

Grok

# Anachrony



## REGRAS

### PREPARAÇÃO

Geral

1. Verifique o lado do tabuleiro de acordo com o número de jogadores
2. Dados de Pesquisa nos espaços indicados no tabuleiro.
3. Peça de evacuação - lado intacto
4. Cartas de Recrutamento e Minérios
5. Construções por tipo, abra uma ficha para a pilha secundária e a do topo da pilha para pilha primária.
6. Anomalias, dado e as fichas de Paradoxo.
7. Estoque: Recursos, água, trabalhadores, energia, descobertas e pontos de vitória.
8. 7 peças da linha temporal (Eras) - impacto entre a 4ª a 5ª peça
9. Sorteie 7 superprojetos e coloque sobre cada uma das 7 peças da linha do tempo.
10. Marcador de foco de cada jogador abaixo da primeira Era.
11. 5 cartas aleatórias de objetivos de Fim de Jogo viradas para cima

Jogador

12. Tabuleiro de Jogador do caminho escolhido (todos os jogadores devem usar o lado A ou B) e recebem:
  - 6 Exotrajés,
  - 9 fichas de Dobra,
  - 10 marcadores de Caminho e
  - marcadores de Moral e Viagem no Tempo
13. Tabuleiro de Caminho e escolha o lado com a condição de Evacuação diferente.
14. Recursos indicados no tabuleiro de Caminho.

15. Escolhe a carta e líder

16. Dê a cada um sua Bandeira (com o suporte de plástico) e deixe-as visíveis. O jogador que teve um “déjà vu” mais recentemente é o Primeiro Jogador: coloque sua Bandeira no local indicado ao lado as Ações do Conselho Mundial.

**O 1º/2º/3º/4º jogador recebem 0/1/1/2 águas respectivamente.**

Solo

- Bloqueie o espaço com custo de 1 água do Conselho. Não utilize as 5 cartas de objetivos.
- Bot só irá precisar das fichas de distorção, da bandeira e os 6 exoesqueletos.
- Bot será o jogador inicial, coloque a bandeira dele no tabuleiro.
- Todas as ações serão controladas pela tela do Pedro Bot, para saber mais verifique as explicações em cada uma das fases e ações.

---

## FASES

### 1. Preparação

- Descarte e reabasteça os Trabalhadores
- Descarte e reabasteça os Recursos
- Abra o Superprojeto da próxima Era
- Abra novas construções

### 2. Paradoxo

- Somente jogadores com fichas de distorção participam;
- Para cada era passada: Jogador com mais distorção (ou empatados) joga o dado e recebe (ou não) fichas de paradoxo
- Assim que jogador atinge a 3ª ficha, ele gera uma Anomalia:
  - Sai da fase (não rola mais o dado nessa rodada);
  - Devolve as 3 fichas de paradoxos;
  - Constrói anomalia em uma posição mais à esquerda disponível (se lotado: coloca sobre outro tile).
  - Anomalia permite remover 1x ficha de distorção (no final da fase, após paradoxo de todos), requer recursos e águas para ser removida e o trabalhador morre.

### 3. Energizar

- Coloca até 6\* exoesqueletos no seu tabuleiro: 3 sem custo e 3 pagando ficha de energia. (\*Após o impacto 2 hexágonos recebem a ficha de indisponível)
- Espaços restantes rendem 1 água.

### 4. Distorção

Jogadores escolhem secretamente de 0-2 fichas de distorção, revelam simultaneamente, colocam na peça na Era e pegam o recurso respectivo:

- Recursos da reserva geral;
- Trabalhadores requerem 1 água, vem da reserva geral e ficam ativos;

- Exoesqueleto é colocado em um espaço do seu tabuleiro (mesmo com ficha indisponível após o impacto)

#### USINAS DE ENERGIA: VIAGEM NO TEMPO E FOCO

1. Mover marcador de foco de zero até o alcance da usina
2. Pague o recurso e pegue a distorção (trabalhadores ativos e exoesqueletos energizados, final do jogo: cada distorção = -2)
3. Somente se moveu o foco e removeu recurso, pode andar uma posição na pontuação de viagem no tempo.

#### 5. Ações

##### Passar



- A fase de ações é alternada entre os jogadores, que poderão executar ações com os exoesqueletos no tabuleiro central, com trabalhadores no seu tabuleiro e construções, além das ações livres. Quando um jogador decidir (ou não tiver mais ações disponíveis) ele passa e quando todos os jogadores tiverem passado se encerra a fase de Ações.

##### Recrutar



- Trabalhadores vão para área ativa e recebe o bônus
- Gênio é curinga (para ser alocado e retornado seguindo a regra de qualquer trabalhador, só não substitui o pagamento de viagem no tempo ou custo de superconstrução) e recebe um dos três bônus a escolha
- Cientista não pode recrutar e engenheiro não recruta gênio.

##### MINERAR



- Recurso à direita do Hexágono + esquerda a sua escolha.
- Engenheiro se mantém motivado.

##### CONSTRUIR



- Pagar os custos do espaço mais a esquerda do tabuleiro do jogador e colocar a construção. Se pegou da primeira pilha, abrir uma nova construção, sempre deverá ter duas opções de construções abertas.
- Administrador não pode construir e Engenheiro desconta 1 Titânio



**ENERGIA:** Volta marcador de foco no tempo para pagar recursos (ou construir superconstruções).



**FÁBRICA:** Recursos ou Energia.



**SUPORTE VITAL:** Recebe água



**LABORATÓRIOS:** Diversos



**SUPERPROJETO:** Onde está o seu foco, paga o custo da peça (ignorar tabuleiro jogador) e as fichas de descobertas (se precisar pagar com trabalhador pode ser exaurido ou ativo, exceto em ação), também deve ser construído no espaço mais à esquerda

Administrador não pode construir e Engenheiro desconta 1 Titânio.

## PESQUISAR



- Trava um dado e rola o outro. Se não tiver a ficha disponível rola novamente um dado a sua escolha.
- Somente cientista pode pesquisar

## CONSELHO MUNDIAL



- Só pode copiar ações que não estejam mais disponíveis, espaço de 2 águas garante primeiro jogador.
- Trabalhadores seguem as regras do local copiado.

## PURIFICAR ÁGUA



- Fornece 3 águas. • Cientistas recebem uma água a mais

## NEGOCIAR



- Permite as trocas descritas; • Administradores fazem uma troca a mais

## SUPRIR TRABALHADORES



- Requer um trabalhador, pague a água, mova todos os trabalhadores da coluna exaurida para a coluna ativa e mova o marcador de moral para direita; • Administrador se mantém motivado

## FORÇAR TRABALHADORES



- Não requer trabalhador, coloque o marcador de caminho, mova todos os trabalhadores da coluna exaurida para a coluna ativa e mova o marcador de moral para esquerda. • Ação Livre.

## EVACUAR



- Disponível após o IMPACTO. • Se cumpriu a missão descrita no seu tabuleiro de caminho, qualquer trabalhador pode fazer a ação de evacuar. Receba os pontos e mantenha os recursos usados na pontuação.

## 6. Limpeza

- Trazer os trabalhadores de volta exauridos, exceto se marcados como ativos e remova todos os marcadores de foco (ações livres);

- Verifica se chegou na fase do IMPACTO:

- Abrir ação de Evacuação, virando a peça do tabuleiro
- Colocar as peças de capital desmoronando nas ações do tabuleiro
- Bloquear espaços de Exoesqueletos no tabuleiro do jogador
- Quando reabastecer os recursos, o primeiro sempre será um Neurônio.

- Verificar final do jogo: Todas as ações da capital foram bloqueadas ou final da 7ª era.

- Próxima era:

- Remova exoesqueletos não usados
- Mova todos os marcadores de foco dos jogadores para a próxima era;

## FIM DO JOGO

- O jogo se encerra ao final da fase 6 se todos os espaços estiverem bloqueados após o impacto ou ao final da sétima rodada.
- Antes de pontuar, o jogador pode remover as suas fichas de distorção sem viajar no tempo, apenas devolvendo o respectivo recurso.
- Pontuação:
  - Edifícios,
  - Superprotejos,
  - Anomalias (-),
  - Viagem no tempo, Moral,
  - 1 PV para cada descoberta + 2 Pvs por conjunto de 3 formas diferentes,
  - Pontos recebidos durante a partida,
  - Perca 2 pontos por distorção e 5 pelas cartas de final de jogo

## UTILIDADES

### Links Úteis

[Ludopedia - Manual](#)

[Pedro Bot - Solo](#)

Compartilhe com todos na mesa:



[Exportar para pdf:](#)



Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

<https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:anachrony>

Modificado em: **2024/08/13 06:40**