

FL

FRONT LINE BLOG

Fordította: Hipszki László (2018)  
nem hivatalos és nem  
szó szerinti fordítás

V1.1

A detailed illustration of a man in a dark, industrial-style uniform with a belt. He has a beard and is looking intently at a large, complex mechanical device. His right arm is replaced by a highly detailed, golden and silver mechanical prosthetic with multiple pistons and gears. The machine he is working on is a large, vertical piece of machinery with various gears, belts, and a large flywheel. The background is a dark, textured wall, possibly made of stone or metal. The overall style is reminiscent of classic steampunk art.

GEARWORKS



1-4



30-45m



10+

*Két lépés előre, egy hátra. Úgy tűnik, a gépeid sosem úgy működnek, ahogy kellene, vagy legalább sokáig - mielőtt elromlanának. A műhely tulajdonosa még egy esélyt adott, hogy bizonyítsd értéked a misztikus felhúzható gépezete megjavításával. A többi ezermester vajon képes lesz szabotálni erőfeszítéset vagy elnyered a tulajdonos megbecsülését és te leszel a legjobb ezermester?*

## ALKOTÓELEMEK

Oktatóvideó és FAQ:

[piecekeepergames.com/games/gearworks](http://piecekeepergames.com/games/gearworks)



**45 fogaskerékkártya**  
(1-9 közötti számokkal,  
5 színben)



**25 szerkezetkártya**



**1 Leviatán kártya**



**4 ezermesterkártya**



**4 referenciakártya**

Difficulty	Sparks			Top Prize	Master
	Less	Mid	More		
Easy	7	7	8	4 cards	3
Medium	7	8	8	4 cards	4
Hard	8	8	9	4 cards	4
Very Hard	8	9	10	5 cards	4
None					

**1 referenciakártya az egyszemélyes játékmódhoz**

eleje

hátlja



**9 fogaskerék token**



**27 alkatrész**  
(3 mind a 9 típusból)



**20 szikra**

## ÁTTEKINTÉS

A Gearworks-ben egy ezermestert alakítasz, aki egy misztikus felhúzható gépezeten dolgozik egy műhelyben. Fogaskerékkártyákat raksz le a tervezőrácsra néhány elhelyezési szabályt pontosan követve. Egy kör végén azok a játékosok, akik egy vagy több sort illetve oszlopot kontrollálnak a rácszaton, alkatrészeket igényelhetnek a megfelelő típusokból.

Amennyiben jó alkatrészeket igényeltél, különféle szerkezeteket építhetsz a műhely körül található tervjajzokból. A játék végén a felépített szerkezetek, a felhasználatlan alkatrészek és szikrák után kapsz pontokat.

## SZERKEZETEK

A játék köreinek végén szerkezeteket építhetsz, már ha szereztél egy vagy több hozzávaló alkatrészt ugyanazon kör során.

A jobb oldalt látható szerkezet felépítéséhez szükség lesz egy kerékre (A alkatrész) és egy levegőtartályra (3-as alkatrész), vagy mindkettőre.

1 szerkezetkártyát kapsz minden kör elején és elkölthetsz szikrákat, hogy húzzál még. A szerkezetek felépítése a pontok gyűjtésének leghatásosabb módja, szóval a kezekben lévő fogaskerékkártyákat bölcsen használd fel, hogy olyan alkatrészeket igényeljél, amilyenekre tényleg szükséged van!



## EZERMESTEREK

A játékosok megállapodhatnak abban, hogy az ezermester-karakterek különleges egyéni képességeit is használják. Az ezermesterkártyád speciális képességét minden körben egyszer használhatod (a forduló során bármikor). Miután használtad a speciális képességet, fordítsd át az ezermesterkártyádat arra az oldalára, ami jelzi, hogy már használva lett.

Ha nem használod a speciális képességedet egy körben, kapsz 1 szikrát a kör végén.



## KÉSZÍTŐK

**Játéktervezés:** Kirk Dennison

**Játékfejlesztés:** Kirk Dennison, Dan Cunningham, Keith Matejka

**Művészeti irányzat:** Kirk Dennison, Kane Klenko, Keith Matejka

**Illusztráció:** Sheryl Chieng, Yoma

**Grafikai tervezés:** Yoma, Kirk Dennison, Dan Cunningham, Jason Flack

**Szabálykönyv tervezés:** Kirk Dennison

**Szabálykönyv szerkesztés:** Dustin Schwartz

Játéktesztelők: *Emily Dennison, Dan Cunningham, Keith Matejka, Peter Schumacher, John Buglass, Bryan Metrish, Steve Katanski, Tim Harmon, Courtney Falk, Jonathan Wright, Amy Hacker-Ott, Maria Olga Raimondo, Stephen Watkins, Jacqueline Watkins, Stefan Basic, Jonathan Greeson, Melissa Millar, Daniel Magalhaes, Jason Fischbach, Rosey Walter, Donna Evans, Geoff Kemp, Derek Evans, Ben Rosset, JB Howell, Aaron Folk, Grant Dennison, Chelsea Carpenter, Nat Betts, Robert & Merry Dennison, Chris & Grace Litton, Madison Game Design Cabal, Lee Rettmann, Wil Kludy, Bill Martin, Marco van Barneveld, Howard Ratner, Kris Drummond, Mike Alexander, Carol Miller, Nate Zabel, Kerry, Tim Miller, Brendan House, David Nadj, George Bracy, Christian Scully, Shelly McToal, Karina Barreto, Alessandro Raimondo, Loukas Marmaras, Georgia Sarantopoulou, Tasos Eletheriadis*

További információk a [www.piecekeepergames.com](http://www.piecekeepergames.com) honlapon található.

© 2018 PieceKeeper Games LLC. Minden jog fenntartva.

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Radd a 9 **fogaskerék token** hátuljával felfelé, úgy, hogy egy 5x4-es rácsozatot alkossanak – 5 oszlopot (A-E) és 4 sort (1-4). Hagyj elegendő helyet, hogy egy kártya elférjen a rács minden üres területén.
2. Keverd össze a **fogaskerékkártyákat**, majd készíts belőlük egy húzópaklit, és képpel lefelé helyezd a rácsozat mellé.
3. Húzd fel a fogaskerékkártyák felső 4 lapját és helyezd őket képpel felfelé a rácsozatra a felhúzásuk sorrendjében ezekre a helyekre: **A2, B1, D4, E3** – ahogy az „A” példában látható a következő oldalon. **MEGJEGYZÉS: Hasznos lehet megjegyezni, hogy a kártyákat a bal felső és a jobb alsó sarok melletti mezőkre kell lehelyezni.**
4. A 27 **alkatrészt** válogassuk szét a 9 típus szerint, majd minden típust tornyozzunk fel a hozzá tartozó fogaskerék token közelében a rácsozat mellett.
5. Halmozd fel a **szikrákat** a rácsozat egyik oldala mellett.
6. Keverd össze a **szerkezetkártyákat**, majd készíts belőlük egy húzópaklit, és képpel lefelé helyezd a rácsozat mellé.
7. Add oda minden játékosnak a következő alkotóelemeket:
  - ▶ 1 **ezermesterkártya**, képpel felfelé.
  - ▶ 1 **referenciakártya**.
  - ▶ 5 **fogaskerékkártya**, képpel lefelé
  - ▶ 1 **szerkezetkártya**, képpel lefelé
  - ▶ 1 **szikra**(Ha 4 játékos játszik, a 4. játékos 2 szikrát kapjon.)
8. Az első kört az a játékos kezdi, aki mostanában javított meg valami hibás dolgot. Ez után az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik a játék.



## KÉTJÁTÉKOS SZABÁLYOK

Mikor csak 2 játékos játszik, az előkészület lépése egy kicsit megváltozik (lásd lejjebb), és a rácsozat is csak 4x4-es lesz, nem 5x4-es. A többi szabály megegyezik a játékosok számától függetlenül, kivéve az egyszemélyes játékmódot.

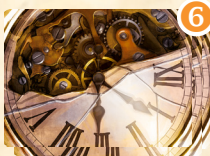
1. Mielőtt elkezdenénk a játéktér felállítását, rakjuk vissza a következő alkotóelemeket a dobozba:
  - ▶ A #8-as és #9-es fogaskerékkártyákat (mindegyikből 5-öt)
  - ▶ A szerkezetkártyákat, amikhez az „E” jelű alkatrész kellene
  - ▶ Az „E” jelű fogaskerék token
2. Mikor a kezdő 4 fogaskerék kártyát helyezzük el a rácsozaton (3-as lépés), az eredetik helyett használjuk az **A2, B1, C4** és **D3** kezdőhelyeket.



„A” példa: Előkészületek 3-4 játékoshoz.



4



## JÁTÉKMENET

A játék 3 körig tart. Minden körben az első játékos lejátssza a fordulóját, majd a következő is az óramutató járásával megegyezően. Ez addig folytatódik így, míg mindegyik játékos egymás után passzol.

A fordulókban ki **kell játszani egy fogaskerékkártyát** (vagy passzolnod kell). Akárhogy választasz – passzolsz vagy kijátszol –, **szikrákat kapsz** (lásd 7. oldal), **szikrákat költhetsz el**, hogy további akciókat szerezzél (lásd 7. oldal), és az **ezeremester képességét használhatod** (lásd 9-10. oldal).

## FOGASKERÉKKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A fordulókban a kezdedben lévő fogaskerékkártyák közül bármelyiket kijátszhatod a rácsozat egy üres területére. (**Lehetséges a fogaskerékkártya kijátszása egy másik kártyára is; lásd a Fogaskerékkártya cseréje részt a 7. oldalon.**) Mikor kijátszol egy fogaskerékkártyát, két lehelyezési szabályt kell követned:

- ▶ **Oszlopszín:** Mindegyik **oszlop** (A-E) csak egy kártyát tartalmazhat mindegyik **színből**.
- ▶ **Számsorrend:** Mindegyik **sorban** (1-4) a kártyák **számszakilag** vagy növekvő vagy csökkenő sorrendben állhatnak. Azonban, azok a kártyák, amelyek értéke egyenlő, a sorrend megtörése nélkül lehelyezhetőek egymás mellé.

„B” példa: *Az alább látható sorban a fogaskerékkártyák csökkenő sorrendben állnak, balról jobbra. Az egyetlen kártyák, amiket most az üres helyre behelyezhetünk, a #9-es, #8-as és a #7-es.*



Miután lejátszottunk egy fogaskerékkártyát, fordítsd fel a sorhoz és az oszlophoz tartozó fogaskerék tokenet, innentől már képpel felfelé állnak (ha még korábban nem fordultak át). Fordasd el mind a 2 fogaskerék tokenet úgy, hogy a játékbeli színed a sorban és az oszlopban az éppen lerakott kártyád felé mutasson. Ebből látható, hogy ebben a pillanatban a sor és az oszlop is a te **irányításod** alatt áll.

Végül, fordasd el a fogaskerékkártyákat a sorban (ha szükséges), hogy a kártyán lévő nyilak a kisebbtől a nagyobb számok felé mutassanak. Ez csak vizuális emlékeztetőül szolgál arra, hogy a sorban a kártyák növekvő vagy csökkenő irányban állnak.

„C” példa: *Emily (lila) most játszotta le a szürke #3-as fogaskerékkártyát az A1-re. Most ő irányítja az A oszlopot és az 1-es sort. Képpel felfelé fordítja az A és az 1-es fogaskerék tokeneket és úgy forgatja be őket, hogy a lila részük az épp lehelyezett kártyája felé mutasson. Elforgatja az A1-en és aB1-en lévő fogaskerékkártyákat is 180°-al, így a kártyákon lévő nyilak az 1-es sorban az alacsonytól a magasabb számok felé mutatnak. Ebből látható lesz rögtön, hogy az ennek a sornak az üres területére később lehelyezett lapoknak egyenlőnek vagy kisebbnek kell lenniük 2-nél.*



# PASSZ

Fogaskerékkártya kijátszás helyett passzolhatsz is. Ha ezt csinálod, akkor a következő fordulóban költs el 1 szikrát, ha újra be akarsz szállni a körbe. Emlékezz rá, hogy ha az összes utánad következő játékos is passzol egymás, nem lesz újabb forduló ebben a körben, a kör befejeződik.

**MEGJEGYZÉS:** *Hasznos segítség lehet, ha elforgatod oldalra az ezermesterkártyádat mikor passzolsz és visszaforgatod a következő kör elején, vagy ha elköltesz egy szikrát, hogy visszazárlja a körbe.*

## SZIKRÁK SZERZÉSE

A körben 2 különböző módon szerezhetsz szikrákat: **bütyköléssel** vagy **eldobással**. Egyszerre sosem lehet 5 szikránál többet; ha többet szeretnél, azok elvesznek.

- ▶ **Bütykölés:** Miután egy fogaskerékkártyát kijátszottál, nézd meg a hozzá legközelebb álló kártyát mind a 4 irányban.

**MEGJEGYZÉS:** *A lerakott és a legközelebbi kártya között üres terület is állhat, így lehet messzebb is, mint egy másik irányban lévő legközelebbi kártya.*

Majd **add össze** vagy **vondd ki** bármelyik két kártya számértékét. Ha a kijátszott kártya értéke egyenlő a számításod értékével, szerzel egy szikrát.

- ▶ **Eldobás:** *Eldobhatsz 2* fogaskerékkártyát a kezedből a fogaskerék húzópakli aljára, hogy szerezzél 1 szikrát. A forduló során ezt bármikor és bármennyiszer megetheted.



## SZIKRÁK ELKÖLTÉSE

A körben a szikráidat el is költheted (rakd vissza a készletbe) többféleképpen is. Már abban a fordulóban is, amelyikben megszerezted.

- ▶ **Fogaskerékkártya húzása:** Költs el 1 szikrát, hogy húzz egy fogaskerékkártyát. A forduló során ezt bármikor és bármennyiszer megetheted. 8 fogaskerékkártyánál sosem lehet több a kezvedben egyszerre.
- ▶ **Fogaskerékkártya cseréje:** Ahelyett, hogy üres területre helyeznél le egy fogaskerékkártyát a kezedből, 2 szikra elköltésével egy másik fogaskerékkártya tetejére is rakhatsz a rácsozaton. Mind a két **lehelyezési szabály** betartásával. Nem bütykölhetsz hogy szikrát szerezz, mikor fogaskerékkártyát cserélsz.
- ▶ **Szerzetekártya húzása:** Költs el 2 szikrát, hogy húzz egy szerzetekártyát. A forduló során ezt bármikor és bármennyiszer megetheted.
- ▶ **Beszállás:** Költs el 1 szikrát, hogy újra beszállj egy körbe, ha már passzoltál az előző fordulóban.

# A KÖR VÉGE

Miután minden játékos egymás után passzolt, a körnek vége. **Emlékezz: Miután ez megtörtént, semelyik játékos nem költhet szikrákat arra, hogy újra beszálljon a körbe!** A játékosok megtartják minden megmaradó felszerelés- és szerkezetkártyájukat és a szikrákat a következő körre.

Végezd el ezeket a lépéseket. (Amennyiben ez a harmadik kör vége, az 1-3-as lépéseket végezd el, majd menj a **JÁTÉK VÉGE** részhez a 9. oldalon, hagyd ki a 4-7 közötti lépéseket.)

- 1. Alkatrészek igénylése.** Vizsgáljátok meg, ki irányítja a sorokat és az oszlopokat. Mindegyikért, az azt irányító játékos kap egy alkatrészt a megfelelő típusból és maga elé helyezi. Miután minden sort és oszlopot megvizsgáltatok, a fogaskerék tokeneket állítsátok újra hátlapjukkal felfelé.
- 2. Szerkezetek építése.** Minden játékos felépítheti bármelyik szerkezetét, amihez a hozzávaló alkatrészt ebben a körben igényelte meg. Ehhez, fedje fel a szerkezetkártyát és a hozzá kellő egy vagy kettő alkatrészt rakja a kártya tetejére.

Minden a körben felépített szerkezetet és a körben megigényelt, de megmaradt alkatrészeket rakd félre; a későbbi körökben nem férhatsz hozzájuk, de a játék végén pontokat fognak érni.

**FONTOS: Nem használhatsz fel előző körben igényelt alkatrészeket szerkezet építéskor! Plusz nem adhatsz későbbi körökben igényelt alkatrészeket sem olyan szerkezetekhez, amiket előző körökben építettél fel.**

- 3. Ezermesterek visszaállítása:** Minden játékos, aki nem használta ezermestere speciális képességét, kap 1 szikrát. Majd mindenki visszaállítja ezermesterkártyáját képpel és speciális képességgel felfelé.
- 4. Rácsozat visszaállítása:** Minden fogaskerékkártya lekerül a rácsozatról és vissza kell a lapokat keverni a fogaskerék húzópakliba, majd 4 új fogaskerékkártyát kell elhelyezni a kezdő pozíciókban (mint az előkészületek 3. lépése során).
- 5. Új kártyák kiosztása:** Mindenki kap 5 fogaskerékkártyát (a 8 kártyás kézlimitet nem lehet meghaladni) és 1 szerkezetkártyát.
- 6. A vezető meghatározása:** Az lesz a vezető, akinek aktuálisan a legtöbb alkatrész van a birtokában, mindegy hogy szerkezeten felhasználva vagy felhasználatlanul. (Döntetlen esetén a legtöbb szikrával rendelkező, majd a kezében a legtöbb fogaskerékkártyát tartó lesz a vezető.) A következő kör során a vezető lesz az első játékos.
- 7. Szikrák szerzése:** Minden játékos, akinek kevesebb alkatrésze van, mint a vezetőnek, szikrákat kap a készletből (az 5 szikrás limitet nem lehet meghaladni). A szerzett szikrák száma attól függ, hogy mennyivel kevesebb alkatrésze van, mint a vezetőnek.
  - ▶ 1-el kevesebb alkatrész = 0 szikra
  - ▶ 2-el kevesebb alkatrész = 1 szikra
  - ▶ 3-al kevesebb alkatrész = 2 szikra
  - ▶ 4 vagy többel kevesebb alkatrész = 3 szikra

**VÁLTOZAT: Tapasztalt játékosoknak további kihívást jelenthet, ha a kör végén kihagyják a 7-es lépést, és nem osztják ki ezeket a szikrákat.**



# A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A harmadik kör végén a játék véget ér. **Emlékezz: A 3. kör végén a szikrákat már ne adjátok ki!** Számítsd ki a végeredményeket (lásd lentebb).

A legtöbb ponttal rendelkező játékos megnyerte a játékot! Döntetlen esetén az azonos ponttal álló játékosoknál lévő alkatrészek különböző típusai számítanak. Ha még így is döntetlen, akkor az nyer közülük, akinél több ugyan olyan alkatrészből álló szett található. **(Például: 3 propeller az egy szett.)**

## Elkészült szerkezetek

- ▶ **4 pont** jár minden szerkezetkártya után, amihez csak **egy** alkatrész lett meg.
- ▶ **9 pont** jár minden szerkezetkártya után, amihez **mindkét** alkatrész meglett.

## Felhasználatlan alkatrészek

- ▶ **2 pont** jár minden alkatrész után, ami nem lett felhasználva szerkezeteken

## Megmaradt szikrák

- ▶ **1 pont** jár minden szikra után, ami nálad maradt a játék végén.

„E” példa: A játék végén Kirk 8 pontot kap a 2 szerkezetkártyája után, amelyekhez csak egy alkatrész lett meg, 9 pontot az után a szerkezetkártya után, amihez meg lett mindkettő alkatrész, 6 pontot a 3 fel nem használt alkatrész után és 2 pontot a 2 szikrája után.



Kirk összesített pontszáma így  $8+9+6+2=25$  pont lett.



## ÉZERMESTER KÉPESSÉGEK

### Bartleby

Névjegykártyáján az olvasható, „Kifinomult Szórakoztató Tárgyak Készítése Előkelő Úriemberek Számára”, ám Bartleby tudja, hogy játékszerek gyártásánál többre hivatott. A műhely tulajdonosának megvannak a szükséges alapanyagai, hogy előhozzák belőle igazi nagyságát. Hogyan tudja őt legjobban lenyűgözni? Bajuszát simogatva Bartleby ezen tündöködik. Valóban, hogyan?

Húzz 3 fogaskerékkártyát, közülük 1-et megtarthatsz, a másik 2-őt pedig a fogaskerék pakli aljára rakd be, képpel lefelé.





## Victoria

*Victoria kinyitotta a monogramos borítékot – újabb rendelet a hercegnőtől. Miért nem tudják elfogadni, hogy minden megváltozott, ő maga is megváltozott? A műhelyben elfoglalt áhított pozíciója majd bizonyítaná mindenki – és különösen önmaga számára –, hogy értékes. Összehajtotta a levelet és összegyűjtötte a szerszámait. Innen már nincs visszaút.*

Lerakhatsz fogaskerékkártyát egy olyan oszlopba is, ahol már van egy ugyan olyan színű fogaskerékkártya (ezzel megszegve a kijátszásra vonatkozó egyik alapszabályt). Nem használhatsz ezt a képességet, mikor elhasználsz 2 szikrát, hogy lecserélj egy fogaskerékkártyát.

## Wyatt

*Hosszú volt a baleset óra eltelt, felépüléssel töltött 12 év. Még az utolsó hónapban is, Wyatt kételkedett benne, hogy valaha is visszanyeri régi formáját, mint neves gépész. De most, hirtelen támadt bizonyossággal, tudja, mennyire vissza akarja kapni. Most itt van az esélye; ideje munkához látni.*

Elcsúsztathatsz egy fogaskerékkártyát bármennyi üres mezőn keresztül egy sorban, amíg az új helye mindkét **kijátszásra vonatkozó szabálynak** megfelel. Ha az elcsúsztatott kártya egy másik tetején van, az alul lévő kártyát is mozgassuk az új helyre. A fogaskerékkártya csúsztatása után, nem lehet büttykölni, sem a fogaskerék tokeneket átforgatni.



## Jade

*Jade keresztülbámul a rendetlen munkapadon, ötletek kattannak a helyükre. Egyszerre látja a szépséget és a használhatóságot minden fogaskerékben, minden csavarban. Az elszigeteltség és a képzés éveit élesítették meg jártasságát és magabiztosságát. Soha nem tudják meg, mi volt az ára. Készen állt. Erre a szemüvegét is feltette volna.*

Módosíthatod a fogaskerékkártya számszaki értékét 1-el vagy 2-el bármelyik irányban (lefelé és felfelé is). Azonban, a számok nem érnek körbe (például 9-ről nem lehet 1-re módosítani). Nem használhatsz ezt a képességet, mikor elköltesz 2 szikrát, hogy lecserélj egy fogaskerékkártyát.

Forgasd el a fogaskerékkártyát oldalra, hogy látható legyen, hogy a csökkenő vagy növekvő számsorrend meghatározásához azt nem kell használni. Büttykölési célokra (mint hozzáadni vagy kivonni belőle, hogy szikrát kapjunk) a kártyára **nyomatott számot** kell használni, nem a módosított értéket.



# EGYSZEMÉLYES JÁTÉK


Csak magadat hibáztathatod. Te túlságosan nagyravágyó ezermester, elhatározad, hogy létrehozod a legfantasztikusabb szerkezetet mind közül. Találtál egy régi, kifakult papírdarabot egy hihetetlen erejű és ravaszságú teremtmény tervrajzával... De miután megépítetted a Mechanikus Leviatán, az azt vette a fejébe, hogy elpusztítja azt a felhúzható gépet, amit éppen próbálnál megjavítani! Most az idővel kell versenyezned, és azelőtt megjavítani a gépet, mielőtt a Leviatán elrontja minden esélyét annak, hogy végre te legyél a legnagyobb ezermester.



Az egyszemélyes játékmódban a Mechanikus Leviatán ellen játszol. Emberként az összes szabályt követned kell majd, kivéve azt, hogy a **KÖR VÉGÉN** szikrákat szereznél. Válassz az 1 és 4 közötti nehézségi szintek közül.

## Egyszemélyes előkészületek

Mikor egyedül játszol, az előkészület kicsit megváltozik (lásd lejjebb), és a rácsozat is 4x4 lesz az 5x4 helyett.

- Mielőtt elkezded az előkészületeket, rakd vissza a következő alkotóelemeket a játék dobozába:
  - ▶ A #8-as és #9-es fogaskerékkártyákat (mindegyikből 5-öt)
  - ▶ A szerkezetkártyákat, amikhez az „E” jelű alkatrészek kellenek
  - ▶ A jobb alsó sarokban ponttal megjelölt szerkezetkártyákat 
- Mikor a felső 4 fogaskerékkártyát képpel felfelé a rácsozatra helyezed (előkészítés fázis #3-as lépés), használd ezeket az induló területeket: **A2, B1, C4, D3**.
- Rakd a **Leviatán kártyát** és az **egyszemélyes referenciakártyát** oldalra.
- Rakd az „E” jelű fogaskerék tokenet színével felfelé a Leviatán kártya mellé. Válassz egy szintet a Leviatánnak úgy, hogy a fogaskerék tokenet a választott színnel magad felé fordítod.

## Nehézségi szintek

Javasoljuk, hogy az egyszemélyes játékmód megtanulását Könnyű, vagy Közepes szinten kezd el, mielőtt megkísérelnél a Nehéz vagy Nagyon nehéz szinten is játszani.

Nehézségi szint	Szikrák			Leviatán felcsapási korlát	Pontok / Alkatrészek	Ezermester képességek
	Első kör	Második kör	Harmadik kör			
Könnyű	7	7	8	4 fogaskerékkártya	3	Igen
Közepes	7	8	8	4 fogaskerékkártya	4	Igen
Nehéz	8	8	9	4 fogaskerékkártya	4	Nem
Nagyon nehéz	8	9	10	5 fogaskerékkártya	4	Nem

## A Leviatán pontozása

At the end of the game, the Leviathan scores 3 or 4 points per part and 2 points per spark. As a reference, flip the Leviathan card to the side showing the number of points it will score per part.

Parts = 3 pts each

Parts = 4 pts each

## A Leviatán játékmenete

A Leviatán minden forduló elején szikrákat kap. Minden körben te leszel az első játékos. A Leviatán minden fordulójában végezd el a következő akciókat. Amennyiben a Leviatán legalább **5 sor és/vagy oszlopot** irányít, passzol. Keverd össze a fogaskerék és a szerkezet paklikat a kör során, ahogy kell, és a kör alatt is.

- 1. Szikrák elköltése.** Költs el 1 szikrát, hogy kapj egy kört. Ha a Leviatánnak nincs szikrája, passzolnia kell.
- 2. Helymeghatározás.** Határozd meg, a Leviatán hová fog fogaskerékkártyát lejátészani a **betű** (oszlop) és a **szám** (sor) alapján, amik a szerkezetkártyá(ko)n láthatóak. Lejátészhatja egy helyre, kivéve, mikor azt a helyet már elfoglalta egy fogaskerékkártya és **4-nél több üres hely van** még a rácsozaton – **VAGY** – a Leviatán már amúgy is irányítja a sort és az oszlopot is.

- ▶ **Az oszlop meghatározása.** Fordítsd fel a szerkezetkártya pakli felső lapját. A kártyán lévő **betű** határozza meg az oszlopot, ahová a Leviatán próbálja lehelyezni a fogaskerékkártyát. Ha van üres hely ebben az oszlopban bárhol, akkor folytasd a **SOR MEGHATÁROZÁSA** lépéssel. Egyébként fordíts fel addig szerkezetkártyákat, amíg olyan oszlop jön fel, ahová le lehet játszani kártyát. (A Leviatán felcsapási korlátja erre a lépésre nem érvényes, lásd a **FOGASKERÉKKÁRTYA MEGHATÁROZÁSA** lépést.)
- ▶ **A sor meghatározása.** Ha szerkezetkártyán, ami meghatározta az oszlopot van olyan **szám** (ami a sort határozza meg) is, ahová lap kijátszható, akkor folytasd a **FOGASKERÉKKÁRTYA MEGHATÁROZÁSA** lépéssel. Egyébként, a kijelölt oszlopban, ha csak **1 sor** van, ahová a Leviatán ki tud játszani kártyát, akkor megpróbálja arra a területre kijátszani, de ha **2 vagy több sorra** is ki tudna játszani kártyát, akkor fordíts fel további szerkezetkártyákat addig, amíg van olyan terület, ahol kijátszhatna.

Ha a területet már egy fogaskerékkártya elfoglalta, és **4 vagy kevesebb üres terület** van a rácsozaton, a Leviatán megpróbálja kicserélni a fogaskerékkártyát. Költs el 1 szikrát. Ha a Leviatánnak már nincs szikrája, passzolnia kell.

- 3. Fogaskerékkártya meghatározása.** Határozd meg, melyik fogaskerékkártyát fogja a Leviatán kijátszani a területre. Fordítsd fel a fogaskerék pakli legfelső lapját és határozd meg, hová lehetne lejátészani a kártyát a lehelyezési szabályok szerint.
  - ▶ **Ha a fogaskerékkártya kijátszható,** játszd ki és oldd meg az elhelyezését normálisan: forgasd el mindkét fogaskerék tokenet, hogy a Leviatán színét mutassák, forgasd el a fogaskerékkártyákat, hogy az alacsonyabb számtól a magasabbikig mutassanak és a Leviatán a bütykölés után járó szikrát ugyanúgy megkapja.
  - ▶ **Ha a fogaskerékkártya nem játszható ki,** csapj fel további fogaskerékkártyákat addig, amíg nem bukkan fel olyan fogaskerékkártya, ami kijátszható – **VAGY** – amíg el nem éred a **felcsapási korlátot** (amit a nehézségi szint szabályoz). Ha a Leviatán elérte a felcsapási korlátját, ebben a fordulóban nem játszhat ki semmit.