

ANACHRONY



EXPANSÃO ◀CLÁSSICA▶



LIVRO DE REGRAS

LISTA DE COMPONENTES

COMPONENTES DO MÓDULO "DIA DO JUÍZO"



1x Tabuleiro de Dia do Juízo



10x Experimentos Nível 1
10x Experimentos Nível 2



1x Carta de Condição de Final de Jogo



2x Dados de Trajetória



1x Marcador de "Salvar a Terra" (+1x sobressalente)
1x Marcador de "Selar o Destino" (+1x sobressalente)

COMPONENTES DO "PACOTE DE REFORÇO DO DIA DO JUÍZO"



10x Experimentos Nível 2



1x Tabuleiro de Guardiões

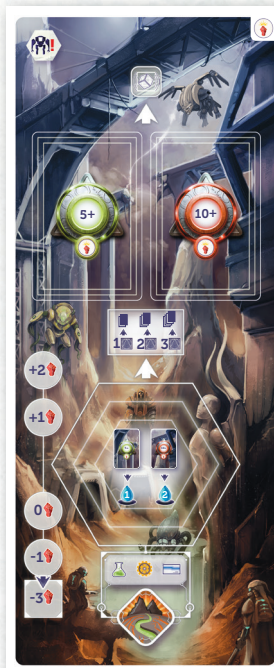


6x Marcadores de Exoesqueleto Hexagonais
6x Miniaturas de Guardião



1x Carta de Condição de Final de Jogo

COMPONENTES DO MÓDULO "DESBRAVADORES DA NOVA TERRA"



1x Tabuleiro de Aventura



18x Cartas de Aventura (5+)



18x Cartas de Aventura (10+)



4x Tabuleiros de Aprimoramento de Exoesqueleto



1x Carta de Referência de Aventura



1x Carta de Condição de Final de Jogo



1x Dado de Aventura

COMPONENTES DO MÓDULO "GUARDIÕES DO CONSELHO"



O MÓDULO DIA DO JUÍZO

Jogando o módulo Dia do Juízo, os jogadores podem verdadeiramente ter o destino da humanidade em suas mãos. Ao conduzir vários Experimentos, eles podem influenciar ativamente na cadeia de eventos que levam ao Impacto, potencialmente atenuando seus efeitos completamente. Porém, nem todos os Caminhos compartilham da visão de salvar a Terra do segundo cataclismo — alguns preferem vê-lo como uma maneira de sobrepujar seus Caminhos rivais, de uma vez por todas...

EXPERIMENTOS E A TRILHA DE DIA DO JUÍZO

Cartas de Experimento são uma grande adição ao jogo base, e simbolizam os esforços dos Caminhos em influenciar o momento e os efeitos do Impacto iminente. Cada Carta de Experimento consiste de uma condição, um custo e uma recompensa em Pontos de Vitória. Enquanto estiverem em Foco, elas podem ser reivindicadas ao utilizar a nova Ação de Experimento no Tabuleiro Central. Cada Experimento garante Pontos de Vitória ao jogador que o reivindicar, assim como a chance de avançar na trilha de Dia do Juízo, de acordo os interesses do Caminho — seja para salvar a Terra atenuando os danos do Impacto, ou selando o destino do planeta. Dependendo dos movimentos na trilha de Dia do Juízo, os Caminhos podem receber PVs adicionais por seus Experimentos, e até mesmo o momento do Impacto pode mudar.

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

1. Coloque a **Ficha de Impacto** entre a quinta e a sexta Ficha de Linha do Tempo (não mais entre a quarta e a quinta).
2. Uma vez que a Linha do Tempo tenha sido formada, coloque aleatoriamente uma **Carta de Experimento Nível 1** virada para cima embaixo da primeira Ficha de Linha do Tempo, e uma Carta de Experimento Nível 1 virada para baixo embaixo de cada outra Ficha de Linha do Tempo. Devolva as Cartas de Experimento Nível 1 restantes para a caixa sem olhá-las. No começo do jogo, a primeira Ficha de Linha do Tempo deve ter um Superprojeto revelado acima de si e um Experimento Nível 1 revelado abaixo de si, enquanto todos os outros Superprojetos e Experimentos permanecem virados para baixo.

Exemplo:



3. Coloque o **Tabuleiro de Dia do Juízo** próximo ao Tabuleiro Central. Trate-o como parte do Tabuleiro Central. Coloque os Dados de Trajetória nos espaços designados desse tabuleiro, e os Marcadores de Salvar a Terra e de Selar o Destino em suas respectivas posições iniciais na trilha de Dia do Juízo.
4. Embaralhe todas as **Cartas de Experimento Nível 2** em uma pilha virada para baixo e coloque-a próximo ao Tabuleiro de Dia do Juízo.
5. Antes de escolher as 5 Cartas de Condição de Final de Jogo, adicione a carta "Mais Experimentos Concluídos" ao conjunto de cartas.

TABULEIRO DE DIA DO JUÍZO

Carta de Condição de Final de Jogo



Marcador de Selar o Destino

Marcador de Salvar a Terra



Dados de Trajetória

1 FASE DE PREPARAÇÃO — MUDANÇAS

Após revelar o Superprojeto acima da Ficha de Linha do Tempo da Era seguinte, revele também a Carta de Experimento Nível 1 abaixo dela. Então, coloque uma Carta de Experimento Nível 2 do topo da pilha embaixo de cada Ficha de Linha do Tempo sem um Experimento.

Exemplo:



NOVA AÇÃO — EXPERIMENTO

O módulo Dia do Juízo introduz uma nova Ação no Tabuleiro Central: o Experimento.

Ao realizar a Ação de Experimento, você pode reivindicar uma Carta de Experimento se:

- ela estiver **em Foco** para você;
- você **cumprir com as condições da Carta de Experimento**;
- você **pagar os custos da carta de Experimento**.



Recompensa

Condição da carta

Custo da carta

Ao reivindicar com sucesso uma Carta de Experimento:

1. **A remova** de baixo da Ficha de Linha do Tempo e coloque-a próximo ao seu Tabuleiro de Jogador como lembrete.
2. Se estiver jogando com o Caminho da Harmonia ou o Caminho do Domínio, você **pode mover o marcador de "Salvar a Terra" um espaço para cima** na trilha de Dia do Juízo.
3. Se estiver jogando com o Caminho da Salvação ou o Caminho do Progresso, você **pode mover o marcador de "Selar o Destino" um espaço para baixo** na trilha de Dia do Juízo.
4. **Receba a quantidade de Marcadores de PV** indicada na Carta de Experimento (2 ou 3), e potencialmente PVs adicionais dependendo da nova posição do marcador na trilha de Dia do Juízo (veja abaixo).

Especificações de Trabalhadores

- A Ação de Experimento pode ser realizada por qualquer Trabalhador.

Experimento é um espaço de depósito Hexagonal, onde qualquer número de Trabalhadores pode ser alocado.

A TRILHA DE DIA DO JUÍZO

Sempre que um jogador conduzir um Experimento, ele pode mover o Marcador de "Salvar a Terra" um espaço para cima, ou o Marcador de "Selar o Destino" um espaço para baixo, dependendo de seu Caminho. Após esse movimento, **se houver um valor de Pontos de Vitória associado ao Caminho do Jogador impresso próximo ao espaço** (veja os símbolos de Caminho nos quatro cantos), esse jogador recebe essa quantidade de Pontos de Vitória adicionalmente ao valor de Pontos de Vitória do Experimento reivindicado. **Somente o jogador que moveu o marcador pode ganhar Pontos de Vitória na trilha de Dia do Juízo.** Os Caminhos da Harmonia e da Salvação recebem grandes quantidades de Pontos de Vitória pelos dois últimos espaços em cada direção, enquanto os Caminhos do Domínio e do Progresso recebem quantidades menores de Pontos de Vitória pelos espaços iniciais.

Exemplo 1: Movimento do jogador do Domínio

Exemplo 2: Movimento do jogador da Harmonia



IMPORTANTE: Os jogadores não podem mais fazer movimentos na trilha de Dia do Juízo após:

- o Impacto ocorrer, ou
- o Marcador de "Salvar a Terra" ou de "Selar o Destino" chegar ao último espaço (do topo ou da base) da Trilha de Dia do Juízo.

Mesmo depois que qualquer um dos eventos acima ocorrer, os Experimentos ainda podem ser conduzidos pelos seus valores de PV.

6 FASE DE LIMPEZA — MUDANÇAS

B) VERIFICAR O IMPACTO

No começo da etapa de Verificar o Impacto de cada Era, **role os dois Dados de Trajetória**, então some o número total de símbolos (-) e (+):

- no resultado da rolagem dos Dados de Trajetória;
- próximo aos espaços onde os Marcadores de “Salvar a Terra” e de “Selar o Destino” estiverem no momento.

Três coisas podem acontecer baseado no resultado:

- Se houver mais símbolos (+) do que (-) no total**, mova a Ficha de Impacto 1 espaço para a direita na Trilha de Linha do Tempo, se possível — o Impacto ocorrerá uma Era mais tarde.
- Se houver mais símbolos (-) do que (+) no total**, mova a Ficha de Impacto 1 espaço para a esquerda na Trilha de Linha do Tempo, se possível — o Impacto ocorrerá uma Era mais cedo. Se isso fosse levar a Ficha de Impacto para antes da ficha da Era atual, não mova a Ficha de Impacto.
- Se o número de símbolos (-) e (+) for igual**, não mova a Ficha de Impacto.

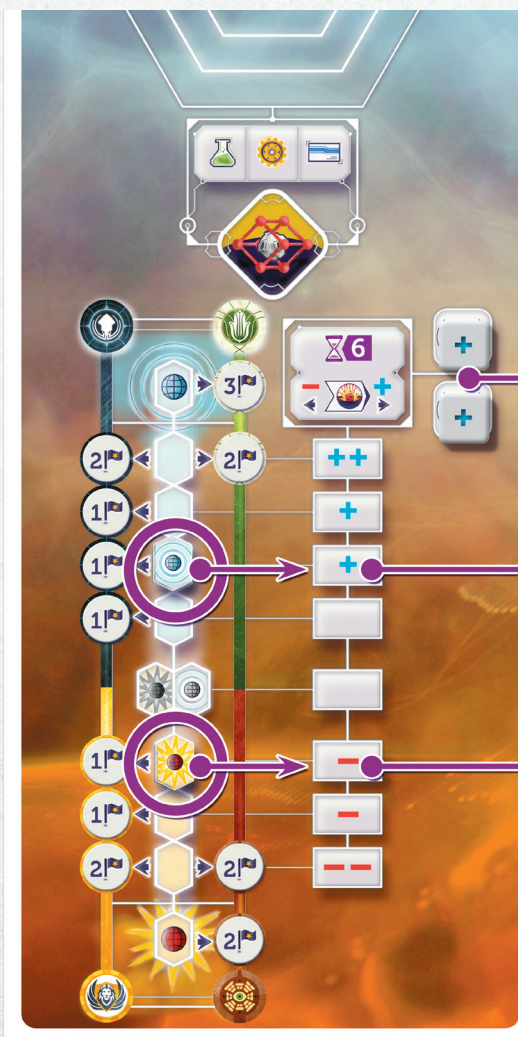
IMPORTANTE: Se o Marcador de “Selar o Destino” estiver no espaço mais ao fundo da trilha de Dia do Juízo durante a etapa de Verificar o Impacto, não role os Dados de Trajetória - ao invés disso, coloque a Ficha de Impacto após a Ficha de Linha do Tempo atual (independente de sua posição) e resolva o Impacto imediatamente.

IMPORTANTE: Se o Marcador de “Salvar a Terra” estiver no espaço mais ao topo da trilha de Dia do Juízo, o dano do Impacto ao presente é completamente atenuado, e o jogo termina — prossiga para o Final de Jogo (veja Página 19). **Em jogos onde a Terra é salva, o Impacto nunca é resolvido, portanto não haverá Evacuação - tente ajustar seus planos de acordo com isso!**

REGRA OPCIONAL — EXPERIMENTOS PLANEJADOS

Estas regras opcionais foram feitas para jogadores que já estão familiarizados com o módulo Dia do Juízo, e preferem planejar suas Ações de Experimento posteriores.

- Coloque a pilha de Experimentos Nível 2 virada para cima próximo ao Tabuleiro de Dia do Juízo (ao invés de virada para baixo). A carta de Experimento Nível 2 do topo sempre fica visível para todos.
- Sempre que um jogador reivindicar uma carta de Experimento, reponha imediatamente com o Experimento Nível 2 do topo da pilha, até que a pilha de Experimentos se esgote.
- Durante a Fase de Preparação, não coloque nenhuma Carta de Experimento Nível 2 embaixo da Linha do Tempo.



Exemplo:
Mova a Ficha de Impacto 1 espaço para a direita.





O MÓDULO DESBRAVADORES DA NOVA TERRA

AVENTURAS NA NOVA TERRA

Não faz muito tempo que os Caminhos perceberam que seus poderosos Exoesqueletos podiam oferecer mais do que simples proteção para seus Trabalhadores. Através de uma nova engenharia e soluções científicas, eles desenvolveram métodos para aprimorar seus modelos de Exoesqueleto com Neutrônio, Urânio, Titânio, Ouro, e até mesmo Descobertas científicas. Dessa forma, mesmo as áreas mais perigosas do Interior se tornaram acessíveis, com uma vasta quantia de materiais recuperáveis, relíquias esquecidas do Velho Mundo — e, claro, novos perigos para enfrentar.

O módulo **Desbravadores da Nova Terra** expande a jogabilidade de Anachrony com uma nova Ação, a Aventura, disponível em um mini-tabuleiro separado. Quando realizarem essa Ação, os jogadores usam seus Exoesqueletos para se aventurar fora da segurança das capitais de seus Caminhos e enfrentar os perigos do Interior, o terreno mais severo da Nova Terra. Para partirem nessas Aventuras, os jogadores precisarão de Poder de Exoesqueleto, o qual pode ser obtido aprimorando seus modelos de Exoesqueleto com Recursos. Cada Carta de Aventura tem um valor de Poder,

um resultado de Sucesso e um resultado de Fracasso. Para ter sucesso em uma Aventura, o Poder de Exoesqueleto atual do jogador deve atingir ou exceder o valor de Poder da carta — senão, o fracasso é inevitável.

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

1. Coloque o **Tabuleiro de Aventura** próximo ao Tabuleiro Central.
2. Embaralhe as **Cartas de Aventura** em dois baralhos separados (Poder 5+ e Poder 10+, impresso em seus versos). Coloque os baralhos virados para baixo nas áreas designadas do Tabuleiro de Aventura. Coloque a Carta de Referência de Aventura ao alcance de todos os jogadores.
3. Coloque o **Dado de Aventura** no espaço designado do Tabuleiro de Aventura.
4. Após todos os jogadores escolherem seus Caminhos, dê a eles os **Tabuleiros de Aprimoramento de Exoesqueleto** correspondentes e coloque-os próximo aos seus Tabuleiros de Jogador.
5. Antes de escolher as cinco Cartas de Condição de Final de Jogo, adicione a carta **"Mais Aventuras Bem Sucedidas"** ao conjunto de cartas.



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

Carta de Referência de Aventura

Cartas de Aventura 5+

Cartas de Aventura 10+



Carta de Condição de Final de Jogo



TABULEIRO DE
APRIMORAMENTO DE EXOESQUELETO





NOVA AÇÃO — AVENTURA

O módulo Desbravadores da Nova Terra introduz uma nova Ação, a Aventura. Essa Ação permite que os jogadores executem missões perigosas, porém rentáveis, nos confins do Interior.

Ao realizar a Ação de Aventura, **resolva os seguintes passos nesta ordem:**

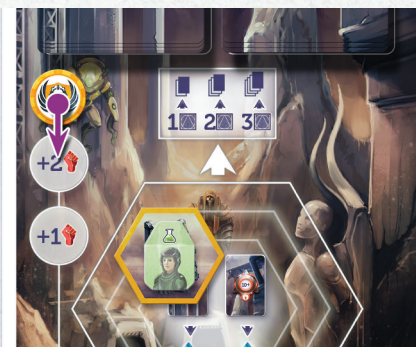
1. **Calcule seu valor de Poder de Exoesqueleto** somando os valores de Poder de seu Tabuleiro de Aprimoramento de Exoesqueleto e de outras fontes.



Exemplo:

$$+3 + +3 = 6$$

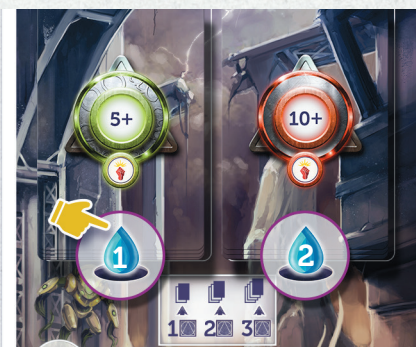
2. **Coloque um de seus Marcadores de Caminho** no espaço de Poder vazio mais ao topo, próximo ao espaço de Aventura (se possível). O valor de Poder desse espaço é somado (ou subtraído) do seu valor total de Poder. Se não houver nenhum espaço de Poder livre, subtraia 3 de seu valor total de Poder.



Exemplo:

$$+2$$

3. **Escolha um dos dois baralhos de cartas de Aventura.** Pague 1 Água se escolher o baralho de Poder 5+, ou 2 Águas se escolher o baralho de Poder 10+.



Exemplo:



4. **Compre a carta do topo do baralho escolhido, então compre uma quantidade de cartas adicionais** igual ao número de Descobertas em seu Tabuleiro de Aprimoramento de Exoesqueleto. Escolha uma das cartas compradas, e coloque o restante de volta no fundo do baralho em qualquer ordem.

Exemplo:



5. **Role o Dado de Aventura**, e some o resultado da rolagem ao seu valor de Poder.

Exemplo:

$$\text{Dado de Aventura} \rightarrow 3 \rightarrow +3$$

6. **Por fim, compare seu valor total de Poder com aquele mostrado na Carta de Aventura escolhida.** Caso seu valor de Poder seja igual ou maior do que o valor da carta, resolva a parte Sucesso da Carta de Aventura (caixa da esquerda), e coloque-a próximo ao seu Tabuleiro de Jogador. Caso seja menor, resolva a parte Fracasso da carta (caixa da direita) e coloque-a de volta no fundo do baralho respectivo.

Exemplo:



$$6 + 2 + 3 = 11$$

Especificações de Trabalhadores

- A Ação de Aventura pode ser realizada por qualquer Trabalhador.

Aventura é um espaço de depósito Hexagonal, onde qualquer número de Trabalhadores pode ser alocado.



CARTAS DE AVENTURA

Cartas de Aventura concluídas com Sucesso são mantidas próximo ao seu Tabuleiro de Jogador, assim você pode acompanhar quantas completou. A maioria das Cartas de Aventura possui recompensas imediatas de uso único, mas **algumas delas possuem benefícios permanentes, ou até mesmo Ações Livres** que podem ser usadas da mesma maneira que as outras Ações Livres (uma vez por Era). A caixa de Sucesso dessas cartas possui uma cor roxa como lembrete.



Recompensa de uso único

Benefício permanente

Ação Livre

Ao resolver uma Carta de Aventura que te recompense com (ou faça você perder) múltiplos bens, sempre comece pelo topo da caixa de Sucesso/Fracasso e continue até a base. Se uma Aventura fracassada fosse levar você a perder um bem que não possui, simplesmente continue resolvendo a Aventura sem perder nada.

Detalhes de cada Carta de Aventura podem ser encontrados no Apêndice.

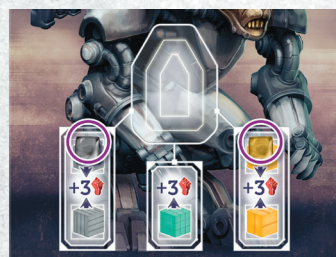
NOTA: Esta caixa também inclui uma Carta de Referência de Aventura com as quantidades de cartas de Aventura com diferentes valores de Poder. Apesar de não informar o que cada carta faz, ela ajuda você a avaliar suas chances de comprar cartas com o valor de Poder certo.

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

NOVA AÇÃO — APRIMORAR O PODER

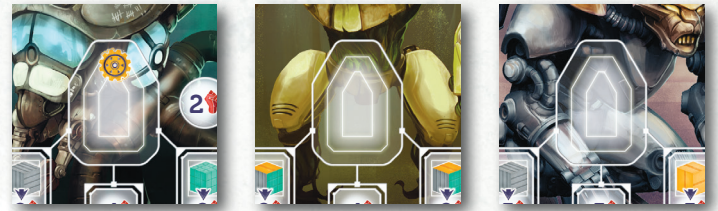
O espaço da Ação de Aprimorar o Poder está impresso em seu Tabuleiro de Aprimoramento de Exoesqueleto. Quando realizar essa Ação, coloque um Recurso em um dos locais de Recurso na base do Tabuleiro de Aprimoramento de Exoesqueleto. Esse Recurso permanece nesse local e considera-se que ele foi gasto.

Para cada Recurso posicionado dessa maneira, seu valor de Poder aumenta permanentemente o número associado ao espaço de Recurso.

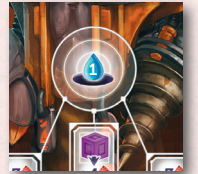


Especificações de Trabalhadores

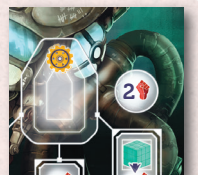
- Caminho do Domínio: só pode ser realizada por um Engenheiro.
- Caminho da Harmonia e Progresso: pode ser realizada por qualquer Trabalhador.



IMPORTANTE: Para o Caminho da Salvação, Aprimorar o Poder é uma Ação Livre. Ela não precisa de nenhum Trabalhador, mas custa 1 Água para ser usada.



IMPORTANTE: O Caminho do Domínio começa o jogo com um valor de Poder predefinido de 2.



NOVA AÇÃO — APRIMORAR SENSOR

A Ação de Aprimorar Sensor está impressa em seu Tabuleiro de Aprimoramento de Exoesqueleto. Quando você realizar essa Ação:

1. Pague o Recurso ou Água indicado no espaço.
2. Coloque uma de suas Descobertas no local indicado no Tabuleiro de Aprimoramento de Exoesqueleto. **Você pode ter apenas 1 Descoberta de cada formato** nesse local (até um máximo de 3 Descobertas).
3. Receba 2 Pontos de Vitória.

Exemplo:



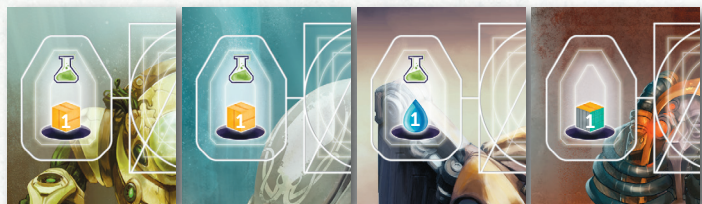
IMPORTANTE: Ao invés de receber 2 Pontos de Vitória, o Caminho da Harmonia recebe 2 de Poder de Exoesqueleto permanentemente para cada Descoberta em seu Tabuleiro de Aprimoramento de Exoesqueleto.



A Descoberta colocada permanece no local e considera-se que ela foi gasta. Pelo restante do jogo, você pode comprar uma Carta de Aventura adicional por cada Descoberta em seu Tabuleiro de Aprimoramento de Exoesqueleto sempre que realizar uma Ação de Aventura.

Especificações de Trabalhadores

- Caminho da Harmonia, Domínio e Progresso: só pode ser realizada por um Cientista.
- Caminho da Salvação: pode ser realizada por qualquer Trabalhador.



6 FASE DE LIMPEZA — MUDANÇAS

A) RETIRAR TRABALHADORES

Após retirar todos os Marcadores de Caminho dos espaços de Ação Livre, retire-os também dos espaços de Poder próximo ao espaço da Ação de Aventura, os liberando para a próxima Era.

NOTA: Desbravadores da Nova Terra com outras variantes de jogo

O módulo Desbravadores da Nova Terra funciona muito bem com as regras variantes opcionais do jogo base: a Linha do Tempo Alternativa, a Seleção de Bens Iniciais e a Seleção de Condições de Final de Jogo. Ele também pode ser jogado com o módulo Guardiões do Conselho (descrito no próximo capítulo).

Nós não recomendamos usá-lo com o módulo Dia do Juízo.



O MÓDULO GUARDIÕES DO CONSELHO

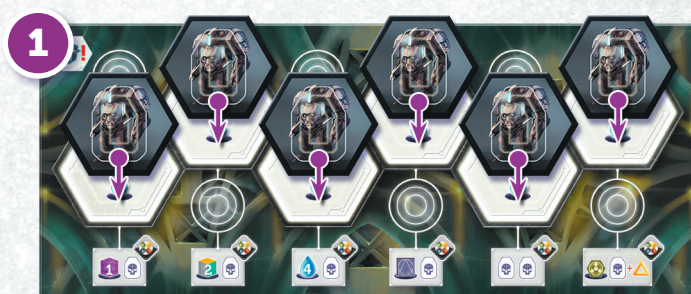
A certeza do impacto iminente do asteroide lançou uma sombra negra sobre os anos seguintes ao Dia da Recordação. A vida na Capital se tornou incrivelmente difícil, com os habitantes lidando com racionamentos rigorosos para reforçar a cidade e preparar-se para o pior.

Mas um dia, a ajuda eventualmente chegou de onde as pessoas menos esperavam – do futuro. A Fenda Temporal se abriu novamente, e um exército de Exoesqueletos gigantes e autopropulsionados lentamente marchou por ela. Acontece que os Guardiões foram o presente de despedida de um Conselho Mundial moribundo de um futuro alternativo, onde o Impacto resultou em uma catástrofe fatal. Eles deixaram para trás seu mundo condenado – para nos ajudar a salvar o nosso.

Com o módulo Guardiões do Conselho, os jogadores ganham acesso a um novo tipo de Exoesqueleto independente dos Caminhos, o Guardião. Quando você realizar uma Ação de Conselho Mundial, você pode alistar permanentemente um dos Guardiões para sua causa por um preço. **Os Guardiões operam sem Trabalhadores, e possuem até mesmo seus próprios espaços de Ação designados**, onde eles podem realizar uma Ação da Capital sem serem contestados.

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

1. Coloque o **Tabuleiro de Guardiões** próximo ao Tabuleiro Central. Coloque um Marcador de Exoesqueleto Guardião (ou uma miniatura de Exoesqueleto Guardião, se preferir) em cada um dos 6 espaços Hexagonais desse tabuleiro.
2. Antes de escolher as cinco Cartas de Condição de Final de Jogo, adicione a **carta "Mais Guardiões"** ao conjunto de cartas.
3. Ao jogar com 2 jogadores, cubra o espaço Hexagonal da direita do Conselho Mundial com uma Ficha de Hexágono Indisponível. Esse espaço Hexagonal não pode ser usado em jogos para 2 jogadores com Guardiões.



TABULEIRO DE GUARDIÕES

Carta de Condição de Final de Jogo



3 FASE DE ENERGIZAR — MUDANÇAS

Se você tiver um ou mais Guardiões em sua reserva pessoal de Exoesqueletos, você pode energizá-lo(s) no lugar dos Exoesqueletos regulares do seu Caminho. O custo para energizá-los (se houver) é o mesmo que seria pago para energizar um Exoesqueleto regular.

Exemplo:



NOTA: Apesar do número máximo de Exoesqueletos que podem ser energizados durante esta fase continuar sendo 6, se você tiver pelo menos um Guardião, o número total de Exoesqueletos que você pode **usar** durante uma Era pode exceder 6 mediante certas circunstâncias (por exemplo, tendo o Superprojeto Núcleos de Urânio e o ativando após ter usado alguns de seus Exoesqueletos, tendo assim espaços hexagonais livres em seu Tabuleiro de Jogador).



MUDANÇAS EM AÇÕES — CONSELHO MUNDIAL

Sempre que utilizar a Ação do Conselho Mundial (1), após realizar a Ação da Capital (caso realize) e potencialmente se tornar o Jogador Inicial (se usou o espaço respectivo), você também pode alistar um dos Guardiões do Tabuleiro de Guardiões pagando o custo indicado (2).

NOTA: Você pode alocar um Trabalhador em qualquer espaço do Conselho Mundial para alistar um Guardião mesmo que ainda hajam espaços de Trabalhador disponíveis em todas as Ações da Capital. Nesse caso, você não realiza uma Ação da Capital (mas você ainda se torna o Jogador Inicial se alocou no espaço da esquerda).

A única diferença entre os Guardiões é seu custo de alistamento inicial. Todos os Guardiões custam pelo menos um Trabalhador (permanentemente designado a controlá-lo remotamente) e vários outros bens.

Quando alistar um Guardião, coloque um dos seus Marcadores de Caminho em um espaço vazio de sua escolha (3), pague o custo associado, pegue o Guardião respectivo e coloque-o em sua reserva pessoal, pronto para ser energizado posteriormente. Seu Marcador de Caminho permanece no espaço permanentemente.

Exemplo: Ação do Conselho Mundial



5 MUDANÇAS NA FASE DE AÇÕES — OS GUARDIÕES

Durante a Fase de Ações, os Guardiões se diferem dos Exoesqueletos regulares em dois aspectos:

1. **Eles não precisam de Trabalhadores:** Guardiões podem ser usados para realizar Ações sem que trabalhadores sejam colocados neles. Quando realizar uma Ação, trate os Guardiões como se houvesse um Gênio neles.
2. **Eles tem um espaço de Ação que apenas eles podem usar:** Além de poderem usar os espaços de Ação do Tabuleiro Central (como Exoesqueletos regulares), eles também podem ser alocados no espaço hexagonal de onde foram alistados, marcado com o seu Marcador de Caminho. Nesse espaço, você pode pagar 1 Água para realizar uma Ação da Capital (Construir, Recrutar ou Pesquisar).

IMPORTANTE: Outros jogadores nunca podem usar um espaço hexagonal marcado com o seu Marcador de Caminho, mesmo que eles tenham os próprios Guardiões. Se você alistou múltiplos Guardiões, não importa qual dos espaços hexagonais marcados você usará.

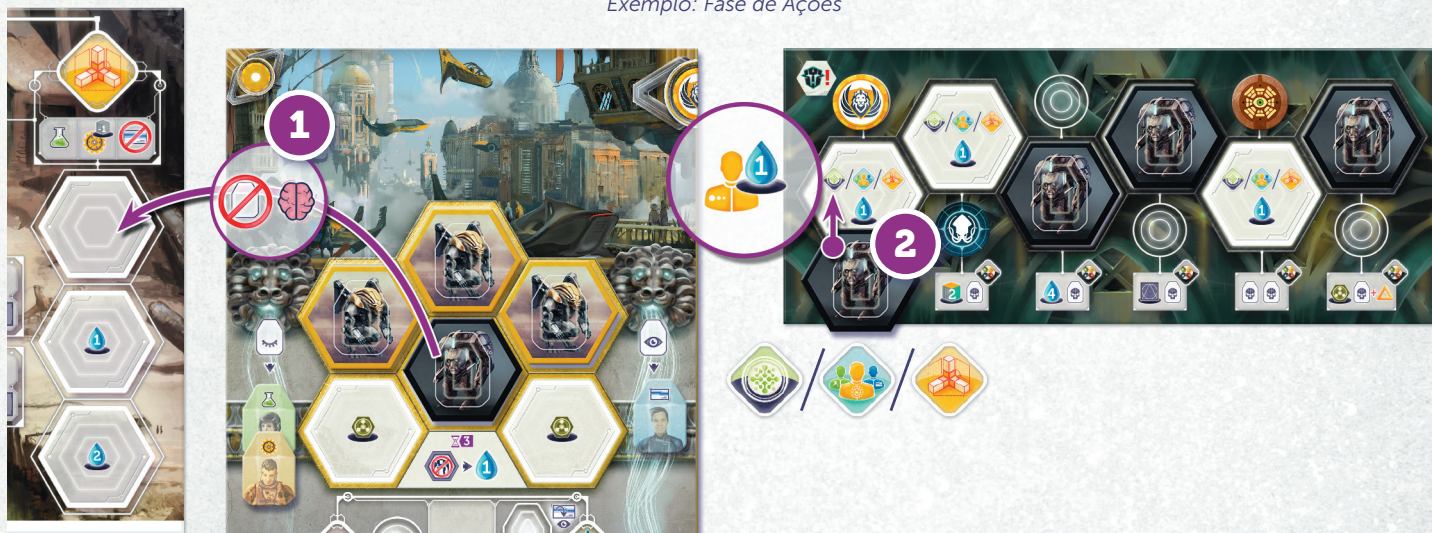
6 FASE DE LIMPEZA — MUDANÇAS

A) RETIRAR TRABALHADORES

Retire os Guardiões do Tabuleiro Central assim como seus Exoesqueletos regulares, e também retire-os de todos os espaços de Ação do Tabuleiro de Guardiões marcados com seus Marcadores de Caminho.

IMPORTANTE: Apenas os Guardiões que foram alocados lá durante a Era são retirados do Tabuleiro de Guardiões - aqueles não alistados e os Marcadores de Caminho não são retirados.

Exemplo: Fase de Ações



APÊNDICE

Abreviações:

A - Água
U - Urânio
O - Ouro
T - Titânio
N - Neutrônio
PV - Ponto de Vitória



CARTAS DE EXPERIMENTO

Cartas de Experimento são usadas somente quando jogar com o módulo Dia do Juízo. Elas podem ser reivindicadas por PVs através da Ação de Experimento quando estiverem em Foco. Cada Experimento tem uma condição que precisa ser cumprida e um custo que precisa ser pago para que ele seja reivindicado.



EXPERIMENTOS NÍVEL 1

(valem 2 PVs cada):

Análise das Distorções Temporais

Condição: Tenha uma Descoberta com o ícone de Viagem no Tempo.

Custo: Pague 1 T/U/O.

Aprimoramentos de Usina Hidrelétrica

Condição: Tenha uma Usina Elétrica e um Suporte Vital.

Custo: Pague 2 A.

Doutrina de Proteção à Linha do Tempo

Condição: Tenha pelo menos 6 Fichas de Distorção não-utilizadas.

Custo: Receba 1 Paradoxo.

Genótipo Resistente

Condição: Tenha uma Descoberta com o ícone de Genética.

Custo: Pague 1 T/U/O.

Mecânicas Quânticas

Condição: Tenha um Laboratório e uma Fábrica.

Custo: Pague 2 A.

Melhorias no Suporte Vital

Condição: Tenha uma Descoberta com o ícone de Sociedade.

Custo: Pague 1 T/U/O.

Mudança Reversa de Água-Gás

Condição: Tenha um Laboratório e um Suporte Vital.

Custo: Pague 2 A.

Pesquisa de IA

Condição: Tenha uma Descoberta com o ícone de Tecnologia.

Custo: Pague 1 T/U/O.

Singularidade Tecnológica

Condição: Tenha uma Usina Elétrica e uma Fábrica.

Custo: Pague 2 A.

Sistema de Mísseis Interestelares

Condição: Tenha uma Descoberta com o ícone Bélico.

Custo: Pague 1 T/U/O.



EXPERIMENTOS NÍVEL 2

(valem 3 PVs cada):

Acidente Favorável

Condição: Tenha um Superprojeto.

Custo: Perca 1 Gênio (pode estar Exaurido).

Condensação do Titânio

Condição: Tenha pelo menos 4 T e 4 Cientistas.

Custo: Pague 1 T e perca 1 Cientista (pode estar Exaurido).

Cúpula de Campo de Força

Condição: Tenha 3 edifícios do mesmo tipo (3 em 1 linha).

Custo: Pague 4 A.

Diversidade Estrutural

Condição: Tenha pelo menos 1 edifício de cada tipo.

Custo: Perca 1 Engenheiro (pode estar Exaurido).

Enriquecimento do Urânio

Condição: Tenha pelo menos 4 U e 4 Engenheiros.

Custo: Pague 1 U e perca 1 Engenheiro (pode estar Exaurido).

Estudos Alienígenas

Condição: Tenha pelo menos 3 Descobertas (qualquer).

Custo: Pague 1 Descoberta (qualquer).

Fendas Temporais Ampliadas

Condição: Tenha pelo menos 8 PVs da trilha de Viagem no Tempo (pelo menos 4 Viagens no Tempo bem sucedidas).

Custo: Pague 1 U e 2 A.

Fissão do Neutrônio

Condição: Tenha pelo menos 2 N e 1 Gênio.

Custo: Pague 1 N ou perca 1 Gênio (pode estar Exaurido).

Ligas Douradas

Condição: Tenha pelo menos 3 O e 3 Administradores.

Custo: Pague 1 O e perca 1 Administrador (pode estar Exaurido).

Mapeamento do Interior

Condição: Tenha pelo menos 3 Exoesqueletos energizados (em seu Tabuleiro de Jogador).

Custo: Pague 1 Núcleo Energético.

Matriz Tecnológica

Condição: Tenha pelo menos 2 Descobertas triangulares (ícones não importam).

Custo: Perca 1 Cientista (pode estar Exaurido).

Medidas de Austeridade

Condição: Não tenha Moral negativa.

Custo: Perca 1 de Moral.

Mente Coletiva

Condição: Tenha pelo menos 8 Trabalhadores.

Custo: Pague 1 O e 2 A.

Protocolo de Coordenação de Colônia

Condição: Tenha pelo menos 5 Edifícios.

Custo: Perca 1 Administrador (pode estar Exaurido).

Realidade Cibernética

Condição: Tenha pelo menos 2 Descobertas quadradas (ícones não importam).

Custo: Perca 1 de Moral.

Sistema de Castas

Condição: Tenha pelo menos 1 Cientista, 1 Engenheiro, 1 Administrador e 1 Gênio. Outros Gênios não contam como um dos outros três tipos.

Custo: Perca 1 Trabalhador (qualquer, pode estar Exaurido), pague 2 A.

Sistemas de Irrigação

Condição: Tenha pelo menos 10 A.

Custo: Pague 4 A.

Universo Portátil

Condição: Tenha uma Anomalia.

Custo: Ganhe 2 Paradoxos.

Vórtice de Energia

Condição: Tenha pelo menos 4 Núcleos Energéticos.

Custo: Pague 1 Núcleo Energético.

Zonas de Lapso Temporal

Condição: Tenha pelo menos 2 Descobertas redondas (ícones não importam).

Custo: Receba 1 Paradoxo.



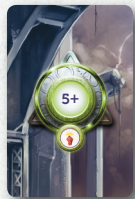
CARTAS DE AVENTURA

Cada Carta de Aventura tem uma parte de Sucesso e uma de Fracasso — a primeira é resolvida se seu valor de Poder for igual ou maior que o da carta, a última é resolvida se o valor for menor.

A parte de Sucesso de certas Cartas de Aventura dão benefícios constantes ou repetíveis que se aplicam pelo restante do jogo. Essas cartas estão marcadas com a cor roxa para fácil diferenciação.

As recompensas de Aventuras que não puderem ser recebidas (um edifício quando não houver mais espaços vazios) são ignoradas. Receber quaisquer recompensas das Aventuras é opcional.

Caso você precise pagar um bem como resultado da resolução de uma Aventura Fracassada, mas tenha menos do que o montante exigido, pague tudo o que você tenha desse bem. Você ainda recebe todas as recompensas listadas depois dos bens que você não pôde pagar.



CARTAS DE AVENTURA — 5+

Ataque à Vila Nômada (5)

Sucesso: Receba 1 T/U/O e 1 Administrador.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e receba 1 T/U/O.

Avaria de Exoesqueleto (5)

Sucesso: Receba 1 Núcleo Energético e 3 A.

Fracasso: Pague 1 Núcleo Energético e receba 1 A.

Ensinaamentos Místicos (5)

Sucesso: Receba 1 Gênio e 3 A.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e receba 1 Gênio.

Arquivos de Dados (6)

Sucesso: Realize 1 Ação de Pesquisar. Você pode fixar a face de 1 Dado de Pesquisa adicional. Receba 1 PV.

Fracasso: Pague 1 T e realize uma Ação de Pesquisar.

Inverno Nuclear (6)

Sucesso: Receba 6 A e 1 PV.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e ganhe 1 de Moral.

Jornada pela Fenda (6)

Sucesso: Você pode receber 1 Paradoxo adicional antes de receber 1 Anomalia.

Fracasso: Receba 1 Paradoxo e 1 PV.

Cápsula do Tempo Esquecida (7)

Sucesso: No final do jogo, você se qualifica para 1 Carta de Condição de Final de Jogo adicional de sua escolha (mesmo que você não cumpra com as condições).

Fracasso: Pague 2 A e receba 1 PV.

Enxame de Vermes Irrradiados (7)

Sucesso: Receba 2 U e 2 PVs.

Fracasso: Pague 1 Núcleo Energético, e receba 1 U e 1 PV.

Mina de Ouro Antiga (7)

Sucesso: Receba 2 O e 2 PVs.

Fracasso: Pague 2 A, receba 1 O e 1 PV.

Passagem das Cinco Bestas (7)

Sucesso: No final do jogo, o espaço mais alto da trilha de Moral vale 4 PVs adicionais para você.

Fracasso: Perca 1 de Moral e receba 2 PVs.

Fissura Temporal (8)

Sucesso: Você pode devolver uma das suas Fichas de Distorção de uma Ficha de Linha do Tempo para sua reserva. Receba 2 PVs.

Fracasso: Receba 1 Paradoxo e 1 PV.

Furacão Eletromagnético (8)

Sucesso: Receba 2 Núcleos Energéticos e 1 PV.

Fracasso: Pague 2 A e receba 1 PV.

Tribos do Interior (8)

Sucesso: Receba a seguinte Ação pelo restante do jogo: Ação Livre: Negociar com os Nômades.

Fracasso: Pague 1 A, então você pode realizar uma Ação de Negociar com os Nômades.

Túneis Secretos (8)

Sucesso: Você pode realizar uma Ação de Construir, Recrutar ou Pesquisar, então você pode realizar outra Ação de Construir, Recrutar ou Pesquisar.

Fracasso: Pague 2 A, então você pode realizar uma Ação de Construir, Recrutar ou Pesquisar.

Armazém de Recursos Oculto (9)

Sucesso: Receba a seguinte Ação pelo restante do jogo: Ação Livre: Troque 1 A por 1 T/U/O.

Fracasso: Pague 1 T/U/O e receba 1 PV.

Destroços de Navio Cargueiro (9)

Sucesso: Receba 1 T, 1 U, 1 O e 1 PV.

Fracasso: Pague 1 T/U/O e receba 1 PV.

Esgotos Antigos (9 🃏)

Sucesso: Pelo restante do jogo, você recebe 2 A adicionais sempre que realizar a Ação de Purificar Água.

Fracasso: Pague 1 T e receba 2 A.

Verme de Areia Gigante (9 🃏)

Sucesso: Receba permanentemente +4 em seu valor de Poder.

Fracasso: Pague 1 Núcleo Energético e receba 1 PV.



CARTAS DE AVENTURA — 10+ 🃏

Caverna de Neutrônio (10 🃏)

Sucesso: Receba 2 N e 1 PV.

Fracasso: Receba 2 Paradoxos e 1 N.

Nômades Hostis (10 🃏)

Sucesso: Receba 6 A, então realize até 2 Ações de Negociar com os Nômades. Receba 2 PVs.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e receba 1 PV.

O Criador do Tempo (10 🃏)

Sucesso: Avance 2 níveis na trilha de Viagem no Tempo.

Fracasso: Receba 1 Paradoxo e 1 PV.

Fonte da Vida (11 🃏)

Sucesso: Receba 8 A e 2 PVs.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e receba 1 U.

Transmissão do Passado (11 🃏)

Sucesso: Ganhe 2 de Moral.

Fracasso: Perca 1 de Moral e receba 2 PVs.

Fábrica Abandonada (12 🃏)

Sucesso: Construa 1 edifício de Fábrica gratuitamente.

Fracasso: Pague 1 Núcleo Energético e receba 2 T.

Laboratório Subterrâneo (12 🃏)

Sucesso: Construa 1 edifício de Laboratório gratuitamente.

Fracasso: Perca 1 de Moral e receba 1 Cientista.

Reservatório Preservado (12 🃏)

Sucesso: Construa 1 edifício de Suporte Vital gratuitamente. Receba 1 PV.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e receba 4 A.

Crio-Câmara Gélida (13 🃏)

Sucesso: Você pode realizar uma Ação de Recrutar, então receba 1 Gênio e 2 PVs.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e receba 2 A e 1 PV.

Ruínas de Templo Antigas (13 🃏)

Sucesso: Receba 4 O e 2 PVs.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e ganhe 1 de Moral.

Transportador Abandonado (13 🃏)

Sucesso: Receba a seguinte Ação pelo restante do jogo: Ação Livre: Receba um Exoesqueleto energizado.

Fracasso: Pague 1 Núcleo Energético e receba 1 T/U/O.

Doses de Adrenalina (14 🃏)

Sucesso: Receba 3 A, então você pode realizar até 2 Ações de Aventura.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e receba 1 Núcleo Energético.

IA Nociva (14 🃏)

Sucesso: Você pode realizar até 2 Ações de Pesquisar. Em cada uma delas, você pode fixar a face de 1 Dado de Pesquisa adicional.

Fracasso: Pague 1 Descoberta e receba 2 PVs.

Detritos de Asteroide (15 🃏)

Sucesso: Receba 1 N, 1 T, 1 U, 1 O e 1 PV.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e receba 2 T/U/O.

Trilhas para a Cidade Perdida (15 🃏)

Sucesso: Receba a seguinte Ação pelo restante do jogo: Ação Livre: Pague 1 A e ganhe 1 de Moral.

Fracasso: Pague 2 A, perca 1 Trabalhador e ganhe 1 de Moral.

Instalação Militar Secreta (16 🃏)

Sucesso: Receba 3 Núcleos Energéticos e 3 PVs.

Fracasso: Pague 1 Núcleo Energético e receba 2 PVs.

Núcleo de Neutrônio Instável (16 🃏)

Sucesso: Construa 1 edifício de Usina Elétrica gratuitamente. Então, você pode remover uma Anomalia do seu Tabuleiro de Jogador.

Fracasso: Perca 1 Trabalhador e receba 1 N.

Ruínas da Metrópole (18 🃏)

Sucesso: Construa 1 Superprojeto qualquer da Linha do Tempo (de qualquer Era) ou 2 edifícios quaisquer gratuitamente.

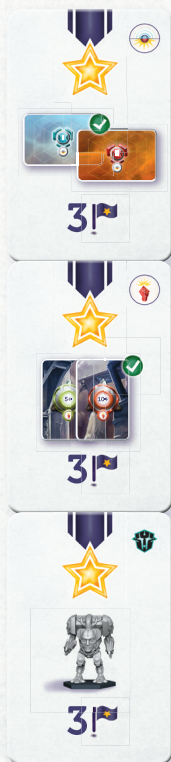
Fracasso: Pague 1 Núcleo Energético, perca 1 Trabalhador e receba 2 PVs.

Copyright, 2019, Mindclash Games e seus afiliados. Todos os direitos reservados a seus respectivos proprietários.

Se tiver qualquer dúvida ou precisar de reposição de algum componente, nos contate através de sac@grokgames.com.br.

Os componentes podem variar daqueles mostrados neste livro de regras.

NOVAS CARTAS DE CONDIÇÃO DE FINAL DE JOGO



O(s) jogador(es) com **mais Experimentos concluídos** no final do jogo recebe(m) 3 PVs.

O(s) jogador(es) com **mais Aventuras bem sucedidas** no final do jogo recebe(m) 3 PVs.

O(s) jogador(es) com **mais Guardiões alistados (mais Marcadores de Caminho no Tabuleiro de Guardiões)** no final do jogo recebe(m) 3 PVs.

NOVOS ÍCONES EXPLICADOS



Experimento



Ação de Aventura



Módulo Dia do Juízo



Módulo Desbravadores da Nova Terra



Valor de Poder



Módulo Guardiões do Conselho



Guardião apenas

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO

Viktor Peter (Design do Jogo & Desenvolvimento)
Richard Amann (Design do Jogo & Direção Criativa)
Dávid Turczi (Design do Jogo)

ARTE

Villő Farkas (Direção de Arte & Design Gráfico)
Lacza Fejes (Ilustrações dos Tabuleiros, conceitos dos Exoesqueletos, Ilustrações das Cartas)
János Kiss (Ilustrações das Cartas)
Márton Gyula Kiss (Ilustrações das Cartas)
László Szabados (Ilustrações das Cartas)

LIVRO DE REGRAS

Escrito por: Viktor Peter, Dávid Turczi
Editado por: Villő Farkas, Anna Radnóthy

LOCALIZAÇÃO

Lucas Castanho e Pedro Vinicius



CONJUNTO DE MINIATURAS DE EXOESQUELETO



24x



55 mm

MELHORE O SEU JOGO COM AS DESLUMBRANTES MINIATURAS DE EXOESQUELETO!

Não precise mais das peças de papelão, coloque seus trabalhadores diretamente nas miniaturas de Exoesqueleto para uma experiência de jogo muito mais imersiva!

Inclui 24 miniaturas grandes de Exoesqueleto altamente detalhadas, 6 para cada um dos quatro caminhos da Edição Essencial.



grok.



MINDCLASH
GAMES

grokgames.com.br