

FAQ

DEVOLVER ITEMS AL PASADO

Devolver trabajador: Sólo puede venir de la Columna de Activos

Loseta de impacto: La Loseta del Impacto no cuenta como una Era o Loseta de Línea Temporal y no debe tenerse en cuenta para el Alcance al usar Centrales Eléctricas.

Si recuperas el item sin mover el foco (por acciones de edificios, etc) no avanzas en la línea del tiempo del tablero de jugador.

TABLERO DE LA CAPITAL I PROPIO

Genios: siempre actúan como científico, administrador o ingeniero al hacer acción.

Construir con ingeniero: NO es un item menos, es un Titanium menos.

Al pagar el coste en Trabajadores de una Acción (normalmente al construir Superproyectos), el Trabajador puede venir de la columna de Activos o de Cansados.

Investigar: Fija el dado que quieras y tira el otro.

Consejo mundial: 2A: Clonar y primero, 1A Clonar (Siempre que este full)

EVACUACIÓN

Es una acción normal, que solo se puede hacer una vez, sigues jugando.

Recompensa principal de la evacuación:

3 edificios d'aquell tipus, no serveix super projectes o anomalies.

Recompensa opcional de la evacuación:

Los Trabajadores Cansados y ocupados también cuentan para ello.



Símbolo: Dos recursos del mismo tipo



FASES

1 - FASE DE PREPARACIÓN

1. Revelar Superproyecto
2. Desplaza la oferta de Edificios
3. Determinar Trabajadores disponibles
4. Determinar Recursos disponibles
 - a. **Mina post-impacto:** Primer ítem siempre Neutronium

2 - FASE DE PARADOJAS

1. Tirar dado por cada loseta, el/los Jugador/es con más Loquetas de Disformidad en ella deben tirar el Dado de Paradojas, empate: tiran todos los empatados.
2. Cuando un Jugador recibe una tercera **Ficha de Paradoja** (de cualquier forma) es afectado inmediatamente
 - a. Deja de tirar por Paradojas (si le quedan tiradas).
 - b. Devuelve todas las Fichas de Paradoja a la reserva.
 - c. Puede elegir devolver una de sus Loquetas de Disformidad de cualquier Loqueta de Línea Temporal a su reserva (pagant).
 - d. Coge una Ficha de Anomalía de la pila y la coloca en el espacio más a la izquierda de su Tablero de Jugador

3 - FASE DE ACTIVACIÓN

1. Coloca hasta 6 de sus Exotrajés en los espacios Hexagonales de su Tablero de Jugador, pagando 1 Núcleo de Energía en los tres espacios inferiores.
2. Después recibe 1 Agua por cada espacio hexagonal vacío.

4 - FASE DE DISFORMIDAD

1. Cada Jugador esconde en secreto 0-2 Loquetas de Disformidad en su mano
 - a. Cada Trabajador requiere pagar 1 Agua

5 - FASE DE RONDAS DE ACCIÓN

1. Realizar cualquier número de Acciones Libres, y después una de las siguientes:
 - a. Colocar un Trabajador en tablero jugador o la Capital.
 - b. Pasar, y no colocar más Trabajadores esta Era.

6 - FASE DE LIMPIEZA

1. Recoger trabajadores
 - a. Verificar si está motivado
2. Recogen sus Marcadores de Camino de sus espacios de Acciones Libres
3. Comprobar impacto
4. Comprobar final de partida
5. Mueve cada Marcador de Foco a la Loqueta de Línea Temporal a la Era siguiente.

FIN DE LA PARTIDA

Desenredar la continuidad:

Los Jugadores deben arreglar cualquier problema que tengan con la Línea Temporal. Deben de abastecer cualquier Loseta de Disformidad para retirarlas de la Línea Temporal. Estas retiradas no cuentan como Viajes Temporales, con lo que los jugadores no usan Centrales Eléctricas, no consiguen puntos y no avanzan el Marcador de Viaje Temporal.

Puntuación Final:

1. Por cada Loseta de Disformidad que los Jugadores no puedan retirar de la Línea Temporal, los Jugadores reciben -2 Puntos de Victoria.
2. Revisa las cinco Cartas de Condiciones de Final de Partida.
3. Suma los puntos de Edificios, Anomalías, Superproyectos, Viaje Temporal, Moral,
4. Cada Descubrimiento cuenta como 1 PV, y cada conjunto de 3 Descubrimientos con formas distintas (círculo, triángulo o cuadrado) valdrá 2 PV adicionales.

La Capital del Camino con más PV se convierte en la nueva sede del Consejo Mundial y gana la partida. En caso de empate, primero Agua, y luego Recursos deciden el ganador. Si persiste el empate, se comparte la victoria.

SET-UP

1. Tablero central en el medio de la mesa, lado 4J o 2/3J.
2. Dados de Investigación
3. Loseta de Acción de Evacuación, con su lado A (intacto) hacia arriba.
4. Baraja las 11 Cartas de Reclutamiento y las 11 Cartas de Mina en dos mazos boca abajo y colócalos al lado del Tablero central.
5. Separa los Edificios por tipo y baraja cada uno por separado.
6. Recursos en el lado superior derecho del Tablero central, y todo el Agua a la izquierda.
7. Trabajadores, Núcleos de Energía, Fichas de Puntos de Victoria y Descubrimientos al lado del Tablero, enfrentados con los Edificios.
8. Las Losetas de Línea Temporal en línea recta de izquierda a derecha debajo del Tablero. Entre la cuarta y quinta Loseta de Línea Temporal.
9. Baraja todos los Superproyectos y coloca al azar uno sobre cada una de las siete Losetas de Línea Temporal.
10. Primer Proyecto boca arriba, el resto boca abajo. No sobre la Loseta del Impacto.
11. Coloca uno de los Marcadores de Camino de los Jugadores bajo la loseta más a la izquierda de la Línea Temporal. Estos serán sus Marcadores de Foco.
12. Elige al azar 5 Cartas de Condición de Final de Partida

Cada Jugador:

13. Elige un Camino para jugar, y recibe su correspondiente Tablero de Jugador.
 - a. Pueden elegir usar la cara A o B, pero todos deben usar la misma.
14. Coger los componentes del color de su Camino (6 Exotrajés, 9 Fichas de Disformidad, 8 Marcadores de Camino y los Marcadores de Moral y Viaje Temporal).
15. Coger tablero de Camino, cara elegida al azar, coger recursos iniciales y coloca los Marcadores de Moral y Viaje Temporal. Elegir una de las dos Cartas de Líder
16. Coger estandarte de jugador, y por último lugar, los jugadores en el sentido de las agujas del reloj y comenzando por el inicial reciben 0/1/1/2 de Agua.