

DÁVID TURCZI
with
VIKTOR PETER & RICHARD AMANN



ANACHRONY
FUTURE IMPERFECT
◀ EXPANSION ▶
LIVRO DE REGRAS



MINDCLASH
GAMES

COMPONENTES

O esforço contínuo dos Caminhos por supremacia resultou em incríveis avanços tecnológicos e crescimento do poder político. Seus Líderes descobrem incessantemente novos modos de manipular o contínuo temporal, estabelecendo conexões mais fortes com o passado e o futuro, e abrindo portais para linhas temporais alternativas, tudo isso enquanto manipulam o Conselho Mundial para benefício próprio.

Futuro Imperfeito é um expansão modular para Anachrony, introduzindo quatro novos módulos com complexidades variantes. Estes módulos são feitos para incrementar os aspectos de viagens no tempo e a interação dos jogadores. Eles podem ser usados individualmente ou combinados entre si e/ou com expansões e módulos lançados anteriormente.

Módulo 1: Construções de Neutronídeo



4x Novas construções

Módulo 2: Ações Hipsincrônicas



3x Peças de Sobrecarga



15x Peças de Hipsincronia (3 por Caminho*)



1x Tabuleiro de Hipsincronia

Módulo 3: Loops Quânticos



1x Novo Superprojeto



5x fichas de Dobra Quântica (1 por Caminho*)



8x cartas de Loop Quânticos

Módulo 4: Intrigas no Conselho



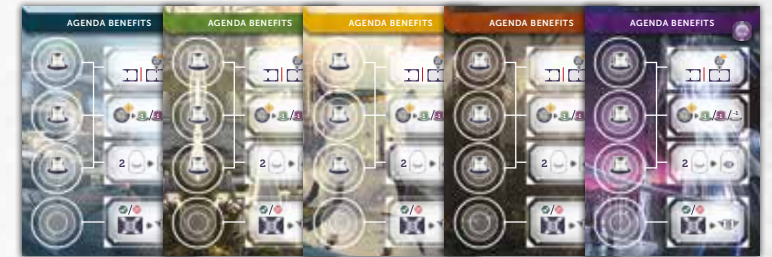
1x Tabuleiro da Câmara do Conselho



4x Novas construções



1x Novo Superprojeto

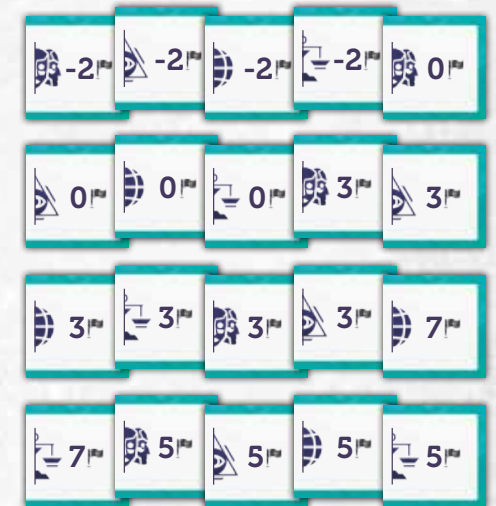


5x cartas de Benefícios de Agenda (1 por Caminho*)

52x fichas de Agenda



32x fichas de Objetivo



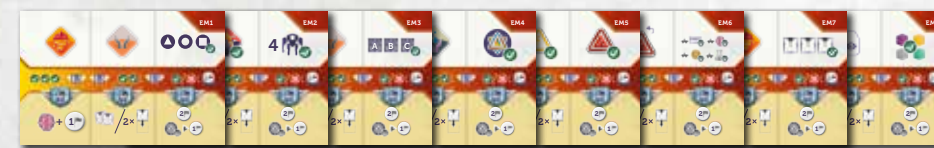
20x fichas de Valor



32x cartas de Missão Padrão (8x por jogador)



4x apoio de cartas de Missão



8x cartas de Missão Emergencial



5x peças de Capital Desmoronando para o tabuleiro da Câmara

*Caminho da União necessita da expansão Fraturas do Tempo (vendida separadamente) para jogar

*Caminho da União necessita da expansão Fraturas do Tempo (vendida separadamente) para jogar

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO

David Turczi
com Viktor Peter
e Richard Amann

ARTE

Villő Farkas (Art Direction)
Anna Radnóthy (Graphic Design)
Csilla Kiskartali (Illustrations)

LIVRO DE REGRAS

Escrito por
David Turczi e Viktor Peter
Editado por
Ágnes Kismárton, Frigyes Schöberl,
Emanuela Pratt e Robert Pratt
Traduzido por
Guilherme Pinto

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Robin Hegedűs
Frigyes Schöberl

Copyright, 2020, Mindclash Games and its affiliates. All rights reserved to their respective owners.
Mindclash Games is located at 14271 JEFFREY RD. #344, Irvine, CA , 92620
and can be contacted at info@mindclashgames.com.

MÓDULO 1 - CONSTRUÇÕES DE NEUTRONÍDEO



Um novo composto iônico do Neutrônio foi descoberto, o Neutronídeo. Foi observado que circuitos construídos com Neutronídeo tornavam-se mais eficientes proporcionalmente à quantidade de energia temporal ao seu redor. Estas novas construções equipadas com Neutronídeo tornam-se mais poderosas quanto mais avançadas são as capacidades de viagem no tempo.

O módulo Construções de Neutronídeo oferece um conjunto de 4 novas construções que tornam-se mais efetivas quanto mais Usinas de Força você tiver.

Para uma descrição detalhada dos efeitos, veja o Apêndice.

MUDANÇAS NA MONTAGEM

Embaralhe as novas construções em suas respectivas pilhas.

COMBINANDO COM OUTROS MÓDULOS

Construções de Neutronídeo pode ser combinando com o jogo base e qualquer outra expansão ou módulo, a não ser que as regras digam o contrário.

MÓDULO 2 - AÇÕES HIPERSINCÔNICAS



As maiores mentes de cada Caminho uniram-se na Capital Mundial para desenhar e construir um método completamente novo de viagem no tempo. Muito mais avançado que as Usinas de Força dos Caminhos, este complexo permite que certas ações sejam feitas no presente e sincronizadas num ponto específico do passado. Assim como enviam recursos do futuro pelas dobras, os Caminhos agora são capazes de realizar, no futuro, ações que não tem a capacidade de fazer no presente.

Usando a Hiper sincronia, os jogadores recebem benefícios de uma Ação da Capital sem usar um Exotraje, realizando a Ação no tabuleiro de Hiper sincronia num Era futura.

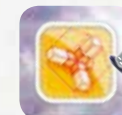
MUDANÇAS NA MONTAGEM

- Dê a cada jogador 3 peças de Hiper sincronia: Construir, Recrutar, e Pesquisar.
- Coloque o tabuleiro de Hiper sincronia ao lado do tabuleiro Principal. Use o lado com para a quantidade de jogadores apropriada.
- Deixe as três peças de Sobrecarga próximas, elas serão necessárias no Impacto (veja abaixo).
- Se estiver jogando com 2 jogadores, cubra a Ação da direita do Conselho Mundial (no tabuleiro Principal) com uma peça de Espaço Indisponível. Este espaço não pode ser usado em jogos com 2 jogadores com as Ações Hiper sincronicas.

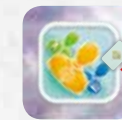
5 FASE DE AÇÕES - MUDANÇAS

Durante a Fase de Ações, **um novo tipo de Ação está disponível**: a Ação Hiper sincronica. Em vez de colocar um Exotraje, coloque uma de suas peças de Hiper sincronia disponíveis acima da peça de Linha Temporal da Era atual (independentemente de onde estiver seu Foco) e faça a Ação correspondente à peça, sem usar um Exotraje.

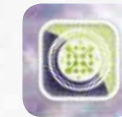
IMPORTANTE: Você só pode ter **1 peça de Hiper sincronia pendente por Era**, e não pode utilizar a peça de Hiper sincronia até que a recupere (veja abaixo).



Construir: Faça uma Ação Construir com 1 Titânio de desconto. (Pague pela construção/Superprojeto como se tivesse um Engenheiro para contruí-los).



Recrutar: Faça uma Ação Recrutar, mas receba o Trabalhador **da reserva, não dos disponíveis na Ação Recrutar**. Esta Ação ainda é limitada aos tipos de Trabalhadores disponíveis na carta de Recrutamento usada na Fase de Preparação da Era atual. Adicionalmente, receba o bônus associado ao Trabalhador que receber.



Pesquisar: Faça uma Ação Pesquisar.

Habilidades que afetem uma Ação de Construir/Recrutar/Pesquisar devem ser ativadas agora, mesmo que a Ação seja realizada no Futuro.

Ações ou efeitos que permitem recuperar uma ficha de Dobra **não** permitem recuperar uma peça de Hiper sincronia.

2 FASE DE PARADOXO

Durante a Fase de Paradoxo, a presença de uma peça de Hiper sincronia **conta como uma ficha de Dobra** para determinar quem rola por Paradoxo numa Linha Temporal. Portanto, se um jogador tem duas Dobras e outro tem uma Dobra e uma Hiper sincronia, ambos rolam por Paradoxo.

IMPORTANTE: Como no jogo base, jogadores com **zero** Dobras numa Linha Temporal não rolam por Paradoxo, mesmo se tiverem uma peça de Hiper sincronia.

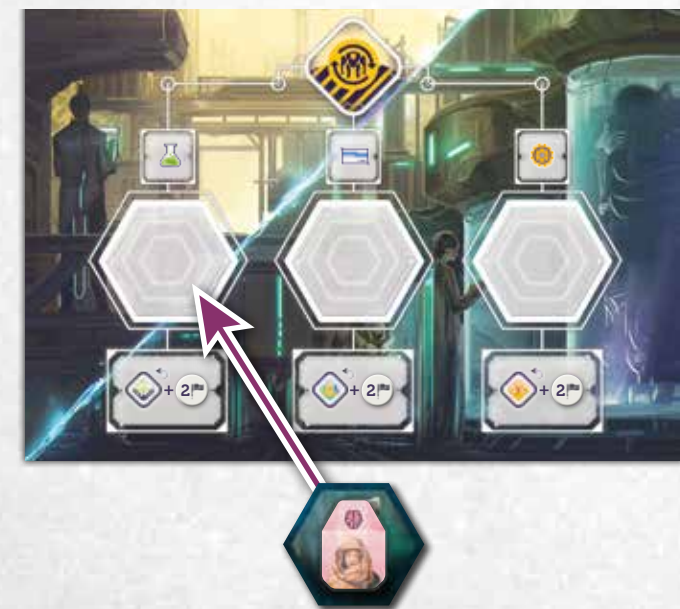
Adicionalmente, o jogador (ou jogadores) com o **maior total de peças de Hiper sincronia** (em todas as Linhas Temporais) em jogo, rola por Paradoxo novamente, a não ser que já tenham recebido uma Anomalia durante esta Fase de Paradoxo. (Se nenhum jogador tiver peças de Hiper sincronia, esta rolagem pode ser ignorada.)



RECUPERANDO HIPERSINCRONIAS



Quando seu Foco estiver numa Linha Temporal **passada** onde você tem uma Hipersincronia, você pode colocar um Exotraje (com um Trabalhador dentro) no espaço de **Ação Hipersincrônica** correspondente para recuperar a peça. O uso de qualquer espaço de Ação Hipersincrônica dá um bônus de 2 Pontos de Vitória, mas **não** avança sua Trilha de Viagem no Tempo. Você **não** pode usar estas Ações para ganhar 2 Pontos de Vitória sem recuperar uma peça.



Especificidades dos Trabalhadores:



O espaço à esquerda só aceita Cientistas (ou Gênios) para recuperar a peça de Hipersincronia Pesquisar.



O espaço do meio só aceita Administradores (ou Gênios) para recuperar a peça de Hipersincronia Recrutar.



O espaço à direita só aceita Engenheiros para recuperar a peça de Hipersincronia Construir.



Apenas com 4 jogadores, existe um quarto espaço disponível que permite que você copie qualquer Ação Hipersincrônica ocupada pelo custo de 2 Águas. Restrições de Trabalhadores dos espaço copiado ainda se aplicam.

IMPORTANTE: Peças de Hipersincronia **não** são recuperadas com efeitos de "recuperar" (encontrados em Anomalias e algumas construções e Superprojetos).



MUDANÇAS NO IMPACTO

No Impacto, coloque as 3 peças de Sobrecarga correspondentes sobre os espaços de Ações Hipersincrônicas. De agora em diante, ao colocar um Exotraje nestes espaços, ganhe a recompensa adicional mostrada. Diferente das peças de Capital Desmoronando, estas **não** são removidas ou viradas quando um Exotraje é retirado delas, e não contam para ativar o final do jogo.

MUDANÇAS NO FINAL DO JOGO

Peças de Hipersincronia não pode ser recuperadas na fase de Desemaranhar o Contínuo. Se uma peça de Hipersincronia for deixada na Linha Temporal no final do jogo, a penalidade é de **4 Pontos de Vitória** por peça deixada. Marque esta penalidade junto com a penalidade recebida por fichas de Dobra deixadas na Linha Temporal.

COMBINANDO COM OUTROS MÓDULOS

O módulo Ações Hipersincrônicas pode ser combinado com o jogo base e qualquer outra expansão ou módulo.

- Se combinar com Linhas Temporais Alternativas, colocar uma peça de Hipersincronia **não** afeta nenhum bônus/penalidade nos espaços de fichas de Dobra.
- Se combinar com Fraturas do Tempo (vendido separadamente), você **não** pode Saltar para fora do tabuleiro de Hipersincronia, mas você **pode** usar Operadores para recuperar peças de Hipersincronia (bem como Saltar **para dentro** do tabuleiro de Hipersincronia).
- Para efeitos onde é necessário contar a quantidade de fichas de Dobra numa Linha Temporal (como no módulo Anomalias Variáveis, que é vendido separadamente), as peças de Hipersincronia **contam** como fichas de Dobra numa Linha Temporal.

MÓDULO 3 - LOOPS QUÂNTICOS



Experimentos com portais temporais revelaram um modo de usar a tecnologia quântica para acessar linhas temporais alternativas onde a história tomou um rumo diferente. Em algumas destas linhas temporais, eventos do futuro já aconteceram, enquanto em outras a devastação do Impacto foi maior e deixou a população em necessidade de ajuda. Estas novas, e divergentes, realidades apresentam novas possibilidades para explorar — com ajuda da tecnologia quântica, elas podem tornar-se realidade.

O módulo Loops Quânticos aumenta as possibilidades na Fase de Dobra: agora você pode receber bônus mais poderosos e pagá-los de volta com Inovações.

MUDANÇAS NA MONTAGEM

- Antes de colocar os Superprojetos sobre a Linha Temporal, remova um Superprojeto aleatório do jogo base, então embaralhe o novo Superprojeto (Central Multiverso). Opcionalmente (e no primeiro jogo com Loops Quânticos), você pode escolher inclui-lo e selecionar os outros Superprojetos aleatoriamente (alocando-os aleatoriamente sobre as Linhas Temporais).
- Cada jogador recebe 1 ficha de Dobra adicional: Dobra Quântica.
- Embaralhe as 8 cartas de Loops Quântico e revele 3 delas. Deixe-as visíveis ao lado do tabuleiro Principal. Coloque as 5 que sobraram numa pilha ao lado. Está é a oferta de cartas de Loop Quântico.

NOTA: Se Neutralizador de Onde Temporal e/ou Amplificador de Loop Temporal são parte da oferta inicial, revele um substituto e re-embaralhe-as na pilha. Estes Loops Quânticos não podem iniciar na oferta pois não têm efeito na Era 1. Estas duas cartas são marcadas com um asterisco.

1 FASE DE PREPARAÇÃO

MUDANÇAS

Durante a Fase de Preparação, se houver menos de 3 cartas de Loop Quântico na oferta, revele do baralho e coloque-as na oferta até que existam 3 cartas disponíveis. Como algumas cartas podem retornar à oferta, é possível que existam mais de 3 cartas disponíveis - não as descarte.

4 FASE DE DOBRA - MUDANÇAS

Durante a Fase de Dobra, você pode escolher a ficha de Dobra Quântica, em vez das outras fichas de Dobra normais. Se fizer isso, escolha uma das cartas de Loop Quântico disponíveis e coloque-a na sua frente, ativando o efeito imediatamente.

Se vários jogadores escolherem a ficha de Dobra Quântica, eles escolhem as cartas na ordem da rodada. No caso raro de não querer escolher carta algum, ou não haver cartas disponíveis, o jogador pode remover sua ficha de Dobra Quântica, mas não pode substituí-la por outra ficha.

RECUPERANDO DOBRAS QUÂNTICAS

- Uma ficha de Dobra Quântica não pode ser recuperada com efeitos comuns (normalmente em Anomalias, construções ou Superprojetos).



- Para recuperar uma ficha de Dobra Quântica, use a Usina de Força, da mesma maneira que fichas comuns. Mas em vez de pagar Recursos, Trabalhadores ou Água, você deve pagar uma Inovação de um ícone e formato específicos, como mostrado na carta de Loop Quântico na sua frente. Ao recuperá-la, avança na trilha de Viagem no Tempo. Quando recuperar a ficha de Dobra Quântica, também devolva a carta de Loop Quântico na sua frente para a oferta.



MUDANÇAS NO FIM DO JOGO

A ficha de Dobra Quântica pode ser paga no final do jogo quando Desemaranhar o Contínuo, pagando a Inovação específica. Contudo, se for deixado na Linha Temporal, a penalidade é de 4 Pontos de Vitória, em vez dos 2 PVs das fichas de Dobra comuns. Marque esta penalidade na tabela de pontuação junto com as outras penalidade por deixar fichas de Dobra na Linha Temporal (se houver).



COMBINANDO COM OUTROS MÓDULOS

O módulo de Loops Quânticos pode ser combinado com o jogo base e qualquer outra expansão ou módulo.

- Quando jogar com Linhas Temporais Alternativas, colocar uma ficha de Dobra Quântica num espaço de x2 não tem efeito adicional.
- A carta de "Cosmic Data Leak" funciona da mesma maneira se estiver usando o módulo Intrigas no Conselho-simplesmente pegue duas cartas de Condições de Fim de Jogo e pontue 3 PVs por cada uma que cumprir no final do jogo. Você ainda pontua no tabuleiro de Agenda no final do jogo.



MÓDULO 4 - INTRIGAS NO CONSELHO

Ao longo dos anos após o êxodo da Capital Mundial, o poder dos Caminhos no Conselho Mundial tem aumentado devido a competição por supremacia tecnológica e militar. Este poder e influência permite que os Caminhos tenham acesso a informações secretas das prioridades do Conselho. Impressionar o Conselho Mundial cumprindo suas missões gera grande impacto na política global, facilitando a manipulação do Conselho pelos Caminhos.

No módulo Intrigas no Conselho, as cartas de Condição de Fim de Jogo são substituídas pela Agenda do Conselho: um sistema dinâmico de pontuação que será montado pelos jogadores. Cumprindo missões para o Conselho, os jogadores podem adicionar fichas na Agenda para manipular a pontuação no final do jogo e ganhar benefícios.

MUDANÇAS NA MONTAGEM

- Coloque o tabuleiro da Câmara do Conselho ao lado do tabuleiro Principal.
- Remova das fichas de Objetivos (fundo azul escuro) que são associadas a módulos ou expansões que não estão em jogo.
- Separe as fichas de Agenda entre Objetivos (fundo azul escuro) e Valores (fundo amarelo), e embaralhe-os separadamente, deixando-os abaixo do tabuleiro da Câmara do Conselho.
- Antes de montar as pilhas de construções, embaralhe as quatro novas construções em suas pilhas respectivas.
- Antes de colocar os Superprojetos sobre as Linhas Temporais, remova um Superprojeto do jogo base e coloque o novo Superprojeto Vigilância do Conselho Mundial (World Council Surveillance). Opcionalmente



(e no seu primeiro jogo com Intrigas no Conselho), você pode escolher utilizá-lo e determinar os outros Superprojetos aleatoriamente.

- Coloque apenas 2 peças de Linha Temporal após o Impacto, não 3; O jogo acabará no final da 6ª Era.
- Deixe as cartas de Condição de Fim de Jogo na caixa; Não serão utilizadas.
- Dê a cada jogador sua carta de Benefícios da Agenda e um estande para Missões. As cartas de Benefícios são deixadas visíveis ao lado do tabuleiro de Jogador.
- Separe as cartas de Missão em 4 baralhos diferentes, cada um consistindo de 8 cartas com a seta no verso apontando na mesma direção. Embaralhe-os e dê um baralho para cada jogador, deixando virado para baixo ao lado da carta de Benefícios da Agenda.
- Deixe as Missões Emergenciais de lado por enquanto; elas serão usadas apenas após o Impacto.



FICHA DE AGENDA

O módulo Intrigas no Conselho introduz um novo componente, as fichas de Agenda. Existem dois tipos de fichas de Agenda:



Objetivos, mostrando assuntos em debate no Conselho, e



Valores, os Pontos de Vitória recompensados a quem cumpri-los.

Eles são deixados separados, para que você sempre possa escolher que tipo gostaria de pegar.

Existem dois modos de ganhar fichas de Agenda: 1) comprar a ficha do topo da pilha, e 2) comprar múltiplas fichas, mas guardando apenas parte delas. Se comprar várias de uma vez, você pode pegar fichas das pilhas de Objetivos ou Valores.

EXEMPLO: Se um efeito permitir que você pegue quatro fichas e guarde duas, é permitido pegar uma ficha de Objetivo e três fichas de Valores, guardando uma ficha de Objetivo e uma das três de Valor.

Se só puder guardar parte das fichas que pegou, descarte as que não guardar numa pilha de descarte ao lado das pilhas de compra. Quando um efeito determinar que você gaste uma ficha de Agenda, a ficha gasta também vai para a pilha de descarte.

Quando ganhar uma ficha de Agenda, deixe-a **visível** junto aos seus recursos. Não há limite no número de fichas de Agenda que você pode ter. Reembalance a pilha de descarte se não houver fichas o bastante disponíveis. No caso de não haver mais fichas de Agenda de certo tipo não será possível comprá-las até que alguém descarte.

BENEFÍCIOS DE AGENDA

Sua carta de Benefícios de Agenda mostra quatro novas Ações Livres. As três primeiras podem ser utilizadas um total de 3 vezes por Era, em qualquer combinação. Para usar qualquer uma delas, gaste uma ficha de Agenda (Objetivo ou Valor).

Estas Ações Livres são:



Ao construir um Superprojeto neste turno, coloque-o ao lado de seu tabuleiro de jogador. Você pode ter mais que 4 Superprojetos desse jeito.



Ao construir um Superprojeto neste turno, ignore 1 custo de Recurso ou Trabalhador.



Imediatamente mova até 2 Trabalhadores Exaustos para a coluna Ativa, sem custo e sem mudar a trilha de Moral.

A quarta habilidade será explicada na página 12, na seção "Cartas de Missão."

CÂMARA DO CONSELHO

O módulo também introduz um novo tabuleiro, chamado Câmara do Conselho. Ele tem uma nova Ação (Negociar) e uma tabela da Agenda do Conselho.

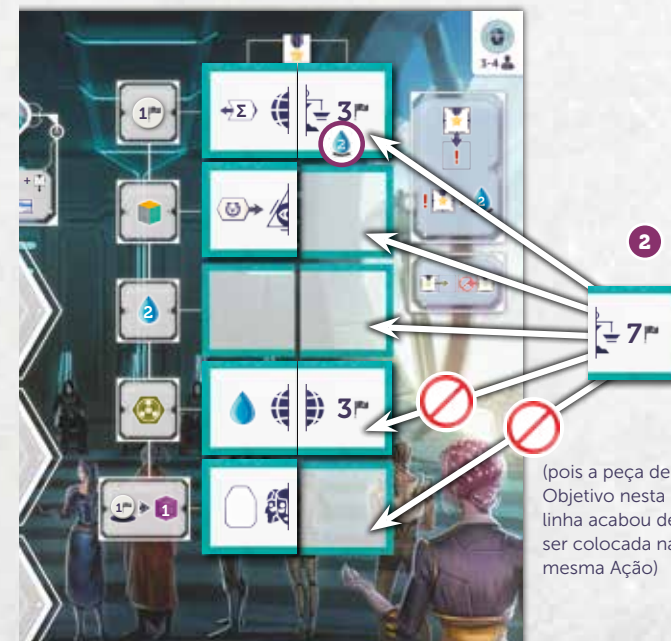
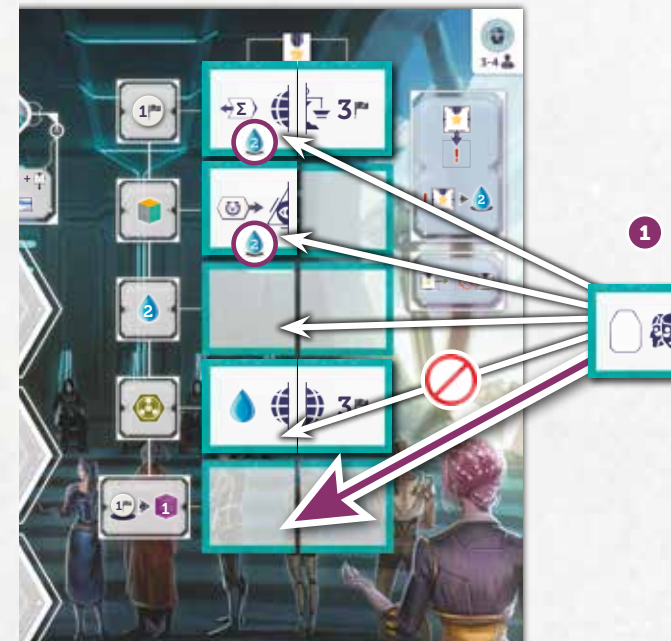


COLOCAR FICHAS DE AGENDA

Quando um efeito instrui-lo a colocar uma Agenda, pegue uma ficha da sua reserva e coloque-a num espaço na tabela de Agenda, imediatamente **recebendo o benefício mostrado na mesma linha** em que colocou a ficha.

As seguintes limitações se aplicam:

- Fichas de Objetivo devem ir na coluna da esquerda.
- Fichas de Valor devem ir na coluna da direita.
- Você tem a opções de sobrepor uma ficha já colocada: você deve pagar 2 Águas por ficha presente no espaço em questão (antes de receber o benefício por colocar). Não há limite para o número de fichas em cada espaço.
- Uma linha de fichas será **travada** se formarem um **par com os mesmos ícones**. Fichas travadas **não** podem ser sobrepostas.
- Se puder colocar várias fichas no mesmo **turno** de uma Rodada de Ações, as fichas **não** podem ser colocadas na mesma linha.



Exemplo de como colocar 2 fichas de Agenda (1 Objetivo, e 1 Valor) no mesmo turno.



NOVA AÇÃO - NEGOCIAR



Esta Ação permite que você envie um Exotraje diretamente ao Conselho para uma audiência, podendo ganhar e manipular fichas de Agenda. Quando ativar esta Ação, **pegue 2 fichas de Agenda e guarde 1**.

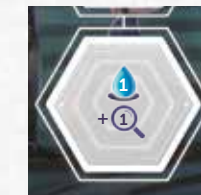
A Ação Negociar tem 3 Hexágonos que modificam a Ação:



O espaço do topo permite que você guarde uma ficha adicional.



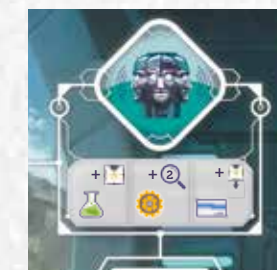
O espaço do meio permite que você pegue 2 fichas adicionais (ainda deve guardar apenas 1).



O espaço de baixo permite que você pegue uma ficha adicional (ainda deve guardar apenas 1). Você deve pagar 1 Água para colocar um Exotraje aqui. (Não usado em jogos com apenas 2 jogadores)

IMPORTANTE: A Câmara do Conselho é uma Ação da Capital, portanto, se estiver lotada, ela pode ser copiada pela Ação do Conselho Mundial no tabuleiro Principal. Ao copiar esta Ação, nenhum modificador de espaço é aplicado, mas os benefícios de Trabalhadores são.

ESPECIFICIDADES DOS TRABALHADORES



- Se ativada por um Cientista, você pode guardar 1 ficha adicional.
- Se ativada por um Engenheiro, você pode pegar 2 fichas adicionais para escolher.
- Se ativado por um Administrador, após escolher quais fichas vai guardar, você pode imediatamente colocar uma de suas fichas na tabela de Agenda (seguindo as regras descritas acima).
- Se ativado por um Gênio, você pode escolher qualquer um dos bônus acima.

NOTA: Os bônus de Trabalhador e modificadores do espaço são cumulativos.

IMPORTANTE: Você nunca poderá guardar mais fichas do que puder pegar. Por exemplo, mesmo que o espaço do topo permita guardar uma ficha adicional, ativá-lo com um Cientista seria desperdício pois você ainda ganharia apenas 2 fichas.

CARTAS DE MISSÃO

No início, cada jogador recebeu um baralho idêntico com 8 cartas de Missão. Durante cada fase de Energizar (3), pegue 2 cartas de seu baralho e escolha uma para guardar. Retorne a outra carta para a caixa sem mostrá-la aos outros jogadores. Sua carta de Missão escolhida é secreta — coloque-a no estande de Missão de modo que apenas você possa vê-la.

Cada carta de Missão lista três condições e três recompensas (veja o Apêndice para uma explicação completa sobre as condições e recompensas). A maior parte das condições é relacionada com o posicionamento de seus Exotrajés. Como uma Ação Livre (marcada na parte de baixo da carta de Benefícios de Agenda), você pode revelar sua Missão. Quando fizer isso, cheque quantas condições cumpriu:

- Se cumpriu todas as três, escolha **duas** das recompensas para receber. Você não pode escolher a mesma recompensa duas vezes.
- Se cumprir duas, escolha **uma** das recompensas.
- Se cumprir uma ou nenhuma, você não recebe recompensa e perde uma ficha de 1 Ponto de Vitória (se tiver).

Se não revelar até o final da Fase de Limpeza, irá automaticamente perderá uma ficha de 1 PV (se tiver). Durante a Fase de Limpeza, devolva sua Missão para a caixa, independente do resultado.

MUDANÇAS NO IMPACTO

- **Missões Emergenciais:** Como o baralho de Missões estará vazio durante a Fase de Energizar da Era 5, dê 2 cartas de Missão Emergencial (do baralho deixado de lado durante a montagem) para cada jogador. Escolha uma das cartas de Missão Emergencial para a Era 5 (colocando-a no estande), e use a outra Missão Emergencial na Era 6.
- Coloque peças de Capital Desmoronando na Câmara do Conselho, da mesma maneira que as coloca nas Ações da Capital no tabuleiro Principal
- O jogo sempre acaba ao final da 6ª Era, independente das peças de Capital Desmoronando.

FINAL DO JOGO

PONTUANDO A TABELA DA AGENDA

Ao final do jogo, **pontue cada linha completa** (incluindo as com ícones diferentes) da tabela da Agenda: quem cumprir as peças de Objetivo (pontuando do mesmo modo que as cartas de Condição de Fim de Jogo) recebe Pontos de Vitória nas peças de Valor - note que este pode ser um número negativo. Caso empatem, todos os jogadores empatados pontuam o valor total. Linhas incompletas (faltando uma peça de Objetivo ou de Valor) não são pontuadas.



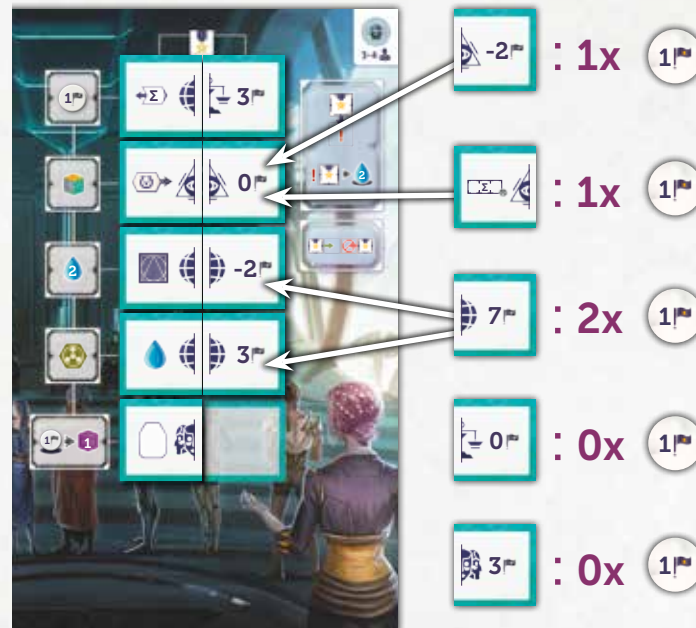
EXEMPLO: Se o jogo acabasse agora, o jogador com "mais Água" ganharia 5 PVs no total (7-2), enquanto o jogador com "maior Moral" não pontuaria nada pois a Condição de maior Moral não tem um Valor.

As peças "Copie a Condição abaixo" e "Copie a Condição acima" estão apontando uma para a outra, então, mesmo que tenham Valores, não pontuarão nada.

A linha com "Copie a Condição acima" ainda não está travada, então se a condição fosse sobreposta por "Mais Anomalias," o jogador com mais Anomalias pontuaria 8 PVs no total (3+5).

PONTUANDO PEÇAS DE AGENDA SOBRANDO

Após pontuar a tabela da Agenda, cada jogador ganha PVs por cada peça de Agenda que tiverem na reserva; cada peça vale 1 PV por **linha travada com o mesmo ícone** na tableda da Agenda. Para calcular a pontuação final, anote estes pontos junto com os pontos por fichas de Ponto de Vitória na tabela de pontuação.



COMBINANDO COM OUTROS

MÓDULOS

Intrigas no Conselho pode ser combinado com qualquer outra expansão ou módulo (a não ser que seja explicitado o contrário), exceto Juízo Final. Como este é o módulo mais complexo de Futuro Imperfeito, nós não recomendamos combiná-la com Pioneiros da Nova Terra e Fraturas do Tempo (ambas vendidas separadamente) ao mesmo tempo.

Ao combinar com qualquer um dos quatro módulos abaixo, embaralhe as duas peças de Objetivo adicionais relativas ao módulo em questão durante a montagem.

- Fraturas do Tempo
- Anomalias Variáveis
- Pioneiros da Nova Terra
- Guardiões do Conselho

Intrigas no Conselho e Fraturas do Tempo

Quando usar Fraturas do Tempo, cada jogador remove aleatoriamente 2 Cartas de Missão de seus baralhos no início do jogo. Missões Emergenciais são compradas no início da 4ª Era e o jogo acaba no final da 5ª Era. Como a Ação da Câmara do Conselho não está no tabuleiro Principal, você não pode Saltar para fora da Câmara do Conselho. Qualquer habilidade que permita Saltar para fora do tabuleiro do Vale não se aplica no tabuleiro da Câmara do Conselho. Quartel de Operações Secretas funciona normalmente. Simplesmente pegue duas cartas de Condição de Fim de Jogo e escolha uma. Ganhe 3 PVs no final do jogo se cumprir a condição. Se tiver que colocar Falhas em cartas de Condição

de Fim de Jogo, coloque-as ao lado de duas linhas na tabela da Agenda que não tenham Falhas suas, se possível. Se apenas uma linha ainda não tiver uma Falha sua, coloque apenas nela. Ao final do jogo você não pontuará PVs de linhas com valores **positivos** com suas Falhas (valores de PVs negativos ainda se aplicam).

Intrigas no Conselho e Guardiões do Conselho

Seu Guardão no espaço de Ação apenas para Guardiões conta para a condição da Missão "Tenha um Exotraje num espaço de Ação do Conselho Mundial.

APÊNDICE



CONSTRUÇÕES DE NEUTRONÍDEO

- 119: Cientista:** Mova o Foco para a Linha Temporal anterior. Receba 1 PV por Usina de Força que tiver (incluindo esta).
- 219: Engenheiro (Motivado):** Pague 1 A para receber 1 T. Então receba 1 T/U/O por Usina de Força que tiver.
- 319: Administrador (Motivado):** Ganhe 2 A. Então receba 2 A adicionais por Usina de Força que tiver.
- 419:** Ao construir esta construção, imediatamente faça uma Ação da Capital (pagando o custo) por Usina de Força que tiver.

PEÇAS DE SOBRECARGA



Construir:

Receba 1 Titânio da reserva.



Recrutar:

Receba um Gênio da reserva OR energize um Exotraje adicional sem custo.



Pesquisar:

Receba um Núcleo de Energia da reserva OR remova uma ficha de Dobra normal da Linha Temporal sem custo (mas não avance na trilha de Viagem no Tempo).



CARTAS DE LOOP QUÂNTICO

Marcado entre parênteses está o tipo de Inovação necessário para pagá-los de volta.

Trabalho Imigrante (Genes): Pague 2 Águas e mova sua Moral um espaço à esquerda para receber 3 Trabalhadores **diferentes** em sua coluna Ativa, diretamente da Reserva.

Espionagem Interdimensional (Chip): Veja os 5 primeiros Superprojetos da pilha de Superprojetos não usados. Escolha um para manter na carta de Loop Quântico, embaralhe os outros novamente. Pelo resto do jogo, você (somente você) pode construir este Superprojeto durante qualquer Ação Construir, adicionalmente aos efeitos normais da Ação. Você ainda precisa pagar o custo do Superprojeto mas com desconto de 1 Titânio (indepentende do Trabalhador usado na Ação). Se devolver a carta de Loop Quântico antes de construir o Superprojeto, embaralhe-o de volta na pilha.

Invenções do Futuro (Social): Pegue as 5 peças do fundo de uma das pilhas primárias de construções. Escolha uma e devolva o restante em ordem aleatória. Construa esta construção imediatamente, com um desconto de 1 Titânio.

Privilégios do Multiverso (Armas): Faça uma Ação da Capital imediatamente, como se tivesse feito com um Gênio. (Você pode Recrutar um Gênio e tem desconto de 1 Titânio se Construir.)

Amplificador de Loop Temporal (Viagem no Tempo): Ganhe 1 Neutrônio, então faça o seguinte duas vezes: mova seu Foco até 4 Eras para trás, e pague (opcionalmente) uma ficha de Dobra para avançar a trilha de Viagem no Tempo. Finalmente, mova o Foco para a Era atual.

Vazamento de Dados Cósmicos (Triângulo): Pegue 2 cartas de Condição de Fim de Jogo não usadas. Ao final do jogo, apenas você pode pontuar por estas cartas se tiver o maior número do recurso indicado (mesmo se empatar com outro jogador). Se houver menos de 2 cartas disponíveis, pegue quantas puder.

Universo Denso (Círculo): Você pode gastar **um** Trabalhador (mesmo Exausto) para ganhar um total de 4 Titânio, Urânio e/ou Ouro, em qualquer combinação.

Neutralizador de Onda Temporal (Quadrado): Você pode gastar 1 Neutrônio e 2 Águas para remover até 2 Anomalias de seu tabuleiro sem custo adicional.

NOVAS CONSTRUÇÕES & SUPERPROJETOS

120: Qualquer Trabalhador, descarte uma peça de Agenda: Mova o Foco para uma Linha Temporal até 2 Eras para trás. Receba 2 PVs.

220: Qualquer Trabalhador, descarte uma peça de Agenda: Receba 1 T/U/O e 1 N.

320: Ação Livre: Troque uma peça de Agenda por 4 A.

420: Cientista (Motivado), gaste 2 A: Pegue (e guarde) 2 peças de Agenda.

VIGILÂNCIA DO CONSELHO MUNDIAL: Imediatamente ao construir, você pode colocar uma peça de Agenda, seguindo as regras normais. Não pague o custo de Água para sobrepor. Passiva: Ao revelar uma carta de Missão, ganhe 1 recompensa adicional a sua escolha (mesmo se fosse apenas receber a penalidade de PVs).

CENTRAL MULTIVERSAL: Ao colocar uma ficha de Dobra Quântica, escolha uma carta de Loop Quântico da reserva e ative sua habilidade **além da carta que já pegou**. Não tire a segunda carta resolvida da reserva—assim, não precisará pagar a Inovação para devolvê-la.

CÂMARA DO CONSELHO

PEÇAS DE CAPITAL DESMORONANDO



Ao ativar esta Ação da Câmara do Conselho, pegue e guarde 2 peças de Agenda adicionais.



Ao ativar esta Ação da Câmara, pegue 2 peças adicionais. Você pode colocar 1 peça na tabela da Agenda imediatamente, seguindo as regras normais.



Ao ativar esta Ação da Câmara do Conselho, pegue 2 peças adicionais. A seguir, receba um Exotraje energizado.



Após realizar a Ação da Câmara do Conselho, pague 2 A para remover uma Anomalia, ou ganhe 1 Anomalia e 8 A.



Ao ativar esta Ação da Câmara do Conselho, recupere todos seus marcadores de Caminho em construções e Superprojetos, e guarde 1 peça de Agenda adicional.

MISSÕES EXPLICADAS

CARTAS DE MISSÃO

- CONDIÇÃO
- » RECOMPENSA

A segunda e terceira opções de recompensa são as mesmas em todas as cartas:

» Pegue (e guarde) 1 peça de Agenda OU coloque 1 peça de Agenda.

M01

- Tenha ao menos um Exotraje no primeiro espaço da Ação Construir.
- Tenha um Exotraje no último espaço (Titânio) da Mina.
- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Purificar Água.
- » Receba um Engenheiro OU uma Cientista da reserva.

M02

- Tenha ao menos um Exotraje num espaço de Ação do Conselho Mundial.
- Tenha um Exotraje no primeiro espaço da Ação Recrutar.
- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Trocar com Nômades.
- » Receba 2 A da reserva.

M03

- Tenha ao menos dois Exotrajes na Ação Pesquisar.
- Tenha ao menos um Exotraje na Mina.
- » Faça uma Ação Construir pagando o custo completo.

M04

- Tenha ao menos um Exotraje num espaço da Ação Construir.
- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Pesquisar.
- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Recrutar.
- » Receba 1 T/U/O da reserva.

M05

- Tenha um Exotraje no espaço do meio (Ouro) da Mina.
- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Negociar.
- Tenha ao menos um Exotraje num espaço de Ação do Conselho Mundial.
- » Ganhe 2 PVs.

M06

- Tenha um Exotraje no primeiro espaço da Ação Negociar.
- Tenha um Exotraje no último espaço da Ação Construir.
- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Purificar Água.
- » Receba 1 Núcleo de Energia da reserva.

M07

- Tenha um Exotraje no primeiro espaço da Ação Pesquisar.
- Tenha um Exotraje no primeiro espaço (Urânio) da Mina.
- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Negociar.
- » Pode pagar 1 A para fazer a Ação Pesquisar.

M08

- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Recrutar.
- Tenha ao menos um Exotraje na Mina.
- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Construir.
- » Receba um Administrador da reserva.

CARTAS DE MISSÃO EMERGENCIAL

A segunda e terceira opções de recompensa são as mesmas em todas as cartas:

» Pegue (e guarde) 2 peças de Agenda OU coloque até 2 peças de Agenda.

» Ganhe 2 PVs e 1 PV adicional por Superprojeto que tiver.

EM1

- Tenha ao menos um Exotraje na Mina.
- Tenha feito a Ação Livre Forçar Trabalhadores (mostrada pelo seu marcador de Caminho).
- Tenha ao menos 3 Inovações com formatos diferentes.
- » Receba um Gênio da reserva e ganhe 1 PV.

EM2

- Tenha ao menos um Exotraje na Ação Trocar com Nômades.
- Tenha Evacuado (mostrado pelo seu marcador de Caminho).
- Tenha ao menos 4 Exotrajes energizados. (Isto inclui Exotrajes já colocados durante a Era.)
- » Recupere todos os marcadores de Caminho em construções e Superprojetos. Então, mova todos os Trabalhadores Exaustos para a coluna Ativa.

EM3

- Tenha Evacuado (mostrado pelo seu marcador de Caminho).
- Tenha feito a Ação Livre Forçar Trabalhadores (mostrada pelo seu marcador de Caminho).
- Tenha ao menos 3 Inovações com formatos diferentes.
- » Recupere uma de suas fichas de Dobra e avance seu marcador de Viagem no Tempo (como se tivesse recuperado usando uma Usina de Força).

EM4

- Tenha ao menos 2 Exotrajes em sua Baía de Exotrajes.
- Tenha feito a Ação de Suprir Trabalhadores (mostrada pelo Trabalhador ou pelo marcador de Caminho).
- Tenha ao menos 1 Superprojeto.
- » Remova uma Anomalia sem custo.

EM5

- Tenha ao menos um Exotraje na Mina.
- Tenha ao menos 2 Usinas de Força.
- Tenha ao menos 1 Anomalia.
- » Faça a Ação Construir com desconto de 1 T/U/O.

EM6

- Tenha ao menos um Exotraje num espaço de Ação do Conselho Mundial.
- Tenha removido ao menos uma Anomalia nesta Era. (Se estiver jogando sem o módulo Anomalias Variáveis, você pode marcar isto deixando as Anomalias removidas ao lado do tabuleiro de jogador até o fim da Era.)
- Tenha ao menos um Administrador, Gênio, Engenheiro, e Cientista em sua coluna Ativa.
- » Receba 1 Neutrônio da reserva e ganhe 1 PV.

EM7

- Tenha ao menos um Exotraje num espaço de Ação do Conselho Mundial.
- Tenha ao menos um Exotraje na Mina.
- Tenha ao menos 3 peças de Agenda.
- » Mova sua Moral um espaço à direita.

EM8

- Tenha sua Bandeira ao lado do Conselho Mundial.
- Tenha ao menos 8 Trabalhadores na coluna Ativa.
- Tenha ao menos 1 de cada cubo de Recurso.
- » Receba um Exotraje Energizado.

ÍCONES EXPLICADOS



Veja o número indicado de cartas/peças



Topo da pilha/baralho



Fundo da pilha/baralho



Peça de Agenda



Copie a Condição de Fim de Jogo acima



Copie a Condição de Fim de Jogo abaixo



Módulo Ações Hipersincrônicas



Módulo Loops Quânticos



Módulo Intrigas no Conselho



Módulo Construções de Neutronídeo



Módulo Juízo Final



Módulo Pioneiros da Nova Terra



Módulo Fraturas do Tempo



Módulo Anomalias Variáveis



Módulo Guardiões do Conselho



Negociar



Hipersincronia



Carta de Missão



Recompensa de Missão



Recupere marcadores de Caminho de todas as construções e Superprojetos



Recupere peça de Hipersincronia



Recupere ficha de Dobra Quântica