



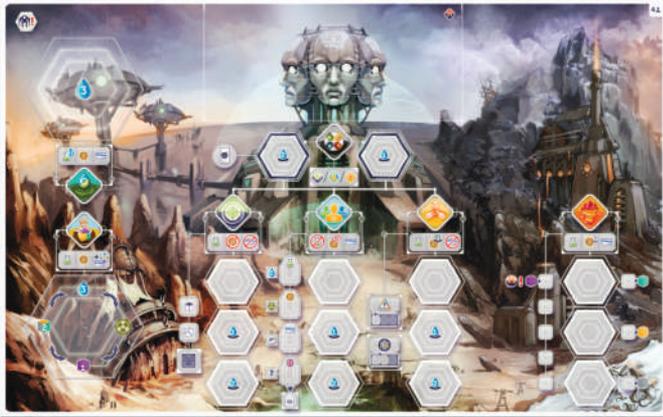
# ANACHRONY

**ESSENTIAL**

◀ EDITION ▶

**RÈGLES DU JEU**

# MATÉRIEL



1x plateau principal



4x1 plateaux Voie recto-verso



4x1 plateaux Joueur



4x2 cartes Chef

## Ouvriers



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

## Ressources (cubes/jetons)



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



24x jetons Noyau d'Énergie



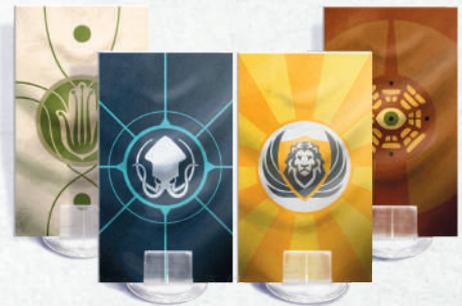
66x jetons Point de Victoire  
(30x 5 PV et 35x 1 PV, 1x -3 PV)

## Eau



- 24x gouttes "1 Eau" (bleu clair)
- 6x gouttes "5 Eaux" (bleu foncé)

**IMPORTANT :** L'eau, les ressources et les ouvriers ne sont pas limités. Dans le cas où ils viendraient à manquer, utilisez d'autres éléments en remplacement.



4x1 Étendards Joueur avec support plastique



4x1 cartes d'aide recto-verso



4x6 marqueurs Exosquelette



**4x2** marqueurs Voyage Temporel et Moral  
(+1x de rechange chacun)



**4x8** marqueurs Voie



**4x9** tuiles Vortex  
(3x Ouvriers, 4x Ressources, 1x "2 Eaux", 1x Exosquelette Sous Tension)



**4x15** tuiles Bâtiment  
(centrales énergétiques, usines, habitations, laboratoires)



**11x** cartes Recrutement  
**11x** cartes Mine



**9x** tuiles Chronologie recto-verso  
**1x** tuile Impact



**18x** tuiles Superprojet



**2x** dés Recherche



**1x** dé Paradoxe



**1x** tuile Action Évacuation recto-verso



**12x** tuiles Anomalie



**3x15** tuiles Découverte



**15x** tuiles Capitale Menacée



**9x** tuiles Emplacement Indisponible



**8x** cartes Condition de fin de partie



**16x** cartes Ressources de départ



**1x** carnet de scores



**16x** jetons Paradoxe





## L'HISTOIRE JUSQU'À CE JOUR

*Le monde a changé. Nous sommes au 26<sup>e</sup> siècle et la Nouvelle Terre récupère peu à peu du Jour de la Purge : le jour où une explosion mystérieuse et catastrophique ébranla la planète entière. La majorité de la population fut exterminée, et la majeure partie de la surface devint inhabitable. Personne ne comprit ce qui avait causé cette apocalypse — la seule chose que les survivants purent faire fut de trouver un abri jusqu'à ce que la poussière retombe.*

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



*Des années plus tard, des explorateurs découvrirent un riche filon d'une matière inconnue à l'endroit dévasté laissé par l'explosion du Jour de la Purge. Ils nommèrent ce métal le Neutronium. Ce matériau, dur et léger, se révéla excellent pour construire des bâtiments. Pour commémorer le 300<sup>e</sup> anniversaire du jour de l'apocalypse, le Conseil Mondial décida de construire cinq monuments entièrement faits de Neutronium et représentant les quatre Voies et la capitale mondiale. Lorsque les célébrations commencèrent, les représentants des quatre Voies furent témoins de l'événement qui bouleversa le plus la vie des humains depuis la Purge.*

*Des failles temporelles du futur s'ouvrirent sur les monuments, révélant la vraie puissance du Neutronium : exposé à de l'énergie, il est capable d'ouvrir des passages à travers le temps. La connexion avec le futur offrit à l'humanité une croissance et une prospérité sans précédent, tout en révélant une sinistre inéluctabilité : la Purge était le résultat de la toute première faille temporelle. Elle avait été causée par l'énergie dévastatrice d'un astéroïde, transférée dans le passé lors de son impact contre la planète à cause de l'énorme quantité de Neutronium qu'il renfermait. Cet impact se profile maintenant à l'horizon, menaçant de dévaster non seulement le passé, mais aussi le futur.*

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

**Découvrez-en plus sur l'histoire d'Anachrony et sur les Voies sur [www.mindclashgames.com](http://www.mindclashgames.com) !**

# MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- Placez le **plateau principal** au centre de la table. Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, utilisez la face avec seulement 2 emplacements disponibles pour la recherche, le recrutement et la construction. **En option à 2 joueurs, pour une partie plus difficile** : placez une tuile Emplacement Indisponible sur l'emplacement de droite du Conseil Mondial.
- Placez les deux **dés Recherche** sur les emplacements indiqués du plateau principal.
- Placez la **tuile Action Évacuation** face A (intact) sur l'emplacement correspondant du plateau principal.
- Mélangez les **11 cartes Recrutement** et les **11 cartes Mine** et faites-en deux pioches face cachée. Placez-les à côté du plateau principal.
- Séparez les **bâtiments** en quatre piles classées par type (centrales énergétiques, usines, habitations et laboratoires) et mélangez-les séparément. Placez-les face visible à côté du plateau principal. On les nomme "premières piles". Le bâtiment du dessus de chaque pile sera disponible à la construction pendant la partie.
- Placez les tuiles **Anomalie** en pile face visible. Placez le **dé** et les **jetons Paradoxe** à côté des tuiles Anomalie.
- Sur le plateau principal, placez toutes les **ressources** en haut à droite et l'**eau** en haut à gauche. Placez tous les **ouvriers**, les **noyaux d'énergie** et les tuiles **Découverte** à côté du plateau principal, à l'opposé des bâtiments. Les ouvriers peuvent être classés par type et les tuiles Découverte classées par forme pour un accès plus facile. Placez les **jetons Point de Victoire** à portée de main.
- Créez une ligne avec les **tuiles Chronologie** en les plaçant de gauche à droite sous le plateau principal. On nomme cette ligne "chronologie". Placez la **tuile Impact** entre la 4<sup>e</sup> et la 5<sup>e</sup> tuile Chronologie.
- Mélangez tous les **Superprojets** et placez-en un au-dessus de chaque tuile Chronologie face cachée sauf pour le premier (le plus à gauche) qui est visible. Ne placez pas de Superprojet au-dessus de la tuile Impact. Rangez dans la boîte les Superprojets en trop.
- Placez un **marqueur Voie** de chaque joueur sous la tuile Chronologie de gauche. Ce sera leur **marqueur Cible**.
- Choisissez au hasard **5 cartes Condition de Fin de Partie** et placez-les face visible au-dessus du plateau principal.



## MISE EN PLACE DES JOUEURS

12. Chaque joueur choisit une Voie et récupère le **plateau Joueur** correspondant. Les joueurs décident s'ils utilisent la face A ou B – mais tous les joueurs utilisent la même face. Donnez à chaque joueur le matériel de la couleur correspondante (**6 exosquelettes, 9 tuiles Vortex, 8 marqueurs Voie, les marqueurs Moral et Voyage Temporel**). Nous vous recommandons de jouer d'abord avec la face A (jeu symétrique) avant d'essayer la face B (jeu asymétrique).
13. Chaque joueur place le **plateau Voie** correspondant à sa faction devant lui, sur une face prise au hasard. Chaque face propose une condition d'évacuation qui permettra au joueur de marquer des points lorsqu'il effectuera l'action Évacuation.
14. Donnez à chaque joueur ses **ressources de départ, eau, noyaux d'énergie** et tout ce qui est indiqué sur son plateau Voie. La Voie du Progrès reçoit ses tuiles Découverte de départ au hasard. Placez les ouvriers de départ dans les colonnes Actif ou Fatigué (comme indiqué) et placez les marqueurs Moral et Voyage Temporel sur les positions de départ indiquées.
15. Chaque joueur choisit une des deux **cartes Chef** disponibles pour sa Voie et la place sur l'emplacement prévu de son plateau Voie.
16. Chaque joueur prend son **étendard Joueur** (dans un support plastique) et le place devant lui. Le joueur qui a le plus récemment eu une impression de déjà-vu devient le premier joueur : il place son étendard sur l'emplacement situé à côté des emplacements d'action du Conseil Mondial. Enfin, dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur, chaque joueur reçoit respectivement 0, 1, 1 et 2 Eaux.



## PRÉSENTATION DU JEU

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

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

Le jeu se joue en sept tours maximum, appelés époques, chacune symbolisant plusieurs années. Après la quatrième époque, un impact d'astéroïde se produit, modifiant les règles des époques restantes et déclenchant le décompte final de la fin de partie.

Anachrony est organisé autour de trois concepts : mettre sous tension et utiliser des exosquelettes, effectuer des Actions avec des ouvriers et utiliser le voyage temporel. Dans cette section, nous donnons un bref aperçu de ces concepts – les détails du jeu sont décrits dans les sections suivantes.



**Exosquelettes** : Au début de chaque époque, chaque joueur peut choisir de mettre sous tension jusqu'à 6 exosquelettes. Cela coûte potentiellement des noyaux d'énergie. Le nombre d'exosquelettes détermine combien d'actions pourront être effectuées sur le plateau principal (ils protègent vos ouvriers lorsqu'ils s'aventurent hors du périmètre de protection de la capitale de votre Voie).



**Effectuer des actions avec des ouvriers** : La phase de tours d'action est le cœur de chaque époque, lorsque les joueurs effectuent des actions tour à tour avec leurs ouvriers. Un ouvrier peut être utilisé seul (sur votre plateau Joueur) ou dans un exosquelette (sur le plateau principal). Généralement, les ouvriers utilisés pour effectuer des actions pendant la phase Action deviennent fatigués à la fin de l'époque.

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



Tuile Vortex



Centrale énergétique



Paradoxe



Anomalie



Tuile Chronologie

La partie se termine avec un décompte des points de victoire (PV) après la destruction de la capitale mondiale due à l'impact de l'astéroïde. Il y a beaucoup de façons de marquer des PV et les plus importantes sont en construisant des bâtiments et des superprojets, en faisant

des découvertes scientifiques, en utilisant le voyage temporel, en ayant un moral élevé et en évacuant la capitale mondiale menacée.

## TOUR DE JEU – UNE ÉPOQUE

Chaque époque se décompose en 6 phases :

- 1 Phase Réapprovisionnement** – Révélez le Superprojet qui se trouve au-dessus de la tuile Chronologie suivante, déplacez la pile de bâtiments et ajustez la réserve d'ouvriers et de ressources disponibles pour cette époque.
- 2 Phase Paradoxe** – Les joueurs qui ont le plus altéré le temps avec leurs Vortex doivent lancer le dé Paradoxe. Cette phase n'a pas lieu lors de la première époque.
- 3 Phase Mise sous Tension** – Les joueurs peuvent activer leurs exosquelettes pour permettre à leurs ouvriers de faire des actions sur le plateau principal.
- 4 Phase Vortex** – Les joueurs peuvent placer leurs tuiles Vortex sur la tuile Chronologie en cours pour ramener des biens du futur vers le présent.
- 5 Phase Tours d'Action** – Les joueurs, tour à tour, réalisent des actions de leur plateau Joueur ou du plateau principal jusqu'à ce que tout le monde ait passé.
- 6 Phase d'Entretien** – Les ouvriers sont retirés des emplacements d'action, on vérifie les conditions d'impact et de fin de partie et les cibles des joueurs sont positionnées sous l'époque suivante.

### 1 PHASE RÉAPPROVISIONNEMENT

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

Exemple :



**Déplacer la pile de bâtiments** :

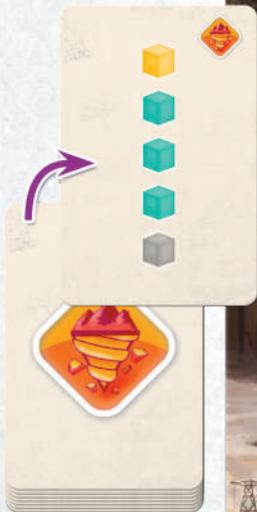
Exemple :

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

Exemple :  
déterminer les ouvriers disponibles



Exemple :  
déterminer les ressources disponibles



Exemple :  
Phase Paradoxe



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

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

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

**IMPORTANT :** après l'impact, ignorez la première ressource de la carte piochée et placez toujours un Neutronium à la place.

## 2 PHASE PARADOXE

**NOTE :** la phase Paradoxe ne s'applique qu'à partir de la deuxième époque. Pour la lecture et l'apprentissage des règles, nous vous suggérons de passer cette phase tant que vous n'êtes pas familier avec les concepts de vortex (phase 4) et de voyage temporel.

### Jets de Paradoxe

En partant de la gauche, vérifiez chaque tuile Chronologie avec au moins une tuile Vortex dessus. Pour chaque tuile, les joueurs avec le plus de tuiles Vortex dessus lancent le dé Paradoxe et reçoivent le nombre de jetons Paradoxe indiqué (0, 1 ou 2). Tous les joueurs à égalité lancent le dé.

### Anomalies

Les Anomalies sont des défauts étranges et dangereux dans la structure de l'univers qui couvrent les emplacements de bâtiments mais qui ne comptent pas comme des bâtiments. Chaque Anomalie toujours en place à la fin de la partie fait perdre 3 PV.

Sens de vérification

Au troisième jeton Paradoxe que vous recevez, vous êtes immédiatement affecté par une **Anomalie** :

- Stoppez vos jets de Paradoxe (s'il vous en restait).
- Remettez **tous** vos jetons Paradoxe dans la réserve (même si vous en aviez plus de trois).
- Retirez une de vos tuiles Vortex de n'importe quelle tuile Chronologie si vous le souhaitez (après que tous les jets de Paradoxe des autres joueurs ont été résolus).
- Prenez une tuile Anomalie de la pile et placez-la sur l'emplacement de bâtiment libre le plus à gauche de votre plateau Joueur (si plusieurs emplacements sont disponibles, choisissez la ligne qui vous convient).

Toute tuile Anomalie restante sur votre plateau Joueur à la fin de la partie vous inflige une pénalité de -3 PV.

**NOTE** : les joueurs peuvent se mettre d'accord et récupérer 1 Paradoxe au lieu de lancer le dé.

Exemple :



**NOTE** : s'il n'y a aucun emplacement bâtiment de libre, vous devez placer l'Anomalie sur l'un de vos bâtiments. Ce bâtiment n'est plus disponible tant que l'Anomalie n'est pas retirée.

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

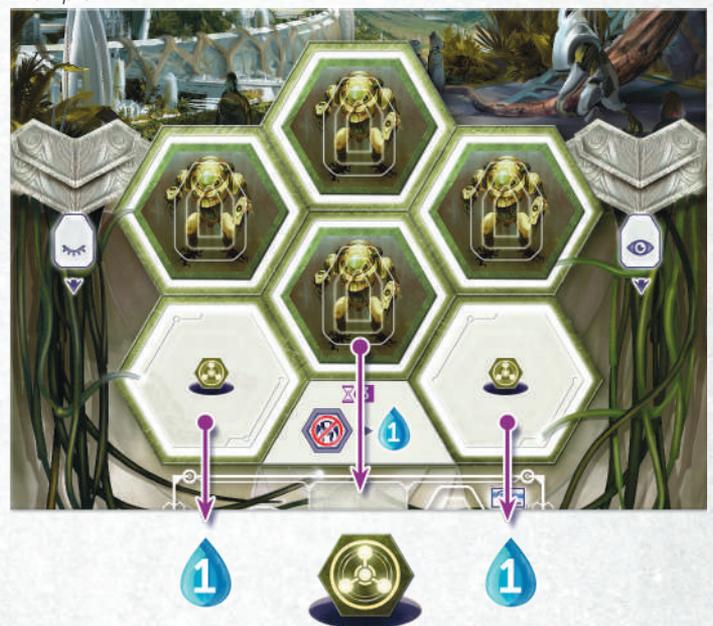
### 3 PHASE MISE SOUS TENSION

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

Dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur, chacun :

1. Place jusqu'à 6 exosquelettes sur les emplacements de son plateau Joueur (un exosquelette par emplacement), en payant 1 noyau d'énergie pour chaque exosquelette placé sur les trois emplacements du bas.
2. Reçoit 1 Eau pour chaque emplacement resté vide.

Exemple :



**NOTE** : pour accélérer la partie, les joueurs peuvent placer leurs exosquelettes simultanément au lieu de chacun leur tour.

**NOTE** : après l'impact (voir Impact page 18), deux des trois emplacements du haut sont recouverts et indisponibles. Aucun exosquelette ne peut y être placé, et ils ne produisent pas non plus d'eau.

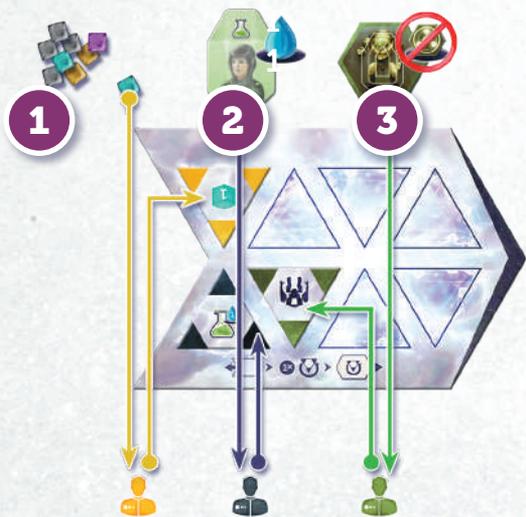
### 4 PHASE VORTEX

Grâce au Neutronium apporté sur Terre par le cataclysme originel, le voyage dans le temps est maintenant possible. Ainsi, à chaque époque les joueurs vont pouvoir décider s'ils reçoivent des choses provenant du futur. Il suffit juste de le vouloir, et le bien désiré apparaît immédiatement. Mais ce n'est pas gratuit – plusieurs époques plus tard, les joueurs devront satisfaire les demandes de leur propre passé, et y envoyer les biens, sinon, ils risquent de créer des brèches dans le continuum espace-temps.

Chaque joueur cache secrètement de **0 à 2 tuiles Vortex** dans sa main (maintenez les autres cachées pour garder le secret). Révélez-les simultanément et placez-les sur la tuile Chronologie en cours (l'ordre n'est pas important). Chaque joueur, dans l'ordre du tour, reçoit immédiatement toutes les ressources indiquées sur la ou les tuiles Vortex sélectionnées. Chaque tuile placée sur la Chronologie pourra être récupérée plus tard (voir *Centrales énergétiques* page 16) et réutilisée.

1. Tous les biens doivent être pris depuis la réserve générale.
2. Chaque ouvrier doit payer 1 Eau pour supporter le vortex (envoyer des gens dans le vortex temporel les fatigue énormément). À défaut, cette tuile Vortex ne peut pas être sélectionnée. Cependant, il est possible de payer avec de l'eau provenant du même vortex. Les ouvriers provenant d'un vortex sont placés dans votre colonne Actif.
3. Les exosquelettes provenant d'un vortex doivent être placés sur l'un des emplacements de votre plateau Joueur, même un emplacement indisponible.

Exemple :



## 5 PHASE TOURS D'ACTION

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

1. **Placer un ouvrier** sur un emplacement libre de son plateau Joueur (par exemple un bâtiment, un Superprojet ou une Anomalie) et effectuer l'action correspondante.
2. **Placer un ouvrier avec un exosquelette** sur un emplacement ou groupe d'emplacements du plateau principal et effectuer l'action correspondante.
3. **Passer** et ne plus placer d'autre ouvrier pendant cette époque.

Exemple :



Lorsque tous les joueurs ont passé, passez à la phase d'Entretien.

### IMPORTANT : Actions gratuites

Les actions gratuites peuvent toutes être effectuées une fois par époque pendant n'importe lequel de vos tours. Une fois effectuée, couvrez l'emplacement de l'action gratuite avec un marqueur Voie pour vous souvenir qu'elle a été effectuée. Utiliser une action gratuite ne met pas un terme à votre tour – vous pouvez encore placer un ouvrier (ou passer) dans le même tour. Si vous n'avez plus de marqueur Voie, utilisez autre chose.

Exemple :

Les actions gratuites sont souvent accordées par des bâtiments ou des Superprojets. Certaines capacités spéciales, comme *Contraindre les ouvriers*, ou certaines capacités de chef, sont aussi des actions gratuites.



## 6 PHASE D'ENTRETIEN

### A) RÉCUPÉRER LES OUVRIERS

Récupérez tous les ouvriers des exosquelettes du plateau principal et tous les ouvriers placés sur les plateaux Joueur. Si l'action indique "reste motivé" , placez l'ouvrier dans la **colonne Actif** de son propriétaire (à droite de l'emplacement de l'action Alimenter) ; sinon, placez-le dans la **colonne Fatigué** (à gauche de l'emplacement de l'action Alimenter).



Colonne Fatigué

Colonne Actif

Récupérez tous les exosquelettes vides du plateau principal et placez-les dans la réserve personnelle des joueurs (et non sur les emplacements des plateaux Joueur – les exosquelettes devront à nouveau être mis sous tension).

**IMPORTANT :** après l'impact, si un exosquelette est récupéré depuis une tuile Capitale Menacée, retournez-la sur son côté Indisponible.

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

### B) VÉRIFIER L'IMPACT

L'impact se produit pendant la phase d'Entretien de la 4<sup>e</sup> époque. Appliquez les règles de l'impact (page 18) avant de continuer.

### C) VÉRIFIER LA FIN DE PARTIE

La partie s'arrête immédiatement lorsque toutes les infrastructures de la capitale sont indisponibles (toutes les tuiles Capitale Menacée ont été retournées sur leur côté Indisponible), ou à la fin de la 7<sup>e</sup> époque. Appliquez les règles *Fin de Partie* (page 19) pour calculer le score final (n'effectuez pas l'étape D).

### D) ÉPOQUE SUIVANTE

S'il reste des exosquelettes sur les emplacements des plateaux joueurs, placez-les dans la réserve personnelle des joueurs. Au début de chaque nouvelle époque, la nouvelle tuile Chronologie est ciblée par tous les joueurs : chacun déplace son marqueur Cible sous la nouvelle Chronologie (voir *Centrales énergétiques* page 16). Le premier joueur reste le même sauf si un autre joueur a placé son étendard sur l'emplacement de gauche du Conseil Mondial, il devient alors le premier joueur.

## ACTIONS

### OUVRIERS ET EMPLACEMENTS D'ACTION

Il y a quatre types d'ouvriers dans Anachrony : les Ingénieurs, les Scientifiques, les Administrateurs et les Génies. Ces ouvriers effectuent des actions lorsqu'ils sont placés sur les emplacements d'action du plateau principal (avec des exosquelettes) ou des plateaux Joueur. Certains types d'ouvriers excellent dans certaines actions mais sont incapables d'en effectuer d'autres.



POUR LES ACTIONS

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

**IMPORTANT :** le Génie NE peut PAS être utilisé à la place des autres ouvriers pour payer un coût d'ouvrier non-Génie, pour récupérer des tuiles Vortex Ouvrier via le voyage temporel ou pour remplir les conditions d'évacuation.

L'ouvrier d'un joueur est considéré comme actif tant qu'il est dans la colonne Actif de son plateau Joueur (il ne l'est donc pas s'il est dans la colonne Fatigué, ou déployé sur le plateau). Seuls les ouvriers actifs peuvent être utilisés pour effectuer des actions ou rendus pour récupérer une tuile Vortex via le voyage temporel. Toutefois, les ouvriers actifs ou fatigués peuvent être utilisés pour payer les coûts d'ouvriers (comme les Superprojets, par exemple).

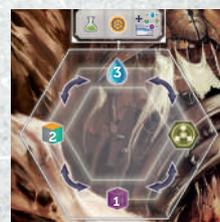
Il y a trois types d'emplacements d'action :

Exemple :



1. **Emplacement hexagonal :** Sur le plateau Principal, les emplacements d'ouvriers ont une forme hexagonale. Les ouvriers doivent y être placés avec un exosquelette mis sous tension. Les emplacements du plateau principal deviennent indisponibles pour le reste de l'époque une fois qu'un ouvrier y est placé. Les emplacements associés à une même action n'ont pas besoin d'être occupés dans un ordre spécifique.

Exemple :



2. **Emplacement de groupe :** Les emplacements de groupe fonctionnent comme les emplacements hexagonaux sauf qu'ils sont toujours disponibles et qu'on peut y placer n'importe quel nombre d'ouvriers (avec un exosquelette).

**3. Emplacement d'ouvrier :** Les emplacements du plateau Joueur (y compris les bâtiments, les Super-projets et les Anomalies) peuvent être utilisés une fois par époque. Les ouvriers n'ont pas besoin d'exosquelette pour utiliser ces emplacements.

Exemple :



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

- ont une restriction d'ouvrier – seuls les ouvriers correspondant au type représenté (ou des Génies) peuvent y être placés.
- ont des bonus additionnels si un certain type d'ouvrier (ou un Génie) y est placé.
- ont des coûts associés (eau ou ressource) – vous devez payer le coût indiqué pour y placer un ouvrier.
- ne fatiguent pas les ouvriers – les ouvriers qui y sont placés iront dans la colonne Actif lors de la phase de récupération des ouvriers.

Les règles détaillées et les restrictions d'ouvrier de chaque action sont décrites dans les sections suivantes.

## — ACTIONS DU PLATEAU PRINCIPAL —

**Actions de la capitale :** Il existe trois actions pour la capitale : construire, recruter et rechercher. Après l'impact, les emplacements d'action de la capitale doivent être recouverts par les tuiles Capitale Menacée permettant des actions améliorées, mais les restrictions d'ouvrier et les bonus s'appliquent toujours (voir *Impact* pour plus de détails, page 18). Seules les actions de la capitale peuvent être copiées avec l'action du Conseil Mondial (voir pages 13-14).

Les actions de la capitale ont chacune 3 emplacements disponibles :

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



## CONSTRUIRE

Choisissez l'une des deux options suivantes :

1. Sélectionner un **bâtiment** face visible au sommet de l'une des 8 piles Bâtiment (de la première ou deuxième pile de chaque type de bâtiment), et placer le bâtiment sur l'emplacement vide le plus à gauche du plateau Joueur, sur la ligne correspondant au type de bâtiment choisi, **en payant le coût indiqué sur cet emplacement**.
  - S'il n'y a plus d'emplacement libre pour un type de bâtiment, vous ne pouvez plus construire de bâtiment de ce type.
  - Si le bâtiment a été pris sur la première pile, le bâtiment situé en dessous devient immédiatement disponible.
  - Si le bâtiment a été pris sur la deuxième pile et qu'il y a un bâtiment situé en dessous, ce dernier redevient immédiatement disponible.

Exemple :



2. Construire le **Superprojet** ciblé (c'est-à-dire celui au-dessus de la tuile Chronologie où se trouve votre marqueur Cible). Par défaut, c'est la tuile Chronologie de l'époque en cours, mais les marqueurs Cible peuvent être déplacés via le voyage temporel. Placez le Superprojet sur les deux emplacements horizontaux libres les plus à gauche du plateau Joueur (si plusieurs emplacements sont éligibles, vous choisissez). **Ignorez les coûts des emplacements mais payez le coût indiqué sur la tuile elle-même** (y compris les tuiles Découverte). Si vous devez payer un ouvrier pour le Superprojet, vous pouvez le prendre de la colonne Actif ou Fatigué.

Exemple :



### Spécificité des ouvriers

- Cette action ne peut pas être effectuée par un Administrateur.
- Si cette action est effectuée par un Ingénieur, retirez 1 Titanium au total du coût de l'action.



### RECRUTER

Choisissez un ouvrier disponible et placez-le dans la colonne Actif de votre plateau Joueur. Vous recevez aussi un bonus selon le type d'ouvrier choisi :

- Scientifique : 2 Eaux.
- Ingénieur : 1 Noyau d'Énergie.
- Administrateur : 1 PV.
- Génie : l'un des trois bonus précédents.



### Spécificité des ouvriers

- Cette action ne peut pas être effectuée par un Scientifique.
- Si cette action est effectuée par un Ingénieur, vous ne pouvez pas choisir un Génie (uniquement un Scientifique, un Ingénieur ou un Administrateur).



### RECHERCHER

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



Dé Forme



Dé Icône Voyage Temporel Guerre Génétique Technologie Société

Exemple :



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

### Spécificité des ouvriers

- Cette action peut **uniquement** être effectuée par un Scientifique.



### CONSEIL MONDIAL

Vous pouvez **choisir une action de la capitale** (construire, recruter ou rechercher) **qui n'a plus d'emplacement disponible** et l'effectuer.

Les restrictions d'ouvrier et les bonus de l'action copiée s'appliquent à l'ouvrier placé au Conseil Mondial, mais les caractéristiques liées aux emplacements ne s'appliquent pas (ex : coût en eau et tuile Capitale Menacée).

Exemple :



**NOTE :** un joueur peut placer un ouvrier sur l'emplacement de gauche du Conseil Mondial pour devenir premier joueur, même s'il reste des emplacements disponibles sur les actions de la capitale. Dans ce cas, il devient premier joueur mais ne fait pas d'action.

### Spécificité des ouvriers

- Les restrictions d'ouvriers et/ou les bonus de cette action sont les mêmes que ceux de l'action de la capitale copiée.

### Le Conseil Mondial a 2 emplacements disponibles :

- À gauche – payez 2 Eaux et devenez premier joueur (remplacez l'étendard du premier joueur précédent situé à côté de l'emplacement de cette action).
- À droite – payez 1 Eau.

Exemple :



**IMPORTANT :** après l'impact, les actions de la capitale peuvent toujours être copiées via le Conseil Mondial. Ainsi, une action de la capitale peut être copiée si chacun de ses emplacements est occupé par un ouvrier ou recouvert par une tuile Indisponible.



## MINER

Prendre 1 ressource au choix dans la mine.

### Spécificité des ouvriers

- Si cette action est effectuée par un Ingénieur, il reste motivé.

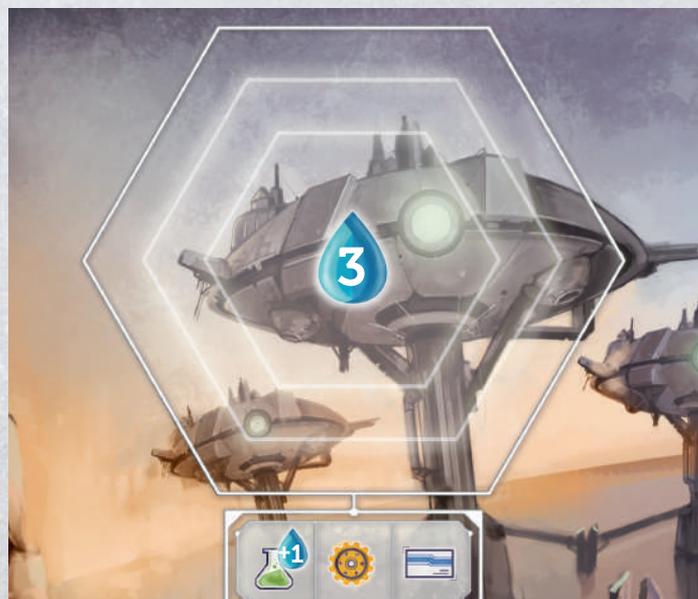
### Miner a 3 emplacements disponibles :

- En haut – prendre l'Uranium de l'emplacement en plus de la ressource de la mine.
- Au milieu – prendre l'Or de l'emplacement en plus de la ressource de la mine.
- En bas – prendre le Titane de l'emplacement en plus de la ressource de la mine.

Exemple :



## PURIFIER L'EAU



Prendre 3 Eaux de la réserve.

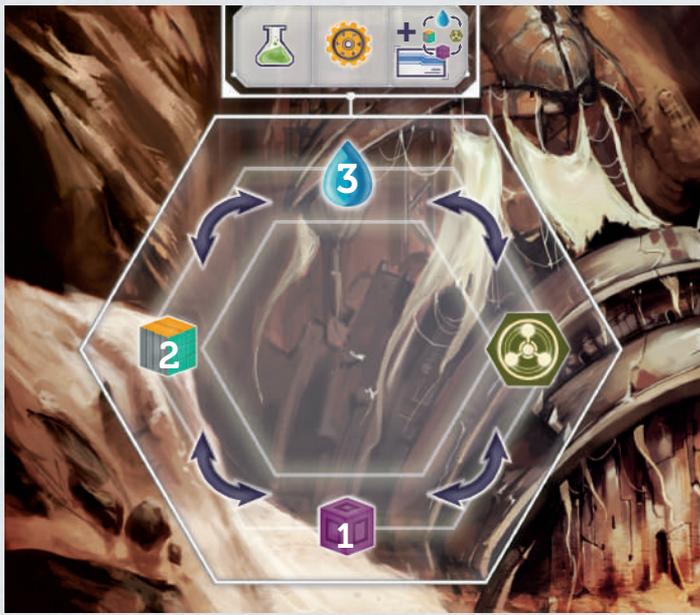
### Spécificité des ouvriers

- Si cette action est effectuée par un Scientifique, prenez 1 Eau de plus.

**Purifier l'Eau est un emplacement de groupe qui peut accueillir n'importe quel nombre d'ouvriers.**



## ÉCHANGER AVEC LES NOMADES



Vous pouvez choisir l'une des possibilités suivantes :

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

### Spécificité des ouvriers

- Si cette action est effectuée par un Administrateur, vous pouvez choisir parmi les options ci-dessus deux fois (l'une après l'autre).

**Échanger avec les Nomades est un emplacement de groupe qui peut accueillir n'importe quel nombre d'ouvriers.**



## ÉVACUATION

Cette action n'entre en jeu qu'après l'impact. Elle ne peut être effectuée par les joueurs qu'une fois par partie et **seulement s'ils remplissent les conditions indiquées sur leur plateau Voie.**

Placez un de vos marqueurs Voie sur l'emplacement numéroté libre le plus haut de la tuile et recevez les PV indiqués sous les conditions de votre plateau Voie. Si vous placez votre marqueur sur l'emplacement "-3 Points de Victoire", vous subissez une pénalité de -3 PV pour votre évacuation (min. 0). **Vous ne pouvez pas marquer plus de 30 PV pour l'action Évacuation.**



Le plateau Voie indique aussi des biens spécifiques et un ratio de Points de Victoire. Vous gagnez des PV supplémentaires suivant le nombre de biens accumulés au moment où vous effectuez l'action Évacuation. Les biens ne sont pas dépensés.

### Spécificité des ouvriers

- Cette action peut être effectuée par n'importe quel ouvrier.

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



## ACTIONS DU PLATEAU JOUEUR

Tous les emplacements d'action des plateaux Joueur sont soit des emplacements d'ouvriers soit des actions gratuites — les exosquelettes ne sont pas requis pour les effectuer.



### ALIMENTER

L'action Alimenter est située sur chaque plateau Joueur entre les colonnes Actif et Fatigué. Dépensez le montant d'eau indiqué sous la position de votre marqueur Moral (1), puis **déplacez tous vos Ouvriers de la colonne Fatigué vers la colonne Actif (2)** (prêts à être utilisés pour de prochaines actions lors de la même époque). Enfin, **avancez d'une case sur la piste Moral (3)** (vers la droite). Si vous êtes déjà sur la case de Moral maximum, vous recevez le nombre de PV indiqué au bout de la piste Moral au lieu d'avancer votre marqueur.

Exemple :



#### Spécificité des ouvriers

- Si cette action est effectuée par un Administrateur, il reste motivé.



### CONTRAINDRE LES OUVRIERS

L'action Contraindre les ouvriers est située sur chaque plateau Joueur entre les colonnes Actif et Fatigué. **Contraindre les Ouvriers est une action gratuite** et ne requiert pas d'ouvrier. Placez un de vos marqueurs Voie sur l'emplacement (1), puis **déplacez tous vos ouvriers de la colonne Fatigué vers la colonne Actif (2)** (prêts à être utilisés pour de prochaines actions lors de la même époque). Enfin, **reculez d'une case sur la piste Moral (3)** (vers la gauche). Si vous êtes déjà au minimum, vous perdez un Ouvrier de votre choix au lieu de déplacer votre marqueur.

Exemple :



## CENTRALES ÉNERGÉTIQUES : VOYAGE TEMPOREL ET CIBLE

Les centrales énergétiques permettent de manipuler le temps en alimentant les failles temporelles. Les joueurs peuvent les activer pour **déplacer leur cible vers une tuile Chronologie passée**. Chaque centrale énergétique a une puissance et une complexité qui est nommée **portée** dans le jeu. Quand vous activez votre centrale énergétique, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **Déplacez votre marqueur Cible** sur n'importe quelle tuile Chronologie **passée** mais pas plus loin que votre portée ne le permet (**par rapport à la tuile Époque en cours**, sans compter la tuile Impact. Les portées ne s'additionnent pas). Vous pouvez aussi choisir de laisser votre cible sur une tuile Chronologie passée tant qu'elle reste à portée de la centrale énergétique activée. Vous ne pouvez jamais vous retrouver avec votre cible sous la tuile Époque en cours après avoir utilisé une centrale énergétique.
2. Vous pouvez, en option, **renvoyer des biens dans la faille temporelle**. Sélectionnez alors **une** de vos tuiles Vortex présente sur la Chronologie que vous ciblez et dépensez la ressource, l'ouvrier ou l'exosquelette de cette tuile Vortex. Enfin, **retirez cette tuile Vortex** et remettez-la dans votre réserve personnelle.



Exemple :

1. Déplacer la cible
2. Payer et retirer la tuile Vortex
3. Avancer sur la piste Voyage Temporel



**NOTE :** techniquement, cette manipulation vous permet de rembourser l'emprunt que vous aviez fait dans le passé à votre équivalent du futur.

**IMPORTANT :** tout ouvrier dépensé ainsi doit venir de la colonne Actif, et tout exosquelette de l'un des emplacements mis sous tension.

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

**IMPORTANT :** si une tuile Vortex est retirée par n'importe quel autre moyen (en utilisant la capacité d'un bâtiment ou en plaçant une Anomalie), le marqueur Voyage Temporel ne bouge pas.

**NOTE :** la cible peut aussi être utilisée pour construire le Superprojet d'une époque passée (voir action *Construire*, page 12).

## ANOMALIES

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



### Spécificité des ouvriers

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

## AUTRES BÂTIMENTS ET SUPERPROJETS

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

- Les actions d'ouvrier** fonctionnent comme les autres emplacements d'action d'ouvrier du plateau Joueur. Certains emplacements ont des restrictions, des bonus ou des coûts associés. Certains ne fatiguent pas les ouvriers (ils restent motivés).
- Les actions gratuites** peuvent être effectuées chacune une fois par époque, pendant la phase d'action, durant n'importe lequel de vos tours. Une fois que vous avez effectué une action gratuite, couvrez-la avec un marqueur Voie pour vous rappeler qu'elle a été réalisée.
- Les capacités permanentes** apportent un bonus dont l'effet dure tout le long de la partie et/ou influence le score final.
- Les capacités uniques** ne sont effectives qu'une fois, au moment de la construction du bâtiment ou du Superprojet.





## IMPACT



À la fin de la 4<sup>e</sup> époque, un astéroïde frappe une partie déserte de la Terre, engendrant un cataclysme qui finira par détruire la capitale. Les joueurs n'ont que quelques tours pour tenter d'évacuer des parties de la ville, tout en rassemblant l'influence qui leur permettra de décider du futur de l'humanité.

## ÉVACUATION

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

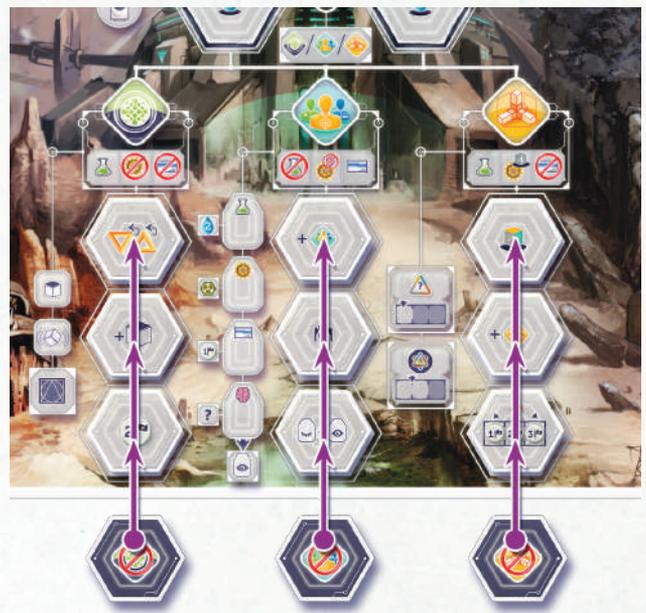


## TUILES CAPITALE MENACÉE

Après l'impact, les structures de la capitale commencent à faiblir. De fait, le nombre d'actions de la capitale (construire, recruter, rechercher) est limité jusqu'à la fin de la partie.

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

**Les tuiles Capitale Menacée permettent des "actions de la dernière chance" plus puissantes que les actions de base de la capitale** (les restrictions d'ouvriers s'appliquent toujours). En plus d'effectuer l'action standard associée, vous recevez le bonus indiqué sur la tuile. Une liste détaillée de ces bonus se trouve dans l'Annexe.



Pendant l'étape "récupérer les ouvriers" de la phase d'Entretien, retournez chaque tuile Capitale Menacée qui contenait un exosquelette sur son côté Indisponible.

**RAPPEL :** une fois que la dernière tuile Capitale Menacée est retournée, la partie se termine à la fin de l'époque en cours.

**IMPORTANT :** les emplacements du Conseil Mondial peuvent toujours être utilisés pour faire les actions de la capitale (sans les bonus des tuiles Capitale Menacée) lorsqu'il ne reste plus d'emplacement disponible pour l'action choisie.

## TUILES EMPLACEMENT INDISPONIBLE

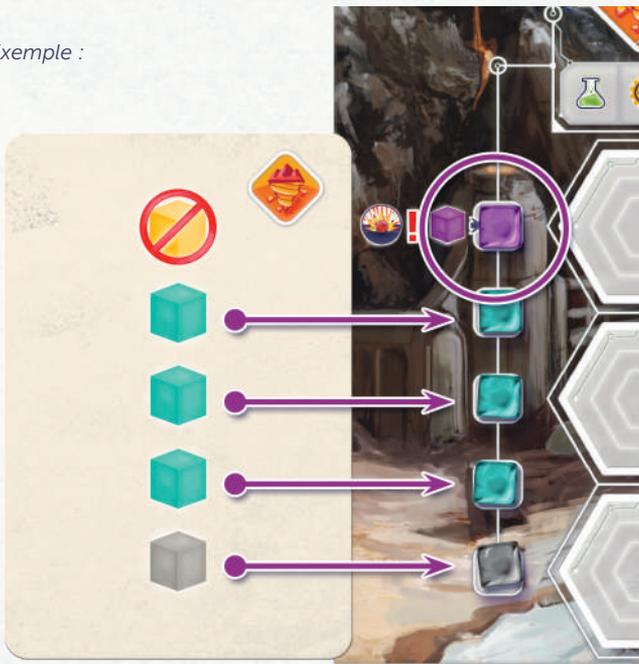
Bien que les cités des Voies soient plus ou moins préparées à l'impact, des dommages sont inévitables. **Couvrez deux des trois emplacements d'exosquelettes de la ligne du haut** de chaque plateau Joueur avec une tuile Emplacement Indisponible. Les joueurs ne peuvent plus mettre sous tension leurs exosquelettes,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



## NEUTRONIUM

L'impact augmente la quantité de poussière de Neutronium sur Terre. Pendant les époques post-impact, remplacez la première ressource indiquée sur la carte Mine par un Neutronium.

Exemple :



## FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de l'époque où le dernier emplacement de la capitale devient indisponible ou à la fin de la dernière époque (7<sup>e</sup>).

### DÉMÊLER LE CONTINUUM

À ce moment-là, les joueurs doivent corriger les problèmes en suspens qu'ils ont avec la Chronologie. Ils doivent retirer toutes leurs tuiles Vortex de la Chronologie en payant les biens correspondants. Rappel : tout ouvrier renvoyé de cette façon doit venir de la colonne Actif, et tout exosquelette doit être sous tension. Ces retraits ne sont pas des voyages temporels : les joueurs n'utilisent pas leurs centrales énergétiques, ne marquent pas de points et n'avancent pas leur marqueur Voyage Temporel. Pour chaque tuile Vortex non retirée de la Chronologie, vous perdez 2 PV.

### SCORE DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

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

### SCORE FINAL

Comptez les points des bâtiments, des Anomalies, des Superprojets, du voyage temporel, du moral, des jetons PV, des pénalités de la Chronologie et des conditions de fin de partie en utilisant le carnet de scores. Chaque tuile Découverte vaut 1 PV, tandis qu'une série de tuiles Découverte avec les trois formes différentes (c'est-à-dire un cercle, un triangle et un carré, même si les icônes ne correspondent pas) vaut 2 PV supplémentaires.

Exemple :



**Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur :** c'est lui qui siègera au Conseil Mondial. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'eau puis celui qui a le plus de ressources qui gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire – le Conseil organisera une rotation entre eux.

## RÈGLES FRÉQUEMMENT OUBLIÉES

- Les Génies peuvent remplacer n'importe quel ouvrier sur les emplacements d'action, mais ils ne peuvent pas être dépensés pour remplacer un autre type d'ouvrier ni renvoyés dans le passé pour retirer une tuile Vortex Ouvrier.
- Chaque fois que vous payez un ouvrier comme coût d'action (par exemple pour construire un Superprojet), il peut être dépensé de la colonne Actif ou Fatigué, mais les ouvriers occupés (qui sont sur des emplacements d'action) NE peuvent PAS être dépensés.
- Quand un ouvrier est rendu pour une tuile Vortex ciblée, il doit être pris depuis la colonne Actif (puisque'il était Actif lorsque vous l'aviez dans le passé).
- Le seul moment où vous pouvez retirer une tuile Vortex du passé en envoyant les biens de la tuile est celui où vous déplacez votre cible sur cette tuile. Vous avancez sur la piste Voyage Temporel uniquement si vous ciblez et retirez une tuile Vortex en payant les différents biens.
- Les tuiles Vortex sur la tuile Chronologie en cours ne peuvent pas être retirées via la centrale énergétique et la cible, mais elles peuvent être retirées en utilisant les capacités de certains bâtiments, Anomalies ou Superprojets.
- **La tuile Impact n'est pas considérée comme une époque** et n'est pas prise en compte lors de l'utilisation des centrales énergétiques.

## RÈGLES OPTIONNELLES

### VARIANTE — CHRONOLOGIE ALTERNATIVE

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



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

Lorsque vous jouez avec la Chronologie Alternative, **vous devez suivre l'ordre classique** (sens horaire en commençant par le premier joueur) lorsque vous révélez et placez vos tuiles Vortex. Lorsque c'est votre tour de révéler et placer vos tuiles Vortex, vous devez les **placer sur les premières cases disponibles en suivant les flèches**. Si vous avez choisi de placer deux tuiles, vous pouvez choisir dans quel ordre vous les placez. Si vous placez une tuile Vortex sur une case présentant un bonus ou une pénalité, **vous recevez immédiatement ce bonus ou cette pénalité**.

Les tuiles Chronologie Alternative proposent les bonus suivants :



Message inspirant : gagnez 1 Moral



Futur glorieux : gagnez 1 PV



Chronologie parallèle : recevez un bien de plus, correspondant à celui de la tuile Vortex placée ici.



Faille temporelle stable : retirez 1 Paradoxe

Les tuiles Chronologie Alternative infligent les pénalités suivantes :



Message sinistre : perdez 1 Moral



Faille temporelle détruite : recevez 1 Paradoxe

**NOTE** : lorsque vous retirez une tuile Vortex via le voyage temporel, vous ne devez payer qu'une seule fois le bien demandé, même si vous en avez reçu deux en plaçant la tuile Vortex.

### VARIANTE — DRAFT DES RESSOURCES DE DÉPART

Avec cette variante, les joueurs ajoutent plus de variété à chaque partie en modifiant les ressources de départ de leur Voie.

Lors de la mise en place, **au lieu de donner à chaque joueur les ressources de départ** inscrites sur leur plateau Voie, donnez à chacun :

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



Puis donnez à chacun le nombre de cartes Ressources de Départ suivant :

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



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

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

### VARIANTE — DRAFT DES CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

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

**Au lieu de prendre cinq cartes Condition de Fin de Partie** au hasard :

- 2 joueurs : distribuez 4 cartes à chaque joueur, puis chacun en choisit 2 sur les 4 et les révèle simultanément.
- 3-4 joueurs : distribuez 2 cartes à chaque joueur, puis chacun en choisit 1 sur les 2 et la révèle simultanément.

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

## ANNEXE

### EXPLICATION DES BÂTIMENTS

À la fin de la partie, chaque bâtiment rapporte le nombre de PV indiqué dans le coin inférieur gauche de la tuile.

#### Abréviations :

E - Eau  
U - Uranium  
O - Or  
T - Titanium  
N - Neutronium  
PV - Point de Victoire  
x - N'importe quel montant

#### Centrales énergétiques :



**101** : n'importe quel ouvrier : déplacez la cible sur la tuile Chronologie précédente.

**102-103** : n'importe quel ouvrier : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 2 époques avant l'époque en cours.

**104** : Scientifique : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 2 époques avant l'époque en cours.

**105-106** : n'importe quel ouvrier : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 époques avant l'époque en cours.

**107** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 U : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 époques avant l'époque en cours. Recevez 1 PV.

**108** : Scientifique (reste motivé) : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 2 époques avant l'époque en cours.

**109** : Scientifique, dépensez 1 N : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 époques avant l'époque en cours. Recevez 2 PV.

**110** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 E : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 4 époques avant l'époque en cours.

**111** : n'importe quel ouvrier : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 époques avant l'époque en cours. Lorsque vous construisez ce bâtiment, vous pouvez immédiatement récupérer une de vos tuiles Vortex depuis la chronologie vers votre réserve (sans en marquer les PV).

**112** : n'importe quel ouvrier, dépensez x E : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à x époques avant l'époque en cours. Recevez 1 PV. Les laboratoires 401 et 402 diminuent le montant d'eau que vous devez payer, à un minimum de 1.

**113** : n'importe quel ouvrier, dépensez x U/T/O (min. 1) : placez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à x époques avant l'époque en cours. Recevez x PV. Vous pouvez utiliser les laboratoires 401 et 402 pour déplacer votre cible au-delà de x mais ne recevez que x PV.

**114** : Scientifique, dépensez 1 E : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 époques avant l'époque en cours, puis répétez l'opération.

**115** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 O : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 époques avant l'époque en cours. Recevez 1 PV.



#### Usines :

**201** : n'importe quel ouvrier (reste motivé) : recevez 2 T.

**202** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 E : recevez 3 T.

**203** : n'importe quel ouvrier (reste motivé), dépensez 1 E : Recevez 1 U/T/O.

**204** : n'importe quel ouvrier (reste motivé) : recevez 1 O.

**205** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 E : recevez 2 O.

**206** : n'importe quel ouvrier (reste motivé) : recevez 1 U.

**207** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 E : recevez 2 U.

**208** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 O + 1 E : recevez 1 N + 1 PV.

**209** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 U + 1 E : recevez 1 N + 1 PV.

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

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

**212** : Ingénieur : recevez 1 Noyau d'Énergie.

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

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

**215** : action gratuite : échangez 1 E pour 1 T/U/O.

#### Habitations :



**301-302** : action gratuite : recevez 1 E. Lorsque vous construisez ce bâtiment, recevez immédiatement 3 E.

**303-304** : action gratuite : recevez 2 E.

**305-306** : n'importe quel ouvrier (reste motivé) : recevez 3 E.

**307-308** : Administrateur : recevez 5 E.

**309** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 N : recevez 8 E.

**310** : n'importe quel ouvrier (meurt quand récupéré) : recevez 7 E.

**311-312** : passif : le coût en E de l'action Alimenter est réduit de moitié, arrondi au supérieur. Si vous possédez les 2, l'action Alimenter est gratuite.

**313** : n'importe quel ouvrier (reste motivé), dépensez 1 U : recevez 6 E + 1 PV.

**314** : n'importe quel ouvrier (reste motivé), dépensez 1 O : recevez 6 E + 1 PV.

**315** : lorsque vous construisez ce bâtiment, recevez immédiatement 8 E.



### Laboratoires :

**401** : passif : augmentez la portée de vos centrales énergétiques de 1.

**402** : passif : augmentez la portée de vos centrales énergétiques de 2.

**403** : n'importe quel ouvrier (reste motivé), dépensez 1 Noyau d'Énergie : recevez 1 exosquelette activé.

**404** : Scientifique : retirez 1 Paradoxe de votre plateau Joueur.

**405** : passif : vous avez besoin d'un Paradoxe supplémentaire pour obtenir une Anomalie.

**406** : passif : vos Anomalies valent chacune 2 PV supplémentaires (réduisant le total de PV de pénalité).

**407** : Scientifique : retirez l'une de vos tuiles Vortex d'une tuile Chronologie (sans marquer de PV).

**408** : n'importe quel ouvrier (un Administrateur reste motivé) : déplacez tous vos ouvriers de votre colonne Fatigué vers la colonne Actif.

**409** : Administrateur (reste motivé), dépensez 2 E : recevez un Scientifique ou un Ingénieur (Actif).

**410** : Administrateur (reste motivé), dépensez 2 E : recevez un Génie (Actif).

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

**412** : n'importe quel ouvrier, dépensez 1 T/U/O : recevez 2 PV.

**413** : n'importe quel ouvrier : recevez 1 E et 1 PV.

**414** : action gratuite : recevez 2 PV et 1 Paradoxe.

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

## EXPLICATION DES SUPERPROJETS



Chaque Superprojet a un coût en **ressources et en tuiles Découverte**, indiqué sur le côté droit de la tuile. Le coût en ouvriers peut être payé avec des ouvriers actifs ou fatigués.

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

**Champ anti-gravité** : Passif : Réduit le coût de chaque action Construire d'1 T, U ou O (au choix).

**Traces du passé** : passif : chaque étape sur la piste Voyage Temporel vaut +1 PV à la fin de la partie.

**Cuve de clonage** : n'importe quel ouvrier : recevez un ouvrier du même type dans la colonne Fatigué.

**Stabilisateur du continuum** : dès que construit : retirez jusqu'à 3 tuiles Vortex depuis jusqu'à 3 tuiles Chronologie. N'avancez pas sur la piste Voyage Temporel.

**Convertisseur de matière noire** : action gratuite, perdez 1 ouvrier : gagnez 1 Génie, 1 N ou 1 Noyau d'Énergie.

**Exocavateur** : action gratuite : vous pouvez placer un de vos ouvriers dans un exosquelette activé sur un emplacement du plateau principal et faire l'action associée.

**NOTE** : avec l'Exocavateur, vous pouvez faire 2 actions dans le même tour, dont au moins l'une des deux sur le plateau principal.

**Grand réservoir** : passif : le coût total en E de votre action est réduit de 1 à chacun de vos tours d'action.

**NOTE** : cette capacité ne fonctionne pas en dehors des tours d'action ni avec l'action Échanger avec les Nomades.

**Étude du Neutronium** : dès que construit : vous pouvez faire deux actions standard Rechercher.

**Climatiseur avancé** : n'importe quel ouvrier, dépensez 2 E : vous pouvez faire l'action standard Recruter, Rechercher ou Construire.

**NOTE** : les restrictions d'ouvrier et les bonus respectifs de l'action s'appliquent. Par exemple, si vous choisissez de construire avec un Ingénieur, vous payez 1 T de moins, si vous choisissez de rechercher, vous ne pouvez pas utiliser d'Administrateur.

**Collisionneur de particules** : action gratuite : échangez 2 T/U/O (n'importe quelle combinaison) contre 1 N ou vice versa.

**Caméléon Quantique** : Génie : choisissez et effectuez l'action d'un bâtiment ou d'un Superprojet de n'importe quel joueur. Le coût et les règles de récupération de l'action choisie s'appliquent à votre ouvrier.

**Nacelles de secours** : passif : votre condition d'évacuation est considérée comme remplie, quelle qu'elle soit.

**NOTE** : après avoir construit les Nacelles de secours, vous pouvez effectuer l'action Évacuation. Quand vous le faites, vous marquez les points de votre condition d'évacuation comme si vous l'aviez remplie.

**Endorphines synthétiques** : passif : vous ne perdez pas de PV à la fin de la partie pour un moral en berne. Vous ne perdez pas d'ouvrier avec l'action *Contraindre les ouvriers* lorsque vous êtes au minimum de la piste Moral.

**Forage tectonique** : passif : lorsque vous minez, prenez 1T, 1U ou 1O de plus dans la réserve générale.

**Tourisme temporel** : *action gratuite* : déplacez votre cible sur une tuile Chronologie jusqu'à 3 époques avant l'époque en cours.

**Plan Ultime** : *passif* : tous les Superprojets que vous construisez (y compris lui-même) rapportent +3 PV à la fin de la partie.

**Cœurs d'Uranium** : *action gratuite* : recevez un exosquelette activé.

**Société Providence** : *Administrateur*, dépensez 1 E : avancez d'une case sur la piste Moral.

## POUVOIRS DES CHEFS



**Patriarche Haulani** : *Charisme Inspirant (action gratuite)* : il peut placer un de ses ouvriers actifs sur un emplacement d'action de son plateau Joueur et y effectuer l'action.



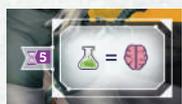
**Matriarche Zaida** : *Répétition Sauveteur* : pendant la phase d'Entretien, elle peut payer 2 E pour recruter un ouvrier de la réserve du type présent sur la carte Recrutement piochée à cette époque. Elle ne reçoit pas le bonus de recrutement associé à cet ouvrier.



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



**Exploratrice Samira** : *Chasse au Trésor* : pendant la phase d'Entretien, elle prend au hasard 1 T/U/O de la réserve. Elle peut ensuite payer 2 E pour choisir 1 T/U/O en plus.



**Mécène Valerian** : *Neuro-amélioration* : tous ses Scientifiques comptent comme des Génies lors des placements ou récupérations d'ouvriers.



**Documentaliste Cornella** : *Recherche Ciblée* : pendant la phase d'Entretien, elle peut payer 3 E pour effectuer une action Rechercher.



**Berger Caratacus** : *Interaction avec le Temps (action gratuite)* : choisissez : recevez 2 E et 1 Paradoxe OU payez 2 E et retirez 1 Paradoxe de votre plateau Joueur.



**Patrouilleuse Solaire Amena** : *Exosquelette Endurci* : lors de la résolution de l'impact, ne couvrez pas ses emplacements d'exosquelette avec des tuiles Emplacement Indisponible.

## CARTES CONDITION DE FIN DE PARTIE



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



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



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



Le(s) joueur(s) avec **le plus d'emplacements bâtiment occupés** en fin de partie marque(nt) 3 PV. Les Superprojets et les Anomalies comptent.



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



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

**NOTE**: le laboratoire 401 et les centrales énergétiques 112 et 113 ajoutent 1 à cette somme. Le laboratoire 402 ajoute 2, le Superprojet Tourisme temporel et la centrale énergétique 114 ajoutent 3.



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



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

## TUILES CAPITALE MENACÉE

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

### Construire



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



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



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



Si vous construisez un Superprojet (pas un bâtiment) avec cette action, vous recevez 2 PV de plus.



Vous pouvez effectuer une deuxième action Construire.

### Recruter



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



Vous recevez un exosquelette mis sous tension en plus de l'ouvrier recruté.



Gagnez 1 Moral en plus de l'ouvrier recruté.



Après avoir recruté un ouvrier, déplacez tous vos ouvriers de la colonne Fatigué vers la colonne Actif.



Vous pouvez effectuer une deuxième action Recruter.

### Rechercher



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



Vous recevez 2 PV en plus de cette action Rechercher.



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



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



Vous pouvez effectuer une deuxième action Rechercher.

## CONDITIONS D'ÉVACUATION

Chaque Voie possède deux conditions d'évacuation différentes et chaque condition a deux parties :

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



### VOIE DE L'HARMONIE

#### Bien-être et Prospérité



**Condition de base** : Avoir 3 habitations pour pouvoir évacuer (2 PV).

**Récompense supplémentaire** : Votre action Évacuation rapporte 3 PV supplémentaires pour chaque paire Génie / Or en votre possession quand vous évacuez. Les Génies fatigués ou occupés comptent.

## Résurgence de la Nature



**Condition de base :** Avoir au moins 6 emplacements de bâtiment occupés pour pouvoir évacuer (2 PV).

**Récompense supplémentaire :** Votre action Évacuation rapporte 3 PV supplémentaires pour chaque

paire bâtiment / Administrateur en votre possession quand vous évacuez. Les Administrateurs fatigués ou occupés comptent.



## VOIE DE LA DOMINATION

### Révolution Industrielle



**Condition de base :** Avoir 3 usines pour pouvoir évacuer (5 PV).

**Récompense supplémentaire :** Votre action Évacuation rapporte 2 PV supplémentaires pour chaque paire Ingénieur / Titanium en votre possession quand vous évacuez.

Les Ingénieurs fatigués ou occupés comptent.

### Le Pouvoir de l'Unité



**Condition de base :** Avoir le Moral au maximum pour pouvoir évacuer (3 PV).

**Récompense supplémentaire :** Votre action Évacuation rapporte 1 PV supplémentaire pour chaque ouvrier en votre possession quand vous évacuez. Les ouvriers fatigués ou occupés comptent.



## VOIE DU PROGRÈS

### Supériorité Technologique



**Condition de base :** Avoir 3 laboratoires pour pouvoir évacuer (6 PV).

**Récompense supplémentaire :** Votre action Évacuation rapporte 4 PV supplémentaires pour chaque paire Découverte / 2 Scientifiques

en votre possession quand vous évacuez. Les Scientifiques fatigués ou occupés comptent.

## L'Apogée de l'Humanité



**Condition de base :** Avoir au moins 8 eaux pour pouvoir évacuer (3 PV).

**Récompense supplémentaire :** Votre action Évacuation rapporte 5 PV supplémentaires pour chaque Superprojet en votre possession quand vous évacuez.



## VOIE DU SALUT

### Puissance Irrésistible



**Condition de base :** Avoir 3 centrales énergétiques pour pouvoir évacuer (3 PV).

**Récompense supplémentaire :** Votre action Évacuation rapporte 3 PV supplémentaires pour chaque Neutronium en votre possession

quand vous évacuez.

### Maître du Temps



**Condition de base :** Avoir au moins 2 Anomalies pour pouvoir évacuer (4 PV).

**Récompense supplémentaire :** Votre action Évacuation rapporte 5 PV supplémentaires pour chaque paire de 2 avancées du voyage

temporel / 2 Uranium en votre possession quand vous évacuez.

## PLATEAU JOUEUR ASYMÉTRIQUE – FACE "B"

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

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



## VOIE DE L'HARMONIE

**Emplacements d'exosquelette :** Sur deux des trois emplacements du bas, vous pouvez payer 3 E à la place d'un noyau d'énergie pour mettre sous tension un exosquelette. À la fin de la phase Mise sous Tension, vous recevez 2 E pour chaque emplacement resté vide. Après l'impact, l'emplacement central du bas est aussi détruit.

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

Quand vous effectuez l'action Alimenter et que vous êtes au Moral maximum, vous recevez 3 PV au lieu de 2.

**Coût des bâtiments** : Le premier emplacement d'usine et d'habitation coûtent 1 E de plus chacun.

**Autre** : À chaque fois que vous gagnez une Anomalie, vous pouvez choisir de perdre un de vos bâtiments à la place. Remplacez-le sous la première pile bâtiment correspondante. S'il y avait un ouvrier sur ce bâtiment, placez-le dans la colonne Fatigué à la fin du tour.



## VOIE DE LA DOMINATION

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

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

**Coût des bâtiments** : Le deuxième emplacement de centrale énergétique et le troisième emplacement d'Usine coûtent chacun 1 O de moins. Le deuxième emplacement d'habitation coûte 1 U de moins.

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



## VOIE DU PROGRÈS

**Emplacements d'exosquelette** : Sur les trois emplacements du bas, vous pouvez payer 1 T/U/O au lieu d'un noyau d'énergie pour mettre sous tension un exosquelette.

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

**Coût des bâtiments** : Le premier emplacement de centrale énergétique coûte 1 O de plus. Le premier emplacement d'habitation coûte 1 U de plus.

**Autre** : Quand vous utilisez un Scientifique pour faire l'action d'une centrale énergétique, d'une usine ou d'un laboratoire, il reste motivé. Vous avez besoin d'un Paradoxe de plus pour récupérer une Anomalie. Les trois premières cases de la piste Voyage Temporel valent chacune respectivement 1/2/4 PV.



## VOIE DU SALUT

**Emplacements d'exosquelette** : Vous devez payer 1 T/U/O pour mettre sous tension un exosquelette sur les deux emplacements de gauche et 1 noyau d'énergie sur les deux emplacements de droite. Les deux du centre sont gratuits.

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

**Coût des bâtiments** : Le deuxième emplacement de centrale énergétique coûte 1 O de moins. Le troisième emplacement de laboratoire coûte 1 N, 2 T et 2 E.

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

## CRÉDITS

### CONCEPTION DU JEU

Dávid Turczi

Viktor Peter (Conception & Développement)  
Richard Amann (Développement & Création)

### ILLUSTRATIONS

Villő Farkas (Direction Artistique, Graphisme)  
Lacza Fejes (Illustrations plateaux et cartes, Exosquelette)  
János Kiss (Illustrations cartes)  
Márton Gyula Kiss (Illustrations cartes)  
László Szabados (Illustrations cartes)  
Péter Meszlényi (Chefs)  
István Dányi (Chefs)  
Laszlo Forgach (3D)  
Ingraphic (Voies)

### LIVRET DE RÈGLES

Écrit par

Viktor Peter et Dávid Turczi

Édité par

Villő Farkas, Juci Szakacs, Anna Radnóthy

Relecture

Lutz Pietschker, Lars Frauenrath,  
Fabien Allois, Jesús Sánchez López  
...et d'innombrables contributeurs

Version Française

Fabien Allois, Franck Cini, Brian Delencre,  
Christophe Fergeau, Nathalie Gaucher,  
Jean-Frédéric Malle, Christopher Matt,  
Antoine Prono (Transludis).

**Super Meeple**

193, rue du faubourg Saint-Denis  
75010 Paris  
France

[www.supermeeple.com](http://www.supermeeple.com)

**Mindclash LLC address**

30767 Gateway place #204  
Rancho Mission Viejo, CA92694  
USA

[www.mindclashgames.com](http://www.mindclashgames.com)

## PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

AMÉLIOREZ VOTRE EXPÉRIENCE DE JEU GRÂCE  
AUX SUPERBES FIGURINES D'EXOSQUELETTE D'ANACHRONY !



### FIGURINES D'EXOSQUELETES

Comprend 24 figurines d'exosquelette de grande taille finement sculptées :  
6 pour chaque Voie ! Elles remplacent avantageusement les jetons  
Exosquelette de votre jeu et peuvent embarquer un ouvrier chacun,  
pour une expérience de jeu encore plus immersive !

### VOUS SOUHAITEZ JOUER EN SOLO ?

Vous pouvez télécharger gratuitement les fichiers du matériel  
nécessaire pour le Chronobot mode solo à cette adresse :

[www.supermeeple.com](http://www.supermeeple.com)



# EXPLICATION DES ICÔNES

## Ouvriers

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

## Ressources

-  Titanium
-  Or
-  Uranium
-  Neutronium
-  Titanium ou Or ou Uranium
-  Eau
-  Noyau d'énergie

## Bâtiments

-  Centrale énergétique
-  Usine
-  Habitation
-  Laboratoire
-  N'importe quel bâtiment
-  Superprojet

## Actions

-  Miner
-  Construire
-  Recruter
-  Rechercher
-  Purifier l'eau
-  Échanger avec les Nomades
-  Conseil Mondial
-  Alimenter/Contraindre les ouvriers
-  Évacuation

-  Paradoxe
-  Anomalie
-  Découverte
-  Point de Victoire
-  Positionner le dé
-  Lancer le dé
-  Impact (indique les effets après l'impact)

 Avancer le marqueur Voyage Temporel

 Gagner du Moral

 Perdre du Moral

 Effet unique

 Premier joueur

 Attention

 N'importe quel

 Dépenser/Perdre

 Exosquelette

 Récupérer une tuile Vortex (en déplaçant la cible)

 Récupérer une tuile Vortex (sans déplacer la cible)

 Déplacer la cible

 Numéro de phase de jeu

 Condition de Fin de Partie

 Bonus de recrutement

 Emplacement Indisponible

 Emplacement de bâtiment

 Joueur (de quatre couleurs)

 Tous les joueurs

 Condition

 Indisponible

 Échanger

 Exosquelette uniquement



[www.supermeeple.com](http://www.supermeeple.com)



**MINDCLASH  
GAMES**

[www.mindclashgames.com](http://www.mindclashgames.com)