

ANACHRONY



AZ ÚJ FÖLD FELFEDEZŐI MODUL
ÉS A TANÁCS ŐRZŐI
MODUL

SZABÁLYKÖNYV



JÁTÉKELEMEK LISTÁJA

AZ ÚJ FÖLD FELFEDEZŐI MODUL JÁTÉKELEMEI



4x6 db Exo-páncél miniatűr



1db Kalandozás játéktábla



18db Kalandozás kártya
(5+)



18db Kalandozás kártya
(10+)



4db Exo-páncél Fejlesztése játéktábla



1db Kalandozás
referenciakártya



1db Kalandozás dobókocka



1db Pontozási Bónusz kártya

A TANÁCS ŐRZŐI MODUL JÁTÉKELEMEI



6db Őrző miniatűr **1db** Pontozási Bónusz kártya



1db Őrzők játéktábla

MEGJEGYZÉS: Miniatűrök

Az Exo-páncél Parancsnoki Csomagban 30 aprólékosan kidolgozott miniatűr – Népenként 6 Exo-páncél, valamint 6 Őrző – található. Ezeket a miniatűröket a hexa Exo-páncél jelzők helyett használhatjuk, így még jobban elmerülhetünk az Anachrony világában.

Minden Exo-páncélon található egy kijelölt nyílás, ahova behelyezhetjük a Munkásunkat, amikor az Exo-páncélt elküldjük a Fő játéktáblára, hogy végrehajtson egy Akciót.

Az Őrző Exo-páncélokat a Tanács Őrzői modulban és a Chronobot egyszemélyes változatában használhatjuk, de akár az egyik Nép alternatív Exo-páncéljaiként is igénybe vehetjük őket.





AZ ÚJ FÖLD FELFEDEZŐI MODUL

KALANDOZÁS AZ ÚJ FÖLDÖN

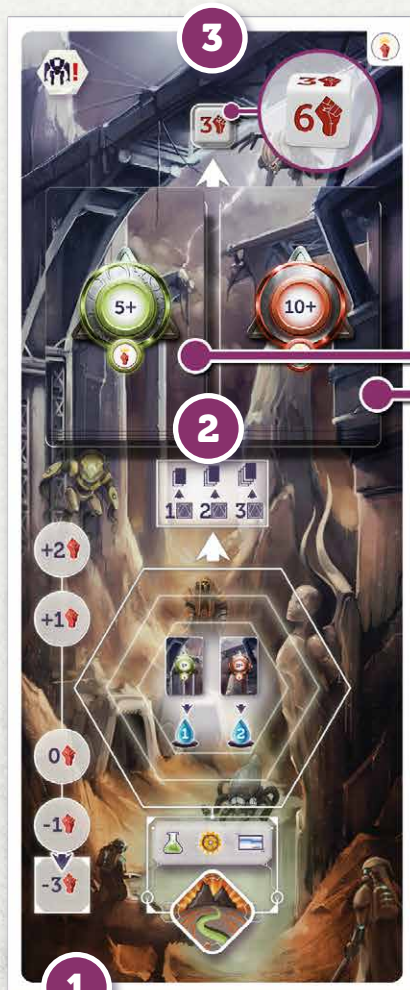
Nem kellett sok időnek eltelnie ahhoz, hogy a Népek rájöjjenek, erős Exo-páncéljaik jóval többre képesek Munkásaik megvédésénél. Új mérnöki és tudományos megoldásaiknak köszönhetően áttörő módszereket hoztak létre, amelyekkel Exo-páncéljaikat Neutrónium, Urán, Titán és Arany, sőt, Találmányok felhasználásával tovább tudták fejleszteni. Így hozzáférhetővé váltak még a Pusztaság veszélyesebb területei is, amelyek mérhetetlen mennyiségű begyűjtésre váró anyagot, a Régi Világ elfeledett ereklyéit – és persze új veszélyeket is – rejtene.

Az Új Föld felfedezői modul egy új Akcióval, a Kalandozással bővíti az Anachrony játékmenetét. Ezt az Akciót egy különálló mini-játéktáblán lehet végrehajtani. Az Akció végrehajtásakor a játékosok az Exo-páncéljaikat használják fel arra, hogy Népük fővárosának biztonságát elhagyva szembenézzenek az Új Föld könyörtelen vidékének, a Pusztaságnak veszélyeivel. E Kalandozások végrehajtásához a játékosoknak Exo-páncél Erőre van szükségük, amelyet Exo-páncél modelljük

Nyersanyagok felhasználásával történő fejlesztésével szerezhetnek meg. Minden Kalandozás kártyán szerepel egy Erő érték, egy Siker Eredménye és egy Kudarc Eredménye doboz. Egy Kaland sikeres végrehajtásához fontos, hogy a játékos Exo-páncéljának aktuális Ereje megegyezzen a kártya Erő értékével – máskülönben a kudarc elkerülhetetlen.

ELTÉRÉSEK A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA SORÁN

1. Helyezzük a **Kalandozás játéktáblát** a Fő játéktábla mellé.
2. Külön-külön keverjük meg a két **Kalandozás kártyapaklit** (5+ Erő és 10+ Erő kártyák; ez a kártyák hátoldalán látható). Helyezzük a paklikat képpel lefelé fordítva a Kalandozásjátéktáblán kijelölt helyre. Tegyük a Kalandozás referenciakártyát oda, ahol mindegyik játékos könnyen elérheti.
3. Állítsuk a **Kalandozás dobókockát** a Kalandozás játéktáblán kijelölt helyre.
4. Miután minden játékos választott egy Népet, adjuk nekik a megfelelő **Exo-páncél Fejlesztése játéktáblát** – ezeket mindenki tegye a Játékos táblája mellé.
5. Az 5 Pontozási bónusz kártya véletlenszerű kiválasztása előtt tegyük a „**Legtöbb sikeres kaland**” kártyát a pakliba.



KALANDOZÁS JÁTÉKTÁBLA

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

Kalandozás referenciakártya

Kalandozás kártyák (5+)

Kalandozás kártyák (10+)



Pontozási Bónusz kártya



EXO-PÁNCÉL FEJLESZTÉSE JÁTÉKTÁBLA





ÚJ AKCIÓ – KALANDOZÁS

Az Új Föld felfedezői modulban egy új Akció, a Kalandozás válik elérhetővé. Ezzel az Akcióval a játékosok veszélyes, de kifizetődő küldetések hajthatnak végre a Pusztaság távoli tájain.

A Kalandozás Akció végrehajtásakor a játékosnak **az alábbi lépéseket kell megtennie, a megadott sorrendben:**

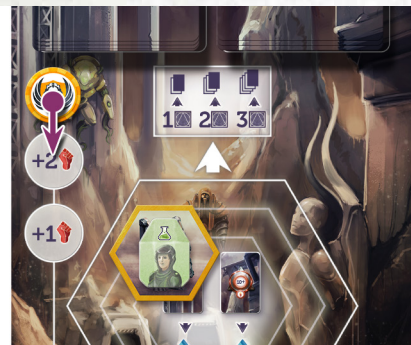
1. Kiszámolja Exo-páncélja Erő értékét az Exo-páncél Fejlesztése játéktáblán található, valamint az egyéb forrásokból származó Erő értékek összeadásával.



Példa:

$$+3 +3 = 6$$

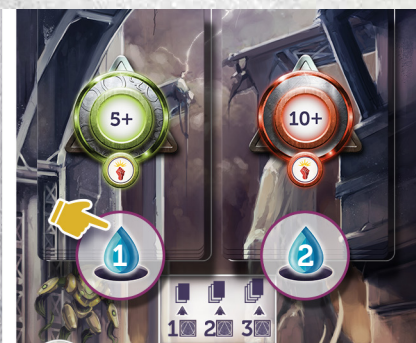
2. Az egyik Nép jelzőjét a Kalandozás mező mellé, balról az első szabad Erő mezőre helyezi (ha tudja). Az ezen a mezőn található Erő értéket hozzáadja a teljes Erő értékhez (vagy kivonja abból). Ha egyáltalán nincsen szabad Erő mező, levon hármat a teljes Erő értékből.



Példa:

$$+2$$

3. Választ egyet a két Kalandozás kártyapakli közül. 1 Vízet fizet, ha az 5+ Erő paklit, 2-t, ha a 10+ Erő paklit választja.



Példa:

$$1$$

4. Kihúzza a választott pakli legfelső lapját, majd ezen kívül annyi lapot húz, ahány Találmány található az Exo-páncél Fejlesztése tábláján. A kihúzott lapok közül választ egyet, majd a többit visszatesszi a megfelelő pakli aljára (mindegy, milyen sorrendben).

Példa:

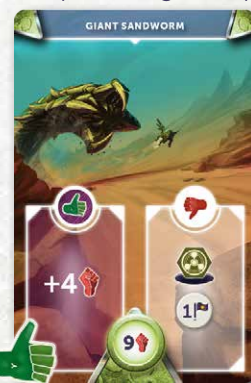


5. Dob egyet a Kalandozás kockával, és a kapott értéket hozzáadja az Erő értékhez.

Példa:

$$\text{Dob} \rightarrow 3 \rightarrow +3$$

6. Végezetül összehasonlítja a teljes Erő értéket az általa választott Kalandozás kártyán megadott értékkel. Ha a játékos Erő értéke egyenlő a kártyán megadottal, vagy annál magasabb, a Kalandozás kártya Siker részét (bal oldali doboz) veszi figyelembe, a lapot pedig a Játékos táblája mellé teszi. Ha annál alacsonyabb, a Kudarct részét (jobb oldali doboz) veszi figyelembe, majd visszatesszi a lapot a megfelelő pakli aljára.



Példa:

$$6 + 2 + 3 = 11$$

Siker doboz Kudarct doboz

Munkásokra vonatkozó feltételek

- A Kalandozás Akciót bármelyik Munkással végrehajthatjuk.

A Kalandozáshoz hexa gyűjtőmező tartozik, ahol bármennyi Munkást elhelyezhetünk.



KALANDOZÁS KÁRTYÁK

A sikeresen teljesített Kalandozás kártyák a Játékos tábla mellé kerülnek, így mindig számon tudjuk tartani, hány Kalandot teljesítettünk. A legtöbb Kalandozás kártya különböző eszközöket biztosító egyszeri jutalmat nyújt, **néhányukkal azonban tartós előnyöket, vagy akár Extra Akciókat** is szerezhethetünk. Ez utóbbit ugyanúgy használhatjuk, mint bármelyik másik Extra Akciót (Korszakonként egyszer). Emlékeztetésképpen az ilyen kártyák Siker doboza lila színnel van megjelölve.



Egyszeri jutalom

Állandó haszon

Extra Akció

Olyan Kalandozás kártyák esetében, amelyekért jutalomként több eszközt is kapunk (vagy amely miatt több eszközt is elveszítünk), mindig a Siker/Kudarc doboz tetejéről indulunk, és onnan haladjunk lefelé. Ha kudarcot vallunk egy Kaland során, és emiatt olyan eszközt kellene elveszítenünk, amellyel egyébként nem rendelkezünk, egyszerűen haladjunk tovább anélkül, hogy bármit elveszítenénk.

Az egyes Kalandozás kártyák részletei a Függelékben található.

MEGJEGYZÉS: Az Exo-páncél Parancsnoki Kiegészítő Csomagban egy Kalandozás referenciakártya is található, amelyen a különböző Erő értékű Kalandozás kártyák mennyiségét láthatjuk. A kártya nem mutatja, melyik kártya mire jó, de segít felmérni az esélyeinket arra, hogy megfelelő Erő értékkel jelölt kártyát húzzunk.

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

ÚJ AKCIÓ – AZ ERŐ NÖVELÉSE

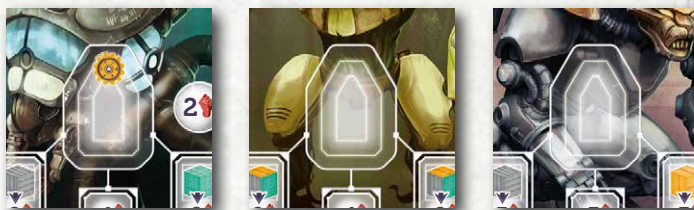
Az Erő Növelése Akciómező az Exo-páncél Fejlesztése játéktáblán található. Ezen akció végrehajtásakor helyezzünk egy Nyersanyagot az Exo-páncél Fejlesztése játéktábla alján található megfelelő Nyersanyag mezőre. Ez a Nyersanyag a mezőn marad, és kifizetettnek minősül.

Minden ilyen módon elhelyezett Nyersanyag esetén az adott Nyersanyag mezőhöz tartozó szám értékével nő az Erő Értékünk (véglegesen).

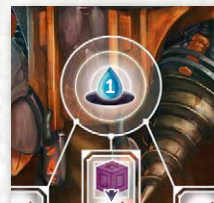


Munkásokra vonatkozó feltételek

- Az Uralom Népe: az Akció csak Mérnökkel hajtható végre.
- A Harmónia és a Fejlődés Népe: az Akciót bármelyik Munkással végrehajthatjuk.



FONTOS: A Megváltás Népe az Erő Növelését Extra Akcióként hajthatja végre. Nem szükséges hozzá Munkás, de használatáért 1 Vizet kell megfizetni.



FONTOS: Az Uralom Népe a játékot alapértelmezetten 2-es Erő értékről kezdi.



ÚJ AKCIÓ – SZENZOROK TOVÁBBFEJLESZTÉSE

A Szenzorok továbbfejlesztése akciómező az Exo-páncél Fejlesztése játéktáblán található. Az Akció végrehajtásakor

- Fizessük meg a mezőn megjelölt Nyersanyagot vagy Vizet.
- Helyezzük az egyik Találmányunkat az Exo-páncél Fejlesztése játéktáblánkon kijelölt mezőre. **Mindhárom különböző formájú Találmányból legfeljebb 1-et** (tehát maximum 3 Találmányt) helyezhetünk el ezen a mezőn.
- Ezután 2 Győzelmi Pontot kapunk.

Példa:



FONTOS: A Harmónia Népe az Exo-páncél Fejlesztése táblán elhelyezett Találmányokért nem 2 Győzelmi Pontot kap, hanem az Exo-páncéljának Ereje nő véglegesen Találmányonként kettővel.



Az itt elhelyezett Találmány a mezőn marad, és kifizetettnek minősül. A játék fennmaradó részében minden Kalandozás Akció végrehajtása után annyi Kalandozás kártyát vehetünk fel, ahány Találmány található az Exo-páncél Fejlesztése játéktáblánkon.

Munkásokra vonatkozó feltételek

- A Harmónia, az Uralom és a Fejlődés Népe az Akciót csak Tudóssal hajthatja végre.
- A Megváltás Népe bármelyik Munkással végrehajthatja az Akciót.



6 KÖR VÉGE FÁZIS – ELTÉRÉSEK

A) A MUNKÁSOK BEGYŰJTÉSE

Miután begyűjtöttük a Nép jelzőket az Extra Akciómezőkről, vegyük fel őket a Kalandozás Akciómező melletti Erő mezőkről is, így felszabadítjuk azokat a következő Korszakra.

MEGJEGYZÉS: Az Új Föld felfedezői modul kompatibilitása a többi játékváltozattal

Az Új Föld felfedezői modul jól játszható az alapjáték opcionális szabályváltozataival: az Alternatív Idővonallal, a Kezdő Eszközök kiválasztásával és a Pontozási bónuszok kiválasztásával, valamint a (következő fejezetben leírt) Tanács Őrzői modullal is.

A Chronobottal azonban nem használható, és a Végítélet modullal sem javasoljuk együtt játszani.



A TANÁCS ŐRZŐI MODUL

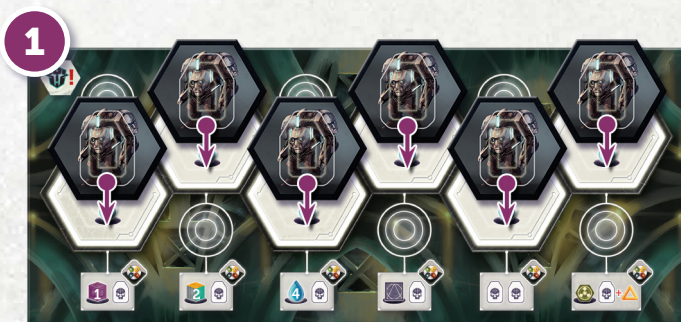
A közelgő aszteroidabecsapódás fenyegetése sötét árnyat vetett a Megemlékezés Napját követő évekre. A Fővárosban egyre nehezebb lett az élet – a lakosok szigorú fejadagokon tengődtek, és keményen dolgoztak, hogy megerősítsék a várost, és felkészüljenek a legrosszabbra.

Ám egy nap onnan érkezett segítség, ahonnan a legkevésbé várták – a saját jövőjükből. Az Időkapu újra megnyílt, melyen egy hatalmas, önműködő Exo-páncélokából álló sereg vonult át. Kiderült, hogy az Őrzőket egy alternatív jövő haldokló Világtanácsa küldte búcsúajándékként. Ebben a jövőben a becsapódás végzetes katasztrófához vezetett. Az Őrzők hátrahagyták halálra ítélt világukat, hogy segítsenek megmenteni a miénket.

A Tanács Őrzői modulban a játékosok egy új, Népektől független Exo-páncéltípushoz, az Őrzőkhöz jutnak hozzá. A Világtanács Akció végrehajtásakor egy adott ár ellenében az egyik Őrzőt véglegesen hadrendbe állíthatjuk az ügyünk érdekében. Az Őrzők Munkások nélkül működnek, és saját Akciómezővel is rendelkeznek, ahol versengés nélkül végrehajthatják a Főváros Akciókat.

ELTÉRÉSEK A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA SORÁN

1. Helyezzük az **Őrzők játéktáblát** a Fő játéktábla mellé. Tegyük egy Őrző Exo-páncél jelzőt a tábla mind a 6 hexa mezőjére.
2. Az 5 Pontozási bónusz kártya véletlenszerű kiválasztása előtt tegyük a pakliba a „Legtöbb Őrző” kártyát.



ŐRZŐK JÁTÉKTÁBLA



Pontozási Bónusz kártya

3 AKTIVÁLÁSI FÁZIS – ELTÉRÉSEK

Ha a személyes Exo-páncélkészletünkben egy vagy több Őrző található, azokat is aktiválhatjuk a Nép normál Exo-páncéljai helyett. Aktiválásuk költsége (ha van) ugyanakkora, mint amennyit egy átlagos Exo-páncél aktiválásáért kellene fizetnünk.

Példa:



MEGJEGYZÉS: Bár a fázissorán aktiválható Exo-páncélok száma még mindig legfeljebb 6, ha hadba állítottunk legalább egy Őrzőt, az adott Korszakban **használható** Exo-páncélok száma bizonyos körülmények között (pl. ha a birtokunkban van a Uranium Cores Szuperprojekt, és azt azután aktiváljuk, hogy már használtuk valamelyik Exo-páncélunkat, ezért van szabad hexa mezőn a Játékos táblán) meghaladhatja a hatot.



ELTÉRÉSEK AZ AKCIÓK ESETÉBEN – A VILÁGTANÁCS

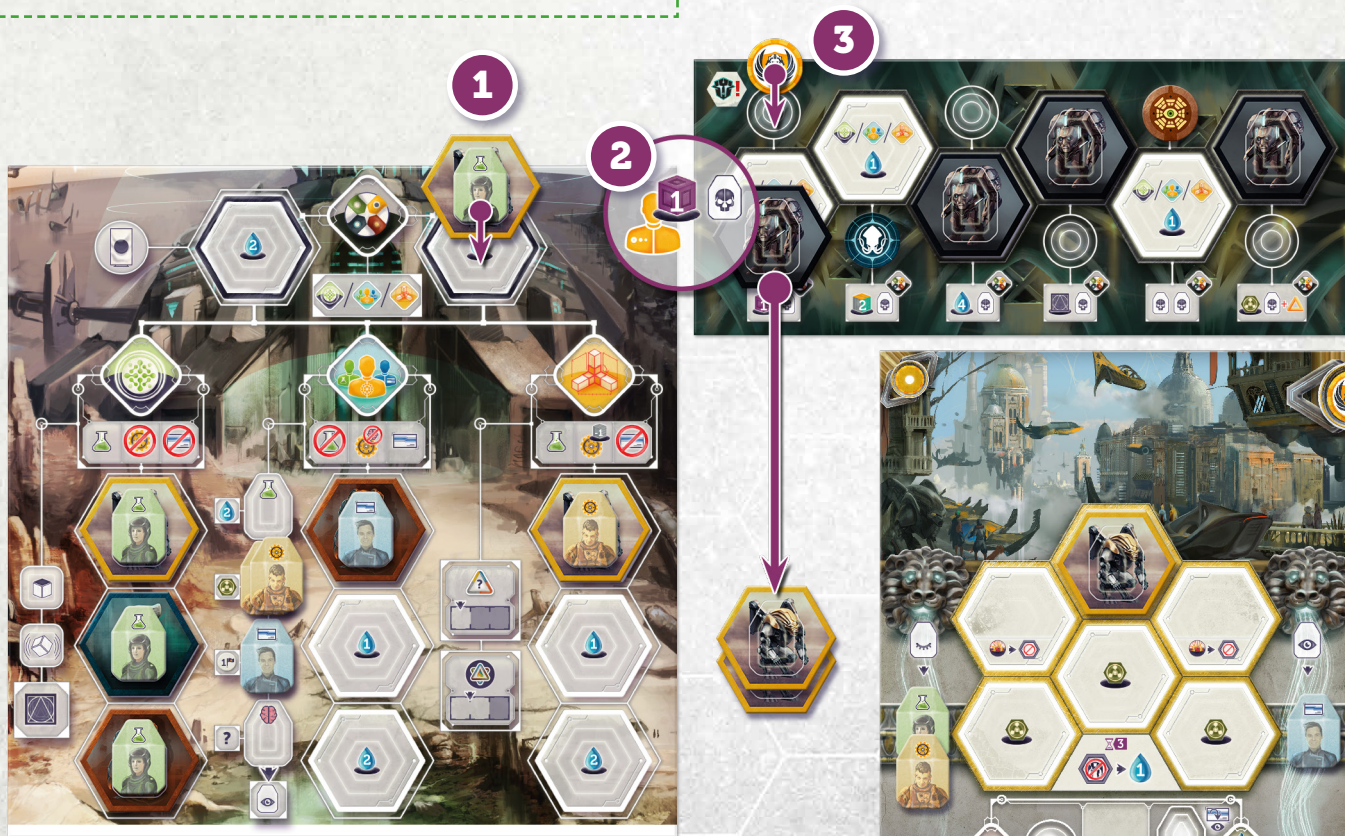
Ha Világtanács Akciót hajtunk végre (1), akkor – miután (ha) végrehajtottunk egy Főváros Akciót, és esetleg (ha a megfelelő mezőt használtuk) Első Játékos lett belőlünk – lehetőségünk van az Őrzők játéktábláról az egyik Őrzőt is hadrendbe állítani, ha megfizetjük a hozzá tartozó költséget (2).

MEGJEGYZÉS: Ha egy Őrzőt szeretnénk hadrendbe állítani, abban az esetben akkor is elhelyezhetünk egy Munkást valamelyik Világtanács mezőn, ha egyébként még minden Főváros Akcióhoz tartozik elérhető Munkás mező. Ekkor nem hajthatunk végre Főváros Akciót (de Első Játékosá válhatunk, ha a bal oldali mezőn helyeztük el a Munkást).

Az Őrzők között az egyetlen eltérés a kezdeti hadrendbe állítási költségük. Minden Őrző hadrendbe állításáért legalább egy Munkással (öt ugyanis véglegesen megbízzák az Őrző távirányításával), valamint más különböző eszközökkel kell fizetni.

Egy Őrző hadrendbe állításakor helyezzük az egyik Nép jelzőnket egy általunk választott üres mezőre (3), fizessük meg a hozzá tartozó költségeket, majd válasszuk ki a megfelelő Őrzőt, és tegyük azt a személyes készletünkbe, ahonnan később bármikor aktiválhatjuk. A Nép jelző végleg a mezőn marad.

Példa: Világtanács Akció



5 ELTÉRÉSEK AZ AKCIÓKÖRÖK ESETÉBEN – AZ ŐRZŐK

Az Akciókörök fázisban az Őrzők két szempontból viselkednek másképp, mint a normál Exo-páncélok:

- 1. Nincs szükség Munkásra a használatukhoz:** Az Őrzőkben nem kell Munkást elhelyeznünk ahhoz, hogy Akciókat hajtsunk végre velük. Akciók végrehajtása során az Őrzőket mindig úgy kezeljük, mintha Zseni lenne bennük.
- 2. Van egy Akciómező, amelyet csak ők használhatnak:** A Fő játéktábla akciómezőin kívül (amelyeket az Őrzők ugyanúgy használhatnak, mint a normál Exo-páncélok) azon a hexa mezőn is elhelyezhetjük őket, amelyről hadrendbe állítottuk őket, s amelyet megjelöltünk a Nép jelzőnkkel. Ezen a mezőn végrehajthatunk egy Főváros Akciót (tehát Építkezés, Toborzás vagy Kutatás akciót) 1 Víz ellenében.

FONTOS: A játékosok soha nem használhatják a mások Nép jelzőjével megjelölt hexa mezőket, még akkor sem, ha ők is hadrendbe állítottak egy (vagy több) Őrzőt. Ha több Őrzőt is hadrendbe állítottunk, nem számít, melyik megjelölt hexa mezőt használjuk.

6 KÖR VÉGE FÁZIS – ELTÉRÉSEK

A) A MUNKÁSOK BEGYŰJTÉSE

Gyűjtsük be az Őrzőket a Fő játéktábláról, ugyanúgy, mint a normál Exo-páncélokat, és az Őrzők játéktábla Nép jelzőnkkel megjelölt akciómezőiről is vegyük fel őket.

FONTOS: Csak azokat az Őrzőket gyűjtsük be, amelyek a Korszak során kerültek az Őrzők játéktáblára – a hadrendbe nem állított Őrzőket és a játékosok Nép jelzőit ne vegyük fel.

Példa: Akciókör



FÜGGELÉK

Rövidítések:

V – Víz

U – Urán

A – Arany

T – Titán

N – Neutrónium

GYP – Győzelmi Pont

KALANDOZÁS KÁRTYÁK

Minden Kalandozás kártyán egy Siker és egy Kudarc doboz látható – az előbbi akkor kell figyelembe venni, ha az Erő értékünk a kártyán megadottal egyenlő vagy annál magasabb, az utóbbit akkor, ha annál alacsonyabb.

Bizonyos Kalandozás kártyák sikeres teljesítésével folyamatos vagy ismétlődő előnyhöz juthatunk, amely a játék végéig érvényes marad. Ezek a kártyák a könnyebb felismerhetőség kedvéért lila színűek.

Abban az esetben, ha egy Kalandozási jutalmat nem tudunk elfogadni (pl. kapnánk egy épületet, de nincsen üres mező), hagyjuk azt figyelmen kívül. A Kalandozási jutalmak elfogadása opcionális.

Ha egy Kudarcot vallott Kaland eredményeként eszközöket kell megfizetnünk, de a szükséges mennyiségnél kevesebbel rendelkezünk, fizessünk meg annyit, amennyit tudunk. A meg nem fizetett eszköz után felsorolt jutalmakat így is megkapjuk.



KALANDOZÁS KÁRTYÁK – (5+)

Exosuit Malfunction (5)

Siker: A játékos 1 Energiacellát és 3 V-t kap.

Kudarc: A játékos 1 Energiacellát és 1 V-t fizet.

Mystical Teachings (5)

Siker: A játékos 1 Zsenit és 3 V-t kap.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást és kap 1 Zsenit.

Raid on Nomad Village (5)

Siker: A játékos 1 T/U/A-t és 1 Adminisztrátort kap.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást és kap 1 T/U/A-t.

Data Archives (6)

Siker: A játékos végrehajthat 1 Kutatás Akciót. Eggyel több Kutatás dobókockát állíthat az általa kiválasztott oldalára. 1 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos 1 T-t fizet, és végrehajthat 1 Kutatás Akciót.

Journey through the Rift (6)

Siker: A játékos eggyel több Paradoxont szerezhet, mielőtt Anomáliát kapna.

Kudarc: A játékos 1 Paradoxont és 1 GYP-t kap.

Nuclear Winter (6)

Siker: A játékos 6 V-t és 1 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást, a Morálja pedig 1-gyel nő.

Ancient Gold Mine (7)

Siker: A játékos 2 A-t és 2 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos 2 V-t fizet, és 1 A-t, valamint 1 GYP-t kap.

Forgotten Time Capsule (7)

Siker: A játék végén a játékos 1 további, általa választott Pontozási Bónusz kártya feltételét is teljesíti (akkor is, ha egyébként nem felel meg az azon megadott feltételnek).

Kudarc: A játékos 2 V-t fizet, és 1 GYP-t kap.

Irradiated Vermin Tide (7)

Siker: A játékos 2 U-t és 2 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos 1 Energiacellát fizet, és 1 U-t, valamint 1 GYP-t kap.

Passage of the Five Beasts (7)

Siker: A játék végén a Morál csúszka legfelső mezője +4 GYP-t ér a játékos számára.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Morált, és kap 2 GYP-t.

Electromagnetic Hurricane (8)

Siker: A játékos 2 Energiacellát és 1 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos 2 V-t fizet, és 1 GYP-t kap.

Secret Tunnels (8)

Siker: A játékos végrehajthat egy Építkezés, Toborzás vagy Kutatás Akciót, majd egy újabb Építkezés, Toborzás vagy Kutatás Akciót is.

Kudarc: A játékos 2 V ellenében végrehajthat egy Építkezés, Toborzás vagy Kutatás akciót.

Temporal Crack (8)

Siker: A játékos visszateheti az egyik Behívás lapkáját az egyik Idővonal lapkáról a készletébe. 2 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos 1 Paradoxont és 1 GYP-t kap.

Tribes of the Outback (8)

Siker: A játékos a játék hátralévő részében a következő Akciót is végrehajthatja: Extra Akció: Kereskedés nomádokkal.

Kudarc: 1 V ellenében a játékos végrehajthatja a Kereskedés nomádokkal Akciót.

Cargo Ship Wreckage (9)

Siker: A játékos 1 T-t, 1 U-t, 1 A-t és 1 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos 1 T/U/A-t fizet, és 1 GYP-t kap.

Giant Sandworm (9 🗡️)

Siker: A játékos Erő értéke véglegesen 4-gyel több lesz.

Kudarc: A játékos 1 Energiacellát fizet, és 1 GYP-t kap.

Hidden Resource Storage (9 🗡️)

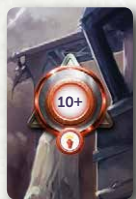
Siker: A játékos a játék hátralévő részében a következő Akciót is végrehajthatja: Extra Akció: A játékos beválthat 1 V-t 1 T/U/A-ra.

Kudarc: A játékos 1 T/U/A-t fizet, és 1 GYP-t kap.

Old Sewers (9 🗡️)

Siker: A játék hátralévő részében a játékos további 2 V-t kap, amikor végrehajtja a Vízisztítás Akciót.

Kudarc: A játékos 1 T-t fizet, és 2 V-t kap.



KALANDOZÁS KÁRTYÁK – (10+ 🗡️)

Hostile Nomads (10 🗡️)

Siker: A játékos 6 V-t kap, majd végrehajthat legfeljebb 2 Kereskedés nomádokkal Akciót. 2 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást, és kap 1 GYP-t.

Neutronium Cave (10 🗡️)

Siker: A játékos 2 N-t és 1 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos 2 Paradoxont és 1 N-t kap.

The Time Maker (10 🗡️)

Siker: A játékos 2 lépést léphet előre az Időutazás csúszkán.

Kudarc: A játékos 1 Paradoxont és 1 GYP-t kap.

Broadcast from the Past (11 🗡️)

Siker: A játékos Morálja 2-vel nő.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Morált, és kap 2 GYP-t.

Fountain of Life (11 🗡️)

Siker: A játékos 8 V-t és 2 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást, és kap 1 U-t.

Abandoned Factory (12 🗡️)

Siker: A játékos ingyen felépíthet egy Gyár épületet.

Kudarc: A játékos 1 Energiacellát fizet, és 2 T-t kap.

Uncontaminated Reservoir (12 🗡️)

Siker: A játékos ingyen felépíthet egy Létfenntartó épületet. 1 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást, és kap 4 V-t.

Underground Laboratory (12 🗡️)

Siker: A játékos ingyen felépíthet egy Labor épületet.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Morált, és kap egy Tudóst.

Ancient Temple Ruins (13 🗡️)

Siker: A játékos 4 A-t és 2 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást, a Morálja pedig 1-gyel nő.

Deserted Carrier (13 🗡️)

Siker: A játékos a játék hátralévő részében a következő Akciót is végrehajthatja: Extra Akció: A játékos kap egy aktivált Exo-páncélt.

Kudarc: A játékos 1 Energiacellát fizet, és 1 T/U/A-t kap.

Ice-bound Cryochamber (13 🗡️)

Siker: A játékos végrehajthatja a Toborzás Akciót, majd 1 Zsenit és 2 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos elveszít egy Munkást, és 2 V-t, valamint 1 GYP-t kap.

Adrenaline Shots (14 🗡️)

Siker: A játékos 3 V-t kap, majd végrehajthat legfeljebb 2 Kalandozás Akciót.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást, és kap 1 Energiacellát.

Rogue AI (14 🗡️)

Siker: A játékos végrehajthat két Kutatás Akciót. Mindegyik Akció esetén plusz 1 Kutatás dobókockát állíthat az általa kiválasztott oldalára.

Kudarc: A játékos 1 Találmányt fizet, és 2 GYP-t kap.

Asteroid Debris (15 🗡️)

Siker: A játékos 1 N-t, 1 T-t, 1 U-t, 1 A-t és 1 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást, és kap 2 T/U/A-t.

Trails to the Lost City (15 🗡️)

Siker: A játékos a játék hátralévő részében a következő Akciót is végrehajthatja: Extra Akció: 1 V ellenében 1-gyel nő a Morál.

Kudarc: A játékos 2 V-t fizet, elveszít 1 Munkást, a Morálja pedig 1-gyel nő.

Secret Military Facility (16 🗡️)

Siker: A játékos 3 Energiacellát és 3 GYP-t kap.

Kudarc: A játékos 1 Energiacellát fizet, és 2 GYP-t kap.

Unstable Neutronium Core (16 🗡️)

Siker: A játékos ingyen felépíthet egy Erőmű épületet. Ezután eltávolíthat egy Anomáliát a Játékos táblájáról.

Kudarc: A játékos elveszít 1 Munkást, és kap 1 N-t.

Metropolis Ruins (18 🗡️)

Siker: A játékos ingyen megépítheti bármelyik, az Idővonalon található Szuperprojektet (bármelyik Korszakból), vagy bármelyik 2 épületet.

Kudarc: A játékos 1 Energiacellát fizet, elveszít egy Munkást, és 2 GYP-t kap.

ÚJ PONTOZÁSI BÓNUSZ KÁRTYÁK



A **legtöbb Kalandot** sikeresen teljesítő játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak).



A **legtöbb hadrendbe állított Őrzővel** (vagyis az Őrzők játéktáblán a legtöbb Nép jelzővel) rendelkező játékos(ok) a játék végén 3 Győzelmi Pontot kap(nak).

MAGYARÁZAT AZ ÚJ IKONOKHOZ



Kalandozás Akció



Az Új Föld felfedezői modul



Erő érték



A Tanács Őrzői modul



Csak Őrző





MINDCLASH
GAMES

www.mindclashgames.com