



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

ANACHRONY (2-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Erde ist durch eine katastrophale Explosion unbekannter Ursache unbewohnbar geworden. Die wenigen Überlebenden haben sich in 4 unterschiedlichen Ideologien („Pfade“) organisiert, die eine gemeinsame Hauptstadt teilen. Am Ground Zero der Explosion wurde Neutronium gefunden - ein neues Material, das Zeitspalten öffnet, sobald man es großer Mengen Energie aussetzt. Bald finden die Pfade heraus, dass die Explosion durch den Einschlag eines Asteroiden verursacht wurde, der große Mengen Neutronium enthielt. Die Explosion - die eigentlich erst in der Zukunft stattfindet - wird so gewaltig sein, dass sie sich sogar auf verschiedene Zeitebenen auswirkt - so auch auf unsere.

Das Gute daran: Wir können nun in der Zeit reisen und so auf noch mehr Ressourcen zurückgreifen. Das schlechte daran: Wir müssen Paradoxe verhindern und obendrein wird in „unserer“ Zukunft ein todbringender Asteroid auf der Erde einschlagen.

Die Spieler müssen nun die vorhandenen und zukünftigen Ressourcen nutzen, um sich auf den Einschlag vorzubereiten und ihren eigenen Evakuierungsplan rechtzeitig umzusetzen.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 5 & 6** der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Anomalien:** **Anomalien** versperrern Bauplätze für Gebäude. Jede **Anomalie** ist darüber hinaus bei Spielende **-3 Siegpunkte** wert.

Kein Bauplatz frei: Platziere die **Anomalie** auf einem deiner Gebäude. Es ist vorerst nicht nutzbar.

Anomalie versiegeln (Aktion): Opfere 1 Arbeiter (auf einer Anomalie platzieren) und gib die aufgeführten Ressourcen aus.

- ▶ **Fokus:** Jeder Spieler hat immer 1 **Zeitlinien-Feld** im **Fokus**. Dieser **Fokus** kann über **Kraftwerke** verschoben werden.
- ▶ **Hauptstadt:** Das allgemeine Spielbrett. Um hier Aktionen auszuführen, müssen die Arbeiter in Exosuits anreisen.
- ▶ **Superprojekte:** riesige und teure Gebäude mit extrem starken Fähigkeiten. Pro Zeitlinie gibt es **nur 1 Superprojekt** zu bauen.
- ▶ **Weltkonzil:** Du darfst eine **Hauptstadt-Aktion** ausführen (Bauen, Rekrutieren, Forschen), für die es keine freien Felder mehr gibt.

GRUNDLEGENDE SPIELKONZEPTE

EXOSUITS

Da die Erde größtenteils unbewohnbar geworden ist, müssen Arbeiter, die **außerhalb** des eigenen Spielertableaus Aktionen ausführen sollen, mit einem **Exosuit** reisen.

Zu Beginn jedes Zeitalters darfst Du **bis zu 6 Exosuits** aufladen, z.B. Energiekerne. Pro Exosuit darfst Du **1 Aktion** ausführen.

STATUS DER ARBEITER

- ▶ **Aktiv:** Auf der Aktiv-Spalte des Spieletableaus.
- ▶ **Beschäftigt:** Auf dem Spielertableau / in der **Hauptstadt**.
- ▶ **Erschöpft:** Auf der Erschöpft-Spalte des Spielertableaus.

Nur aktive Arbeiter können verwendet werden, um Aktionen auszuführen oder um zurückgeschickt zu werden, um Warp-Plättchen per Zeitreise zurückzuerhalten. Allerdings können sowohl **aktive** als auch **erschöpfte Arbeiter** verwendet werden, um **Arbeiter-Kosten** zu bezahlen

AKTIONEN MIT ARBEITERN AUSFÜHREN

Aktionen führt ihr reihum mit euren Arbeitern aus. Ein Arbeiter kann allein auf eurem eigenen Spielertableau eingesetzt werden, oder in einem Exosuit auch in der **Hauptstadt**.

Normalerweise sind Arbeiter nach dem Einsatz **erschöpft**. Sie müssen sich erholen, bevor sie eingesetzt werden können.

ZEITREISEN

- ▶ Während der **Warp-Phase (IV)** jedes Zeitalters könnt ihr Ressourcen und Arbeiter aus der Zukunft anfordern.
- ▶ Später im Spiel müsst ihr allerdings diese Elemente auch wieder in der Zeit zurück schicken. Dazu benötigt ihr viel Energie aus euren Kraftwerken. Je später die Güter in die Vergangenheit zurückgeschickt werden, desto wahrscheinlicher verursachen sie temporale Paradoxe und letztendlich **Anomalien**.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über **7 Zeitalter (Runden)**. Nach dem 4. Zeitalter kommt es um **Einschlag des Asteroiden**, wodurch sich der Spielablauf verändert.

- I. Vorbereitungs-Phase
- II. Paradox-Phase
- III. Auflade-Phase
- IV. Warp-Phase
- V. Aktions-Phase
- VI. Aufräum-Phase

[I] VORBEREITUNGS-PHASE

- ▶ Decke das **Superprojekt** über dem nächsten Zeitlinien-Feld (rechts vom aktuellen Feld) als Vorbereitung auf.
- ▶ Legt das oberste Plättchen jedes Gebäudestapels daneben (auf einen Sekundärstapel).

Die beiden **obersten Gebäude** des Primär- und Sekundärstapels können gebaut werden.

[I.I] VERFÜGBARE ARBEITER BESTIMMEN

01. Entfernt nicht rekrutierte Arbeiter aus dem **Rekrutierungspool** der **Hauptstadt**.
02. Zieht die oberste **Rekrutierungskarte** und statte den Rekrutierungspool mit entsprechenden Arbeitern aus.

Identische Arbeiter werden gestapelt.

[I.II] VERFÜGBARE RESSOURCEN BESTIMMEN

01. Verfahre genau wie bei den verfügbaren Arbeitern, jedoch ohne identische Ressourcen zu stapeln.
02. Platziere anschließend **1 Uran**, **1 Gold** und **1 Titan** neben den Minenfeldern, wie angezeigt.

Nach dem Einschlag: Platziert statt der obersten Ressource auf der gezogenen Karte immer **1 Neutronium!**

[II] PARADOX-PHASE

Wird im 1. Zeitalter **übersprungen**.

PARADOXE AUSWÜRFELN

Beginnend beim 1. Zeitlinien-Feld (von links) überprüft ihr nun die Anzahl der Warp-Plättchen pro Spieler. Die Person mit den **meisten Warp-Plättchen** auf dem Zeitlinien-Feld muss 1x den **Paradox-Würfel** werfen. Sie erhält so **0/1/2 Paradox-Plättchen**.

Bei Gleichstand: Alle beteiligten Spieler würfeln.

Taktische Variante: Statt zu würfeln könnt ihr euch darauf einigen immer direkt 1 **Paradox-Plättchen** zu nehmen.

3. PARADOX-PLÄTTCHEN ERHALTEN

Bestimmte Fähigkeiten können das Limit für Paradoxe erhöhen.

- ▶ Würfel in dieser Runde nicht mehr für Paradoxe.
- ▶ Lege die 3 Paradox-Plättchen in den Vorrat zurück.
- ▶ Nimm **1 Anomalie-Plättchen** und platziere es so weit links wie möglich auf einem freien Bauplatz deines Tableaus.
- ▶ Am Ende der Paradox-Phase: Du darfst 1 Warp-Plättchen in deinen Vorrat zurücknehmen.

[III] AUFLADE-PHASE

In dieser Phase darfst du die **Exosuits** deines Pfades aufladen, mit deren Hilfe deine Arbeiter die harschen Umweltbedingungen auf der Neuen Erde überstehen, während sie Aktionen auf dem Haupt-Spielbrett ausführen.

Im Uhrzeigersinn/gleichzeitig macht jeder Spieler folgendes:

01. Platziere **bis zu 6 Exosuits** auf deine Spielertableau.

Auf den **unteren Feldern** kostet das **je 1 Energiekern**.

02. Erhalte **1 Wasser** pro Hexfeld, das Du nicht besetzt hast.

Nach dem Einschlag: 2 der oberen 3 Hex-Felder werden verdeckt und sind nicht mehr verfügbar. Weder können dort Exosuits platziert werden noch bringen sie Wasser ein.

[IV] WARP-PHASE

01. Alle nehmen **0-2 Warp-Plättchen** verdeckt in die Hand.
02. Deckt sie gleichzeitig auf und platziert sie beliebig auf dem gegenwärtigen Zeitlinien-Feld.
03. Jeder Spieler erhält sofort die Ressourcen/Arbeiter seiner eingesetzten Warp-Plättchen aus dem Vorrat.

- ▶ Jeder **gewarpte Arbeiter** kostet **1 Wasser**. Dieses Wasser kann auch zusammen mit den Arbeitern geliefert werden.
- ▶ Sie werden anschließend auf der **Aktiv-Spalte** platziert.
- ▶ **Gewarpte Exosuits** sind aufgeladen und sofort einsetzbar. Platziert sie auf einem **Hexfeld**.

Nach dem Einschlag: Sogar auf nicht verfügbaren Hexfeldern.

[V] AKTIONS-PHASE

Beginnend beim Startspieler wird reihum gespielt. Wer am Zug ist, darf **zuerst** eine beliebige Anzahl **Freie Aktionen** (je 1x) ausführen und **danach** eine der folgenden Möglichkeiten wählen.

- Platziere 1 Arbeiter** auf einem freien Arbeiter-Feld deines Tableaus und führe die Aktion aus.
- Platziere 1 Arbeiter** in einem Exosuit auf einem Hex-(Pool-) Feld der **Hauptstadt** und führe die Aktion aus.
- Pass** und führe in diesem Zeitalter keine Aktion mehr aus.

Alle haben gepasst: Geht in die nächste Phase über.

FREIE AKTIONEN (RUNDE EINSETZ-FELDER)

Du darfst beliebig viele **Freie Aktionen je 1x** ausführen. Setze dazu deine **Pfad-Marker** ein.

Diese stehen theoretisch **unbegrenzt oft** zur Verfügung.

[VI] AUFRÄUM-PHASE

- Arbeiter / Exosuits / Pfad-Marker zurückhalten:** Erhalte alle **Arbeiter** aus der **Hauptstadt** und von deinem Tableau zurück. Deine **Exosuits aus der Hauptstadt** und eingesetzte **Pfad-Marker** kehren in deinen Vorrat zurück.

- ▶ **Motivierende Aufgabe:** Platziere den zurückkehrenden Arbeiter auf deiner **Aktiv-Spalte**.
- ▶ **Normale Aufgabe:** Platziere den zurückkehrenden Arbeiter auf deiner **Erschöpft-Spalte**.

Nach dem Einschlag: Wann immer ein Exosuit von einem **Kollaps-Plättchen** zurückgenommen wird, drehe dieses um.

- Auf Einschlag überprüfen:** Der Einschlag ereignet sich während der **Aufräum-Phase des 4. Zeitalters**. Fahrt mit den Einschlag-Regeln fort, um ihn abzuhandeln, und fahrt dann von hier aus fort.
- Auf Spielende überprüfen:** Falls mindestens 1 der folgenden Bedingungen erfüllt ist, endet das Spiel sofort. Fahrt fort mit den „Spielende“-Regeln für die abschließende Wertung (und überspringt Schritt D).

- ▶ Alle **Kollaps-Plättchen** der **Hauptstadt** liegen auf ihrer **„Nicht mehr verfügbar“-Seite**.
- ▶ Ihr befindet euch im **7. Zeitalter**.

- Nächstes Zeitalter vorbereiten:**

Legt ungenutzte Exosuits von den Tableaus zurück in den jeweiligen Vorrat. Bewegt alle Fokusmarker unter das Zeitlinienfeld des nächsten Zeitalters. Fahre mit dem nächsten Zeitalter fort. Der Startspieler ändert sich nicht automatisch, sondern nur durch die entsprechende **Weltkonzil-Aktion**.

DER EINSCHLAG (IM 4. ZEITALTER)

01. Evakuierung:

Wendet das Abdeck-Plättchen für die Evakuieren-Aktion. In einer Partie für 2/3/4 Personen platziert ihr den „-3 Siegpunkte“-Marker auf dem 2./3./4. Feld von oben.

02. Kollaps-Plättchen:

Teilt die Kollaps-Plättchen in 3 Stapel, getrennt nach ihren jeweiligen Aktionen. Wählt von jedem Stapel willkürlich 2/2/3 Plättchen (bei 2/3/4 Spielern) und platziert sie als „Verfügbar“ auf den **Hauptstadt-Aktionsfeldern**.

Zusätzlich zur gewählten Aktion bieten die Kollaps-Plättchen einen **Bonus**, sind aber **nur noch 1x** nutzbar.

Sobald das **letzte** Kollaps-Plättchen auf diese Weise umgedreht wurde, endet das Spiel am Ende des gegenwärtigen Zeitalters.

03. „Nicht-Verfügbar“-Plättchen:

Verdecke 2 der 3 Exosuit-Felder in der oberen Reihe jedes Spielertableaus mit einem „Nicht verfügbar“-Plättchen.

04. Nach dem Einschlag:

Ignoriert ihr die oberste Ressource auf der gezogenen Ressourcenpool-Karte und platziert dort 1 **Neutronium**.

SPIELLENDE

Das Spiel endet am Ende desjenigen Zeitalters, in dem erstmalig keine **Hauptstadt-Aktion** mehr verfügbar ist oder sobald das letzte (7.) Zeitalter endet.

01. Das Kontinuum entwirren:

Ihr müsst alle verbliebenen Warp-Plättchen bezahlen, um sie von der Zeitlinie zu nehmen.

- ▶ Arbeiter müssen von der Aktiv-Spalte kommen,
- ▶ Exosuits müssen aufgeladen sein.

Dies zählt nicht als Zeitreisen: Ihr benutzt dafür keine Kraftwerke, es gibt dafür keine Punkte und es führt nicht dazu, dass ihr euren Zeitreise-Marker vorrückt.

Jedes Warp-Plättchen, das du von der Zeitlinie **nicht** entfernen kannst, bringt **-2 Siegpunkte!**

02. Endwertungs-Karten werten:

Du erhältst je **3 SP** für jede dieser Bedingungen, die du erfüllst. Bei **Gleichstand** erhalten alle daran Beteiligten die volle Punktzahl.

03. Endwertung:

- ▶ Addiert alle Siegpunkte, die ihr durch **Gebäude, Anomalien, Superprojekte, Zeitreisen, Moral, Siegpunkte-Plättchen, Zeitlinien-Strafen** und **Endwertungs-Karten** erhalten habt.
- ▶ Jeder einzelne **Durchbruch** ist **1 SP** wert.
- ▶ Zusätzlich ist ein Set aus drei Durchbrüchen mit unterschiedlichen Formen (also Kreis, Dreieck, Quadrat) **2 SP** wert.

Die Symbole brauchen **nicht** übereinzustimmen

Der Pfad mit den meisten Siegpunkten wird fortan das **Weltkonzil** beheimaten und damit das Spiel gewinnen.

Bei Gleichstand: Es gewinnt, wer das meiste Wasser, sonst die höchste Gesamtzahl an Ressourcen hat. Falls weiterhin Gleichstand herrscht, teilen sich mehrere Personen den Sieg.

AKTIONEN IM DETAIL

Aktionen werden durch Arbeiter getriggert. Oft ist die Art des Workers wichtig: **Wissenschaftlerinnen**, **Ingenieure** und **Verwalter** stehen zur Verfügung. **Genies** sind Joker und können in jedem Aktionslot eingesetzt werden.

Das Genie darf **nicht** als anderer Arbeiter eingesetzt werden, falls etwas mit einem normalen Arbeiter **bezahlt** werden muss!

AKTIONEN IN DER HAUPTSTADT

Arbeiterfelder der **Hauptstadt** sind **Hex-förmig** und können daher nur von **Arbeitern in Exosuits** besucht werden.

Verschiedene Felder **derselben Aktion** sind frei wählbar.

Auf **Hex-Poolfelder** können von beliebig vielen Arbeitern (in Exosuits) aufgesucht werden.

Das jeweils obere Feld der Aktionen **Bauen, Rekrutieren** und **Forschen** ist kostenfrei. Das mittlere Feld kostet jeweils **1 Wasser**, das untere Feld jeweils **2 Wasser** zusätzlich.

BAUEN

Ingenieur: 1 **Titan** Rabatt auf Baukosten.
Verwalter: Nicht möglich.

Wähle **1 Optionen**:

- A. Wähle 1 der 8 aufgedeckten Gebäude (Primär- & Sekundärstapel) und platziere es auf deinem Spielertableau möglichst weit **links**. Die Zeile wird durch die Gebäudeart bestimmt.

Einige Bauplätze können **zusätzliche Kosten** aufweisen.

- B. Wähle das **Superprojekt** im **Fokus**. Baue dieses **Superprojekt** möglichst weit **links** auf 2 benachbarten Bauplätzen.

Ignoriere **zusätzliche Kosten** der Feldern. Zahle ausschließlich die Kosten des **Superprojekts** selbst (inkl. Durchbrüchen).

REKRUTIEREN

Ingenieur: Darf kein **Genie** rekrutieren.
Wissenschaftlerin: Nicht möglich.

Wähle einen Arbeiter aus dem Rekrutierungspool und füge ihn der Aktiv-Spalte deiner Spielertafel hinzu.

- ▶ **Wissenschaftlerin:** 2 Wasser,
- ▶ **Ingenieur:** 1 Energiekern,
- ▶ **Verwalter:** 1 Siegpunkt,
- ▶ **Genie:** Einen beliebigen der oben genannten Bonus.

FORSCHEN

Darf **nur** von einer **Wissenschaftlerin** aktiviert werden.

Lege einen Forschungs-Würfel (Symbol oder Form) auf eine Seite deiner Wahl und wirf den anderen. **Nimm ein Durchbruch-Plättchen der erwürfelten Symbol und Form.** Das „?“ auf dem Symbol-Würfel steht für ein Symbol deiner Wahl.

Ist der Durchbruch nicht mehr verfügbar, würfle erneut.

WELTKONZIL

Beschränkungen für Arbeiter und/oder die Bonus sind dieselben wie diejenigen der kopierten **Hauptstadt-Aktion**.

Du darfst eine **Hauptstadt-Aktion** ausführen (Bauen, Rekrutieren, Forschen), für die es keine freien Felder mehr gibt.

Um **Startspieler** zu werden, darfst Du 1 Arbeiter sogar dann auf dem linken **Weltkonzil-Feld** platzieren, wenn es noch freie **Hauptstadt-Aktionslots** gibt. In diesem Fall wirst Du **Startspieler**, darfst aber **keine** Aktion kopieren.

RESSOURCEN ABBAUEN

Ingenieur bleibt **motiviert**.

Nimm **1 Ressource** deiner Wahl aus dem Ressourcenpool. Die jeweiligen Hexfelder geben **1 Bonusressource**.

WASSER AUFBEREITEN (HEX-POOLFELD)

Wissenschaftlerin +1 Wasser.

Nimm **3 Wasser** aus dem Vorrat.

MIT NOMADEN HANDELN (HEX-POOLFELD)

Verwalter darf die Aktion **2x** ausführen.

- ▶ Tausche **3 Wasser** gegen **1 Energiekern** oder umgekehrt.
- ▶ Tausche **1 Energiekern** gegen **1 Neutronium**.
- ▶ Tausche **1 Neutronium** gegen insgesamt **2 Titan / Uran / Gold**.
- ▶ Tausche insgesamt **2 Titan / Uran / Gold** gegen **3 Wasser**.

EVAKUIEREN (HEX-POOLFELD)

Keine Besonderheiten für Arbeiter.

Diese Aktion ist erst **nach dem Einschlag** verfügbar! Jeder Spieler darf sie **nur 1x pro Spiel** wählen, und nur falls er die Bedingung, die auf der Pfad-Übersicht angegeben ist, erfüllt hat.

Platziere deinen Marker auf dem obersten freien Feld und erhalte die Siegpunkte. Ziehe ggfs. den -3 SP-Marker von diesen Punkten ab (aber mindestens 0).

Die **maximale SP-Anzahl** dieser Aktion beträgt **30 SP**. Bonuspunkte über Güter (siehe Pfad-Übersicht) verbrauchen diese Güter nicht. Sie bleiben in deinem Besitz.

AKTIONEN AUF DEM SPIELERTABLEAU

Arbeiterfelder der Spielertableaus (inkl. Gebäuden, **Superprojekten** und **Anomalien**) haben die Form der Arbeiter-Plättchen.

Diese Arbeiter benötigen **keine Exosuits**.

VERSORGEN

Verwalter bleibt **motiviert**.

- ▶ Gib **Wasser** aus, wie auf der **Moral-Leiste** angegeben.
- ▶ Bewege alle **erschöpften Arbeiter** auf die **Aktiv-Spalte**.
- ▶ Rücke den **Moral-Marker** 1 Feld nach **rechts**.

Falls deine Moral schon auf dem Maximum ist, erhältst du so viele SP, wie am rechten Ende der Moral-Leiste angegeben ist.

ZWANGSARBEIT (FREIE AKTION)

- ▶ Platziere **1 Pfad-Marker** auf dem Aktionslot.
- ▶ Bewege alle **erschöpften Arbeiter** auf die **Aktiv-Spalte**.
- ▶ Rücke den **Moral-Marker** 1 Feld nach **links**.

Falls deine Moral bereits auf dem Minimum ist, verlierst du einen Arbeiter deiner Wahl, statt auf der Moral-Leiste zurückzufallen.

ZEITREISEN UND FOKUS (KRAFTWERKE)

Aktiviere Kraftwerke, um deinen **Fokus** auf ein **früheres Zeitalter** zu verschieben. Führe dazu folgende Schritte aus:

01. Wähle ein früheres Zeitlinien-Feld, das innerhalb der **Reichweite** des aktivierten Kraftwerks liegt (ohne Einschlag-Feld).

Dein Fokus-Marker darf **nie** im gegenwärtigen Zeitalter landen, nachdem du ein Kraftwerk verwendet hast!

02. Du darfst optional ein Gut zurück durch den Zeitspalt schicken: Wähle dazu **1 deiner Warp-Plättchen** des Zeitlinien-Feldes im **Fokus**, und zahle das Gut in den Vorrat, um das Warp-Plättchen vom Zeitlinien-Feld zu entfernen.

Das repräsentiert, wie die Güter in der Zeit zurückgeschickt werden. Technisch gesehen hast Du diese Güter zuvor erhalten.

- ▶ Arbeiter müssen von der Aktiv-Spalte kommen,
- ▶ Exosuits müssen aufgeladen sein.

03. Bewege deinen **Zeitreise-Marker** auf deiner Spielertafel einen Schritt nach rechts.