

1.) Vorbereitungsphase:

- o Startspieler ist der Spieler mit dem Banner neben dem linken Weltratfeld.
- o Superprojekt des nächsten Zeitstrahls aufdecken.
- o Gebäudestapel aufdecken (1x von Haupt- auf Nebensapel jeder Kategorie).
- o Arbeiter von Vorrunde abräumen - Arbeiter nach neuer Karte auslegen.
- o Ressourcen von Vorrunde abräumen - Ressourcen nach neuer Karte auslegen.
- ! Nach dem Einschlag oberstes Metall der Karte gegen Neutronium austauschen.

2.) Paradoxphase:

- ! In Runde 1 entfällt diese Phase.
- o Von links nach rechts auf jeden Zeitstrahl die Warpplättchenanzahl prüfen.
- o Für jeden Strahl würfelt der Spieler mit den meisten Warpplättchen 1 mal.
- o Paradoxwürfel (0,1,2) zeigt an wieviel Marker man am Tableaut platzieren muss.
- o Sollten drei Marker am Tableaut ausliegen bekommt man eine Anomalie.
- ! Bei Anomalieerhalt braucht man in der Runde nicht mehr auf Paradoxe würfeln.
- ! Bei Anomalieerhalt werden alle Paradoxmarker am Tableaut abgelegt.
- ! Bei Anomalieerhalt darf man nach Rundenende ein Warpplättchen entfernen.
- o Die Anomalie wird am weitesten links am Bautableaut platziert.
- ! Bei mehreren Platzierungsmöglichkeiten entscheidet der Spieler selbst.
- ! Ist kein Gebäudeplatz mehr frei, muss ein Gebäude selbst überdeckt werden.
- V Als Variante kann man in dieser Phase statt zu würfeln immer Marker ziehen.
- I Fähigkeiten und Wirkungen können das Paradoxlimit auf über 3 setzen.

3.) Exosuit aufladen (vom Startspieler weg nach dem Uhrzeigersinn):

- o Bis zu 6 Exosuits auf die 6 möglichen Felder am Spielbrett stellen.
- o Die Kosten (z.B. Energieblöcke) für die untersten drei Felder zahlen.
- o Für jedes nicht genutzte Feld bekommt man eine Wasserressource.
- ! Nach dem Einschlag werden 2 der oberen Felder mit Sperrplättchen markiert.
- ! Platzieren ist dann hier nicht mehr möglich. Wasser wird auch nicht produziert.

4.) Warpphase:

- o Jeder Spieler nimmt 0 - 2 Warpplättchen in die Faust und verdeckt die übrigen.
- o Gleichzeitig wird die Faust geöffnet und die Plättchen am Zeitstrahl ausgelegt.
- ! Reihenfolge vom Startspieler weg nach dem Uhrzeigersinn.
- o Die Ressourcen der Warpplättchen werden ausgeteilt (aus allgemeinen Vorrat).
- ! Erhält man Arbeiter aus den Warpplättchen zahlt man 1 mal Wasser.
- ! Ein angeforderter Exosuit kommt auf ein beliebiges Aufladefeld.
- ! Der Exosuit kostet keine Ressourcen + kann auch auf Sperrfelder gesetzt werden.

5.) Aktionsphase (vom Startspieler weg nach dem Uhrzeigersinn):

- o Setze 1 Arbeiter auf ein freies Aktionsfeld (Gebäude, Superprojekt, Anomalie).
- o Setze 1 Arbeiter mit Exosuit auf ein freies Aktions- oder Gemeinschaftsfeld.
- o Spiele mögliche freie Aktion und markiere die Benutzung mit einem Pfadmarker.
- ! Ohne Pfadmarker ist keine freie Aktion möglich.
- ! Freie Aktionen sind auf Gebäuden, Superprojekten, Führerfähigkeiten usw.

6.) Aufräumphase:

- o Arbeiter zurückholen auf Tableaut (auf erschöpfte und einsatzbereite Seite)
- o Exosuits in den Vorrat zurücknehmen.
- ! Nach Einschlag ist es möglich, daß Exosuit auf Einsturzplättchen liegt.
- ! Das Einschlagplättchen ist nach dem Zurücknehmen des Suits umzudrehen.
- o Pfadmarkern von den freien Aktionen in den Vorrat zurücknehmen.
- o Auf Einschlag prüfen (am Ende der 4 Runde bzw.)
- x Evakuierung - Auflegeteil umdrehen auf Seite B (Aktion wird verfügbar)
Marker -3 SP auf Feld mit Spielerzahl legen.
- x Einsturzplättchen - Nach Spielerzahl 2/3/4 hat man 2/2/3 Plättchen.
vom Stapel ziehen und auf die entsprechenden Hauptstadtaktionen legen.
- ! Wenn das letzte Einsturzplättchen ist umgedreht --->SPIELEND.
- ! Weltrataktionsfeder können auch gesperrte Hauptstadtaktionen kopieren.
- x Sperrplättchen - 2 Aufladefelder (Tableaut) werden bei Einschlag gesperrt.
- ! Auf diese gesperrten Felder bekommt man auch keine Wasserlieferung.
- o Auf Spielende prüfen
- ! Entweder Ende Runde 7 oder alle Einsturzplättchen sind umgedreht.
- o Fokuserker auf nächsten Pfeil (nächste Runde) zurücksetzen.

INFORMATIONEN:

- ! Muss ein Arbeiter als Bezahlung verwendet werden, darf kein Genie es sein.
Das gilt auch für Auflösung von Arbeiterwarpplättchen.
- ! Um Kosten zu bezahlen, darf man auch erschöpfte Arbeiter verwenden.
- ! Aktionsfelder dürfen von einem Arbeiter mit Exosuit besetzt werden.
- ! Gemeinschaftsfelder dürfen von mehreren Arbeitern samt Exosuit belegt sein.
- ! Arbeiterfelder am Tableaut (Gebäude) sind 1x pro Epoche nutzbar.
- V Die Phase "Exosuit aufladen" kann auch gleichzeitig gespielt werden.
- ! Warpplättchen in der Gegenwart können nicht durch Kraftwerke entfernt werden

SPIELEND:

- o Das Kontinuum glätten - mit einsatzbereiten Arbeitern oder aufgeladenen Suits
- ! Kein Kraftwerk benötigt - ist keine Zeitreise - SP werden keine gegeben.
Zeitreisemarker darf hier auch nicht mehr vorrücken.
- ! Jedes verbliebene Warpplättchen bedeutet -2 Siegpunkte.
- o Spielziel werten - Auswertung der 5 Spielzielkarten (3 SP pro erfülltes Ziel)
- ! Bei Gleichstand bekommen alle betroffenen Spieler die 3 SP.
- o Schlusswertung - Wertungsblock verwenden.
Punkte für Gebäude, Anomalien, Superprojekte, Zeitreise- und Moralmarker, Siegpunktmarker und Erfüllung der Spielziele. Starfen abziehen (nicht erledigte Warps). Jede Errungenschaft ist 1 SP wert - jeder Satz aus 3 Errungenschaften (Kreis, Dreieck usw.) zählt 2 SP zusätzlich (Satz somit 5 SP).
- ! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Wasser - dann mehr Metalle.

BAUEN:

- 1) Wähle 1 offen liegendes Gebäude (Haupt- oder Nebenstapel)
Bezahle die Gebäudekosten + lege es am weitesten links am Tableaut zur Reihe.
! Hat man keine Felder mehr frei am Tableaut darf man nichts kaufen.
 - 2) Baue das Superprojekt - nur Projekt beim eigenen Fokuserker möglich.
Bezahle die Kosten und Errungenschaften und lege es am weitesten links aus.
! Ignoriere bei Superprojektbau die Kosten am Tableaut.
! Sollen Arbeiter bezahlt werden, können diese auch erschöpft sein.
- | | |
|----------------|----------------------------|
| M Wissenschaft | - |
| Ingenieur | 1 Titan weniger bei Kosten |
| Administrator | darf Aktion nicht nutzen |

REKRUTIEREN:

- 1) Wähle 1 Arbeiter aus dem Rekrutierungsbereich
Lege den Arbeiter auf das Tableaut unter "einsatzbereit" und erhalte den Bonus.
- | | |
|----------------|-------------------------------|
| M Wissenschaft | darf Aktion nicht nutzen |
| Ingenieur | darf keine Genies rekrutieren |
| Administrator | - |

FORSCHUNG:

- 1) Lege 1 Würfel der zwei auf eine Seite deiner Wahl (ausgenommen das ?)
Wirf Würfel Nr.2 und nimm die Errungenschaft nach beiden Würfelergebnissen.
! Falls nicht möglich, einen Würfel nach Wahl nachwürfeln bis möglich.
- | | |
|----------------|--------------------------|
| M Wissenschaft | - |
| Ingenieur | darf Aktion nicht nutzen |
| Administrator | darf Aktion nicht nutzen |

WELTRAT (linkes oder rechtes Feld):

- 1) Kopiere eine Hauptstadtaktion (BAU, FORSCHUNG, REKRUTIERUNG)
Bezahle die Kosten des Weltrataktionsfeldes (Wasser) und wähle Aktion.
! Das geht nur, wenn die Felder der kopierten Aktion alle besetzt sind.
! Die Maßgaben der kopierten Aktion gelten vollinhaltlich.
 - o Man darf das linke Weltratfeld auch bei freien Hauptstadtaktionen wählen.
! Danach ist man nur Startspieler, darf aber keine Aktion ausführen.
- ! Nach Einschlag sind Aktionen kopierbar, trotz gesperrter oder belegter Felder.

METALLE ABBAUEN:

- 1) Setze Exosuit samt Arbeiter auf eines der verfügbaren Felder.
Nimm das entsprechende Metall rechts vom Feld und 1 Metall nach Wahl (links).
- | | |
|----------------|---|
| M Wissenschaft | - |
| Ingenieur | bleibt nach dieser Aktion einsatzbereit |
| Administrator | - |

ANOMALIE ENTFERNEN (am Spielertableaut):

- 1) Arbeiter auf Anomalie setzen und Kosten bezahlen - Anomalie dann entfernen.
! Der Arbeiter geht in den allgemeinen Vorrat, die Baulücken sind bebaubar.

WASSER AUFBEREITEN:

- 1) Nimm 3 Wasser aus dem allgemeinen Vorrat.
! Das ist ein Gemeinschaftsfeld und mehrfach nutzbar.
- | | |
|----------------|----------------------------|
| M Wissenschaft | nimm 1 zusätzliches Wasser |
| Ingenieur | - |
| Administrator | - |

MIT NOMADEN HANDELN:

- 1) Tausche Ressourcen 1x nach der gewählten Pfeilrichtung.
! Das ist ein Gemeinschaftsfeld und mehrfach nutzbar.
- | | |
|----------------|--------------------------------------|
| M Wissenschaft | - |
| Ingenieur | - |
| Administrator | man darf einen zweiten Tausch machen |

EVAKUIEREN:

- ! Diese Aktion ist erst nach dem Einschlag verfügbar und 1x im Spiel wählbar.
- 1) Pfadmarker am obersten freien Feld platzieren und Siegpunkte bekommen.
Die Höhe der SP sieht man an den Evakuierungsbedingungen lt Tableaut.
! Das -3 Plättchen berücksichtigen
! Das SP Ergebnis kann nicht unter 0 gehen.
- M Alle Typen dürfen evakuieren.

ERHOLUNG (am Spielertableaut):

- 1) Wasser abgeben lt. Moralmarkerstand und Marker 1 Feld nach rechts schieben.
! Steht Marker ganz rechts und soll verschoben werden --> SP erhalten
Alle erschöpften Arbeiter zu einsatzbereiten Arbeitern machen.
- | | |
|----------------|----------------------|
| M Wissenschaft | - |
| Ingenieur | - |
| Administrator | bleibt einsatzbereit |

ARBEITER ANTREIBEN (am Spielertableaut - freie Aktion):

- 1) Pfadmarker auf Aktion legen und erschöpften zu einsatzbereite Arbeiter machen.
Den Moralmarker 1 Feld nach links schieben.
! Steht Marker ganz links und soll verschoben werden --> Arbeiter abgeben

KRAFTWERKE - ZEITREISE - FOKUS:

- 1) Arbeiter auf Kraftwerk setzen - Fokuserker um Kraftwerksreichweite versetzen.
! Fokuserker in die Vergangenheit setzen.
- 2) Ressourcen schicken - Ressourcen bzw. Exosuit abgeben lt. Warpplättchen
Das Warpplättchen vom Zeitstrahl zurück in den Vorrat nehmen.
! Zurückgeschickte Arbeiter müssen hier einsatzbereit sein.
! Exosuit die zurückgeschickt werden müssen aufgeladen sein.
- 3) Zeitreisemarker - am Tableaut 1 Schritt nach rechts vorrücken
! je mehr Zeitreisen, desto mehr SP am Ende des Spieles.
! Entfernt man Warpplättchen durch Gebäudefähigkeiten - kein Vorrücken des Zeitreisemarkers möglich.