

АНАХРОННОСТЬ



ПЕРВОПРОХОДЦЫ НОВОЙ ЗЕМЛИ
+
СТРАЖИ ВСЕМИРНОГО СОВЕТА

ПРАВИЛА ИГРЫ



СОСТАВ РАСШИРЕНИЙ

ПЕРВОПРОХОДЦЫ НОВОЙ ЗЕМЛИ



24 миниатюры экзоскостюмов



1 планшет приключений



18 карт приключений
(5+)



18 карт приключений
(10+)



4 планшета
усиления экзоскостюмов



1 карта-памятка
по приключениям



1 кубик приключений



1 карта достижения

СТРАЖИ ВСЕМИРНОГО СОВЕТА



6 миниатюр стражей



1 карта достижения



1 планшет стражей

ПРИМЕЧАНИЕ. Миниатюры

«Экзоскостюмы командеров» — это 30 высокодетализированных миниатюр (по 6 для каждого пути) и ещё 6 стражей. Вы можете свободно использовать эти миниатюры вместо шестиугольных жетонов экзоскостюмов из базовой версии.

На каждой миниатюре есть паз, в который вставляется жетон работника при выставлении миниатюры на игровое поле.

Миниатюры стражей применяются в расширениях «Стражи Всемирного совета» и «Хронобот», но при желании вы также можете использовать их вместо миниатюр одного из путей.





ПЕРВОПРОХОДЦЫ НОВОЙ ЗЕМЛИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА НОВОЙ ЗЕМЛЕ

Главы путей быстро осознали, что экзоскостюмы годятся не только для того, чтобы защищать работников. Благодаря выдающимся инженерным и научным решениям были разработаны методы, которые позволили укреплять костюмы с помощью нейтрония, урана, титана, золота и использовать новейшие научные открытия. В итоге стали возможны вылазки в пустынные регионы с повышенной опасностью. Там можно найти ценные материалы и забытые технологии Старого Мира, однако велик риск встретиться с неизвестными доселе угрозами.

Расширение «Первопроходцы Новой Земли» добавляет в игру новое действие — приключение, доступное на отдельном планшете. Выполняя это действие, игроки отправляют работников в экзоскостюмах навстречу угрозам пустошей, которые составляют большую часть ландшафта Новой Земли. В этих приключениях ключевую роль играет боевая мощь экзоскостюмов, которую можно увеличивать с помощью ресурсов.

У каждой карты приключений есть боевая мощь, секции успеха и провала. Для успеха боевая мощь экзоскостюма должна оказаться равна боевой мощи приключения или превысить её. В ином случае — провал неизбежен.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

1. Поместите **планшет приключений** рядом с игровым полем.
2. Разделите **карты приключений** на две колоды по их рубашкам («5+» и «10+»), перемешайте и поместите лицевой стороной вниз на отведённые для них места на планшете приключений. Положите памятку по приключениям на видное место.
3. Поместите **кубик приключений** на отведённое для него место на планшете приключений.
4. Когда игроки выбрали свои пути, выдайте каждому **планшет усиления экзоскостюма** его пути. Он кладётся рядом с планшетом игрока.
5. Прежде чем отобрать 5 карт достижений, добавьте к ним в колоду **карту по приключениям**.



ПЛАНШЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Карты приключений 5+

Карты приключений 10+



ПЛАНШЕТ УСИЛЕНИЯ
ЭКЗОКОСТЮМОВ



Карта достижений





НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ. ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Расширение «Первопроходцы Новой Земли» вводит в игру новое действие игрового поля — приключение. Оно позволяет игрокам браться за опасные, но выгодные миссии на дальних рубежах пустошей.

Выполняя приключение, последовательно совершите следующие шаги:

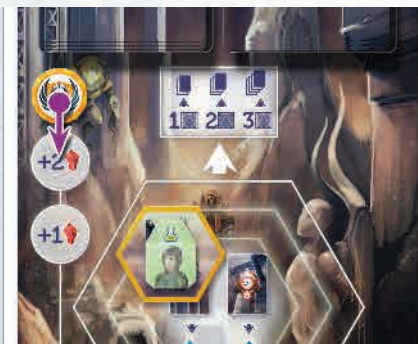
1. **Посчитайте боевую мощь экзоскюта**, сложив показатели боевой мощи с планшета усиления экзоскютов и, возможно, из других источников.



Пример

$$\begin{matrix} \text{[Card with +3]} \\ +3 \end{matrix} + \begin{matrix} \text{[Card with +3]} \\ +3 \end{matrix} = 6 \text{ [Red fist icon]}$$

2. **Поместите маркер пути** на верхний свободный круг рядом с шестиугольной зоной приключений (если возможно). Значение боевой мощи на круге добавляется к вашему (или вычитается). Если все круги заняты, вычтите 3 из боевой мощи экзоскюта.



Пример

$$+2 \text{ [Red fist icon]}$$

3. **Выберите колоду приключений.** Потратьте 1 воду, если выбрали колоду со сложностью 5+, или 2 воды, если это колода со сложностью 10+.



Пример



4. **Возьмите верхнюю карту с выбранной колоды, а затем ещё столько карт**, сколько жетонов научных открытий есть на вашем планшете усиления экзоскютов. Выберите одну из карт, а прочие верните под низ колоды в любом порядке.

Пример

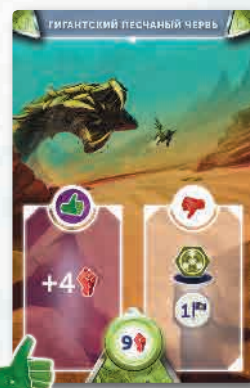


5. **Бросьте кубик приключений** и прибавьте выпавшее значение к боевой мощи экзоскюта.

Пример

$$\text{[Adventure die]} \rightarrow 3 \text{ [Red fist icon]} \rightarrow +3 \text{ [Red fist icon]}$$

6. **Наконец, сравните итоговую боевую мощь экзоскюта с указанной на карте приключений (внизу по центру).** Если боевая мощь экзоскюта равна боевой мощи карты или превышает её, выполните успешную часть (слева) и положите карту рядом со своим планшетом игрока. Если меньше, выполните правую часть — секцию провала, затем верните карту под низ её колоды.



Пример

Секция успеха

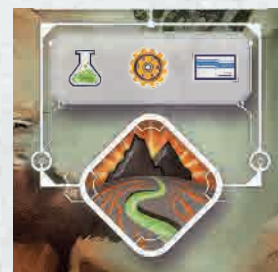
Секция провала

$$6 \text{ [Red fist icon]} + 2 \text{ [Red fist icon]} + 3 \text{ [Red fist icon]} = 11 \text{ [Red fist icon]}$$

Работники. Особенности

- Действие приключения может выполнять любой работник.

В шестиугольной зоне приключения можно разместить любое число работников в экзоскютах.



КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Карты успешно завершённых приключений хранятся рядом с планшетами игроков, так что вы всегда знаете, кто сколько приключений прошёл. Большинство карт приключений приносят разовую награду, но **некоторые содержат постоянные эффекты и даже свободные действия**, которые можно выполнять по обычным правилам (раз за эру). Секции успеха на таких картах выделены фиолетовым цветом.



Разовая награда

Постоянный эффект

Свободное действие

Когда вы выполняете то, что предписывает карта приключений, будь то получение или потеря активов, всегда двигайтесь сверху вниз по секции. Если проваленное приключение требует сбросить актив, которого у вас нет, двигайтесь дальше вниз по секции, ничего не теряя.

Детальные описания карт приключений смотрите в Приложении.

ПРИМЕЧАНИЕ. Карта-памятка по приключениям показывает, сколько каких карт приключений содержится в колодах. Она не сообщает, что делает та или иная карта, зато вы сможете примерно оценить свои шансы на успех.

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

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ. УСИЛЕНИЕ

Действие усиления находится в нижней части планшета усиления экзоскостюмов. Выполняя усиление, положите один ресурс на значок с изображением этого ресурса. Ресурс остаётся там и считается потраченным.

За каждый ресурс на планшете боевая мощь экзоскостюмов навсегда увеличивается на значение, указанное рядом с таким ресурсом.

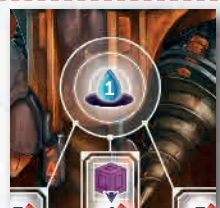


Работники. Особенности

- Путь Превосходства: усиление может выполнять только инженер.
- Пути Гармонии и Прогресса: подходит любой работник.



ВАЖНО. Для пути Спасения усиление является свободным действием. Работники не нужны, но требуется потратить 1 воду.



ВАЖНО. Путь Превосходства начинает игру с боевой мощью, равной 2.



НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ. УЛУЧШЕНИЕ СЕНСОРОВ

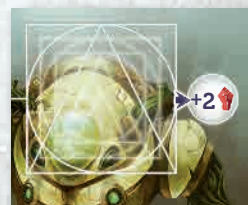
Действие улучшения сенсоров находится сверху планшета усиления экзоскостюмов и выполняется в следующем порядке:

1. Потратьте определённый ресурс или воду, как показано в ячейке.
2. Поместите один из своих жетонов научных открытий в сектор по центру. **Вы можете разместить там только по 1 жетону каждой формы** за время игры (итого — максимум три жетона научных открытий).
3. Получите 2 победных очка.

Пример



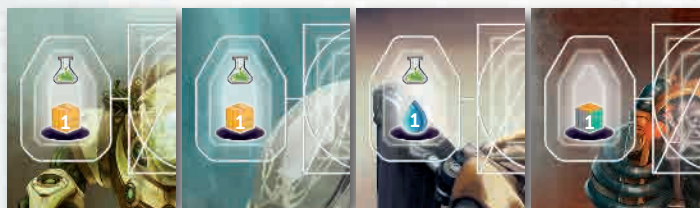
ВАЖНО. Путь Гармонии не получает 2 ПО — вместо этого боевая мощь экзоскостюмов навсегда увеличивается на 2 за каждый жетон научного открытия в секторе.



Жетоны научных открытий остаются на планшете и считаются потраченными. Выполняя приключение, до конца игры вы можете брать на 1 карту приключений больше за каждый жетон научного открытия на планшете.

Работники. Особенности

- Пути Гармонии, Превосходства и Прогресса: улучшение сенсоров может выполнять только учёный.
- Путь Спасения: подходит любой работник.



6 ЭТАП КОНЦА ЭРЫ. ИЗМЕНЕНИЯ

А. ВЕРНИТЕ РАБОТНИКОВ

Вернув маркеры пути из ячеек свободных действий, также верните их с планшета приключений. Они будут доступны вам в следующей эре.

ПРИМЕЧАНИЕ.

Совместимость с другими вариантами игры

Расширение «Первопроходцы Новой Земли» прекрасно сочетается с дополнительными правилами базовой версии, такими как «Иная хронология», «Драфт начальных активов» и «Драфт достижений». Оно также совместимо с расширением «Стражи Всемирного совета».

Это расширение не совместимо с расширением «Хронобот», и не рекомендуется комбинировать его с расширением «Судный день».



СТРАЖИ ВСЕМИРНОГО СОВЕТА

Неизбежность астероидного удара бросила мрачную тень на годы, последовавшие после Дня Памяти. Жизнь в столице становилась всё тяжелее. Её жители укрепляли город, готовясь к худшему, а дневные рационы неумолимо сокращались.

Помощь пришла, откуда не ждали — из будущего. Снова открылся разлом во времени, и через него медленно промаршировали гигантские самоуправляемые экзоскостюмы. Стражи, как выяснилось, были прощальным подарком гнущего Всемирного совета из альтернативного будущего, в котором падение астероида привело к фатальной катастрофе. Они оставили свой обречённый мир, чтобы спасти наш.

Расширение «Стражи Всемирного совета» добавляет в игру новый тип экзоскостюмов — стражей, которые не принадлежат ни к одному из путей. Выполняя действие Всемирного совета, вы можете навечно завербовать одного из стражей за плату. **Стражам не требуются работники, более того — для них предусмотрены особые ячейки действий**, которые позволяют копировать столичные действия, даже в тех случаях, если ячейка окажется занята.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

1. Поместите **планшет стражей** рядом с игровым полем. Положите жетоны стражей (или поставьте их миниатюры) на каждую из 6 ячеек на планшете.
2. Прежде чем отобрать 5 карт достижений, добавьте к ним в колоду **карту по стражам**.



ПЛАНШЕТ СТРАЖЕЙ



Карта достижения



3 ЭТАП ПОДЗАРЯДКИ. ИЗМЕНЕНИЯ

Если у вас один или больше стражей в личном запасе, вы можете заряжать их вместо обычных экзоскостюмов своего пути. Стоимость подзарядки остаётся прежней.

Пример



ПРИМЕЧАНИЕ. Вы по-прежнему можете поместить на подзарядку только 6 экзоскостюмов, однако если у вас есть стражи, то число экзоскостюмов, которое вы **используете** за эру, может превысить 6 (например, суперпроект «Урановые энергоядра» позволяет зарядить экзоскостюм на этапе действий; скажем, вы можете отправить один из 6 экзоскостюмов на поле, освободив ячейку, а позже активировать суперпроект).



ВСЕМИРНЫЙ СОВЕТ. ИЗМЕНЕНИЯ

Скопировав столичное действие через Всемирный совет (1) и, возможно, став первым игроком (если заняли ячейку слева), вы также можете завербовать одного из стражей, заплатив стоимость вербовки (2).

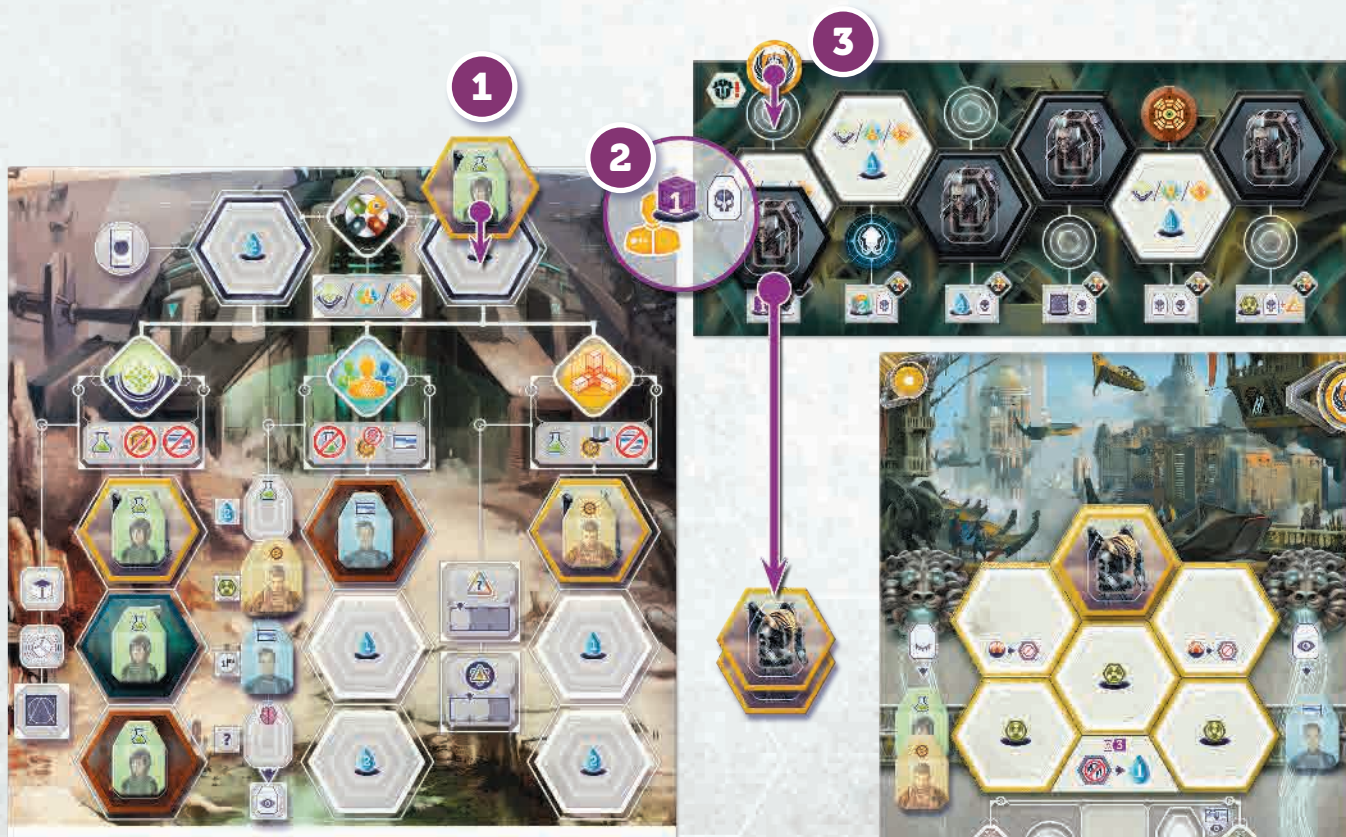
ПРИМЕЧАНИЕ. Вы можете занять ячейку Всемирного совета и тогда, когда у всех столичных действий ещё остаются свободные ячейки. В таком случае вы тоже можете завербовать стража (и, возможно, стать первым игроком), но столичного действия вы не выполняете.

Единственное различие между стражами — в стоимости вербовки. Всегда требуется потратить одного работника (отныне он будет удалённо пилотировать стража), а также набор активов — разных для каждого стража.

Когда вы вербуете стража, поместите маркер пути на любой свободный круг планшета стражей (3), заплатите стоимость ниже и возьмите стража себе. С этого момента его можно заряжать и использовать. Ваш маркер пути навсегда остаётся на планшете.

Пример.

Вербовка стража через Всемирный совет



5 ЭТАП ДЕЙСТВИЙ. ИЗМЕНЕНИЯ

В использовании стражей и обычных экзоскостюмов есть два отличия.

- 1. Стражам не нужны работники.** Направляя стража на выполнение действия, не помещайте в него работника. Когда вы используете стража, считается, что им управляет гений.
- 2. У каждого стража есть своя ячейка действия.** В дополнение к тому, что стража можно использовать на игровом поле (как обычный экзоскостюм), его можно ставить на шестиугольную ячейку, с которой вы его завербовали. Рядом с ней лежит ваш маркер пути. В этой ячейке вы платите 1 воду, чтобы выполнить столичное действие (строительство, наём или исследование).

ВАЖНО. Другие игроки не могут использовать ячейки на планшете стражей, отмеченные вашими маркерами пути. Если у вас несколько стражей — не имеет значения, кого из них на какую из ячеек с вашими маркерами пути вы направляете.

6 ЭТАП КОНЦА ЭРЫ. ИЗМЕНЕНИЯ

А. ВЕРНИТЕ РАБОТНИКОВ

Вы возвращаете своих стражей с игрового поля и с планшета стражей в то же самое время, когда возвращаете обычные экзоскостюмы.

ВАЖНО. Разумеется, вы возвращаете только тех стражей, которых разместили в ходе текущей эры. Другие игроки возвращают своих стражей, а стражи, которые ещё не завербованы, остаются на планшете ждать своего часа.

Пример. Этап действий



ПРИЛОЖЕНИЕ

Сокращения в тексте

В — вода,
У — уран,
З — золото,
Т — титан,
Н — нейтроний,
ПО — победные очки.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

На каждой карте приключений есть секции успеха и провала. Вы выполняете то, что в секции успеха, если боевая мощь экзоскостюма превосходит указанную на карте или равна ей, а если наоборот — выполняете указанное в секции провала.

Секции успеха некоторых карт содержат полезные эффекты, действующие постоянно или применяемые как свободные действия. Такие секции отмечены фиолетовым цветом.

Награды за приключения, которые нельзя получить (например, построить что-то, когда нет свободных строительных мест), игнорируются. Получать ли награду — вы всегда решаете сами.

Если в результате провала вы должны потратить актив, которого у вас меньше, чем требуется, вы тратите столько, сколько есть. При этом вы всё равно можете получить награды, указанные в секции провала.



КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ 5+

Налёт на селение кочевников (5 🍀)

Успех: возьмите 1 Т/У/З и 1 администратора.

Провал: сбросьте 1 работника, возьмите 1 Т/У/З.

Неисправность экзоскостюма (5 🍀)

Успех: возьмите 1 энергоядро и 3 В.

Провал: потратьте 1 энергоядро, возьмите 1 В.

Мистические учения (5 🍀)

Успех: возьмите 1 гения и 3 В.

Провал: сбросьте 1 работника, возьмите 1 гения.

Архивы данных (6 🍀)

Успех: выполните действие исследования. Можете выставить второй кубик исследований на нужную сторону. Получите 1 ПО.

Провал: потратьте 1 Т, выполните действие исследования.

Путешествие через разлом (6 🍀)

Успех: вы набираете на 1 жетон парадоксов больше, прежде чем получаете аномалию.

Провал: возьмите 1 жетон парадоксов, получите 1 ПО.

Ядерная зима (6 🍀)

Успех: возьмите 6 В, получите 1 ПО.

Провал: сбросьте 1 работника, повысьте моральный дух на 1.

Древняя золотая шахта (7 🍀)

Успех: возьмите 2 З, получите 2 ПО.

Провал: потратьте 2 В, возьмите 1 З, получите 1 ПО.

Забывтая капсула времени (7 🍀)

Успех: в конце игры вы получаете ПО за ещё одну карту достижения по своему выбору (даже если вы по ней не лидируете).

Провал: потратьте 2 В, получите 1 ПО.

Проход Пяти Зверей (7 🍀)

Успех: высшее деление на шкале морального духа приносит вам +4 ПО (в конце игры).

Провал: понизьте моральный дух на 1, получите 2 ПО.

Рой лучевых паразитов (7 🍀)

Успех: возьмите 2 У, получите 2 ПО.

Провал: потратьте 1 энергоядро, возьмите 1 У, получите 1 ПО.

Временной разрыв (8 🍀)

Успех: можете вернуть один из своих жетонов разрыва с ленты хронологии в личный запас. Получите 2 ПО.

Провал: возьмите 1 жетон парадоксов, получите 1 ПО.

Племена пустошей (8 🍀)

Успех: до конца игры у вас есть свободное действие — торговля с кочевниками.

Провал: потратьте 1 В, затем можете выполнить действие торговли с кочевниками.

Секретные туннели (8 🍀)

Успех: можете выполнить строительство, наём или исследование, затем снова можете выполнить строительство, наём или исследование.

Провал: потратьте 2 В, затем можете выполнить строительство, наём или исследование.

Электромагнитная буря (8 🍀)

Успех: возьмите 2 энергоядра, получите 1 ПО.

Провал: потратьте 2 В, получите 1 ПО.

Гигантский песчаный червь (9 🍀)

Успех: боевая мощь ваших экзоскостюмов отныне увеличена на 4.

Провал: потратьте 1 энергоядро, получите 1 ПО.

Обломки торгового корабля (9 🍀)

Успех: возьмите 1 Т, 1 У и 1 З, получите 1 ПО.

Провал: потратьте 1 Т/У/З, получите 1 ПО.

Старые стоки (9 🍀)

Успех: до конца игры вы получаете на 2 В больше, выполняя действие очистки воды.

Провал: потратьте 1 Т, возьмите 2 В.

Тайное хранилище ресурсов (9 🍀)

Успех: до конца игры у вас есть свободное действие — обменять 1 В на 1 Т/У/З.

Провал: потратьте 1 Т/У/З, получите 1 ПО.



КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ 10+ 🍀

Враждебные кочевники (10 🍀)

Успех: возьмите 6 В, затем до 2 раз выполните действие торговли с кочевниками. Получите 2 ПО.

Провал: сбросьте 1 работника, получите 1 ПО.

Пещера нейтрона (10 🍀)

Успех: возьмите 2 Н, получите 1 ПО.

Провал: возьмите 2 жетона парадоксов и 1 Н.

Создатель времени (10 🍀)

Успех: передвиньте маркер на 2 деления вперёд по шкале путешествий во времени.

Провал: возьмите 1 жетон парадоксов, получите 1 ПО.

Сообщение из прошлого (11 🍀)

Успех: повысьте моральный дух на 2.

Провал: понизьте моральный дух на 1, получите 2 ПО.

Фонтан жизни (11 🍀)

Успех: возьмите 8 В, получите 2 ПО.

Провал: сбросьте 1 работника, возьмите 1 У.

Заброшенный завод (12 🍀)

Успех: бесплатно постройте 1 завод.

Провал: потратьте 1 энергодра, возьмите 2 Т.

Подземная лаборатория (12 🍀)

Успех: бесплатно постройте 1 лабораторию.

Провал: понизьте моральный дух на 1, возьмите 1 учёного.

Чистое водохранилище (12 🍀)

Успех: бесплатно постройте 1 систему жизнеобеспечения. Получите 1 ПО.

Провал: сбросьте 1 работника, возьмите 4 В.

Заброшенный перевозчик (13 🍀)

Успех: до конца игры у вас есть свободное действие — зарядить 1 экзоскостюм.

Провал: потратьте 1 энергодра, возьмите 1 Т/У/З.

Ледяная криокамера (13 🍀)

Успех: можете выполнить действие найма, затем возьмите 1 гения и получите 2 ПО.

Провал: сбросьте 1 работника, возьмите 2 В, получите 1 ПО.

Развалины древнего храма (13 🍀)

Успех: возьмите 4 З, получите 2 ПО.

Провал: сбросьте 1 работника, повысьте моральный дух на 1.

Бесконтрольный ИИ (14 🍀)

Успех: можете выполнить до двух действий исследования. Оба раза можете выставить второй кубик исследований на нужную сторону.

Провал: потратьте 1 жетон научного открытия, получите 2 ПО.

Инъекции адреналина (14 🍀)

Успех: возьмите 3 В, затем можете выполнить до 2 действий приключения.

Провал: сбросьте 1 работника, возьмите 1 энергодра.

Осколки астероида (15 🍀)

Успех: возьмите 1 Н, 1 Т, 1 У и 1 З, получите 1 ПО.

Провал: сбросьте 1 работника, возьмите 2 Т/У/З.

Следы затерянного города (15 🍀)

Успех: до конца игры у вас есть свободное действие — потратить 1 В и повысить моральный дух на 1.

Провал: потратьте 2 В, сбросьте 1 работника, повысьте моральный дух на 1.

Нестабильное нейтроноядро (16 🍀)

Успех: бесплатно постройте 1 электростанцию. Затем можете устранить 1 аномалию на своём планшете игрока.

Провал: сбросьте 1 работника, возьмите 1 Н.

Секретная военная база (16 🍀)

Успех: возьмите 3 энергодра, получите 3 ПО.

Провал: потратьте 1 энергодра, получите 2 ПО.

Руины метрополии (18 🍀)

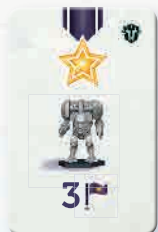
Успех: бесплатно постройте 1 суперпроект (с любого фрагмента хронологии) или 2 любых постройки.

Провал: потратьте 1 энергодра, сбросьте 1 работника, получите 2 ПО.

НОВЫЕ КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ



Игрок(и) с **наибольшим количеством карт приключений** получает(ют) 3 ПО.



Игрок(и) с **наибольшим количеством стражей** (другими словами, с наибольшим количеством маркеров пути на планшете стражей) получает(ют) 3 ПО.

НОВЫЕ СИМВОЛЫ



Действие приключения



Расширение «Первопроходцы Новой Земли»



Боевая мощь



Расширение «Стражи Всемирного совета»



Только для стражей





MINDCLASH
GAMES

