немедленно возьмите 4 В.

302В: **Свободное действие:** возьмите 2 В. Разместив эту постройку, немедленно возьмите 4 В.

303В: **Свободное действие:** возьмите 2 В.

304В: **Свободное действие:** возьмите 3 В.

313В: **Любой работник:** потратьте 1 У, возьмите 5 В + 1 ПО.

314В: **Любой работник:** потратьте 1 З, возьмите 5 В + 1 ПО.

403В: **Любой работник:** (погибает при возвращении): возьмите 1 заряженный экзокостюм и 2 В.

ПОСТРОЙКИ "РАЗРЫВЫ ВРЕМЕНИ"

Электростанции

116: **Оператор:** бросьте кубики флюкса и сбоя, чтобы узнать, должны ли вы получить сбой (как если бы вы совершили действие мерцания), затем установите Фокус на фрагмент хронологии за 4 эры до фрагмента текущей эры. Возьмите 1 ПО.

117: **Любой работник:** потратьте флюксоидро: Установите Фокус на фрагмент хронологии за 4 эры до фрагмента текущей эры.

Заводы

216: **Оператор:** возьмите 2 флюксоидра.

217: **Гений:** потратьте 1 В, возьмите 1 Т, 1 У, и 1 З.

Системы жизнеобеспечения

316: **Учёный** (воодушевление): удалите 1 флюксоидро с устройства разрыва, получите 2 В.

317: **Пассивное свойство:** каждый раз, когда вы мерцаете, возьмите 1 В.

Лаборатории

416: **Пассивное свойство:** вы можете положить до 2 жетонов сбоя на эту постройку вместо значения, выпавшего на кубике сбоя. Эти жетоны сбоя не имеют никакого эффекта, но в конце игры они засчитываются как -2 ПО. Вы можете удалить эти жетоны сбоя обычным способом.

417: **Свободное действие:** потратьте 1 Н, чтобы взять 2 флюксоидра, или потратьте 2 флюксоидра, чтобы взять 1 Н. В любом случае, возьмите 1 В.



ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМЫЕ ПОСТРОЙКИ

Эти постройки имеют три или четыре одноразовые способности, каждая из которых указывает в определенном направлении. Каждая способность может быть активирована один раз:

- Немедленно, после выкладывания постройки, **если** стрелка направлена на постройку или суперпроект (**не** аномалию).

ИЛИ

- Позже, когда будет выложена постройка или суперпроект, на место, куда указывает стрелка.

ПРИМЕЧАНИЕ: путь Гармонии, играющий на стороне В своего планшета игрока, может активировать способность более одного раза, удалив постройку, используя свойство пути, а затем поместив там другую.

ВАЖНО: Аномалии не активируют способности. Если вы постройте взаимоисключающую постройку в первой/третьей колонке, его левая/правая способность (соответственно) никогда не сработает.

118: **Слева:** установить Фокус на фрагмент хронологии на 4 (либо меньше) эры до текущего фрагмента хронологии.

Справа: установите Фокус на фрагмент хронологии, находящийся за 4 эры до текущего фрагмента. Получите 1 ПО.

Снизу: Верните один из своих жетонов разрыва с временной шкалы в свой запас (без начисления ПО).

ПРИМЕЧАНИЕ: Эта постройка засчитывается как +4 к сумме дальности путешествий во времени во время подсчета очков в конце игры.

218: **Слева:** возьмите 1 Т. **Сверху:** возьмите 1 Н. **Снизу:** возьмите 2 У. **Справа:** возьмите 2 З + 1 ПО.

318: **Слева:** возьмите 3 В. **Сверху:** возьмите 4 В. **Справа:** возьмите 3 В + 1 ПО. **Снизу:** возьмите 4 В.

418: **Слева:** выполните действие исследования (без размещения экзокостюма).

Сверху: выполните действие найма (без размещения экзокостюма и как если бы вы разместили администратора).

Справа: выполните действие строительства (без размещения экзокостюма и как если бы вы разместили инженера) и дополнительно получите 1 ПО.



СУПЕРПРОЕКТЫ

BLINK STABILIZER

Пассивное свойство: каждый раз, когда вы бросаете кубик флюкса, вычитайте 2 из выпавшего значения (минимум ноль).

FRACTURE DUPLICATOR

Свободное действие: Немедленно выполните действие мерцания, включая действие той ячейки, в которую был перемещён экзокостюм. Поместите одно, из своих, флюксоядер на устройство разрыва, как обычно. Не бросайте кубики флюкса и сбоя (как если бы вы использовали оператора для мерцания).

ПРИМЕЧАНИЕ: Это свободное действие, так что вы, все еще можете разместить работника или мерцать снова.

FRACTURE INVERTER

Свободное действие, потратьте 2 В: поместите работника в один из ваших **пустых** экзокостюмов, и выполните действие ячейки, на которой он находится в данный момент. Ограничения на работника все еще действуют, но не совершайте доплату в В или получение каких-либо напечатанных бонусов (жетон разрушающейся столицы, и т.д.) снова.

AMETHYNIA TECHNOLOGY CENTER

Немедленно, после постройки: вытащите пять нижних карт из основной колоды технологий и возьмите две из них себе (оплачивая их дополнительные расходы, напечатанные в правом верхнем углу, если таковые имеются). Верните остальные под низ колоды.

FAR-FUTURE PLANTATIONS

Пассивное свойство: каждый раз, когда вы продвигаетесь по треку путешествия во времени, вы получаете 1 флюксоядро.



ПЕРЕМЕННЫЕ АНОМАЛИИ

X01 Пассивное свойство: в начале каждой фазы конца Эры потратьте всю свою В, кроме 3. Если вы получили эту аномалию **до** астероидного удара, вы можете вернуть один из своих жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии.

X02 Пассивное свойство: в начале каждого этапа конца эры, потратьте 3 В или переместитесь на одно место влево на треке морали. Если вы получили эту аномалию **до** астероидного удара, вы можете вернуть один из своих жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии.

X03 Пассивное свойство: ваши работники **никогда** не возвращаются воодушевленными. При выполнении действия снабжения (но не принуждение), 1 из ваших работников остается в колонке усталости. Если вы получили эту аномалию **до** астероидного удара, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

X04 Пассивное свойство: помещая гения в экзокостюм, вы ОБЯЗАНЫ потратить 1 жетон ПО. Это правило не распространяется на мерцание гением, уже помещенным в экзокостюм. Если у вас нет жетона 1 ПО, вы не можете разместить гения. Если вы получили эту аномалию **до** астероидного удара, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

X05 Пассивное свойство: Радиус действия ваших электростанций **уменьшается** на 2 (минимум до 1). Если вы получили эту аномалию **до** астероидного удара, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эта аномалия засчитывается как -2 к сумме дальности путешествий во времени во время подсчета очков в конце игры.

X06 Пассивное свойство: поместите жетон "Ячейка недоступна" на одну из ваших ячеек для подзарядки экзокостюма. Теперь на этой ячейке нельзя заряжать экзокостюм и вы не получаете за неё воду. Удалите жетон при устранении этой аномалии. Если вы получили эту аномалию **до** астероидного удара, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

X07 Пассивное свойство: Каждый раз, когда вы тратите энергоядро, вы ОБЯЗАНЫ потратить 1 В. Если у вас нет В, вы не можете тратить энергоядра. Если вы получили эту аномалию **до** астероидного удара, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

X08 Пассивное свойство: в начале этапа парадоксов, если у вас есть 4 или более жетона разрыва на ленте хронологии, немедленно получите 1 жетон парадокса. **Даже если это вызвало аномалию**, вы всё равно бросаете кубик парадоксов по обычным правилам. Если вы получили эту аномалию **до** астероидного удара, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

X09, X10, X11, X12 Нет эффектов.

Если вы получили эту аномалию, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

X13 Любый работник (воодушевление): получите 2 В. Если вы получили эту аномалию **после** астероидного удара, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

X14 Любый работник (воодушевление): получите 1 Т. Если вы получили эту аномалию **после** астероидного удара, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

X15 Гений: верните один из своих жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии в свой запас (без начисления ПО).

Если вы получили эту аномалию **после** астероидного удара, вы можете вернуть один из ваших жетонов разрыва с любого фрагмента хронологии обратно в свой запас.

X16 Учёный: выполните действие исследование и получите жетон парадокса.

ВАЖНО: X16 не позволяет вам вернуть один из ваших жетонов разрыва.

ПЛАНШЕТ УСИЛЕНИЯ ЭКЗОКОСТЮМА ПАЛАДИН



Улучшение сенсоров:

Может быть выполнено только ученым. Потратьте 1 В, чтобы поместить жетон научного открытия в указанный слот. Затем получите 1 флюксо-ядро.

У вас может быть не более 1 жетона научных открытий каждой из трех форм на этом слоте.



Усиление боевой мощи:

При выполнении этого действия вы можете поместить 1 Т/У/З (максимум 4 за игру), чтобы увеличить значение боевой мощи на 2 или поместить 1 флюксо-ядро (максимум одно за игру), чтобы увеличить значение боевой мощи на 3.

ВАЖНО: Экзоскостюм Паладин начинает игру со значением боевой мощи 1 по умолчанию.

ЛИДЕРЫ. СПОСОБНОСТИ

ЛИДЕРЫ ПУТИ ЕДИНСТВА



Элдрин: Мастерство флюкса (действие, учёный): Выполните одно из следующих действий, как показано на вашем устройстве разрыва: Устранить сбой, Удалить флюксо-ядро или Улучшить устройство разрыва.



Кастием: Настойчивость: Когда вы мерцаете с оператором, вы можете потратить 1 В, чтобы поместить оператора в колонку активности, вместо усталости.



Талия: Дипломатические услуги: В начале игры, случайным образом, выберите по одному неиспользованному лидеру каждого из четырех базовых Путей.

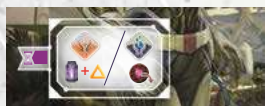
Перед этапом парадоксов, каждой эры, вы можете выбрать одного из четырех для активации. Используйте способность активированного Лидера в текущей эре, затем уберите его из игры в конце эры.

ВАЖНО: Активация Амены, высшей из ходящих под солнцем, в эру после астероидного удара удаляет **один** из жетонов "Ячейка недоступна" до конца этой Эры. Она не имеет никакого эффекта в эру до астероидного удара.

ПРИМЕЧАНИЕ: Поскольку у вас есть только четыре Лидера для активации, у вас не будет способности в одной из пяти Эр (по вашему выбору).



НОВЫЕ ЛИДЕРЫ ДЛЯ БАЗОВЫХ ПУТЕЙ



Принцесса Зуриэль

(Путь Гармонии):

Во имя Великого блага:

Каждый раз, когда вы совершаете действие снабжения, вы можете устранить 1 сбой. Каждый раз, выполняя принуждение, вы можете получить 1 парадокс и 1 флюксоядро.



Пророк Авгурус

(Путь Спасения):

Странник временного потока (свободное действие):

Установите фокус на предыдущий тайл временной хронологии; затем бросьте кубики флюкса и сбоя (как если бы вы совершили действие мерцание), и добавьте 1 к результату кубика флюкса.



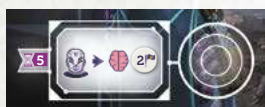
С.О.Т.Е.Р.

(Путь Прогресса):

Безупречное планирование:

Когда вы выполняете действие "Исследование", получите дополнительный бонус, в зависимости от формы полученного научного открытия.

Треугольник: удалите 1 флюксоядро с вашего устройства разрыва. *Круг:* получите 1 флюксоядро. *Квадрат:* получите 2 В.



Индокринатор Ксенара

(Путь Превосходства):

Индокринация оператора (свободное действие):

Потратьте оператора (из колонки усталости или активности), чтобы получить гения (из общего запаса) и 2 ПО.

НОВЫЕ КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ

РАЗРЫВЫ ВРЕМЕНИ



Игрок(и) с **наибольшим количеством флюксоядер на их устройстве разрыва** в конце игры получает(ют) 3 ПО.



Игрок(и) с **наибольшим количеством карт технологий** в конце игры получает(ют) 3 ПО.

ПЕРЕМЕННЫЕ АНОМАЛИИ



Игрок(и) с **наибольшим количеством аномалий на планшете игрока** в конце игры получает(ют) 3 ПО.

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ РАЗРУШАЮЩЕЙСЯ СТОЛИЦЫ

Бонусы жетона разрушающейся столицы всегда применяются в дополнение к выбранному стандартному действию. Новые жетоны размещаются поверх базовых, и применяется только верхний (видимый) эффект.

ИССЛЕДОВАНИЕ



Потратьте 1 У/З, чтобы получить 1 карту технологии.



Удалите флюксоядро с вашего устройства разрыва, а также улучшите его без траты жетона научного открытия.



Потратьте 1 Т/У/З, чтобы устранить аномалию.

НАЁМ



Потратьте 1 В, чтобы выбрать одно из следующих действий, дважды: удалить флюксоядро или устранить сбоя.



Получите оператора из общего запаса.



Верните 2 своих работников (используя те же правила, что и свободное действие "Отозвать").

СТРОИТЕЛЬСТВО



Получите 2 флюксоидра.



Устраните сбой.



Посмотрите 3 нижние карточки одной из основных стопок построек. Вы можете построить одну из них. Если вы это сделали, получите 1 ПО.

УСЛОВИЯ ЭВАКУАЦИИ ПУТИ ЕДИНСТВА

Ярчайший маяк



Основное условие: застроенные места (постройки, аномалии или суперпроекты) в каждом втором ряду для построек на вашем планшете игрока (6 ПО).

Дополнительная награда: эвакуация приносит дополнительные 2 ПО за каждого оператора, который у вас есть.

Рассвет нового будущего



Основное условие: полностью улучшенное устройство разрыва (2 ПО).

Дополнительная награда: эвакуация приносит дополнительные 4 ПО, за каждый набор из **одной** технологии и **двух** уставших работников, которые у вас есть.

АССИМЕТРИЧНЫЙ ПЛАНШЕТ ИГРОКА. СТОРОНА «В» ПУТИ ЕДИНСТВА

Моральный дух и снабжение: снабжение ограничено гением и никогда не мотивируется. Его стоимость составляет 3/3/4/4/5/6/8 В соответственно. Если вы уже находитесь на максимуме трека морали, во время снабжения, получите карту технологии (оплачивая только дополнительные напечатанные затраты, если таковые имеются) вместо ПО.

Стоимость строительства: второе строительное место в каждом ряду стоит 1 дополнительное флюксоидро. При строительстве (не аномалии или суперпроекта) в третьем месте каждого ряда, вы сразу же получаете 2 флюксоидра.

Прочее: вы можете поместить 1 сбой на планшет игрока вместо цели, указанной на кубике сбоя. Этот сбой не имеет эффекта, но в конце игры он засчитывается как -2 ПО. Вы можете устранить этот сбой обычным способом. Этот слот не поглощает ни один из двух начальных сбоев.



УСТРОЙСТВО РАЗРЫВА АССИМЕТРИЧНАЯ СТОРОНА "В"



ПУТЬ ГАРМОНИИ

Трек устройства разрыва: есть только 5 мест, доступных в начале игры и 9 мест всего. Когда вы впервые помещаете флюксоядро на 6-е, 7-е, 8-е и 9-е получите 2 В.

Действие улучшения устройства разрыва: при выполнении действия вы также можете удалить 1 флюксоядро со своего устройства разрыва.

Действие удаления флюксоядер и сбоев: объединяет два действия. Его использование стоит 2 В, и вы можете удалить либо 3 флюксоядра, либо 3 сбоя (но не комбинацию сбоев и флюксоядер).



ПУТЬ СПАСЕНИЯ

Трек устройства разрыва: закрытые ячейки для флюксоядер приносят 1/2/3/10 ПО в конце игры. При размещении флюксоядра на 4-е место, вы должны дополнительно потратить 1 У. Когда вы впервые помещаете флюксоядро на 3-е, 8-е или 9-е вы получаете 1 флюксоядро. Когда вы впервые помещаете флюксоядро на 7-е место, вы получаете 2 ПО.

Действие устранения сбоев: не требует доплаты, ограничено инженером, который получает воодушевление. Устраняет только 1 сбой.

ПРИМЕЧАНИЕ: сторона "В" планшета улучшения устройства разрыва такая же, как сторона "А".



ПУТЬ ПРОГРЕССА

Трек устройства разрыва: есть 7 мест, доступных в начале игры. Закрытые ячейки для флюксоядра приносят 2/4/6 ПО в конце игры.

Действие улучшения устройства разрыва: действие стоит 3 В, но после выполнения вы получаете 3 ПО (вместо 2 ПО).

Действие удаления флюксоядер: свободное действие, но стоит 1 В.



ПУТЬ ПРЕВОСХОДСТВА

Трек устройства разрыва: при размещении флюксоядра на 3-е место, вы должны дополнительно потратить 2 В. Когда вы впервые размещаете флюксоядро на 5-м и 8-м местах, вы получаете 1 Т из общего запаса.

Действие улучшения устройства разрыва: опции свободного действия не предусмотрено. Есть дополнительная ячейка действия, ограниченная гением (который получает воодушевление), но после выполнения вы получаете только 1 ПО (вместо 2 ПО).



ПУТЬ ЕДИНСТВА

Трек устройства разрыва: Только первые 5 мест доступны в начале игры. Закрытые ячейки для флюксоядра приносят 0/2/4/6/8 ПО в конце игры. При размещении флюксоядра на 3-м и 5-м местах, вы должны дополнительно потратить 1 В. Когда вы впервые размещаете флюксоядро на 4-м месте, вы получаете 1-го гения (из запаса в колонку активности). Когда вы впервые помещаете флюксоядро на 6-е место, вы получаете 2 флюксоядра из запаса.

Действие улучшения устройства разрыва: свободное действие стоит 1 Н, но после вы получаете случайный жетон научного открытия (бросьте оба кубика).



CREDITS

GAME DESIGN

Dávid Turczi
with Viktor Peter
and Richard Amann

GAME DEVELOPMENT

Robin Hegedűs
Frigyes Schöberl

ARTWORK

Richard Amann (Creative & Art Direction)
Villő Farkas (Art Direction & Graphic Design)
Anna Radnóthy (Graphic Design)
István Dányi (Character illustrations)
Csilla Kiskartali (Illustrations)
Tamás Baranya (Lineart)
Krisztián Hartmann (3D art)

RULEBOOK

WRITTEN BY

David Turczi
Viktor Peter

EDITED BY

Ágnes Kismárton
Frigyes Schöberl
Emanuela Pratt
Robert Pratt

PLAYTESTERS

Emanuela and Robert Pratt, Wai-yee, John Albertson, Nick Shaw, Sara Tippey, Kieran Symington, Anthony Howgego, Ben Hodgson, Denholm Spurr, Fabio Lopiano, Thomas Vande Ginste, Filip Murmak, Miroslav Podlesni, Darren Kisgen, Adrian Schmidt, Alex Batterbee, Michael Brown, Dean Morris, Giampaolo Brunetti, Frank Calcagno, Ruben Hegedűs, Bence Hegedűs, Ádám Búza, László Dudogh, and many more, in the UK, Hungary, and worldwide...

Перевод и верстка правил:
<https://tesera.ru/user/LeXX666/>
<https://tesera.ru/user/Brainwash/>

Copyright, 2021, Mindclash Games and its affiliates.
All rights reserved to their respective owners.

www.mindclashgames.com
info@mindclashgames.com

Components may vary from those shown in this rulebook.

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ



Технология



Бонус в конце игры
по карте технологий



Флюксоядро



Планшет улучшения
устройства разрыва



Сбой



Оператор



Расширение "Разрывы времени"



Переменные аномалии



Вспомогательные постройки



Взаимозаменяемые постройки



Удалить



Посмотрите
указанное количество



Уран/Золото



Удалить флюксоядро



Устранить сбой



Отозвать



Столичное действие долины



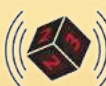
Улучшение устройства разрыва



Ассимиляция



Извлечение



Кубик флюкса



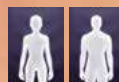
Верх колоды/стопки



Низ колоды/стопки



Вернуть маркер Пути с
построек и суперпроектов



Карта лидера