



ANACHRONY

# CHRONOBOT & CHRONOSSUS

ADVERSAIRES DU MODE SOLO

## LIVRET DE RÈGLES



# MATÉRIEL

**NOTE :** Le matériel utilisé par l'adversaire Solo est double face. Une face pour le Chronobot , l'autre pour le Chronossus . Utilisez celle correspondant à l'adversaire que vous choisissez.

## MATÉRIEL DOUBLE FACE



1x Étendard Solo avec support



1x Plateau Solo



4x Jetons Commande



8x Tuiles Vortex Solo



6x Marqueurs Exosquelette



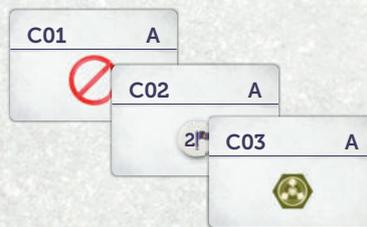
1x Dé IA

**NOTE :** Utilisez le dé Flux pour simuler les Actions de l'adversaire Solo. À cet effet, il sera appelé le dé IA.

## MATÉRIEL CHRONOSSUS



5x Jetons Noyau d'Énergie Épuisé



3x Tuiles Action Chronossus



8x Cartes Objectif Solo



4x Marqueurs Voie Solo

**NOTE :** Les marqueurs Voie Solo ne sont pas limités. S'il en manque, utilisez les marqueurs d'une Voie non utilisée en remplacement.

## AJOUT PAR MODULE

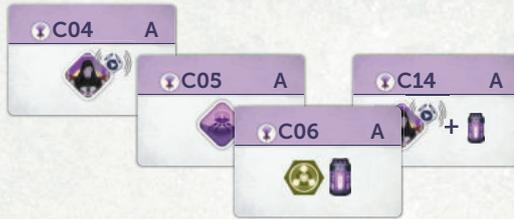
**NOTE :** Le matériel qui n'est ajouté au jeu qu'avec certains modules est signalé par l'icône correspondante.

### FRACTURES OF TIME

(Page 11)



**3x** Jetons Cuve de Flux Vide



**4x** Tuiles Action Chronosus



**2x** Cartes Objectif Solo



### JOUR DU JUGEMENT DERNIER

(Page 14)



**2x** Tuiles Action Chronosus **1x** Carte Objectif Solo

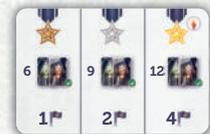


### PIONNIERS DU NOUVEAU MONDE

(Page 15)



**2x** Tuiles Action Chronosus **1x** Carte Objectif Solo



### GARDIENS DU CONSEIL

(Page 16)



**1x** Tuile Action Chronosus **1x** Carte Objectif Solo



**1x** Plateau Exosquelette Chronosus Amélioré

### HYPERSYNC

(Page 17)



**2x** Tuiles Action Chronosus **3x** Tuiles Hypersync Solo



**Boucles Quantiques** (Page 18)



**Anomalies Variables** (Page 18)



**Chronologie Alternative** (Page 18)

Aucun matériel supplémentaire

**NOTE :** Le module Intrigues du Conseil  n'est pas compatible avec le mode Solo, car il se base sur l'interaction entre les joueurs.

**NOTE :** Les Bâtiments Imbriqués  et les Bâtiments Neutronide  sont compatibles avec le mode Solo et ne nécessitent ni matériel supplémentaire ni ajustement des règles.

## RÈGLES CHRONOBOT



Le Chronobot a été envoyé d'un futur alternatif ravagé dans le but de trouver et d'éliminer la cause d'une guerre qui a tout détruit. Bien que créé avec les meilleures intentions, il a désigné l'humanité comme étant le vrai problème, la source de la destruction à venir.

En raison d'une mauvaise appréciation de sa tâche originale, le Chronobot est désormais déterminé à prendre le contrôle de l'humanité, même s'il doit détruire les Voies, ou la capitale elle-même, pour parvenir à ses fins.

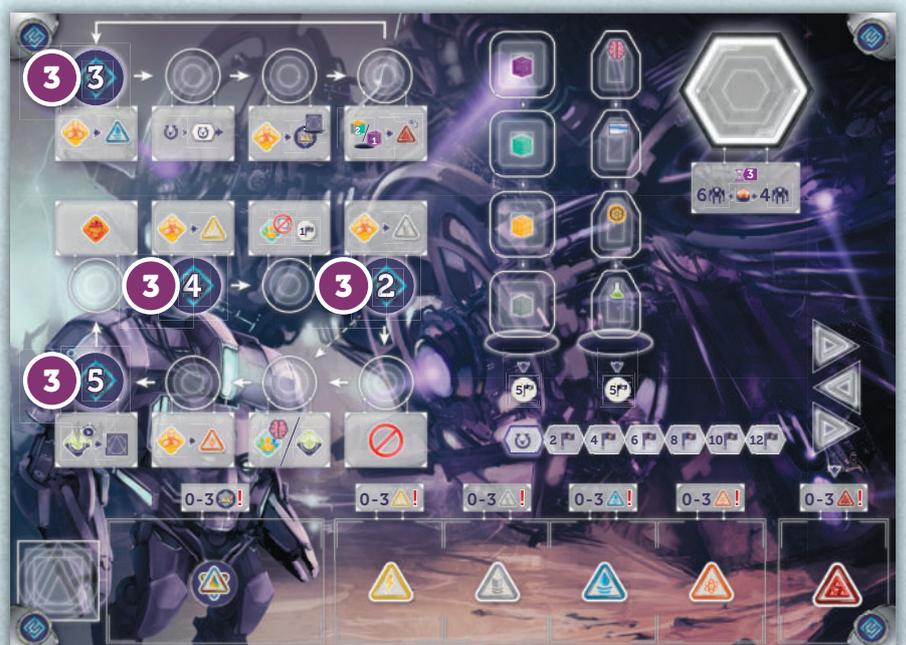
Le Chronobot est l'un des deux adversaires du mode Solo d'Anachrony, jouable uniquement avec le jeu de base. Dans ces règles, « vous » désigne le joueur humain, tandis que « Chronobot » ou « il » désigne votre adversaire.

**NOTE :** Si vous avez joué avec le Chronobot originel, inclus dans la première version d'Anachrony, consultez l'Annexe pour obtenir le résumé des changements.

### CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

Installez le jeu pour une partie à 2 joueurs dont un sera le Chronobot. Utilisez la face Chronobot du plateau Solo. Puis, effectuez les modifications suivantes :

- 1 Le Chronobot reçoit ses 6 Exosquelettes et ses 8 tuiles Vortex ; il ne reçoit ni Ressources ni Ouvriers.
- 2 Laissez les cartes Condition de Fin de Partie dans la boîte.
- 3 Placez le plateau Chronobot à côté du plateau Principal et placez les 4 jetons Commande sur les 4 cases indiquées ci-dessous. Le Chronobot n'utilise pas de marqueur Voie.
- 4 Placez son Étendard sur l'emplacement Premier Joueur ; il est le premier joueur pour la première Époque. Vous recevez 1 Eau supplémentaire (car vous êtes le deuxième joueur).
- 5 Utilisez, au choix, la face « A » ou « B » de votre plateau Joueur.
- 6 Pour une partie plus difficile, appliquez la variante décrite dans les règles du jeu de base : couvrez l'emplacement de droite du Conseil Mondial avec une tuile Emplacement Indisponible.



Tuiles Vortex

Marqueurs Exosquelette

## PHASE PARADOXE

Le Chronobot lance le dé Paradoxe en dernier. S'il gagne une Anomalie, il arrête de lancer (comme vous), puis retire n'importe quel jeton Vortex de la tuile Chronologie sur laquelle il a le plus de jetons Vortex (en cas d'égalité, choisissez la plus ancienne). S'il est censé gagner une Anomalie, mais qu'il en possède déjà 3, il n'en gagne pas et ne retire pas de jeton Vortex.

## PHASE MISE SOUS TENSION

**Pendant les Époques pré-Impact, le Chronobot met toujours 6 Exosquelettes sous Tension. Après l'Impact, il n'en met que 4.** Le Chronobot ne gagne ni ne dépense de Noyau d'Énergie ou d'Eau. Ses marqueurs Exosquelette sous Tension sont empilés sur l'emplacement en haut à droite de son plateau.

## PHASE VORTEX

Cette phase s'effectue dans l'ordre des joueurs. Pour le Chronobot, lancez le dé Paradoxe et placez autant de tuiles Vortex que la valeur indiquée par le dé. Le Chronobot ne gagne rien lorsqu'il place des jetons Vortex et le type de tuile Vortex placée n'a pas d'importance. Choisissez combien de tuiles Vortex placer, entre 0 et 2, comme d'habitude.

## PHASE TOURS D'ACTION

Lors du tour du Chronobot, lancez le dé IA. **1** Le Chronobot effectue l'Action indiquée au-dessus ou en dessous du jeton correspondant à la valeur du dé, **2** puis avance ce jeton d'une case. **3** S'il y a déjà deux jetons sur la case d'arrivée, déplacez d'abord celui du dessus avant de déplacer le jeton actif.



### RÈGLES GÉNÉRALES DES ACTIONS DU CHRONOBOT :

- Le Chronobot n'utilise pas d'Ouvrier pour effectuer les Actions du plateau Principal, mais uniquement des Exosquelettes vides.
- Il ne paye jamais le coût des Actions et ignore ce qui est indiqué sur les emplacements Action et les tuiles Capitale Détruite. Il ne se place pas sur les tuiles Capitale Détruite face Indisponible.
- Il se place toujours sur le plus haut emplacement disponible des Actions de la Capitale.
- S'il n'y a pas d'emplacement disponible sur l'Action de la Capitale désignée par le dé, il se place sur le Conseil Mondial en choisissant toujours l'emplacement Premier Joueur si il est disponible.

## ÉCHEC D'ACTIONS

Si une Action ne peut pas être effectuée car il n'y a pas d'emplacement disponible, il ne place pas d'Exosquelette et gagne 1 PV à la place. Si une Action peut être occupée mais pas effectuée (voir les exemples ci-après), le Chronobot place un Exosquelette et gagne 1 PV au lieu de réaliser l'Action.



### CONSTRUIRE

Chaque Action Construire du Chronobot concerne un type de Bâtiment (ou Superprojet). Lorsqu'il construit, le Chronobot choisit toujours le Bâtiment qui rapporte le plus de PV. En cas d'égalité, il prend celui de la deuxième pile. S'il a déjà 3 Bâtiments de ce type, il ne prend rien (mais place un Exosquelette pour bloquer l'emplacement Action et gagne 1 PV pour avoir échoué).



Lorsqu'il construit un Superprojet, le Chronobot défausse d'abord une Découverte (de n'importe quelle forme ou icône ; s'il en a plusieurs d'un même type, il défausse, au hasard, l'une de celles qu'il possède en plus grand nombre). Puis, il prend le Superprojet, face visible, qui rapporte le plus de PV, de n'importe quelle Époque (la plus ancienne en cas d'égalité).



Si l'Action « Construire un Superprojet » est sélectionnée et que le Chronobot n'a aucune Découverte à défausser ou qu'il possède déjà 3 Superprojets, il ne fait rien (mais place un Exosquelette pour bloquer l'emplacement Action et gagne 1 PV pour avoir échoué).



### RECRUTER

Lorsqu'il recrute, le Chronobot prend un type d'Ouvrier qu'il ne possède pas encore, en respectant l'ordre de priorité indiqué ci-dessous. Si ce type d'Ouvrier n'est pas disponible, il en prend un autre de disponible en suivant l'ordre de priorité. Il ne reçoit pas le bonus de Recrutement correspondant , mais gagne 1 PV quel que soit le type d'Ouvrier.



**Génie > Administrateur > Ingénieur > Scientifique**

Une fois qu'il possède au moins un Ouvrier de chaque type, il en défausse un de chaque et gagne 5 PV.



## RECHERCHER



Lorsqu'il recherche, le Chronobot lance uniquement le dé Forme et prend n'importe quelle Découverte de la forme indiquée.

## RECRUTER UN GÉNIE/RECHERCHER



Lors de cette Action, le Chronobot effectue l'Action Recruter (voir page précédente) uniquement si un Génie est disponible et récupère également 1 PV (même s'il possède déjà un Génie). S'il n'y a pas de Génie de disponible, il effectue l'Action Rechercher (voir ci-dessus).



## MINER

Lorsqu'il mine, le Chronobot détermine les deux Ressources qu'il va prendre.

- Il choisit, en priorité, des Ressources qu'il ne possède pas.
- En cas d'égalité, il les choisit dans l'ordre suivant :



**Neutronium > Uranium > Or > Titanium**

Ensuite, il se place sur l'emplacement Action sur lequel ces 2 Ressources peuvent être prises. S'il y a plusieurs possibilités, il se place sur le plus haut emplacement.

Une fois qu'il possède 1 Ressource de chaque type, il les défause et gagne 5 PV.

## VOYAGE TEMPOREL



Quand l'Action « Voyage Temporel » est sélectionnée, il récupère l'une de ses tuiles Vortex d'une tuile Chronologie passée qui possède le plus de ses jetons Vortex (la plus ancienne en cas d'égalité) et avance d'une case sur la piste Voyage Temporel.

Le Chronobot ne place pas d'Exosquelette. S'il n'a pas de tuiles Vortex sur la Chronologie, l'Action échoue et il gagne 1 PV à la place.

## RETIRER UNE ANOMALIE



Chaque fois que « Retirer une Anomalie » est sélectionnée, il défause 2 Ressources. Choisissez celles qu'il a en plus grand nombre. En cas d'égalité, choisissez-les dans l'ordre suivant :



**Titanium > Or > Uranium > Neutronium**

1 Neutronium vaut 2 non-Neutronium lors du calcul de la priorité et de la défause. Puis, s'il a les Ressources à défauter, il retire 1 Anomalie. S'il n'a pas d'Anomalie ou les Ressources pour en retirer une, l'Action échoue et il gagne 1 PV à la place.

## REBOOT



Chaque fois que l'Action « Reboot » est sélectionnée, le Chronobot ne fait rien. Ce n'est pas considéré comme un échec d'Action, il ne gagne donc pas de PV.

*Exemple :*

*Le Chronobot a 1 Uranium et 1 Titanium. À la Mine, il y a 2 Ors, 2 Uraniums et 1 Titanium. Comme il n'y a pas de Neutronium, le Chronobot prend de l'Or. Il a alors tous les types de Ressources disponibles, il suit donc l'ordre de priorité et prend 1 Uranium. L'Or et l'Uranium peuvent être récupérés depuis les deux premiers emplacements de la Mine, il se place donc sur le plus haut, prend 1 Or des Ressources de la Mine et 1 Uranium du bonus de l'emplacement Action.*





## ÉVACUATION

Le Chronobot n'évacue jamais.

### PASSER ET FIN DES ACTIONS

Quand le Chronobot n'a plus d'Exosquelette, il effectue une Action Voyage Temporel à son prochain tour (si possible), puis il passe. Cependant, si vous passez en premier et que le Chronobot a effectué au moins 3 Actions, la phase Tours d'Action prend immédiatement fin. Si le Chronobot n'a pas encore effectué ses 3 Actions, il continue à jouer jusqu'à ce que ce soit le cas, puis la phase Tours d'Action prend fin.

**NOTE :** Le Chronobot n'effectue jamais moins de 3 Actions.

## 6 PHASE NETTOYAGE

Récupérez vos Exosquelettes et ceux du Chronobot normalement. Après l'Impact, retournez les tuiles Capitale Détruite en respectant les règles habituelles.

## FIN DE PARTIE

Le Chronobot ne perd pas de PV pour ses tuiles Vortex restantes sur la Chronologie. Il marque 1 PV par Découverte et 2 PV supplémentaires par série complète de forme.

**Si vous avez plus de points que le Chronobot, vous gagnez. Sinon, vous perdez.**

## AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Sélectionnez une ou plusieurs de ces options pour augmenter la difficulté du mode Solo contre le Chronobot :

- Ignorez l'emplacement Action Reboot. Ainsi, le Chronobot effectue toujours une Action par tour.
- Jouez sans utiliser le pouvoir de votre Chef.
- Le Chronobot effectue un tour de plus après que vous avez passé.
- Augmentez le nombre minimum d'Actions du Chronobot de 3 à 6.

**NOTE :** Vous pouvez utiliser les Exosquelettes d'une Voie non utilisée pour compter le nombre d'Actions du Chronobot, surtout si vous décidez d'augmenter ce nombre à 6.



# RÈGLES CHRONOSSUS



Lorsque la Voie de l'Unité est arrivée dans notre présent, altérant ainsi le cours de l'histoire, son audace a provoqué une dissonance massive dans le Continuum Espace-Temps face à laquelle le cosmos ne pouvait rester sans réponse.

Depuis les méandres les plus profonds et les plus sombres de l'univers, une menace ancienne et impitoyable a émergé. Le Chronossus, le Destructeur de Mondes, s'est réveillé avec un seul but : éliminer la dissonance et consumer toutes les Chronologies altérées, y compris la nôtre.

Le Chronossus est le nouvel adversaire du mode Solo d'Anachrony. Il propose un adversaire plus humain, est compatible avec les modules et ajoute de la complexité. Dans ces règles, « vous » désigne le joueur humain, tandis que « Chronossus » ou « il » désigne votre adversaire.

**NOTE :** Si c'est votre première partie Solo (ou si vous avez déjà joué contre le Chronobot classique), nous vous suggérons d'essayer le Chronobot amélioré avant d'essayer de battre le Chronossus. Vous devez avoir lu et compris les règles du Chronobot avant de lire les règles suivantes.

## CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

Installez le jeu pour une partie à 2 joueurs dont un sera le Chronossus. Utilisez la face Chronossus du plateau Solo. Puis, effectuez les modifications suivantes :

- 1 Le Chronossus reçoit ses 6 Exosquelettes et ses 8 tuiles Vortex. Il ne reçoit ni Ressources ni Ouvriers.
- 2 Laissez les cartes Condition de Fin de Partie dans la boîte. Mélangez les cartes Objectif Solo et révélez-en 3. Rangez les autres dans la boîte.
- 3 Placez le plateau Chronossus à côté du plateau Principal et placez les 4 jetons Commande sur les 4 cases indiquées ci-dessous. Le Chronossus n'utilise pas de marqueur Voie.
- 4 Placez les tuiles Action suivantes (faces indiquées visibles) sur les emplacements vides du plateau Chronossus :
  - » C01A sur l'emplacement vide I
  - » C02A sur l'emplacement vide II
  - » C03A sur l'emplacement vide III

**NOTE :** Ceci n'est qu'une suggestion de mise en place pour votre première partie. Vous pouvez également placer ces tuiles, au hasard, sur les emplacements vides.





- 5 Prenez un contenant (sac, tasse, etc.) dans lequel vous pouvez tirer des jetons, au hasard, sans les regarder. Ce contenant devient la « Réserve d'Énergie » du Chronossus. Placez-y 5 jetons Noyau d'Énergie et 5 jetons Noyau d'Énergie Épuisé.
- 6 Placez l'Étendard du Chronossus sur l'emplacement Premier Joueur. Il est le premier joueur pour la première Époque. Vous recevez 1 Eau supplémentaire (car vous êtes le deuxième joueur).
- 7 Utilisez, au choix, la face « A » ou « B » de votre plateau Joueur.
- 8 Pour une partie plus difficile, appliquez la variante décrite dans les règles du jeu de base : couvrez l'emplacement de droite du Conseil Mondial avec une tuile Emplacement Indisponible.



Tuiles Vortex



Marqueurs Exosquelette



5 jetons Noyau d'Énergie et  
5 jetons Noyau d'Énergie Épuisé

## OBJECTIFS SOLO

Au lieu de concourir pour certains Objectifs, vous marquerez des points pour le niveau le plus élevé que vous aurez atteint sur chacune des trois cartes Objectif Solo révélées.

### ⌚ 2 PHASE PARADOXE

Les règles de la phase Paradoxe sont les mêmes que pour le Chronobot.

### ⌚ 3 PHASE MISE SOUS TENSION

Déterminez le nombre d'Exosquelettes à Mettre sous Tension dans l'ordre du tour. Pour le Chronossus, **piochez 3 jetons de sa Réserve d'Énergie**.



**Avant l'Impact,** le Chronossus met sous Tension **3+X Exosquelettes**, où X est le nombre de Noyaux d'Énergie (non Épuisés) piochés (6 max).

**Après l'Impact,** le Chronossus met sous Tension **2+X Exosquelettes**, où X est le nombre de Noyaux d'Énergie (non Épuisés) piochés (4 max).

**Puis, remplacez 1 Noyau d'Énergie Épuisé pioché dans la Réserve d'Énergie et retirez les autres jetons piochés du jeu. S'il reste moins de 3 jetons dans la Réserve d'Énergie, piochez-en autant que possible.**

### ⌚ 4 PHASE VORTEX

Comme pour le Chronobot, cette phase s'effectue dans l'ordre des joueurs. Vous choisissez de 0 à 2 tuiles Vortex et le Chronossus place un nombre de tuiles Vortex égal à la valeur du dé Paradoxe.

### ⌚ 5 PHASE TOURS D'ACTION

Lors du tour du Chronossus, lancez le dé 1A. Il effectue l'Action indiquée au-dessus ou en dessous du jeton Commande correspondant à la valeur du dé (éventuellement sur une tuile Action), puis avance le jeton d'une case.

**NOTE :** Les jetons Commande sont de couleurs différentes et suivent toujours la flèche qui correspond à leur couleur.



Les règles concernant les Actions et les Échecs d'Actions ne changent pas, excepté pour ce qui suit : lorsque le Chronossus gagne 1 PV du fait qu'il ne peut pas placer d'Exosquelette (car il n'y a pas d'emplacement libre), il défausse également un Exosquelette actif.

### GAGNER DES NOYAUX D'ÉNERGIE

Certaines Actions permettent au Chronossus de gagner un Noyau d'Énergie. Ajoutez simplement un jeton Noyau d'Énergie (non Épuisé) à sa Réserve d'Énergie à la fin de l'Action en cours. Vous ne gagnez jamais de Noyau d'Énergie Épuisé.

### SAUT AUTOMATIQUE

- 1 Si le jeton Commande est déplacé sur un emplacement présentant le symbole de l'Action « Saut Automatique » ((1)-), l'Action de cet emplacement est effectuée immédiatement.
- 2 Puis, le jeton avance d'une case. Ainsi, 2 Actions sont effectuées par le Chronossus à ce tour : l'Action indiquée par le dé **A** et l'Action Saut Automatique **B**.



### PASSER ET FIN DES ACTIONS

Une fois que le Chronossus n'a plus d'Exosquelette, il passe **la prochaine fois** qu'il doit effectuer une Action nécessitant le placement d'un Exosquelette. Le jeton Commande ne bouge pas lorsque le Chronossus passe. Une fois que vous avez tous les deux passé, la phase Tours d'Action prend fin.



## 6 PHASE NETTOYAGE

Récupérez vos Exosquelettes et ceux du Chronossus normalement. Après l'Impact, retournez les tuiles Capitale Détruite en respectant les règles habituelles.

### FIN DE PARTIE

En plus des points gagnés pendant la partie, vous marquez des points en fonction du niveau que vous avez atteint sur chaque Objectif Solo.

**NOTE :** Les Objectifs Solo sont expliqués en Annexe.



Le Chronossus ne perd pas de PV pour ses tuiles Vortex restantes sur la Chronologie. Il marque 1 PV par Découverte et 2 PV supplémentaires par série complète de forme.

**Si vous avez plus de points que le Chronossus, vous gagnez. Sinon, vous perdez.**

### AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Sélectionnez une ou plusieurs de ces options pour augmenter la difficulté du jeu Solo contre le Chronossus :

- Retournez une partie ou la totalité des tuiles Action sur leur face B.
- Intertissez les tuiles Action entre les emplacements **I** et **III**.
- Augmentez le nombre de Noyaux d'Énergie de 1, 2 ou 3 dans la Réserve d'Énergie en début de partie.
- Le Chronossus met gratuitement sous Tension un Exosquelette supplémentaire à chaque Époque. Si cela amène le Chronossus à dépasser le nombre maximum d'Exosquelettes, il gagne à la place 2 PV par Noyau d'Énergie pioché en trop. (Ces Noyaux d'Énergie sont retirés de la partie.)
- À la fin de la partie, chaque Noyau d'Énergie (non Épuisé) restant dans la Réserve d'Énergie rapporte 1 PV au Chronossus.
- Jouez avec moins d'Objectifs Solo (ou avec aucun).
- Le Chronossus gagne 2 PV par Échec d'Action.
- Quand il effectue l'Action Rechercher, le Chronossus prend 1 Découverte d'une forme qu'il ne possède pas encore.

# UTILISATION DE CHRONOSSUS AVEC DES EXTENSIONS ET DES MODULES

**NOTE :** Ajouter des modules ajoute également des règles au mode Solo contre le Chronossus. Assurez-vous donc d'être déjà à l'aise contre le Chronossus avant d'en ajouter.

## FRACTURES OF TIME



Toutes les règles de base de Fractures of Time et de Chronossus s'appliquent, sauf pour ce qui est indiqué ci-dessous.

### CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

- 1 Installez le plateau Vallée pour une partie à 2 joueurs.
- 2 Placez les tuiles Action suivantes (faces indiquées visibles) sur les emplacements vides du plateau Chronossus :
  - » C04A sur l'emplacement vide **I**.
  - » C05A sur l'emplacement vide **II**.
  - » C06A sur l'emplacement vide **III**.
- 3 Vous aurez besoin d'un autre contenant, qui sera la « Réserve de Flux ». Placez-y 1 jeton Noyau de Flux et 3 jetons Cuve de Flux Vide.
- 4 Le Chronossus n'utilise pas de Générateur de Fracture.
- 5 Ajoutez les cartes Objectif Solo « Technologie » et « Flux du Générateur » au paquet avant de piocher.



1 jeton Noyau de Flux et  
3 jetons Cuve de Flux Vide



### CHANGEMENTS DANS LA JOUABILITÉ

Comme pour l'emplacement Action de la Capitale Mondiale, s'il n'y a plus d'emplacement disponible sur les Actions de la Vallée, le Chronossus se place sur l'emplacement Action de la Capitale de la Vallée à la place.



De la réserve générale

Quand le Chronossus place un Exosquelette sur le plateau Principal prenez un Noyau d'Énergie de la réserve générale et placez-le sur l'Exosquelette.

Définition : un **Exosquelette prêt à Téléporter** pour le Chronossus est l'un de ses Exosquelettes qui :

- est sur le plateau Principal,
- a un Noyau d'Énergie sur lui, et
- n'est pas sur l'Action qu'il essaie d'effectuer.

En d'autres termes, les mêmes restrictions s'appliquent pour le Chronossus et pour vous.

Exemple :  
Le Chronossus doit effectuer l'Action Construire. Comme l'Exosquelette sur l'Action Recruter a un Noyau d'Énergie sur lui, il remplit les conditions pour être utilisé pour téléporter.



Chaque fois que le Chronossus doit effectuer une Action avec un Exosquelette, vérifiez ce qui suit :  
A-t-il un Exosquelette prêt à Téléporter et **au moins 1 jeton dans la Réserve de Flux ?**

- **Si non**, placez l'Exosquelette comme d'habitude.

- **Si oui**, piochez 1 jeton de la Réserve de Flux pour vérifier s'il peut téléporter.
  - » Si c'est un Noyau de Flux, défaissez-le. Il peut téléporter (voir plus bas).
  - » Si c'est une Cuve de Flux Vide, mettez-la de côté. Le Chronossus place un Exosquelette ou passe comme d'habitude.

## TÉLÉPORTATION

Vous téléportez en suivant les règles expliquées dans l'extension Fractures of Time. Quand le Chronossus décide de téléporter (voir la vérification ci-dessus), il doit d'abord définir avec quel Exosquelette téléporter (s'il a plusieurs possibilités) :

- A** Si un Exosquelette se trouve sur une Action correspondant à un jeton Commande (autre que celui actuellement sélectionné) sur le plateau Chronossus, sélectionnez cet Exosquelette. Si plusieurs Exosquelettes remplissent cette condition, choisissez celui qui correspond au jeton Commande de plus petite valeur.



- B** Si aucun Exosquelette ne correspond à un jeton Commande, choisissez celui qui se trouve le plus en bas à gauche (le plus proche de l'emplacement du bas de l'Action Recherche). En cas d'égalité, prenez l'Exosquelette sur l'emplacement le plus bas.





Une fois l'Exosquelette sélectionné, déplacez-le sur l'Action sélectionnée (comme si vous y placiez un nouvel Exosquelette), retirez le Noyau d'Énergie de cet Exosquelette (il retourne dans la réserve générale) et effectuez l'Action normalement (avancez le jeton Commande). Le Chronossus ne lance jamais les dés Flux ou Incident, et ne reçoit jamais d'Incident.

### NOUVELLE ACTION : ASSIMILER



Avant que le Chronossus effectue l'Action Assimiler, lancez le dé Forme. (🎲)

- Cercle :**  
Il recrute un Opérateur et gagne 1 Noyau de Flux.
- Triangle :**  
Il prend une carte Technologie (de la deuxième pioche en priorité).
- Carré :**  
Il recrute un Opérateur (et gagne 1 Noyau de Flux) OU prend une carte Technologie, selon ce qu'il a de moins (Opérateur, en cas d'égalité).

S'il doit recruter un Opérateur et qu'il n'y en a plus, l'Action échoue et il gagne 1 PV.

### RECRUTER DES OPÉRATEURS

Les Opérateurs fonctionnent comme des jokers. Lorsque vous en prenez un, placez-le sur le plus haut emplacement Ouvrier vide du plateau Chronossus. Il est désormais considéré comme étant de ce type d'Ouvrier, y compris lors de la défausse pour 5 PV.

### NOUVELLE ACTION : EXTRAIRE



Lorsque le Chronossus effectue l'Action Extraire, il applique les deux effets disponibles : il gagne 2 Noyaux de Flux (qu'il prend de la Réserve de Flux) et 2 Noyaux d'Énergie (qu'il prend de la Réserve d'Énergie).

### PASSER ET FIN DES ACTIONS

Le Chronossus passe s'il décide de ne pas téléporter (ou qu'il ne le peut pas) et qu'il n'a plus d'Exosquelette à placer. Le jeton Commande n'avance pas lorsqu'il passe.

### 6 PHASE NETTOYAGE

Pendant cette phase, les Cuves de Flux Vides mises de côté sont remises dans la Réserve de Flux.

### FIN DE PARTIE

Le Chronossus gagne 3 PV par Technologie qu'il possède.

### INTERAGIR AVEC LES OBJECTIFS

Les Objectifs Solo interagissent avec les autres éléments du jeu comme le font les Conditions de Fin de Partie.

Si vous obtenez « Condition de Fin de Partie » avec le dé Incident, placez les 2 Incidents sur vos Objectifs Solo à la place. Chaque Objectif Solo peut contenir au maximum 1 Incident. Si un Incident est toujours présent sur un Objectif à la fin de la partie, vous ne marquez pas de points pour cet Objectif.

Si vous achetez la **Technologie 511**, piochez 2 Objectifs Solo non utilisés et mettez-en un en jeu. Ce nouvel Objectif peut rapporter des points comme les autres. La Technologie 511 vous rapporte 1 PV par Objectif qui vous a rapporté des points.

### AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Sélectionnez une ou plusieurs de ces options pour augmenter la difficulté avec l'extension Fractures of Time :

- Retournez certaines ou toutes les tuiles Action face B visible.
- Remplacez C04 par C14, une tuile plus difficile.
- Augmentez le nombre de Noyaux de Flux dans la Réserve de Flux de 1, 2 ou 3 en début de partie.
- À la fin de la partie, chaque Noyau de Flux qu'il reste dans la Réserve de Flux rapporte 1 PV au Chronossus.
- Lancez le dé Incident après la mise en place et placez-le en plus des deux Incidents de départ (indiqués dans les règles de Fractures of Time).



# JOUR DU JUGEMENT DERNIER



Toutes les règles de base de Jour du Jugement Dernier et de Chronossus s'appliquent, sauf pour ce qui est indiqué ci-dessous.

Nous vous suggérons d'utiliser la variante « Expériences Planifiées » les premières fois que vous jouez contre le Chronossus.

## CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

- Placez les tuiles Action suivantes (faces indiquées visibles) sur les emplacements vides du plateau Chronossus :
  - » C07A sur l'emplacement vide **I**.
  - » C08A sur l'emplacement vide **II**.
- Laissez C03A en jeu.
- Ajoutez la carte Objectif Solo « Expérience Terminée » aux autres cartes.



## NOUVELLE ACTION : EXPÉRIMENTER



Lorsqu'il effectue l'Action Expérimenter, le Chronossus place un Exosquelette sur l'emplacement de l'Action Expérimenter, puis effectue ces 2 étapes, dans l'ordre indiqué :

**NOTE :** Il est possible que l'une des étapes échoue (s'il y a un marqueur Voie sur toutes les Expériences ou sur aucune). Dans ce cas, ignorez-la.

### ÉTAPE 1 : EXÉCUTER L'EXPÉRIENCE

Le Chronossus prend une Expérience avec un marqueur Voie dessus (voir l'étape 2 pour ajouter des marqueurs) et défausse le marqueur Voie. Le niveau de l'Expérience (1 ou 2) est indiqué sur la tuile Action. Si aucun de ces niveaux n'est disponible, passez cette étape. Si plusieurs sont disponibles, prenez celui le plus à gauche sur la Chronologie.

S'il réussit à prendre une Expérience et que la piste Jugement Dernier n'est pas encore verrouillée, il déplace son marqueur préféré (Sauver la Terre ou Sceller le Destin) et gagne les PV indiqués (quelle que soit la Voie à laquelle ils appartiennent). Son marqueur préféré est toujours l'opposé du vôtre. Par exemple, si vous incarnez la Voie de l'Harmonie et jouez avec le marqueur Sauver la Terre, le Chronossus déplacera le marqueur Sceller le Destin comme s'il jouait la Voie du Salut ou du Progrès.

### ÉTAPE 2 : PRÉPARATION POUR L'EXPÉRIMENTATION

Il place un marqueur Voie sur une carte Expérience face visible (hors celle sous la prochaine Époque), qui n'en a pas encore (votre marqueur Voie ne compte pas). Si plusieurs sont disponibles, choisissez-en une de niveau 1. En cas d'égalité, choisissez la plus ancienne sur la Chronologie.



Quand vous prenez une Expérience sur laquelle se trouve un marqueur Voie du Chronossus, déplacez-le sur une Expérience visible sous une Époque passée (jusqu'à l'Époque en cours) qui n'en a pas encore. Si elles en ont toutes un, défaussez le marqueur.



## AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Sélectionnez une ou plusieurs de ces options pour augmenter la difficulté avec le module Jour du Jugement Dernier :

- Placez certaines ou toutes les tuiles Action face B visible.
- Jouez sans la variante Expériences Planifiées.
- Placez un marqueur Voie sur une ou plusieurs cartes Expérience futures lors de la mise en place. Ces cartes pourront être prises lorsqu'elles seront dans le présent.

# PIONNIERS DU NOUVEAU MONDE



Toutes les règles de base de Pionniers du Nouveau Monde et de Chronossus s'appliquent, sauf pour ce qui est indiqué ci-dessous.

## CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

1 Placez les tuiles Action suivantes (faces indiquées visibles) sur les emplacements vides du plateau Chronossus :

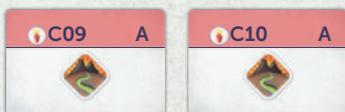
- » C03A sur l'emplacement vide **I**.
- » C09A sur l'emplacement vide **II**.
- » C02A sur l'emplacement vide **III**.
- » C10A remplace l'Action « Recruter un Génie ou Rechercher ».

2 Ajoutez la carte Objectif Solo « Mission Réussie » aux autres cartes.

3 Donnez le plateau Exosquelette Amélioré, face A, au Chronossus.



## NOUVELLE ACTION : AVENTURE



Plateau Exosquelette Chronossus Amélioré

Lorsqu'il effectue l'Action Aventure, le Chronossus place un Exosquelette sur l'emplacement de l'Action Aventure et l'un de ses marqueurs Voie sur la plus haute case Puissance libre. Puis, il effectue ces 2 étapes, dans l'ordre indiqué :

**NOTE :** Il est possible que l'une des étapes échoue. Dans ce cas, ignorez-la.

## ÉTAPE 1 : EFFECTUER L'AVENTURE

Calculez la Puissance du plateau Exosquelette Amélioré du Chronossus (en comptant la Puissance obtenue par le marqueur Voie) : si elle est de 9 ou plus, il pioche 2 cartes de la pioche 10+ ; sinon, il pioche 2 cartes de la pioche 5+. Puis, il lance le dé Aventure et calcule sa Puissance totale.

Il prend la carte qui requiert le plus de Puissance et dont il remplit les conditions. L'autre carte est placée sous sa pioche. S'il n'atteint aucun des niveaux requis, il gagne 1 PV (et replace les deux cartes sous leur pioche).

Si une carte Aventure a été prise, il reçoit le bonus de la carte puis la défausse.

## CAS PARTICULIERS :

- Au lieu de recevoir de l'Eau, il gagne 1 PV par 2 E (arrondi au supérieur).
- Il gagne 2 PV pour chaque augmentation de Moral qu'il aurait dû recevoir.
- S'il a le choix entre Rechercher, Recruter ou Construire, il choisit toujours Rechercher.
- S'il sélectionne une carte ayant un Bonus permanent (en violet dans les règles de base), il la défausse et gagne 3 PV et 1 Noyau d'Énergie à la place.

## ÉTAPE 2 : AMÉLIORER LA PUISSANCE

Il prend une Ressource de son plateau Chronossus et la place sur son plateau Exosquelette Amélioré.

- Il doit s'agir d'une Ressource qui a un emplacement disponible sur le plateau.
- S'il y a plusieurs possibilités, il choisit la Ressource qu'il possède en plus grand nombre.
- En cas d'égalité, suivez cet ordre : **Titanium > Or > Uranium > Neutronium**.

S'il ne possède aucune Ressource pouvant être placée, ou s'il n'y a aucun emplacement disponible, placez un jeton 1 PV de la réserve générale sur son plateau Exosquelette Amélioré. Ces jetons PV augmentent la puissance du Chronossus, mais ne comptent pas comme des PV.

**IMPORTANT :** Le Chronossus débute la partie avec une Puissance de 2 (face A) ou 3 (face B) et gagne 2 points (face A) ou 3 points (face B) de Puissance supplémentaires par jeton PV sur son plateau Exosquelette Amélioré.

## AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Sélectionnez une ou plusieurs de ces options pour augmenter la difficulté avec le module Pionniers du Nouveau Monde :

- Placez certaines ou toutes les tuiles Action face B visible.
- Utilisez la face B du plateau Exosquelette Chronossus Amélioré.
- Les jetons PV sur le plateau Amélioré comptent également comme des PV.

# GARDIENS DU CONSEIL



Toutes les règles de base de Gardiens du Conseil et de Chronossus s'appliquent, sauf pour ce qui est indiqué ci-dessous.

## CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

- 1 Placez les tuiles Action suivantes (faces indiquées visibles) sur les emplacements vides du plateau Chronossus :
  - » C02A sur l'emplacement vide **I**.
  - » C11A sur l'emplacement vide **II**.
- 2 Laissez C03A en jeu.
- 3 Ajoutez la carte Objectif Solo « Gardien » aux autres cartes.
- 4 Placez une tuile Emplacement Indisponible sur l'Action de droite du Conseil Mondial (comme indiqué dans les règles Gardiens du Conseil pour 2 joueurs).



## NOUVELLE ACTION : ENRÔLER UN GARDIEN



### SI CETTE ACTION EST SÉLECTIONNÉE AVANT L'IMPACT :

- A Le Chronossus place un Exosquelette au Conseil Mondial et devient premier joueur (si possible). Il n'effectue pas d'Action. À la place, il recrute le Gardien disponible le plus à gauche sans coût supplémentaire.
- B Si l'emplacement du Conseil Mondial est déjà pris, il dépense un Ouvrier (**Le plus > Scientifique > Ingénieur > Administrateur > Génie**), puis récupère un Gardien sans placer d'Exosquelette.



S'il ne peut effectuer aucune de ces options ou que l'Impact a déjà eu lieu, il gagne 1 PV comme si l'Action avait échoué.

## 3 PHASE MISE SOUS TENSION

Tout d'abord, le Chronossus met sous Tension autant de Gardiens que possible, puis il met sous Tension ses Exosquelettes (exemple : il doit Mettre sous Tension 4 Exosquelettes et a 2 Gardiens, il met donc sous Tension les 2 Gardiens et 2 Exosquelettes).

## CHANGEMENTS DANS LA JOUABILITÉ

Quand il décide quel Exosquelette placer, le Chronossus place les Gardiens en dernier. S'il doit effectuer une Action de la Capitale (Rechercher, Recruter ou Construire) et qu'il n'y a pas d'emplacement disponible (y compris au Conseil Mondial), il place un Gardien (s'il en a) sur un emplacement Action réservé aux Gardiens et effectue une Action de la Capitale. Cette Action **n'échoue donc pas** et il ne gagne pas de PV.

## AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Sélectionnez une ou plusieurs de ces options pour augmenter la difficulté avec le module Gardiens du Conseil :

- Placez les nouvelles tuiles Action face B visible.
- Lorsqu'il résout l'Action Enrôler un Gardien après l'Impact, le Chronossus gagne 2 PV à la place.
- Le Chronossus débute la partie avec 1 Gardien.

# HYPERSYNC



Toutes les règles de base de Hypersync et de Chronossus s'appliquent, sauf pour ce qui est indiqué ci-dessous.

## CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

- 1 Utilisez la face 2 joueurs du plateau Hypersync et placez une tuile Emplacement Indisponible sur l'Action de droite du Conseil Mondial du plateau Principal (comme indiqué dans la règle 2 joueurs de Hypersync).
- 2 Remplacez C01A par C12A. Laissez C02A et C03A en jeu. Couvrez l'Action Voyage Temporel avec C13A.
- 3 Placez les tuiles Hypersync Solo à côté du plateau Chronossus.

## NOUVELLE ACTION (MODIFIÉE) : HYPERSYNC/ VOYAGE TEMPOREL



Si le Chronossus a au moins une tuile Hypersync en attente, choisissez au hasard un emplacement Action Hypersync disponible (vous pouvez le sélectionner au hasard en lançant le dé Forme) ; le Chronossus y place un Exosquelette. Il récupère la tuile Hypersync en attente, qui est la plus loin dans le passé, et marque 2 PV.

N'avancez pas le marqueur Voyage Temporel du plateau Chronossus.

**NOTE :** Après l'Impact, le Chronossus ignore l'effet indiqué sur les tuiles Supercharge.

S'il n'a pas de tuile Hypersync ou si la première option a échoué (pas d'emplacement libre, pas d'Exosquelette, etc.), il effectue une Action Voyage Temporel comme indiqué dans les règles de base du Chronobot.

Si aucune Action n'est possible, l'Action échoue et le Chronossus gagne 1 PV.

**NOTE :** C12A fait également gagner 1 Noyau d'Énergie au Chronossus, mais ce n'est pas le cas de C13A.

## CHANGEMENTS DANS LA JOUABILITÉ

Si le Chronossus veut effectuer une Action de la Capitale (Rechercher, Recruter ou Construire) et qu'il ne reste plus d'emplacement disponible (y compris au Conseil Mondial), placez une de ses tuiles Hypersync sur l'Époque en cours et effectuez l'Action normalement. Cette Action n'échoue pas, il ne prend donc pas de PV.

Il ne peut y avoir qu'une tuile Hypersync par Époque et au maximum 3 tuiles Hypersync en attente. Si, à cause de cette restriction, le Chronossus ne peut pas effectuer une Action Hypersync, l'Action échoue et le Chronossus gagne 1 PV.

**NOTE :** Les trois tuiles Hypersync du Chronossus sont identiques. Il peut donc utiliser n'importe quelle tuile pour effectuer une Action de la Capitale, peu importe laquelle (même s'il en a déjà utilisée une pour effectuer la même Action lors d'une Époque précédente).



Tuiles Hypersync Solo

## AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Sélectionnez une ou plusieurs de ces options pour augmenter la difficulté avec le module Hypersync :

- Placez certaines ou toutes les tuiles Action face B visible.
- Au lieu de sélectionner au hasard l'Action Hypersync à effectuer, le Chronossus effectue celle qui correspond à l'une de vos tuiles Hypersync en attente. Si vous en avez plus d'une, il choisit celle qui est la plus loin dans le passé.

## BOUCLES QUANTIQUES



Toutes les règles de base de Boucles Quantiques et de Chronossus s'appliquent, sauf pour ce qui est indiqué ci-dessous.

### CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

La mise en place ne change pas. Laissez les cartes Boucle Quantique en ligne, en ajoutant les nouvelles au plus près de la pioche.

#### 4 PHASE VORTEX

À chaque phase Vortex, quand le Chronossus place au moins une tuile Vortex, lancez le dé IA. Si vous obtenez un 4, retirez du jeu la carte Boucle Quantique la plus éloignée de la pioche.

#### 5 PHASE TOURS D'ACTION

Le Chronossus n'interagit pas avec les Boucles Quantiques. Il ne les « rend » jamais. Les cartes retirées pendant la

phase Vortex sont définitivement supprimées. Quand vous rendez une carte, remplacez-la dans la ligne de cartes Boucle Quantique au plus loin de la pioche.

Si vous prenez la carte « Fuite de données cosmiques », piochez 2 Objectifs Solo inutilisés et mettez-les en jeu.

### AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Sélectionnez une ou plusieurs de ces options pour augmenter la difficulté avec le module Boucles Quantiques :

- Retirez également une carte Boucle Quantique lorsque vous obtenez un 5.
- Quand il retire une carte Boucle Quantique, le Chronossus gagne 2 PV supplémentaires.

## ANOMALIES VARIABLES



### CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

Le Chronossus ignore tous les effets uniques des Anomalies et ne reçoit pas de tuile Retrait d'Anomalie.

### RECEVOIR DES ANOMALIES

Quand il reçoit une Anomalie, le Chronossus en sélectionne une qui lui permet de récupérer une tuile Vortex. Si les deux (ou aucune) le lui permettent, il sélectionne celle qui fait perdre le moins de PV.

### RETIRER DES ANOMALIES

Quand il retire une Anomalie, il retire toujours celle qui fait perdre le plus de PV.



## CHRONOLOGIE ALTERNATIVE



### CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

Aucun changement.

#### 4 PHASE VORTEX

Pendant la phase Vortex, vous décidez tout d'abord combien de Ressources et/ou d'Ouvriers vous recevez, puis vous lancez le dé pour le Chronossus. Placez les tuiles dans

l'ordre du tour comme d'habitude.

Il ignore les pénalités (emplacements rouges) et gagne 2 PV à la place des bonus. Pour vous, rien ne change.

### AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

- Le Chronossus marque 3 PV par bonus.

# COMBINER LES EXTENSIONS ET LES MODULES

**JOUR DU JUGEMENT DERNIER PEUT ÊTRE COMBINÉ AVEC :**

- Pionniers du Nouveau Monde
- Fractures of Time
- Gardiens du Conseil
- Hypersync

avec **Fractures of Time** ou **Gardiens du Conseil**, utilisez quatre tuiles Action ; la quatrième tuile Action remplace la tuile « Recruter un Génie ou Rechercher ».

**Tous les autres modules peuvent être combinés les uns avec les autres, mais nous vous suggérons de ne pas en combiner plus de deux ou trois en même temps.** Anomalies Variables, Boucles Quantiques et Chronologie Alternative n'affectent pas le placement des tuiles Action.

**FRACTURES OF TIME NE PEUT PAS ÊTRE COMBINÉ AVEC :**

- Gardiens du Conseil

Lorsque vous combinez **Pionniers du Nouveau Monde**

TABLEAU DE RÉFÉRENCE DES TUILES ACTION UTILISÉES DANS CHAQUE MODULE

|   | I                  | II        | III       |           |           |
|---|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Jeu de base                                     | C01 A<br>          | C02 A<br> | C03 A<br> |           |           |
| Fractures of Time                               | C04 A<br>C14 A<br> | C05 A<br> | C06 A<br> |           |           |
| Jour du Jugement Dernier                        | C07 A<br>          | C08 A<br> | C03 A<br> |           |           |
| Pionniers du Nouveau Monde                      | C03 A<br>          | C09 A<br> | C02 A<br> | C10 A<br> |           |
| Gardiens du Conseil                             | C02 A<br>          | C11 A<br> | C03 A<br> |           |           |
| Hypersync                                       | C12 A<br>          | C02 A<br> | C03 A<br> |           | C13 A<br> |
| Fractures of Time, Pionniers du Nouveau Monde   | C05 A<br>          | C14 A<br> | C09 A<br> | C10 A<br> |           |
| Fractures of Time, Hypersync                    | C12 A<br>          | C04 A<br> | C05 A<br> |           | C13 A<br> |
| Gardiens du Conseil, Hypersync                  | C12 A<br>          | C11 A<br> | C03 A<br> |           | C13 A<br> |
| Gardiens du Conseil, Pionniers du Nouveau Monde | C03 A<br>          | C09 A<br> | C11 A<br> | C10 A<br> |           |

# ANNEXE

## CHRONOBOT

### RÉSUMÉ DES CHANGEMENTS

#### Pour ceux qui ont joué contre le Chronobot d'origine

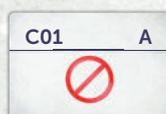
(inclus dans la première édition d'Anachrony) :

- Il y a 4 jetons sur le plateau Chronobot au lieu de 6.
  - Le Chronobot ne récupère ni ne dépense plus d'Eau, il n'utilise plus la piste Moral.
  - Si le Chronobot ne peut pas effectuer une Action, il gagne 1 PV.
  - Les Actions suivantes ont légèrement changé ou ont été ajoutées :
    - » **Recruter** et **Recruter un Génie** : chaque fois que le Chronobot recrute un Ouvrier, il prend 1 PV supplémentaire.
  - Il y a désormais plusieurs moyens d'augmenter la difficulté du Chronobot (voir page 7).
- » **Construire un Superprojet** : Le Chronobot doit défausser une Découverte (de n'importe quelle icône ou forme) pour Construire un Superprojet. Il peut le faire avant ou après l'Impact. Sa limite est désormais fixée à 3 Superprojets.
  - » **Voyage Temporel** : Le Chronobot avance sur la piste Voyage Temporel uniquement s'il a une tuile Vortex à retirer.
  - » **Retirer une Anomalie** : Retirer une Anomalie ne coûte plus d'Eau au Chronobot.
  - » **Reboot** : Le Chronobot ne fait rien.

Les autres règles ne changent pas.

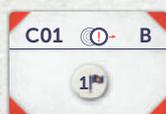
## CHRONOSSUS

### TUILES ACTION



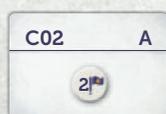
#### C01A—Reboot

Le Chronossus ne fait rien.



#### C01B—PV (Saut Auto)

Le Chronossus gagne 1 PV, puis déplace le jeton Commande sur la prochaine case.



#### C02A—PV

Le Chronossus gagne 2 PV.



#### C02B—PV et Pack d'Énergie

Le Chronossus gagne 2 PV et 1 Noyau d'Énergie.



#### C03A—Pack d'Énergie

Le Chronossus gagne 1 Noyau d'Énergie.



#### C03B—Pack d'Énergie (Saut Auto)

Le Chronossus gagne 1 Noyau d'Énergie, puis déplace le jeton Commande sur la prochaine case.



#### C04A—Assimiler

Lancez le dé Forme.

- » **Cercle** : Le Chronossus recrute un Opérateur et gagne 1 Noyau de Flux.
- » **Triangle** : Il prend une carte Technologie (de préférence de la deuxième pioche).
- » **Carré** : Il recrute un Opérateur (et gagne 1 Noyau de Flux) OU il prend une carte Technologie, selon ce qu'il a de moins (Opérateur, en cas d'égalité).



#### C04B—Assimiler et PV

Comme C04A, mais il gagne également 1 PV.



#### C05A—Extraire

Le Chronossus place 2 Noyaux de Flux dans la Réserve de Flux et 2 Noyaux d'Énergie dans la Réserve d'Énergie.



#### C05B—Extraire efficacement

Comme C05A, mais il gagne également 2 Noyaux de Flux.



### C06A—Pack Puissance

Le Chronossus gagne 1 Noyau d'Énergie et 1 Noyau de Flux.



### C06B—Pack Puissance (Saut Auto)

Le Chronossus gagne 1 Noyau d'Énergie et 1 Noyau de Flux, puis déplace le jeton Commande sur la prochaine case.



### C07A—Expérience niveau 1

Le Chronossus exécute une Expérience de niveau 1 puis se prépare pour l'Expérimentation (voir page 14).



### C07B—Expérience niveau 1 et Pack d'Énergie

Le Chronossus exécute une Expérience de niveau 1, puis se prépare pour l'Expérimentation. Il gagne ensuite 1 Noyau d'Énergie.



### C08A—Expérience niveau 2

Le Chronossus exécute une Expérience de niveau 2, puis se prépare pour l'Expérimentation. (Voir page 14).



### C08B—Expérience niveau 2, PV et Pack d'Énergie

Le Chronossus exécute une Expérience de niveau 2, puis se prépare pour l'Expérimentation. Il gagne ensuite 1 Noyau d'Énergie et 1 PV.



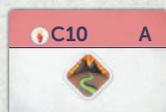
### C09A—Aventure

Le Chronossus effectue l'Aventure, puis améliore la Puissance.



### C09B—Aventure et PV

Comme C09A, mais il gagne également 1 PV.



### C10A—Aventure

Comme C09A.



### C10B—Aventure et Pack d'Énergie

Comme C09A et C10A, mais il gagne également 1 Noyau d'Énergie.



### C11A—Enrôler un Gardien (Saut Auto)

Le Chronossus place un Exosquelette au Conseil Mondial en devenant le premier joueur (si possible), mais il n'effectue pas d'Action. À la place, il recrute le Gardien disponible le plus à gauche sans coût supplémentaire. Si l'emplacement du Conseil Mondial est pris, il dépense un Ouvrier (Le plus > Scientifique > Ingénieur > Administrateur > Génie) et recrute un Gardien (voir page 16). Il déplace ensuite le jeton Commande sur la prochaine case.



### C11B—Enrôler un Gardien et PV (Saut Auto)

Comme C11A, mais il gagne également 2 PV.



### C12A—Hypersync ou Voyage Temporel

Le Chronossus envoie un Exosquelette sur un emplacement Action Hypersync disponible au hasard, gagne 2 PV, puis récupère la tuile Hypersync la plus ancienne sur la Chronologie (si possible). Il ignore l'effet des tuiles Supercharge. Si ce n'est pas possible, il effectue une Action Voyage Temporel (voir page 17). Enfin, il gagne 1 Noyau d'Énergie.



### C12B—Hypersync (Saut Auto)

Comme C12A, puis il déplace le jeton Commande sur la prochaine case.



### C13A—Hypersync

Comme C12A, mais il ne gagne pas de Noyau d'Énergie.



### C13B—Hypersync

Comme C12A, mais il gagne 1 PV au lieu d'un Noyau d'Énergie.



### C14A—Assimiler et Pack de Flux

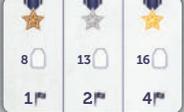
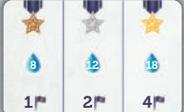
Comme C04A, mais il gagne 1 Noyau de Flux supplémentaire.



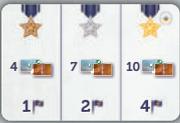
### C14B—Assimiler, PV et Pack de Flux

Comme C04B, mais il gagne 1 Noyau de Flux supplémentaire.

## OBJECTIFS SOLO

|  |  NIVEAU BRONZE |  NIVEAU ARGENT |  NIVEAU OR |
|--|---|--|---|
|  <p><b>Ouvrier</b></p>                          | 8 Ouvriers :<br>1 PV  | 13 Ouvriers :<br>2 PV  | 16 Ouvriers :<br>4 PV   |
|  <p><b>Découverte</b></p>                       | 3 Découvertes :<br>1 PV   | 6 Découvertes :<br>2 PV  | 9 Découvertes :<br>4 PV   |
|  <p><b>Eau</b></p>                              | 8 Eaux :<br>1 PV  | 12 Eaux :<br>2 PV  | 18 Eaux :<br>4 PV   |
|  <p><b>Emplacement<br/>Bâtiment Occupé</b></p> | 8 Emplacements :<br>1 PV  | 10 Emplacements :<br>2 PV  | 12 Emplacements :<br>4 PV   |
|  <p><b>Moral</b></p>                          | Moral au max :<br>2 PV  |  |   |
|  <p><b>Portée</b></p>                         | Portée 6 :<br>1 PV  | Portée 9 :<br>2 PV   | Portée 10 :<br>4 PV   |
|  <p><b>Superprojet</b></p>                    | 2 Superprojets :<br>1 PV  | 3 Superprojets :<br>2 PV   | 4 Superprojets :<br>4 PV  |
|  <p><b>Voyage Temporel<br/>Réussi</b></p>     | 5 Voyages :<br>1 PV   | 7 Voyages :<br>2 PV  | 8 Voyages :<br>4 PV   |

## OBJECTIFS SOLO DES EXTENSIONS

|   |  NIVEAU BRONZE |  NIVEAU ARGENT |  NIVEAU OR |
|---|---|---|---|
|  <b>Flux dans le Générateur de Fracture</b> | 4 Noyaux de Flux :<br>1 PV  | 7 Noyaux de Flux :<br>2 PV  | 10 Noyaux de Flux :<br>4 PV   |
|  <b>Technologie</b>                         | 2 Technologies :<br>1 PV  | 4 Technologies :<br>2 PV  | 5 Technologies :<br>4 PV  |
|  <b>Expérience Terminée</b>                 | 4 Expériences :<br>1 PV   | 7 Expériences :<br>2 PV   | 10 Expériences :<br>4 PV  |
|  <b>Mission Réussie</b>                    | 6 Missions :<br>1 PV  | 9 Missions :<br>2 PV  | 12 Missions :<br>4 PV   |
|  <b>Gardien</b>                           | 2 Gardiens :<br>1 PV  | 4 Gardiens :<br>2 PV  | 5 Gardiens :<br>4 PV  |

## CRÉDITS

### CONCEPTION DU JEU

Dávid Turczi (conception Solo)

John Albertson (Développeur principal pour les améliorations Solo et la compatibilité des extensions)

### TESTS, DÉVELOPPEMENT ET AIDE SUPPLÉMENTAIRES

Nick Shaw, Sara Tippey, Darren Kisgen et Frigyes Schöberl

### ILLUSTRATIONS

Villő Farkas (Direction artistique, conception graphique)

### LIVRET DE RÈGLES

#### ÉCRIT PAR

Dávid Turczi et Richard Amann

#### ÉDITÉ PAR

Villő Farkas

Emanuela et Robert Pratt

#### VERSION FRANÇAISE

Fabien Allois, Ambre Poilvé

#### SUPER MEEPLE REMERCIE LES RELECTEURS :

Chantal Dallaire, Stephan Galleras,

Nathalie Gaucher, Serge Marti,

Jérémie Mac Grath

