



ANACHRONY
ХРОНОБОТ И ХРОНОС
ПРАВИЛА



MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com

КОМПОНЕНТЫ

ПРИМЕЧАНИЕ: Компоненты, используемые обоими соло-противниками, двусторонние. На одной стороне изображен Хронобот , на другой Хронос . Используйте ту, которая соответствует выбранному вами противнику.

ДВУХСТОРОННИЕ КОМПОНЕНТЫ



1x Герб с пластиковой подставкой



1x Двухсторонний планшет



4x Жетона команд



8x Жетонов разрыва времени



6x Жетонов экзоскостюмов



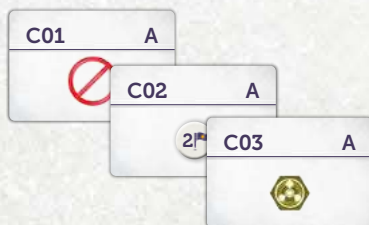
1x Кубик ИИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Используйте кубик флюкса для симуляции действия соло-оппонента. Он будет называться кубиком ИИ.

КОМПОНЕНТЫ ХРОНОСА



5x Жетонов истощенных энергоядер



3x Базовых жетона действий



8x Базовых карт достижений



4x Маркера Пути

ПРИМЕЧАНИЕ: Маркеры Пути, для соло-игры, не ограничены по количеству. Если они закончатся используйте маркеры не участвующего в игре Пути.

КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЙ

ПРИМЕЧАНИЕ: Компоненты добавляются только при игре с определенным дополнением и отмечены соответствующим значком.

РАЗРЫВЫ ВРЕМЕНИ

(Страница 11)



3x Жетона истощенных флюксоидер **4x** Жетона действий Хроноса

2x Карты достижений

СУДНЫЙ ДЕНЬ

(Страница 14)



2x Жетона действий Хроноса **1x** Карта достижений

ПЕРВОПРОХОДЦЫ НОВОЙ ЗЕМЛИ

(Страница 15)

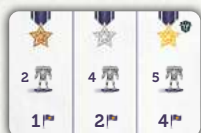


2x Жетона действий Хроноса

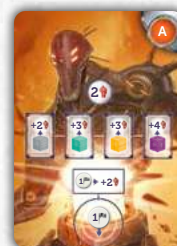
1x Карта достижений

СТРАЖИ ВСЕМИРНОГО СОВЕТА

(Страница 16)



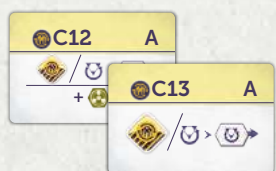
1x Жетон действий Хроноса **1x** Карта достижений



1x Планшет усиления экзоскюста Хроноса

ДЕЙСТВИЯ ГИПЕРСИНХРОНИЗАЦИИ БУДУЩЕГО

(Страница 17)



2x Жетона действий Хроноса **3x** Жетона гипersинхронизации



Квантовые петли (Страница 18)



Переменные аномалии (Страница 18)



Иная хронология (Страница 18)

Дополнительные компоненты не требуются

ПРИМЕЧАНИЕ: "Интриги Совета"  не поддерживается, так как модуль в основном опирается на взаимодействие живых игроков.

ПРИМЕЧАНИЕ: "Взаимоисключающие"  и "Нейтронидные постройки"  поддерживаются и не требуют дополнительных компонентов.

ПРАВИЛА ХРОНОБОТА



Хронобот был отправлен из разрушенного альтернативного будущего с целью найти и устранить причину войны, которая уничтожила всё. Хотя он был создан с самыми лучшими намерениями, он определил человечество как истинную проблему - корень грядущих разрушений.

Неправильно истолковав свою первоначальную задачу, Хронобот теперь намерен взять на себя управление всем человечеством, даже если для достижения своей цели ему придется уничтожить Пути или саму Столицу.

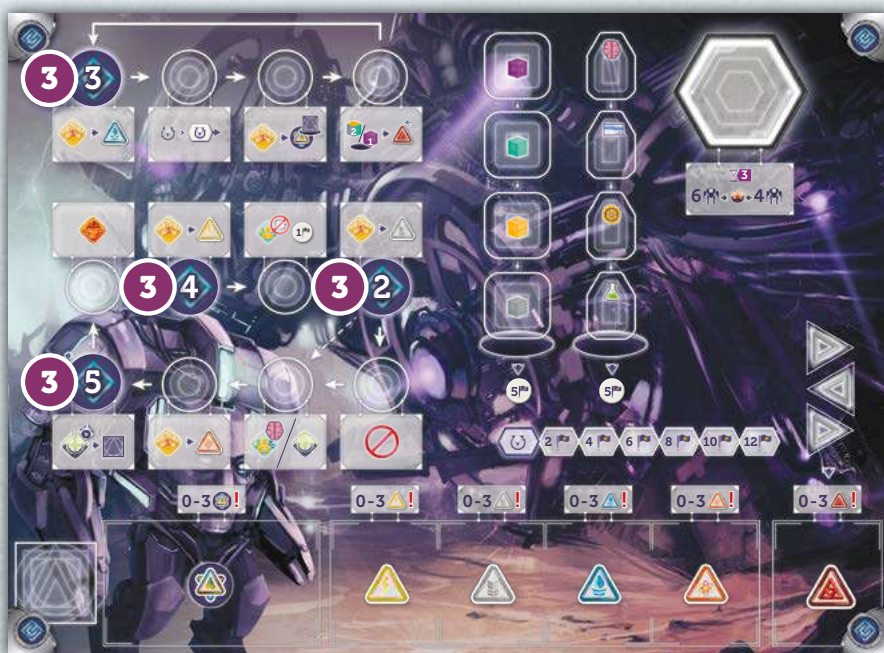
Хронобот - один из двух соло-соперников для Анахронности, доступный только в базовой игре. В этих правилах "Вы" являетесь игроком, а "Хронобот" или "Он" будет вашим противником.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы играли в оригинального Хронобота, пожалуйста, ознакомьтесь с кратким описанием изменений в Приложении.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Произведите подготовку к игре на 2-х игроков, где вторым игроком станет Хронобот. Используйте сторону планшета с его изображением. В дополнение к этому необходимо внести следующие изменения:

- 1 Хронобот получает 6 экзоскостюмов и 8 жетонов разрыва. Он не получает начальных активов (включая работников).
- 2 Оставьте карты достижений в коробке.
- 3 Поместите планшет Хронобота рядом с игровым полем и положите 4 жетона команд на отведенные для них места. Он не использует маркеры Пути.
- 4 Хронобот становится первым игроком в первой эре. Поставьте его герб на круг рядом с левой ячейкой Всемирного совета. Вы получаете 1 воду (как второй игрок).
- 5 Как обычно, вы выбираете, какой стороной положить свой планшет игрока — «А» или «В».
- 6 Для более сложной игры: закройте правую ячейку действия Всемирного Совета жетоном "Ячейка недоступна".



Жетоны разрыва



Жетоны экзоскостюмов



ЭТАП ПАРАДОКСОВ

Хронобот бросает кубики парадоксов после вас. Когда он получает аномалию, уберите его жетон разрыва с фрагмента хронологии, где у него больше всего жетонов разрыва (при равенстве — выбирайте самый старый). Если Хронобот должен получить четвёртую аномалию — он её не получает, а также не убирает жетон разрыва.

ЭТАП ПОДЗАРЯДКИ

В эры до астероидного удара Хронобот всегда заряжает 6 экзокостюмов, а после удара — 4. Хронобот никогда не получает и не тратит энергоядра. Жетоны заряженных экзокостюмов складывайте стопкой в правой верхней шестиугольной ячейке на его планшете.

ЭТАП ИСКРИВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ

Вы и Хронобот размещаете жетоны разрыва в порядке очерёдности хода. Вы, как обычно, выбираете и выкладываете 0—2 жетона разрыва. Для Хронобота — бросьте кубик парадоксов. Случайным образом выберите и поместите столько его жетонов разрыва, сколько выпало на кубике. Хронобот за них ничего не получает.

ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

Когда наступит ход Хронобота — бросьте кубик ИИ. ❶ Найдите его жетон с таким же номером, как значение на кубике. ❷ Выполните действие, изображённое рядом с этим жетоном, и передвиньте жетон на одно деление по стрелке. ❸ Если на одном делении оказывается 2 жетона, передвиньте верхний жетон на следующую позицию, перед перемещением активного жетона.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ДЕЙСТВИЙ ХРОНОБОТА:

- Хронобот не использует работников для действий на игровом поле — только пустые экзокостюмы.
- Он не оплачивает стоимость действий и игнорирует всё, что изображено на ячейках действий и на жетонах разрушающейся столицы.
- Он всегда занимает самую верхнюю свободную ячейку столичного действия.
- Если на столичном действии нет мест, Хронобот занимает ячейку Всемирного Совета, начиная с левой, и устанавливает рядом с ней свой герб, если там стоит ваш.

НЕУДАВШЕЕСЯ ДЕЙСТВИЕ

Если действие не может быть выполнено из-за отсутствия свободных мест, Хронобот не размещает экзокостюм, а получает, вместо этого 1 ПО. Если он может поместить экзокостюм на ячейку действия, но не может выполнить его (примеры таких случаев приведены в описании каждого действия), он размещает экзокостюм и получает 1 ПО вместо обычного эффекта от выполнения действия.



СТРОИТЕЛЬСТВО

Строительные действия у Хронобота соотнесены с конкретными типами построек (или суперпроектами). Выполняя строительство, Хронобот выбирает постройку с наибольшим количеством ПО. При равенстве — берёт постройку из вторичной стопки. Если у Хронобота уже есть 3 постройки нужного типа, он ничего не берёт (но помещает экзокостюм на ячейку действия, блокируя её, а также получает 1 ПО, за неудавшееся действие).



При строительстве суперпроекта Хронобот сначала сбрасывает жетон научного открытия (любой формы или символа; если у него их несколько, он сбрасывает один из тех, которых у него больше всего — при равенстве выбирает один случайным образом). Затем, он берет открытый суперпроект, у которого больше ПО, из настоящей или любой прошлой эры (самый старый, при ничьей).



Если выпадает "Строительство суперпроекта" и Хронобот не имеет жетона научного открытия, который можно сбросить, или у него уже есть 3 суперпроекта, он ничего не делает (но помещает экзокостюм на ячейку действия, блокируя её, а также получает 1 ПО, за неудавшееся действие).



НАЁМ

Когда Хронобот выполняет наём, он берёт работника того типа, которого у него нет, а если это невозможно — выбирает из доступных. Хронобот не получает бонус при найме работника (однако он получает 1 ПО, независимо от типа работника). Выбирая работника, Хронобот придерживается такой последовательности:



Гений > Администратор > Инженер > Учёный

Собрав все 4 типа работников, Хронобот сбрасывает по одному работнику каждого типа и получает 5 ПО.



ИССЛЕДОВАНИЕ



Когда Хронобот выполняет исследование, бросьте кубик с формами и возьмите любой жетон научного открытия выпавшей формы.

НАЙМ ГЕНИЯ/ИССЛЕДОВАНИЕ



Когда Хронобот выполняет действие Наём гения/Исследование, выполните наём (см. предыдущую страницу), только если гений доступен, возьмите его вместе с 1 ПО (даже если у Хронобота уже есть гений). Если гений недоступен, выполните действие исследование (см. выше).



ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Когда Хронобот выполняет действие добычи ресурсов, он определяет, какие 2 ресурса ему нужны больше всего.

- Он отдаёт приоритет ресурсам, которых у него нет.
- При ничьей он придерживается такой последовательности:



Нейтроний > Уран > Золото > Титан

Затем, он занимает ячейку действия добычи ресурсов, в которой эти 2 ресурса можно получить. Если таких ячеек несколько, он выбирает самую верхнюю.

Собрав все 4 типа ресурсов, Хронобот сбрасывает по одному ресурсу каждого типа и получает 5 ПО.

Пример:

У него есть 1 уран и 1 титан. В шахте имеется 2 золота, 2 Урана и 1 Титан. Поскольку Хронобот не может получить Нейтроний, он обязательно возьмёт Золото. Затем, так как у него есть по одному типу из доступных ресурсов, он возьмёт Уран, согласно списка приоритетов. Золото и Уран доступны в двух верхних ячейках, поэтому он выберет самую верхнюю, возьмёт одно Золото и Уран.

ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ



Когда у Хронобота выпадает путешествие во времени, уберите любой его жетон разрыва с фрагмента хронологии в прошлом, на котором у него больше всего жетонов разрыва (при равенстве — с самого старого), и передвиньте его маркер путешествий во времени на одно деление вправо.

Хронобот при этом не размещает экзоскостюм. Если на ленте хронологии не осталось ни одного жетона разрыва, действие считается не выполненным и он получает 1 ПО.

УСТРАНЕНИЕ АНОМАЛИИ



Когда выпадает это действие, Хронобот сбрасывает 2 ресурса того типа, которого у него больше всего (при равенстве — выбирает в последовательности:



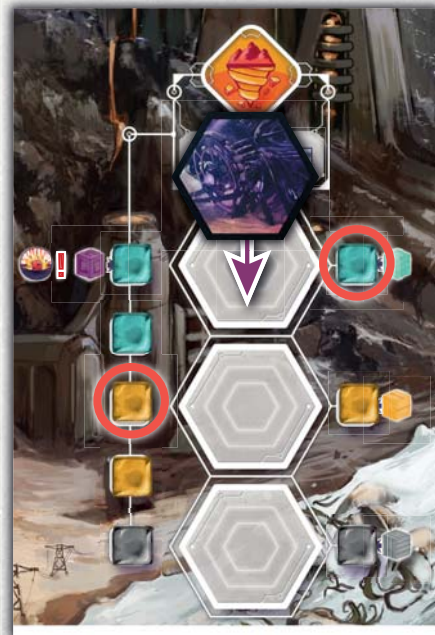
Титан > Золото > Уран > Нейтроний

Нейтроний считается за 2 условных ресурса и при выяснении, чего больше, и при сбросе. Затем Хронобот убирает аномалию. Если у него нет аномалий или не хватает ресурсов, он получает 1 ПО, за неудавшееся действие.

ПЕРЕЗАГРУЗКА



Каждый раз, когда выпадает "Перезагрузка", Хронобот просто ничего не делает. Это не считается неудавшимся действием, и он не получает 1 ПО.





ЭВАКУАЦИЯ

Хронобот никогда не выполняет эвакуацию.

ПАС И КОНЕЦ ЭТАПА ДЕЙСТВИЙ

Когда у Хронобота кончаются экзоскостюмы, в свой следующий ход он выполняет действие путешествия во времени (если возможно), затем пасует. Если первым спасовали вы, а Хронобот совершил не менее 3 действий, этап действий немедленно завершается. Если он еще не совершил 3 действия, он будет продолжать делать ходы, пока не совершит их, и тогда этап действий закончится.

ПРИМЕЧАНИЕ: Хронобот всегда совершает минимум 3 действия.

6 ЭТАП КОНЦА ЭРЫ

Верните свои экзоскостюмы и Хронобота. После астероидного удара переворачивайте жетоны разрушающейся столицы по обычным правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ

Хронобот не теряет победные очки за свои жетоны разрыва на ленте хронологии. Он в обычном порядке получает по 1 ПО за каждый свой жетон научных открытий, а также по 2 ПО за каждые три жетона научных открытий разной формы.

Если у вас больше очков, чем у Хронобота, вы играете; в противном случае вы проигрываете.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Выберите один или несколько из этих вариантов, чтобы повысить сложность игры против Хронобота:

- Сразу же продвигайте жетон команд, когда он переходит к действию "Перезагрузка". Это гарантирует, что он будет выполнять действие на каждом ходу.
- Играйте, не используя способность своего Лидера.
- Хронобот делает один дополнительный ход, после того, как вы спасовали.
- Увеличьте минимальное количество действий Хронобота с 3 до 6.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы можете использовать незадействованные экзоскостюмы Пути для отслеживания количества действий, которые совершает Хронобот, особенно если вы решите увеличить их до 6.



ПРАВИЛА ХРОНОСА



Когда Путь Единства появился в нашем настоящем, изменив ход истории, их дерзость вызвала огромный диссонанс в пространственно-временном континууме, который не мог остаться без ответа со стороны космоса.

Из самых глубоких, самых темных глубин вселенной, появилась древняя и безжалостная угроза. Хронос — разрушитель миров, пробудился с единственной целью: устранить диссонанс и поглотить все нарушенные временные линии, включая нашу.

Хронос — это новый соло-опponent для игры "Анахронность". Он поддерживает модули дополнения, а его поведение ближе к поведению игрока-человека, за счёт некоторого усложнения правил. В этих правилах "Вы" являетесь игроком, а "Хронос" или "Он" будет вашим противником.

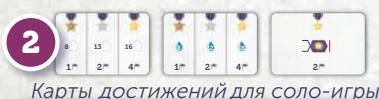
ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы впервые играете в соло-режим "Анахронности" (или если вы играли против Хронобота только по классическим правилам), мы рекомендуем попробовать обновленного Хронобота, прежде чем пытаться победить Хроноса. Следующее объяснение правил предполагает, что вы читали и знакомы с правилами Хронобота.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

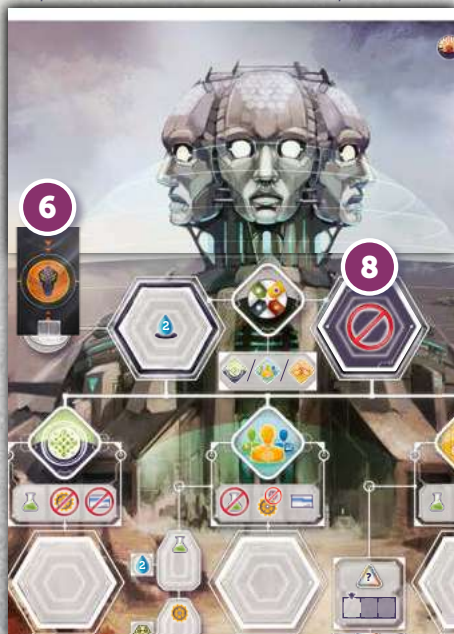
Произведите подготовку к игре на 2-х игроков, где вторым игроком станет Хронос, с изменениями, перечисленными ниже:

- 1 Хронос получает 6 экзоскостюмов и 8 жетонов разрыва. Он не получает начальных активов (включая работников).
- 2 Оставьте карты достижений в коробке; вместо них случайным образом выберите 3 карты достижений для соло-игры.
- 3 Поместите планшет Хроноса рядом с игровым полем и положите 4 жетона команд на отведенные для них места. Он не использует маркер фокуса.
- 4 Поместите следующие жетоны действий указанной стороной вверх на пустые места планшета Хронос:
 - » жетон C01A на пустое место I
 - » жетон C02A на пустое место II
 - » жетон C03A на пустое место III

ПРИМЕЧАНИЕ: это рекомендуемое расположение жетонов для первой игры. В следующих партиях вы можете размещать их на пустые места случайным образом.



Карты достижений для соло-игры



Жетоны действий



- 5 Вам понадобится ёмкость (мешочек, стакан и т.п.), из которой вы сможете вслепую доставать жетоны. Она будет энергозапасом Хроноса. Добавьте в неё 5 жетонов энергоядер и 5 жетонов истощённых энергоядер.
- 6 Хронос становится первым игроком в первой эре. Поставьте его герб на круг рядом с левой ячейкой Всемирового Совета. Вы получаете 1 воду (как второй игрок).
- 7 Как обычно, вы выбираете, какой стороной положить свой планшет игрока — "А" или "В".
- 8 Для более сложной игры: закройте правую ячейку действий Всемирового Совета жетоном "Ячейка недоступна".



Жетоны разрыва



Жетоны экзоскостюмов



По 5 жетонов обычных и истощённых энергоядер

КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ ДЛЯ СОЛО-ИГРЫ

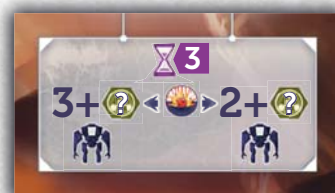
Вместо того чтобы соревноваться за выполнение целей, вы получите ПО за наибольший уровень, которого достигнете, на каждой из трех открытых карт достижений для соло-игры.

2 ЭТАП ПАРАДОКСОВ

Правила для Этапа парадоксов такие же, как и для Хронобота.

3 ЭТАП ПОДЗАРЯДКИ

Вы и Хронос заряжаете экзоскостюмы в порядке очерёдности хода. В ход Хроноса **вытяните 3 жетона** из его энергозапаса.



В эры до астероидного удара Хронос заряжает до 3+Х экзоскостюмов (максимум 6), где Х равно числу вытянутых неистощённых энергоядер. В эры после астероидного удара Хронос заряжает до 2+Х экзоскостюмов (максимум 4), где Х равно числу вытянутых неистощённых энергоядер.

После этого верните 1 вытянутый жетон истощённого энергоядра в энергозапас Хроноса и уберите все остальные вытянутые жетоны из игры. Если в энергозапасе осталось меньше 3-х жетонов, вытяните сколько осталось.

4 ЭТАП ИСКРИВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ

Вы и Хронос размещаете жетоны разрыва в порядке очерёдности хода. Вы, как обычно, выбираете и выкладываете 0-2 жетона разрыва. Для Хроноса — бросьте кубик парадоксов. Случайным образом выберите и поместите столько его жетонов разрыва, сколько выпало на кубике. Хронос за них ничего не получает.

5 ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

В ход Хроноса — бросьте кубик ИИ. Найдите жетон с таким же номером, как значение на кубике. Выполните действие, изображённое рядом с этим жетоном (возможно, на жетоне действия), и передвиньте жетон Хроноса на одно деление по стрелке.

ПРИМЕЧАНИЕ: Жетоны Хроноса разноцветные, т.к. каждый из них должен перемещаться по стрелке соответствующего цвета.



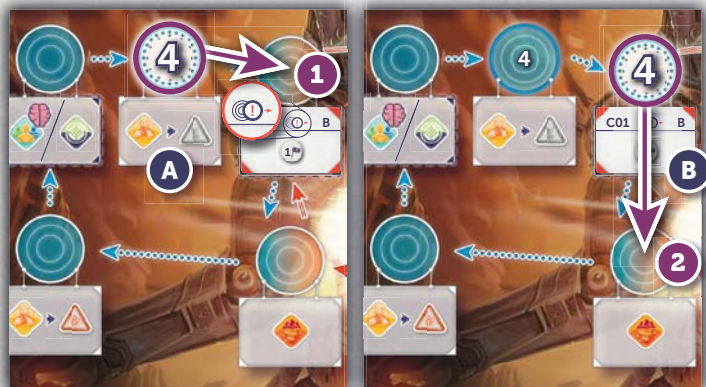
Основные правила выполнения действий, неудавшихся действий и правила, регулирующие каждое отдельное действие, остаются неизменными, с одним исключением: если Хронос получает 1 ПО, потому что он не может разместить экзокостюм на ячейку действия (из-за отсутствия свободных мест), он дополнительно сбрасывает заряженный экзокостюм.

ПОЛУЧЕНИЕ ЭНЕРГОЯДЕР

Некоторые действия позволяют Хроносу получить энергоядро. Просто добавьте 1 неистощённое энергоядро в его энергозапас в конце такого действия. Вы никогда не получаете истощённые энергоядра и никак с ними не взаимодействуете.

АВТОПРОДВИЖЕНИЕ

❶ Если жетон Хроноса перемещается к ячейке с символом автопродвижения (Ⓢ), Хронос немедленно выполняет действие этой ячейки. ❷ Затем жетон Хроноса перемещается к следующей ячейке. Т.о., он выполнит в этот ход 2 действия — действие А полученное за счёт броска кубика, и действие В, полученное за счёт автопродвижения.



ПАС И КОНЕЦ ЭТАПА ДЕЙСТВИЙ

Хронос пасует **сразу же**, когда для выполнения действия ему нужен экзокостюм, а их у него не осталось. Жетон Хроноса в этом случае не продвигается. Как только вы и Хронос спасуете, этап действий заканчивается.



6 ЭТАП КОНЦА ЭРЫ

Верните экзокостюмы свои и Хроноса. После астероидного удара переворачивайте жетоны разрушающейся столицы по обычным правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ

В дополнение к набранным очкам вы получаете ПО за наибольший уровень, которого достигли по каждой из карт достижений для соло-игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: Карты достижений для соло-игры описаны в приложении.



Хронос не теряет победные очки за свои жетоны разрыва на ленте хронологии. Он в обычном порядке получает по 1 ПО за каждый свой жетон научных открытий, а также по 2 ПО за каждые три жетона научных открытий разной формы.

Если у вас больше ПО, чем у Хроноса, вы выигрываете; в противном случае вы проигрываете.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Выберите один или несколько из этих вариантов, чтобы повысить сложность игры против Хроноса:

- Поместите некоторые или все жетоны действий стороной В вверх.
- Поменяйте местами жетоны действий между ячейками I и III.
- При подготовке к игре увеличьте число неистощённых энергоядер в энергозапасе Хроноса на 1/2/3.
- Хронос бесплатно заряжает один дополнительный экзокостюм каждую эру. Если число экзокостюмов превышает максимально разрешённое, он получает вместо них по 2 ПО за каждое энергоядро, позволяющее зарядить экзокостюм сверх лимита (эти энергоядра всё равно убираются из игры).
- Каждое оставшееся в энергозапасе неистощённое энергоядро приносит Хроносу 1 ПО в конце игры.
- Играйте с меньшим числом карт достижений для соло-игры (или вовсе без них).
- Хронос получает по 2 ПО за каждое неудавшееся действие.
- При выполнении действия исследования Хронос получает жетон научного открытия такой формы, которой у него ещё нет.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХРОНОСА С ДОПОЛНЕНИЯМИ И МОДУЛЯМИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Использование модулей также добавляет новые правила для Хроноса. Рекомендуется сначала освоить правила Хроноса для базовой игры.

РАЗРЫВЫ ВРЕМЕНИ

Применяются все правила модуля "Разрывы времени" и базовые правила "Хроноса", если не указано иное.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

- 1 Разместите поле Долины стороной для двух игроков.
- 2 Поместите следующие жетоны действий (помеченные символом расширения, лицевой стороной вверх) на пустые места планшета Хроноса:
 - » C04A на пустое место **I**.
 - » C05A на пустое место **II**.
 - » C06A на пустое место **III**.
- 3 Вам понадобится второй контейнер, называемый "Запас флюкса". При подготовке добавьте в него 1 флюксоядро и все 3 жетона истощенных флюксоядер.
- 4 Хронос не использует устройство разрыва.
- 5 Добавьте карты "Технологии" и "Флюкс на устройство разрыва" в колоду карт достижений для соло-игры.



1 Флюксоядро и
3 Истощённых флюксоядра



ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ

Как и в случае с ячейками действий Всемирного Совета, если нет свободных мест для действия на поле Долины, Хронос занимает ячейку Столичного действия Долины.

Из общего
запаса



Когда Хронос размещает экзокостюм на основном поле, возьмите энергоядро из общего запаса и положите на экзокостюм.

Определение: **Экзокостюм Хроноса с возможностью мерцания** — это один из его экзокостюмов, который:

- находится на основном поле,
- на нём есть энергоядро, и
- не находится на том же действии, которое пытается выполнить.

Другими словами, к Хроосу применяются те же ограничения, что и к вам.

Пример:
Хроосу необходимо выполнить действие строительства. Поскольку экзокостюм в ячейке действия найма всё ещё имеет энергоядро, он соответствует условиям для выполнения Мерцания.



Каждый раз, когда Хронос собирается совершить действие с экзокостюмом, выполните следующую проверку: Есть ли у него экзокостюм, готовый к мерцанию, и **хотя бы 1 жетон в запасе флюкса**?

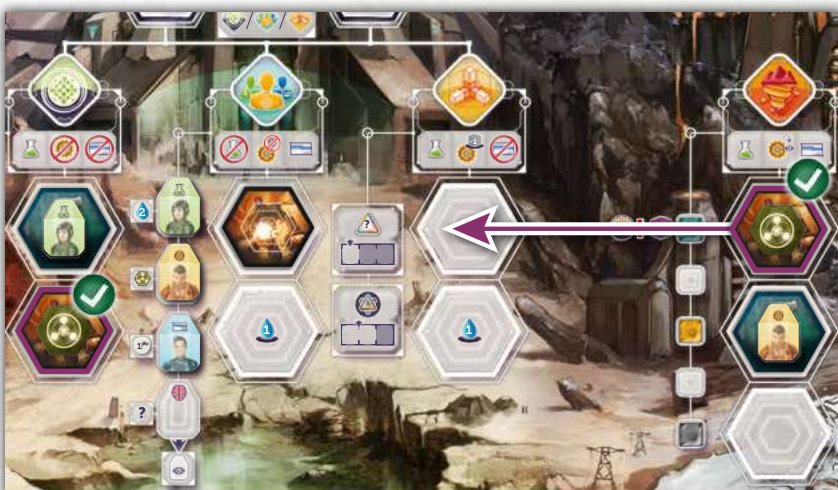
- Если **нет**, перейдите к размещению экзокостюма как обычно.

- Если **да**, возьмите 1 жетон из запаса флюкса, чтобы выполнить проверку Мерцания.
 - » Если это флюксоядро, сбросьте его, затем выполните Мерцание (см. ниже).
 - » Если это истощенное флюксоядро, отложите его в сторону. Хронос размещает экзокостюм или пасует, как обычно.

МЕРЦАНИЕ

Вы мерцаете по стандартным правилам, описанным в дополнении "Разрывы времени". Когда Хронос решает мерцать (см. проверку выше), он должен сначала выбрать, с каким экзокостюмом мерцать (если есть несколько готовых к мерцанию):

- A** Если какой-нибудь экзокостюм способен выполнить действие, соответствующее выпавшему жетону команд (кроме выбранного в данный момент) на планшете Хроноса, выберите этот экзокостюм. Если этому требованию соответствуют несколько экзокостюмов, выберите тот, который соответствует жетону команд с меньшим номером.



- B** Если ни один экзокостюм не соответствует жетону команд, выберите крайний нижний слева (ближайший к нижней ячейке Исследования). Приоритет отдается экзокостюмам на нижних ячейках, если два из них равны.





Когда он выберет экзоскостюм, переместите его в выбранную ячейку действия, удалите с экзоскостюма энергоядро (вернув его в общий запас), а затем выполните действие (включая продвижение жетона на планшете Хроноса). Он никогда не бросает кубики флюкса или сбоя, и никогда не получает сбоя.

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: АССИМИЛЯЦИЯ



Перед тем, как Хронос выполнит действие Ассимиляции, бросьте кубик исследования с формами

- На круг:**
Он нанимает Оператора и берёт 1 флюксоядро.
- На треугольник:**
Он берёт карту Технологии (отдавая предпочтение вторичной стопке).
- На круг:**
Он либо нанимает Оператора (и получает 1 флюксоядро), либо берёт карту Технологии, в зависимости от того, чего у него меньше (Оператора, если ничья).

Если он пытается нанять оператора, а их не осталось, это действие считается неудавшимся и приносит 1 ПО.

НАЙМ ОПЕРАТОРОВ

Операторы действуют как джокер. Когда оператор взят, поместите его на самое верхнее пустое место в коллекции рабочих Хроноса. Он засчитывается как рабочий данного типа во всех отношениях, включая сброс за 5 ПО.

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: ИЗВЛЕЧЕНИЕ



Когда Хронос совершает действие извлечения, он применяет оба доступных эффекта, получая 2 флюксоядра (в запас флюкса) и 2 энергоядра (в энергозапас).



ПАС И КОНЕЦ ЭТАПА ДЕЙСТВИЙ

Хронос пасует, если не может мерцать и у него больше нет экзоскостюмов для размещения. Жетон Хроноса не продвигается, когда он пасует.

6 ЭТАП КОНЦА ЭРЫ

На этапе конца эры, истощённые флюксоядра, которые были отложены, возвращаются в запас флюкса.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры он получает 3 ПО за каждую имеющуюся у него технологию.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДОСТИЖЕНИЯМИ

Карточки для соло-игры взаимодействуют с другими игровыми элементами так же, как и обычные карты достижений.

Если на кубике сбоя выпало "2 достижения", вместо этого поместите сбоя на 2 карты для соло-игры. На каждой карте может быть не более 1 сбоя, и если они остаются на них в конце игры, вы не получаете по ним очки.

Если вы приобрели **Технологию 511** возьмите 2 неиспользованные карты для соло-игры и положите одну из них в игру. Новое достижение учитывается вместе с теми, что находятся в игре. Сама технология приносит вам 1 ПО за каждое достижение, за которое вы получили какие-либо ПО.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Выберите один или несколько, из этих вариантов, чтобы повысить сложность с расширением "Разрывы времени":

- Переверните некоторые или все новые жетоны действий на сторону В.
- Замените C04 на C14, более сложный жетон.
- Увеличьте количество флюксоядер в запасе флюкса на 1/2/3 в начале игры.
- Каждое оставшееся флюксоядро в запасе флюкса, в конце игры приносит Хроносу 1 ПО.
- Бросьте кубик сбоя после подготовки и поместите выпавший сбоя себе (в дополнение к двум стартовым сбоям, описанным в правилах "Разрывы времени").

СУДНЫЙ ДЕНЬ



Если не сказано иного, применяются все правила расширения «Судный день» и правила Хроноса для базовой игры.

Для первых партий против Хроноса с этим расширением рекомендуем использовать вариант «Запланированные эксперименты».

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

- Поместите следующие жетоны действий (указанной стороной вверх) на пустые места планшета Хроноса:
 - » жетон C07A на ячейку I
 - » жетон C08A на ячейку II
- Оставьте жетон C03A на ячейке III
- Добавьте карту «Выполненные эксперименты» в колоду карт достижений для соло-игры.



Если Хронос взял карту эксперимента, и перемещение маркеров по шкале судного дня не запрещено, он передвигает маркер «Спаси Землю» или «Предреши судьбу», получая ПО с новой позиции маркера, независимо от того, какому пути она принадлежит. Хронос всегда передвигает маркер, противоположный вашему. Например, если вы играете за путь Гармонии, т. е. перемещаете маркер «Спаси Землю», Хронос будет перемещать в свой ход маркер «Предреши судьбу», как если бы он играл за путь Спасения.

ШАГ 2: ПОДГОТОВКА К ЭКСПЕРИМЕНТУ

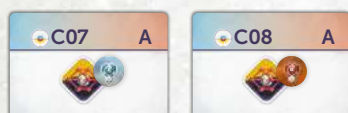
Хронос помещает свой маркер пути на открытую карту эксперимента (кроме карты следующей эры), на которой ещё нет его маркера. Ваш маркер фокуса никак на это не влияет. Если есть выбор из нескольких карт, в первую очередь Хронос помещает свой маркер на карту эксперимента 1-го уровня; если всё ещё остаётся несколько вариантов — на самую дальнюю в прошлом.



Когда вы получаете карту эксперимента, на которой есть маркер Хроноса, переместите этот маркер на карту эксперимента дальше по ленте хронологии (вплоть до текущей эры), на которой ещё нет его маркера. Если таких карт нет, сбросьте маркер.



НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: ПРОВЕДЕНИЕ ЭКСПЕРИМЕНТА



Когда Хронос выполняет это действие, он помещает свой экзокостюм в шестиугольную зону проведения эксперимента и выполняет 2 шага в следующей последовательности:

ПРИМЕЧАНИЕ: Возможно, что один из шагов выполнить не удастся (его маркеров пути нет ни на одной карте эксперимента или они есть на всех картах экспериментов соответственно). В этом случае просто пропустите этот шаг.

ШАГ 1: ПРОВЕСТИ ЭКСПЕРИМЕНТ

Хронос получает карту эксперимента, на которой есть его маркер пути (добавление маркеров пути описано в шаге 2) и сбрасывает этот маркер. Уровень эксперимента (1 или 2), карту которого заберёт Хронос, указан на жетоне действия. Если нет ни одного эксперимента такого уровня, пропустите этот шаг. Если Хронос может взять несколько карт, он берёт самую левую из них.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Выберите один или несколько, из этих вариантов, чтобы повысить сложность с расширением «Судный день»:

- Переверните некоторые или все новые жетоны действий на сторону В.
- Играйте без варианта «Запланированные эксперименты».
- При подготовке к игре поместите маркеры пути Хроноса на одну или несколько карт экспериментов в будущем. Как только эти карты окажутся в настоящем, у Хроноса появится возможность получить их.

ПЕРВОПРОХОДЦЫ НОВОЙ ЗЕМЛИ



Если не сказано иного, применяются все правила дополнения "Первопроходцы Новой Земли" и правила Хроноса для базовой игры.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

1 Поместите следующие жетоны действий (указанной стороной вверх) на пустые места планшета Хроноса:

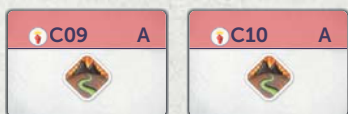
- » жетон C03A на ячейку I.
- » жетон C09A на ячейку II.
- » жетон C02A на ячейку III.
- » жетон C10A заменяет действие "Наём гения/исследование" на планшете.

2 Добавьте карту "Удавшиеся приключения" в колоду карт достижений для соло игры.

3 Хронос получает свой планшет усиления экзоскостюма стороной A вверх.



НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Планшет усиления экзоскостюма Хроноса

Когда Хронос выполняет это действие, он помещает свой экзоскостюм в шестиугольную зону приключений и один из своих маркеров пути на верхний свободный круг бонуса боевой мощи. Затем он выполняет 2 шага в следующей последовательности:

ПРИМЕЧАНИЕ: Возможно, что один из шагов выполнить не удастся. В этом случае просто пропустите этот шаг.

ШАГ 1: ВЫПОЛНИТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Сложите показатели боевой мощи на планшете усиления экзоскостюма Хроноса и бонус от маркера пути. Если сумма равна 9 или больше, он берёт 2 карты из колоды приключений со сложностью 10+, иначе 2 карты из колоды приключений сложностью 5+. Затем он бросает кубик приключений и добавляет выпавшее значение к боевой мощи экзоскостюма так же, как это делаете вы.

Хронос берёт карту с наибольшим значением боевой мощи, которая соответствует его боевой мощи. Оставшиеся карты помещаются под низ соответствующей колоды. Если боевая мощь Хроноса недостаточна для взятия карты, он получает 1 ПО и возвращает обе карты под низ колоды. Если Хронос взял карту, он получает награду с этой карты и сбрасывает её.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ:

- Вместо получения воды Хронос получает 1 ПО за каждые 2 воды (округляя вверх).
- Хронос получает по 2 ПО вместо каждого повышения морального духа.
- Выбирая между исследованием, наймом или строительством, Хронос всегда выбирает исследование.
- Если Хронос получает карту с постоянным эффектом (выделены фиолетовым в правилах модуля "Первопроходцы Новой Земли"), он сбрасывает её и получает вместо этого 3 ПО и 1 энергоядро.

ШАГ 2: УСИЛЕНИЕ

Хронос берёт ресурс со своего основного планшета и помещает его на планшет усиления экзоскостюма.

- Это должен быть ресурс, слот для размещения которого свободен.
- В случае нескольких вариантов Хронос берёт ресурс, которого у него больше.
- Если таких ресурсов несколько, Хронос придерживается последовательности:

Титан > Золото > Уран > Нейтроний.

Если у Хроноса нет подходящих ресурсов, или нет доступных для размещения ресурсов слотов, поместите вместо этого на планшет усиления экзоскостюма жетон 1 ПО из запаса. Эти жетоны в последствии будут учитываться при подсчёте боевой мощи экзоскостюма Хроноса, но они не учитываются при подсчёте общего числа ПО Хроноса.

ВАЖНО: Хронос начинает игру с боевой мощью 2 (сторона A) или 3 (сторона B) и получает по 2 (сторона A) или 3 (сторона B) единицы боевой мощи, за каждый жетон ПО на своём планшете усиления экзоскостюма.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Выберите один или несколько, из этих вариантов, чтобы повысить сложность с расширением "Первопроходцы Новой Земли":

- Поместите некоторые или все новые жетоны действий стороной B вверх.
- Положите планшет усиления экзоскостюма Хроноса стороной B вверх.
- Жетоны ПО на планшете усиления экзоскостюма Хроноса учитываются при подсчёте общего числа ПО.

СТРАЖИ ВСЕМИРНОГО СОВЕТА



Если не сказано иного, применяются все правила дополнения "Первопроходцы Новой Земли" и правила Хроноса для базовой игры.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: ВЕРБОВКА СТРАЖА

- 1 Поместите следующие жетоны действий (указанной стороной вверх) на пустые места планшета Хроноса:
 - » жетон C02A на ячейку I.
 - » жетон C11A на ячейку II.
- 2 Оставьте жетон C03A на ячейке III.
- 3 Добавьте карту «Стражи» в колоду карт достижений для соло-игры.
- 4 Закройте правую ячейку Всемирного совета жетоном "Ячейка недоступна".



ЕСЛИ ВЫПОЛНЯЕТСЯ ДО АСТЕРОИДНОГО УДАРА:

- А Хронос помещает экзоскостюм на ячейку действий Всемирного совета и становится первым игроком (если это возможно), но не выполняет действие. Вместо этого он бесплатно вербует самого левого стража.
- В Если ячейка действий Всемирного совета уже занята, Хронос сбрасывает работника (**Большинство** > **Ученый** > **Инженер** > **Администратор** > **Гений**), и вербует стража без размещения экзоскостюма.



ЭТАП ПОДЗАРЯДКИ

Хронос сначала заряжает столько стражей, сколько может, а затем экзоскостюмы (например, если он должен зарядить 4 экзоскостюма, и у него есть 2 стража, Хронос заряжает обоих стражей и 2 своих экзоскостюма).

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ

При выставлении экзоскостюмов Хронос выставляет стражей в последнюю очередь. Если Хронос должен выполнить столичное действие (исследование/наём/строительство), а свободных ячеек для выполнения этого действия нет (включая ячейку Всемирного совета), он помещает стража (если он у него есть) на зарезервированную для него шестиугольную ячейку и выполняет столичное действие. Это значит, что действие **не считается** неудавшимся, и Хронос не получает 1 ПО.

Если Хронос не может выполнить ничего из вышеперечисленного, или если уже произошёл астероидный удар, он получает 1 ПО за неудавшееся действие.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Выберите один или несколько, из этих вариантов, чтобы повысить сложность с расширением "Стражи Всемирного Совета":

- Поместите новый жетон действий стороной В вверх.
- Если Хронос пытается завербовать стража после астероидного удара, он получает 2 ПО вместо 1.
- Хронос начинает игру с 1 Стражем.

ДЕЙСТВИЯ ГИПЕРСИНХРОНИЗАЦИИ БУДУЩЕГО



Если не сказано иного, применяются все правила дополнения "Действия гиперсинхронизации будущего" и правила Хроноса для базовой игры.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

- 1 Используйте сторону Поля гиперсинхронизации, предназначенную для двух игроков, и закройте правую ячейку действий Всемирного Совета на основном поле жетоном "Ячейка недоступна" (как указано в правилах гиперсинхронизации для 2-х игроков).
- 2 Замените C01A на C12A. Оставьте C02A и C03A на своих местах. Закройте место действия "Путешествие во времени" жетоном C13A.
- 3 Разместите соло-жетоны гиперсинхронизации рядом с планшетом Хроноса.



Соло-жетоны гиперсинхронизации

НОВОЕ (ИЗМЕНЕННОЕ) ДЕЙСТВИЕ: ГИПЕРСИНХРОНИЗАЦИЯ/ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ



Если у Хроноса есть один или более отложенных жетонов гиперсинхронизации, случайным образом выберите одну из доступных ячеек действия гиперсинхронизации (вы можете использовать кубик с формами); Хронос отправляет экзоскостюм туда. Он забирает жетон гиперсинхронизации, находящийся дальше всего в прошлом, и получает 2 ПО.

Не передвигайте маркер путешествия во времени на планшете Хроноса.

ПРИМЕЧАНИЕ: В Эры после астероидного удара, он игнорирует напечатанные эффекты жетонов суперзаряда.

Если у него нет жетонов гиперсинхронизации или первый вариант не сработал (нет свободных ячеек, нет экзоскостюма и т.д.), он выполняет обычное действие Путешествия во времени, как описано в базовых правилах Хронобота.

Если ни одно из действий невозможно, оно считается неудавшимся, и Хронос получает 1 ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ: C12A дополнительно приносит Хроносу 1 энергоядро, а C13A - нет.

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВЫМ ПРОЦЕССЕ

Если Хронос намерен выполнить столичное действие (исследование, наём, строительство) и не осталось ни одной ячейки действия (включая ячейку Всемирного Совета), поместите один из его жетонов гиперсинхронизации на текущую Эру и выполните действие, как обычно. Это не считается неудавшимся действием, поэтому он не получает 1 ПО.

Он может иметь максимум одну плитку гиперсинхронизации на Эру и ограничен 3 жетонами гиперсинхронизации. Если из-за этих ограничений он не может выполнить действие гиперсинхронизации, оно считается неудавшимся, и Хронос получает 1 ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ: Три жетона гиперсинхронизации Хроноса одинаковые; он может использовать любой из них для выполнения любого столичного действия (даже если он уже использовал один из них, для такого же действия в предыдущую Эру).

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Выберите один или несколько, из этих вариантов, чтобы повысить сложность с расширением "Действия гиперсинхронизации будущего":

- Переверните некоторые или все новые жетоны действий на сторону В.
- Вместо случайного выбора ячейки действия гиперсинхронизации, Хронос выбирает то, которое совпадает с одним из ваших отложенных жетонов гиперсинхронизации. Если у вас более одного, он выбирает тот, который находится дальше всего в прошлом.

КВАНТОВЫЕ ПЕТЛИ



Если не сказано иного, применяются все правила дополнения "Квантовые петли" и правила Хроноса для базовой игры.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Никаких изменений нет. Расположите карты квантовой петли рядом с полем, добавляя новые на "Этапе подготовки".

4 ЭТАП ИСКРИВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ

В каждом этапе искривления времени, когда Хронос помещает хотя бы один жетон разрыва, бросьте кубик ИИ. Если выпало 4, уберите из игры карту квантовой петли, самую дальнюю от колоды.

5 ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

Хронос фактически не взаимодействует с квантовыми петлями. Он никогда не "возвращает" их, таким образом, карты удаленные во время этапа искривления

времени удаляются навсегда. Когда вы возвращаете карту, добавьте ее обратно в ряд карт квантовой петли, в самое дальнее от колоды место.

Если вы получаете карту "Cosmic Data Leak", вытяните 2 неиспользуемые карты достижений для соло-игры и введи их в игру.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Выберите один или несколько, из этих вариантов, чтобы повысить сложность с расширением "Квантовые петли":

- При выпадении 5, также удалите карту квантовой петли.
- При удалении карты квантовой петли Хронос получает 2 ПО.

ПЕРЕМЕННЫЕ АНОМАЛИИ



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Хронос игнорирует все уникальные эффекты аномалий и не получает карточку "Устранение аномалий".

ПОЛУЧЕНИЕ АНОМАЛИЙ

При получении аномалий Хронос выберет ту, которая позволит ему вернуть жетон разрыва. Если обе, или ни одна из них, не позволят это сделать, он выберет ту, у которой меньше штраф ПО.

УСТРАНЕНИЕ АНОМАЛИЙ

При устранении аномалии, всегда выбирается с наибольшим штрафом ПО.



ИНАЯ ХРОНОЛОГИЯ



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Никаких изменений нет.

4 ЭТАП ИСКРИВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ

На этапе искривления времени вы первым решаете, сколько жетонов разрыва выложить, а затем бросаете кубик парадоксов за Хроноса. Разместите жетоны в порядке очереди, как обычно.

Он игнорирует штрафы (красные ячейки) и получает 2 ПО вместо вознаграждения. Вы применяете положительные и отрицательные эффекты, как обычно.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

- Хронос получает 3 ПО за каждое вознаграждение.

КОМБИНИРОВАНИЕ ДОПОЛНЕНИЙ И МОДУЛЕЙ

"СУДНЫЙ ДЕНЬ" НЕ СОВМЕСТИМ С:

- "Первопроходцы новой Земли"
- "Разрывы времени"
- "Стражи всемирного Совета"
- "Действия гиперсинхронизации будущего"

"РАЗРЫВЫ ВРЕМЕНИ" НЕ СОВМЕСТИМ С:

- "Стражи всемирного Совета"

При объединении "Первопроходцы новой Земли" с "Разрывы времени" или "Стражи всемирного Совета" используются четыре жетона действий; четвертый жетон заменяет напечатанное место действия "Найм гения или Исследовать".

Все остальные модули можно комбинировать друг с другом, но мы не рекомендуем сочетать более двух или трех одновременно. "Переменные аномалии", "Квантовые петли" и "Иная хронология" не влияют на размещение жетонов действий.

СПРАВОЧНАЯ ТАБЛИЦА ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ В КАЖДОМ МОДУЛЕ

База	C01 A 	C02 A 	C03 A 		
Разрывы времени	C04 A C14 A 	C05 A 	C06 A 		
Судный день	C07 A 	C08 A 	C03 A 		
Первопроходцы новой Земли	C03 A 	C09 A 	C02 A 	C10 A 	
Стражи Всемирного Совета	C02 A 	C11 A 	C03 A 		
Действия гиперсинхронизации будущего	C12 A 	C02 A 	C03 A 		C13 A
Разрывы времени Первопроходцы новой Земли	C05 A 	C14 A 	C09 A 	C10 A 	
Разрывы времени Действия гиперсинхронизации будущего	C12 A 	C04 A 	C05 A 		C13 A
Стражи Всемирного Совета Действия гиперсинхронизации будущего	C12 A 	C11 A 	C03 A 		C13 A
Стражи Всемирного Совета Первопроходцы новой Земли	C03 A 	C09 A 	C11 A 	C10 A 	

ПРИЛОЖЕНИЕ

ХРОНОБОТ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ

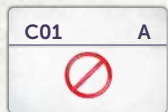
Для тех, кто играл против оригинального Хронобота:

- На планшете Хронобота находится только 4 жетона вместо 6.
- Хронобот больше не собирает и не тратит воду, а также не следит за моралью.
- Если Хронобот не может выполнить действие, он получает 1 ПО.
- Следующие действия немного изменились или были добавлены, пожалуйста, прочитайте их краткое описание ниже:
 - » **Найм и найм гения:** каждый раз, когда Хронобот нанимает работника, он дополнительно получает 1 ПО.
 - » **Строительство суперпроекта:** Хронобот должен сбросить научное открытие (любой символ или форму), чтобы построить суперпроект, он может это сделать, как до, так и после астероидного удара. Теперь его лимит составляет 3 суперпроекта.
 - » **Путешествие во времени:** Хронобот продвигается по треку путешествий во времени, только если у него есть жетон разрыва, который он может убрать.
 - » **Устранение аномалии:** Хронобот больше не тратит воду на устранение аномалии.
 - » **Перезагрузка:** Хронобот ничего не делает.
 - » Теперь есть несколько способов увеличить сложность Хронобота (описано на стр. 7).

Все остальные правила не изменились по сравнению с классическим Хроноботом.

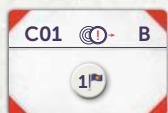
ХРОНОС

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ



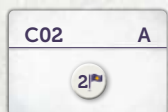
C01A—Перезагрузка

Хронос ничего не делает.



C01B—ПО (автопродвижение)

Хронос получает 1 ПО, затем продвигает жетон команд к следующей ячейке.



C02A—ПО

Хронос получает 2 ПО.



C02B—ПО и энергозапас

Хронос получает 2 ПО и 1 энергодядро.



C03A—Энергозапас

Хронос получает 1 энергодядро.



C03B—Энергозапас (автопродвижение)

Хронос получает 1 энергодядро, затем продвигает жетон команд к следующей ячейке.



C04A—Ассимиляция

Бросьте кубик исследования:

- » **Круг:** Он нанимает оператора и берёт 1 флюксоядро.
- » **Треугольник:** Он берёт карту технологии (отдавая предпочтение вторичной стопке).
- » **Квадрат:** Он либо нанимает оператора (и получает 1 флюксоядро), либо берёт карту технологии, в зависимости от того, чего у него меньше (оператора, если ничья).



C04B—Ассимиляция и ПО

Тоже, что и C04A, но также Хронос получает 1 ПО.



C05A—Извлечение

Хронос выбирает оба варианта: он получает 2 флюксоядра в запас флюкса и 2 энергодядра в энергозапас.



C05B—Эффективное извлечение

Тоже, что и C05A, но также Хронос получает 2 дополнительных флюксоядра.

**C06A—Энергозапас**

Хронос получает 1 энергодядро и 1 флюксодро.

**C06B—Энергозапас (автопродвижение)**

Хронос получает 1 энергодядро и 1 флюксодро, затем продвигает жетон команд к следующей ячейке.

**C07A—Эксперимент 1-го уровня**

Хронос выполняет эксперимент 1-го уровня, затем готовится к эксперименту. (Подробности см. на стр.14).

**C07B—Эксперимент 1-го уровня**

Хронос выполняет эксперимент 1-го уровня, затем готовится к эксперименту. И получает 1 энергодядро.

**C08A—Эксперимент 2-го уровня**

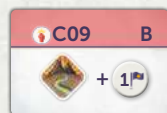
Хронос выполняет эксперимент 2-го уровня, затем готовится к эксперименту. (Подробности см. на стр.14).

**C08B—Эксперимент 2-го уровня**

Хронос выполняет эксперимент 2-го уровня, затем готовится к эксперименту. И получает 1 ПО и 1 энергодядро.

**C09A—Приключение**

Хронос выполняет приключение, затем усиливает экзоскостюм.

**C09B—Приключение и ПО**

Тоже, что C09A, но также Хронос получает 1 ПО.

**C10A—Приключение**

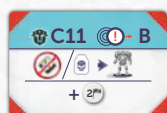
Тоже, что C09A.

**C10B—Приключение и энергозапас**

Тоже, что C09A и C10A, но также Хронос получает 1 энергодядро.

**C11A—Вербовка стража (автопродвижение)**

Хронос помещает экзоскостюм на ячейку Всемирного Совета, занимая место первого игрока (если может), но он не совершает действие. Вместо этого он вербует крайнего слева, доступного стража, без дополнительных затрат. Если место Всемирного совета уже занято, он тратит работника (Большинство>Ученый>Инженер>Администратор>Гений) и приобретает стража, таким же способом. (Подробности см. на стр. 16). Затем продвигает жетон команд к следующей ячейке.

**C11B—Вербовка стража и ПО (автопродвижение)**

Тоже, что C11A, но также Хронос получает 2 ПО. Затем (тоже, что C11A) продвигает жетон команд к следующей ячейке.

**C12A—Гиперсинхронизация или путешествие во времени**

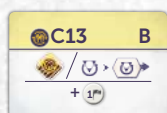
Хронос отправляет экзоскостюм в случайную доступную ячейку поля гиперсинхронизации, получает 2 ПО, а затем забирает жетон гиперсинхронизации, находящийся дальше всего в прошлом (если это возможно). Он игнорирует эффекты жетонов суперзаряда. Если это невозможно, он выполняет обычное действие путешествия во времени. (Подробности см. на стр. 17). Наконец, он получает 1 энергодядро.

**C12B—Гиперсинхронизация (автопродвижение)**

Тоже, что C12A, затем продвигает жетон команд к следующей ячейке.

**C13A—Гиперсинхронизация**

Тоже, что C12A, но Хронос не получает 1 энергодядро.

**C13B—Гиперсинхронизация**

Тоже, что C12A, но Хронос получает 1 ПО, вместо 1 энергодядра.

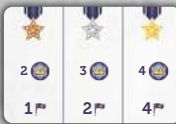
**C14A—Ассимиляция и флюксозапас**

Тоже, что C04A, но также Хронос получает 1 флюксодро.

**C14B—Ассимиляция, ПО и флюксозапас**

Тоже, что C04B, но также Хронос получает 1 флюксодро.

ДОСТИЖЕНИЯ ДЛЯ СОЛО-ИГРЫ

	 БРОНЗОВЫЙ УРОВЕНЬ	 СЕРЕБРЯНЫЙ УРОВЕНЬ	 ЗОЛОТОЙ УРОВЕНЬ
 Работники	8 Работников: 1 ПО	13 Работников: 2 ПО	16 Работников: 4 ПО
 Жетоны научных открытий	3 Жетона: 1 ПО	6 Жетонов: 2 ПО	9 Жетонов: 4 ПО
 Вода	8 Воды: 1 ПО	12 Воды: 2 ПО	18 Воды: 4 ПО
 Занятые строитель- ные места	8 Мест: 1 ПО	10 Мест: 2 ПО	12 Мест: 4 ПО
 Моральный дух	Максимальный моральный дух: 2 ПО		
 Суммарная даль- ность путешествий во времени	Дальность 6: 1 ПО	Дальность 9: 2 ПО	Дальность 10: 4 ПО
 Суперпроекты	2 Суперпроекта: 1 ПО	3 Суперпроекта: 2 ПО	4 Суперпроекта: 4 ПО
 Удавшиеся путеше- ствия во времени	5 Путешествий: 1 ПО	7 Путешествий: 2 ПО	8 Путешествий: 4 ПО

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.

ДОСТИЖЕНИЯ ДЛЯ СОЛО-ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЯМИ

	 БРОНЗОВЫЙ УРОВЕНЬ	 СЕРЕБРЯНЫЙ УРОВЕНЬ	 ЗОЛОТОЙ УРОВЕНЬ
 Флюксоядра на устройстве разрыва	4 Флюксоядра: 1 ПО	7 Флюксоядер: 2 ПО	10 Флюксоядер: 4 ПО
 Технологии	2 Технологии: 1 ПО	4 Технологии: 2 ПО	5 Технологий: 4 ПО
 Выполненные эксперименты	4 Эксперимента: 1 ПО	7 Экспериментов: 2 ПО	10 Экспериментов: 4 ПО
 Удавшиеся приключения	6 Приключений: 1 ПО	9 Приключений: 2 ПО	12 Приключений: 4 ПО
 Стражи	2 Стража: 1 ПО	4 Стража: 2 ПО	5 Стражей: 4 ПО

CREDITS

GAME DESIGN

Dávid Turczi (Solo Design)

John Albertson (Lead Developer for Solo improvements and Expansion Support)

ADDITIONAL TESTING, DEVELOPMENT AND SUPPORT

Nick Shaw, Sara Tippey, Darren Kisgen and Frigyes Schöberl

ARTWORK

Villő Farkas (Art Direction, Graphic Design)

RULEBOOK

WRITTEN BY

Dávid Turczi and Richard Amann

EDITED BY

Villő Farkas

Emanuela and Robert Pratt

Неофициальный перевод и вёрстка:

Brainwash и LeXX666 (Tecepa)

Финальная вычитка и правки:

dmitriysysenko (Tecepa)

