

Tour de jeu — Chaque époque se décompose en 6 phases comme suit :

1. Phase Réapprovisionnement

- Révélez le **Super-projet** au-dessus de la tuile Chronologie **suivante et la prochaine carte Expérience Niveau 1**. Placez ensuite une carte **Expérience Niveau 2** face visible sous chaque Chronologie qui n'a pas de carte
- Déplacez les tuiles bâtiments du dessus** de chaque pile principale vers la pile secondaire du même type.
- Retirez tous les ouvriers restants** de l'action Recruter, puis **piochez** une nouvelle carte recrutement et **placez les ouvriers indiqués** sur les emplacements respectifs de l'action recrutement du plateau principal.
- Retirez toutes les ressources restantes** de l'action Miner, puis **piochez** une nouvelle carte Mine et placez les ressources indiquées sur leurs emplacements respectifs du plateau principal (**après l'impact** remplacez toujours la **première ressource (en haut)** par un **Neutronium**).

2. Phase Paradoxe

- En partant de la plus à gauche, vérifiez chaque tuile Chronologie avec au moins un jeton Vortex dessus. Pour chaque tuile, le (ou les) joueur(s) avec le plus de jetons Vortex dessus lance(nt) le dé Paradoxe et reçoit(nt) le nombre de jetons Paradoxe indiqué. Un joueur qui reçoit ainsi un 3ième jeton Paradoxe est immédiatement affecté par une Anomalie et donc il stoppe ses jets de Paradoxe (s'il lui en restait).
- Si vous avez alors au moins 3 jetons paradoxe, remettez-les tous dans la réserve, vous pouvez récupérer un de vos jetons vortex de n'importe quelle tuile Chronologie, puis prenez une tuile Anomalie et placez-la sur l'emplacement de Bâtiment libre le plus à gauche de votre plateau joueur (le joueur peut choisir sur quelle ligne la poser si plusieurs sont disponibles).

3. Phase de Mise sous Tension

- Placez autant d'Exosquelettes **et/ou Gardiens** (maximum 6) que vous souhaitez activer sur l'emplacement dédié de votre plateau joueur (payez le coût indiqué sur l'emplacement). **C: Avant l'Impact, le Chronobot en active 6; après l'impact, le Chronobot en active 4.**
- Recevez une eau pour chaque emplacement ne contenant aucun Exosquelette et aucune tuile indisponible.

4. Phase Vortex

- Chaque joueur cache secrètement de 0 à 2 jetons Vortex dans sa main (gardez les autres jetons cachés pour garder le secret).
- C: Lancez le dé Chronobot pour voir combien de tuiles Vortex Chronobot vous allez placer.**
- Si vous jouez la variante "**Chronologie Alternative**", effectuez les étapes suivantes **dans l'ordre du tour**, et vous **devez** respecter l'ordre des flèches sur la tuile Chronologie.
- Révélez-les simultanément et placez-les sur la tuile Chronologie en cours, Chaque joueur (dans l'ordre du tour) reçoit immédiatement toutes les Ressources indiquées sur le(s) jeton(s) Vortex sélectionné(s). Les ouvriers nécessitent une eau (qui peut venir du futur) et sont actifs, les Exosquelettes arrivent activés sur n'importe quel emplacement du plateau joueur (même s'il n'y a plus d'emplacement libre).

5. Phase Tours d'action (dans l'ordre du tour, jusqu'à ce que tous les joueurs passent)

- À son tour, un joueur peut effectuer n'importe quel nombre d'Actions gratuites et ensuite faire l'une des choses suivantes :
 - Placer un Ouvrier avec un Exosquelette sur un emplacement ou groupe d'emplacements du plateau principal et effectuer l'action associée.
 - Placer un gardien sans ouvrier (comme s'il s'agissait d'un génie) sur un emplacement ou groupe d'emplacements du plateau principal et effectuer l'action associée.
 - Placer un gardien sans ouvrier sur un emplacement libre de son propre plateau joueur pour réaliser l'action associée.
 - Placer un Ouvrier sur un emplacement libre de son propre plateau joueur pour réaliser l'action associée.
 - Passer et ne plus placer d'autre Ouvrier pendant cette Époque.
- C: Le Chronobot lance le dé et effectue l'action indiquée sous ou sur le jeton qui porte ce numéro, puis déplace le jeton sur la case suivante. S'il y a trois jetons sur la même position, avancez sur la case suivante celui qui a la plus grande valeur. Si le Chronobot ne fait rien, le jeton avance quand même et il récupère 2 Eaux et 1 Point de Victoire**

6. Phase Nettoyage

- Récupérez tous les Ouvriers des Exosquelettes du plateau principal et tous les Ouvriers placés sur les plateaux joueurs. Si l'Action indique "reste Motivé", placez l'Ouvrier dans la colonne Actif de son propriétaire, sinon, placez-le dans la colonne Fatigué.
- Récupérez tous les Exosquelettes vides **et gardiens** du plateau principal et placez-les dans la réserve personnelle des joueurs. **Après l'Impact**, si un Exosquelette est récupéré d'une tuile Capitale Détruite, retournez-la sur sa face Emplacement Indisponible.
- Récupérez vos marqueurs Voie des Actions gratuites **et des cases Puissance à côté de l'emplacement d'Action Aventure**.
- D: Si le jeton "Sauver la Terre" est sur le dernier emplacement du haut, les dégâts de l'Impact sont complètement neutralisés et la partie se termine - procédez immédiatement au comptage final des points.**
- D: Si le jeton "Sceller le Destin" est sur le dernier emplacement du bas, pendant la phase "Vérifier l'Impact", déplacez la tuile Impact après la tuile Époque en cours (peu importe sa position) et résolvez immédiatement l'Impact. N'effectuez pas l'étape suivante ci-dessous.**
- D: Lancez les deux dés Trajectoire et comptez le nombre total de symboles "-" et "+" sur le résultat des dés Trajectoire et au niveau où se trouvent les jetons "Sauver la Terre" et "Sceller le Destin". Si + > - : déplacez la tuile Impact d'une tuile vers la droite sur la Chronologie, (si c'est possible). Si + < - déplacez la tuile Impact d'une tuile vers la gauche sur la Chronologie (si cela est possible).**
- Si la prochaine tuile Chronologie est la tuile Impact :
 - Retournez la tuile Évacuation sur sa face "B", et placez le jeton **-3 PV** sur l'emplacement correspondant au nombre de joueurs.
 - Mélangez les 3 piles de tuiles Capitale Détruite et pour chacune d'entre elle, placez en une (face visible) au hasard sur chaque emplacement d'Action correspondant de la Capitale.
 - Couvrez deux des trois emplacements d'Exosquelettes de la ligne du haut de chaque plateau joueur avec une tuile d'Emplacement Indisponible
- La partie prend fin si une des deux conditions suivantes est satisfaite :
 - C'est la 7 ième époque.
 - Le dernier emplacement de la Capitale devient Indisponible.
- Déplacez tous les marqueurs Cible des joueurs sous la Chronologie à droite de celle qui vient d'être jouée.

Fin du jeu

- Les joueurs doivent retirer tous leurs jetons Vortex de la Chronologie en payant les Biens correspondants. Pour chaque jeton Vortex non retiré de la Chronologie, les joueurs perdent 2 PV (**Le Chronobot perd : 0 PV**).
- Chaque joueur qui remplit les conditions de fin de partie marque 3 Points de Victoire par condition remplie (Tout le monde marque en cas d'égalité).
- Comptez les points des Bâtiments, des Anomalies, des Super-projets, du Voyage Temporel, du Moral, des jetons Point de Victoire, des pénalités de la Chronologie et des Conditions de Fin de Partie en utilisant le Carnet de scores.
- Chaque Découverte vaut 1 PV, tandis qu'une série de Découvertes avec les trois formes différentes (c'est à dire un cercle, un triangle et un carré ; les icônes NE doivent PAS forcément correspondre) vaut 2 PV supplémentaires (pour un total de 5 PV par série).
- Le joueur qui a le plus de points siègera au Conseil Mondial et donc remportera la partie. 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.

Mise en place

- C: Mise en place pour 2 joueurs, le Chronobot étant l'autre joueur.**
- Plateau principal:** Utilisez le côté correspondant au nombre de joueur (coin supérieur droit).
 - Placez les 2 **dés Recherche** sur les emplacements indiqués (en bas, à gauche des actions centrales).
 - Placez la tuile **Action Évacuation** face A (intact) sur l'emplacement correspondant.
 - Posez les **cubes de Ressources** (ou les tuiles cubes) dans le coin supérieur droit.
 - Placez l'**eau** dans le coin supérieur gauche à côté de l'action Purifier l'eau.
- D:** Placez le plateau "**Jour du Jugement Dernier**" à côté du plateau principal, placez les **dés Trajectoire (+/-)** sur leurs emplacements et les jetons "**Sauver la Terre**" et "**Sceller le Destin**" sur leurs positions de départ respectives de la piste Jugement Dernier
- D:** Mélangez toutes les cartes **Expérience Niveau 2** et formez une pioche face cachée à côté du plateau Jour du Jugement Dernier, si vous jouez avec la variante "**Expériences planifiées**", placez cette pile face visible, à chaque fois qu'un joueur récupère une carte Expérience, remplacez-la immédiatement par la carte Expérience Niveau 2 du dessus de la pioche, jusqu'à ce qu'elle soit vide.
- PNM:** Placez le **plateau Aventure** à côté du plateau principal, avec le **dé Aventure** sur son emplacement (en haut).
- PNM:** Mélangez les **cartes Aventure** en deux pioches séparées (5+ et 10+) et placez-les face cachée sur leurs emplacements du plateau Aventure.
- GC:** Placez le **plateau Gardien** à côté le plateau principal avec un marqueur **Exosquelette Gardien** sur chacun des 6 emplacements de ce plateau.
- Mélangez les 11 cartes **Recrutement** et les 11 cartes **Mine** et faites-en deux pioches face cachée. Placez-les à côté du plateau principal.
- Mélangez les **4 piles Bâtiments** et placez-les face visible à côté du plateau principal avec un espace pour accueillir les "secondes piles" à droite.
- Placez les tuiles **Anomalie** en pile face visible à côté des bâtiments. Placez le **dé** et les **jetons Paradoxe** à côté des tuiles **Anomalie**.
- Placez tous les **Ouvriers**, les **Noyaux d'Énergie**, **PV** et **Découvertes** à côté du plateau principal.
- Créez une ligne "Chronologie" avec **7 tuiles Chronologie** et la tuile **Impact** en les plaçant de gauche à droite sous le plateau principal : **T> T> T> T> I> T> T> T>**. Remettez les autres tuiles dans la boîte. **D: Chronologie : T> T> T> T> T> I> T> T>**. Si vous jouez avec la variante **Chronologie Alternative** retournez les tuiles face visible.
- Placez une tuile **Superprojet** aléatoire face caché dessus de chaque tuile Chronologie (sauf Impact) avec le premier superprojet face visible.
- D:** Placez sous chaque tuile Chronologie (sauf Impact) une **carte Expérience Niveau 1** au hasard face cachée sauf la première qui sera visible. Remettez les autres cartes dans la boîte.
- Si vous ne jouez pas avec le module "Jour du Jugement Dernier" : Remettez dans la boîte la carte condition de fin "Le plus d'Expériences réussies".
- PNE:** ajoutez la carte "**Le Plus d'Aventures Réussies**" aux autres cartes de Condition de Fin de Partie,
- GC:** ajoutez la carte "**Le Plus de Gardiens**" aux cartes Condition de Fin de Partie.
- Si vous jouez la variante "**Tirage des conditions de fin de partie**", ignorez l'étape suivante et faites ceci à la place : Distribuez des cartes de conditions de fin de partie à chaque joueur (**2p:** 4 chacun; **3-4p:** 2 chacun). chaque joueur en choisit la moitié et ils les révèlent simultanément. Complétez à 5 au hasard avec la ou les cartes écartées.
- Si vous ne jouez pas le module Chronobot : Placez **5** cartes aléatoires **Conditions de fin de Partie** face visible au dessus du plateau principal.
- Chaque joueur choisit une voie puis :
 - Prend le **plateau joueur**, **plateau Exosquelette Amélioré**, l'**Étendard** Joueur, le **Plateau voie**, **6 Exosquelettes**, **10 tuiles Vortex** (9 + 1 bluff), **8 Marqueurs Voies**, sa **carte Leader** préférée, et place ses Marqueurs **Moral** et **Voyage Temporel** sur leurs espaces respectifs de départ.
 - Si vous jouez avec la variante "**Tirage des ressources de départ**", ignorez l'étape suivante, et à la place faites ce qui suit : prenez 2 Scientifiques, 1 Ingénieur, 2 Noyaux d'Énergie, 2 Eaux. Donnez le nombre de cartes **Ressources de départs** suivantes à chaque joueur **2p:** 8, **3p:** 5, **4p:** 4. Gardez en 1 et passez le reste à droite jusqu'à ce que chaque joueur en ait 4. Chaque joueur reçoit les ressources indiquées sur leurs quatre cartes. Celui qui a le plus petit total en nombre de ressources devient le premier joueur pour la première Époque.
 - Place le plateau Voie correspondant à son choix devant lui, la face visible choisie au hasard, et prend les Ressources de départ indiquée sur son plateau (Ressources, Eau, Noyaux d'énergie, etc.). Les Ouvriers commencent actifs, sauf si spécifiés. La Voie du Progrès reçoit ses Découvertes de départ au hasard. Place sa carte leader sur cet espace.
 - Placez un de vos **marqueurs Voie** ronds en-dessous de la tuile Chronologie la plus à gauche comme marqueur **Cible**.
 - C:** Placez les 1-6 Jetons Chronobot sur leur emplacement sur le plateau Chronobot.
- Choisissez un premier joueur (**C: qui est le Chronobot**), et placez son étendard sur l'emplacement situé à côté des Actions du Conseil Mondial.
- Dans l'ordre des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier joueur, chaque joueur reçoit respectivement 0, 1, 1 et 2 Eaux.

Légende

noir

Anachrony : jeu de base

bleu

D

Module "Doomsday" (Jour du jugement dernier)

violet **C** **Module Chronobot : mode solitaire** vert **GC** **Module Gardiens du Conseil**
jaune **PNM** **Module “Pionniers du nouveau monde”** — (incompatible avec Chronobot, et non recommandé avec Doomsday).