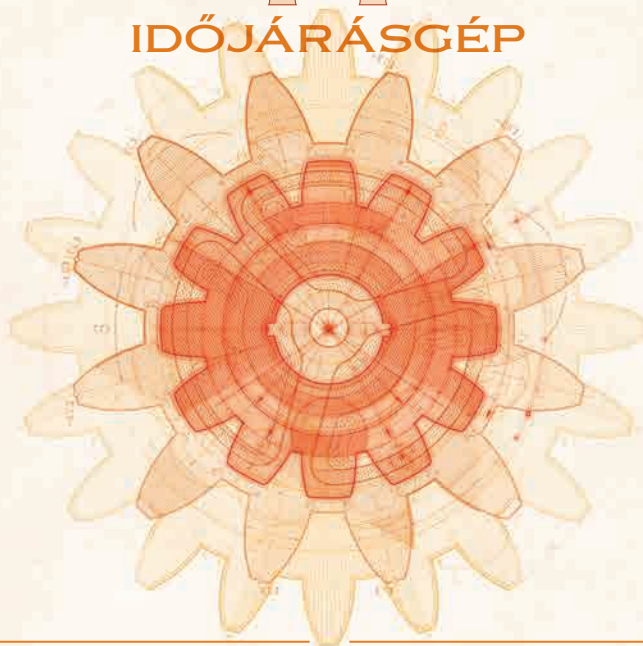




WEATHER **WAV** MACHINE

IDŐJÁRÁSGÉP



JÁTÉKOS SEGÉDLET



A JÁTÉK MENETE

AZ ELŐKÉSZÜLETEK UTÁNI RAKTÁRFORDULÓ

Körsorrendben minden játékos akciót hajt végre a raktárban.

FORDULÓ FELÉPÍTÉSE:

A FÁZIS: A JÁTÉKOSOK KÖREI

B FÁZIS: AZ IDŐJÁRÁSGÉP KIPRÓBÁLÁSA

C FÁZIS: A FORDULÓ VÉGE

A FÁZIS: A JÁTÉKOSOK KÖREI

1. Használhatsz 1 támogatáslapkát vagy 1 befektetéslapkát
2. Tudós mozgása* (engedélyt kapsz/fizetsz)
3. Akciók végrehajtása
4. Kutatásjelzők lerakása

* A korlátozás csak az 1. fordulóra érvényes.



A díj jelzőket a köröd alatt bármikor leteheted.

C FÁZIS: A FORDULÓ VÉGE



1. Módosítsátok a körsorrendet.



2. Ha Lativ az irodájában van, akkor a játékosok bevételt kapnak.



B FÁZIS: AZ IDŐJÁRÁSGÉP KIPRÓBÁLÁSA

Nézd meg, hogy a **kísérlet lefut-e vagy sem**:

Ha lefut: Körsorrendben az aktív ágon robottal rendelkező játékosok:



1. Visszateszik a robotjaikat a műhelyeikbe.



2. Befizethetnek tudományos engedélyt. Ha nem fizetsz, akkor a további lépéseket hagyod ki.
3. KP-t kapsz a visszatett robotjaidért.
4. Megkapod a lapka egyik jutalmát.
5. Vedd el és rakd le a kutatásjelzőt, ha van. Ha nincs, kapsz 1 tudományos engedélyt.



Amikor minden játékos végrehajtotta ezeket a lépéseket, rakjátok a labor mellé Lativ robotjait, és tegyetek le egy új szélsőségesidőjárás-lapkát.



Ha nem fut le, a játékosok eldönthetik, hogy visszaveszik-e a robotjaikat. Lativ robotjai visszakerülnek.

Akár lefut a kísérlet, akár nem: Dobjátok el azt a jobb szélsőséges kísérletlapkát, aminek időjárása egyezik

az aktív ág időjárásával, majd töltsétek fel a sort. Lépjetek az asszisztenssel a következő ágra.





LATIV FELADATAI

Amikor egy játékos mozgatja Lativot, lerak egy robotot az időjárásgép egyik ágára (először, ha lehetséges, az aktív ágra, ha nem lehetséges, tovább a nyilak szerint, max. 1 Lativ-robot lehet ágaként).

CSAK 2 FŐS JÁTÉKNÁL:

Amikor Lativ a kormányzat vagy a K+F helyszínre lép, dobjatok el 1 kutatásjelzőt az asszisztens helyétől függően.

A TUDÓSOD MOZGATÁSA - ENGEDÉLYEK



Minden helyszínnél, ha Lativ ott van, és tőled balra van, kapsz 1 tudományos engedélyt. Ezután lépj Latival a következő helyszínre. A raktárnál Lativ mindig tőled balra van.



A raktárnál kapsz 1 engedélyt, de ezután fizess 1-1 tetszőleges engedélyt minden tőled balra lévő játékosnak.



A többi helyszínen kapsz 1 engedélyt a helyszíneért, majd +1-et minden tőled balra lévő játékosért.

ADMINISZTRATÍV CSERÉK



Ha egy engedélyt **kell** fizetned, de nincs olyanod, fizess helyette 3 tetszőleges engedélyt.



Ha egy vegyszert **kell** fizetned, de nincs olyanod, akkor fizess 2 tetszőleges engedélyt, hogy kicserélhess egy vegyszert a raktárral.



Ha egy gépalkatrészt **kell** fizetned, de nincs olyanod, akkor fizess 2 tetszőleges engedélyt, hogy kicserélhess egy gépalkatrészt.

A JÁTÉK VÉGE

Bekövetkezik, ha valamelyik teljesül:

- Kiosztották a Nobel-díjat (3 díjfelzórért).
- Az utolsó kísérletlapka kerül a kínálatba.
- A kormány gépe megtelt robotokkal.
- A K+F megtelt robotokkal.

A fordulót fejeztétek be, és játszattok még 1 fordulót.

Az utolsó forduló B fázisánál az összes olyan megtelt ágnál futtassátok le a kísérletet, amihez a kínálatban van megfelelő kísérletlapka.

Ezután hagyjátok ki a C fázist, és hajtsátok végre a végső pontozást.

PONTOZÁS A JÁTÉK ALATT

- Kísérlet lefuttatása (a kísérletlapka szerint robotonként KP).
- Tanulmánykiadás (minden kutatásjelzőért 2 KP, minden díjfelzórért 4 KP).
- Prototípus építése (felhasznált gépalkatrészenként 2 KP + 2 KP minden egyes robotodért).
- A kormány gépén egy ág megtöltése (3 KP robotonként).
- Idézet felszabadítása (3 KP idézetenként).
- Finanszírozás a megfordított céllapkákból.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

- Finanszírozássávokon lévő pozíció.
- 5 KP minden egyes teljesített céllapkáért.
- 5 KP a Nobel-díjért.

HELYSZÍNAKCIÓK

 Hajts végre bármennyi akciót a raktárban.

 Hajts végre 0/1/mindkét akciót a helyszínen.



RAKTÁR (Kapsz  engedélyt)

ROBOTÉPÍTÉS



Költség: ?  engedély

Tegyél át egy robotot az összerelő-szalagodról a műhelyedbe, megkapod érte a jutalmat.



MŰHELYBŐVÍTÉS


Költség: 1  engedély
Vegyél el 1 műhelylapkát.



Költség: ?  engedély
Vegyél el egy vegyszert a raktárból.



VEGYSZER VISSZARAKÁSA

Költség: ?  engedély
Tegyél vissza egy vegyszert a raktárba, hogy engedélyeket kapi.



KEZDEMÉNYEZÉS MEGSZERZÉSE

Költség: 1  engedély
Mozgasd a kezdeményezésjelződet.



KORMÁNYZAT (Kapsz  engedélyt)

GÉPALKATRÉSZ ELADÁSA – Költség: 1 engedély



1. Lépj előre a kormányzati finanszírozásávon.
2. Tegyél 1 robotot a kormány gépére.
3. Vegyél el egy támogatáslapkát, és cseréld ki egy gépalaktrésszel.
4. Vegyél el egy kutatásjelzőt, ha van. Ha nincs, vegyél el egy befektetéslapkát.

A kormány működteti a gépét:

Ha az ág megtelt, pontozzátok a robotokat, aztán tegyetek egy kormányzatjelzőt a szélsőségesidőjárás-lapkára. Ha az időjárás normalizálódott, vegyék le a lapkát.

TÁMOGATÁS MEGSZERZÉSE – Költség: 2 engedély



1. Válassz egy képpel felfelé lévő támogatáslapkát, és engedélyt kapsz a soráért és az oszlopáért.
2. Megkapod a lapkán látható jutalmat. Fordítsd meg a lapkát.

HELYSZÍNAKCIÓK




Hajts végre 0/1 akciót a helyszínen.


1x

Ez az akció fordulónként csak egyszer hajtható végre.



LABORATÓRIUM (Kapsz egy  engedélyt)

KÍSÉRLET

ELŐKÉSZÍTÉSE – Költség: 1  engedély



1. Lépj előre a labor-finanszírozáson.
2. Vegyél egy robotot az időjárásgépre.
3. Fizess 1 vegyszert.

TANULMÁNYKIADÁS – Költség: 2  engedély

Válassz egy teli sort az irodádban. Ezután:



1. Csúsztasd az áttöréssjelzőt, és jutalmakat kapsz. Idézhetesz.
2. KP-t kapsz a kutatás- és díjlezőkért.
3. Vegyél el egy befektetésjelzőt.

Szabadítsd fel a megfelelő idézetmezőt, ha lehetséges. Ha megtetted, fizethetsz 1 tudományos engedélyt, hogy kapj 3 KP-t.

PROTOTÍPUSÉPÍTÉS

Minden beépített gépalkatrészt a műhelyednek ugyanabból a sorából kell elvenned.

- Kapsz **2 KP-t** az **ágon lévő minden egyes** robotodért.
- Kapsz **2 KP-t minden egyes** beadott gépalkatrészért.
- Játékosársaid kapnak **2-2 KP-t** minden általuk beadott gépalkatrészért.



K+F (Kapsz egy  engedélyt)

KUTATÁS – Költség: 1  engedély



1. Lépj előre a K+F-finanszírozásávon.
2. Tegyél egy robotot egy kutatásmezőre.
3. Tegyél egy vegyszert a robot mellé (plusz költség a mező alján).
4. Megkapod a mező jutalmát.
5. Vegyél el egy kutatásjelzőt, ha van. Ha nincs, vegyél el egy befektetéslapkát, és szabadítsd fel az idézetmezőt, ha lehetséges. Ha megtetted, fizethetsz 1 tudományos engedélyt, hogy kapj 3 KP-t.

ÁTTÖRÉS – Költség: 2  engedély



1. Válassz egy kiadott tanulmányt.
2. Fizess tudományos engedélyeket, tedd az áttöréssjelzőt a szélsőségesidőjárás-lapkára, és jutalmakat kapsz.
3. Építs egy prototípust, és KP-t kapsz.
4. Vegyél el egy díjlezőt.

(Cseréld ki a szélsőségesidőjárás-lapkát, ha az időjárás normalizálódott.)

CÉLLAPKÁK



















A céllapkák akkor aktiválódnak, ha a köröd 1. lépése alatt befektetéslapkákat dobsz el. Először tedd a céllapkákat a táblára, és megkapod a jutalmat. Ezután megfordíthatod, hogy finanszírozást kapj a megfelelő finanszírozásávról.

	<p>Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb jelző¹ az irodád kormányzat oszlopában.</p>		<p>Legyen legalább 6 jelző¹ irodád kormányzat oszlopában.</p>
	<p>Legyen legalább 3 robot ugyanazon a kormányzatágon.</p>		<p>Legyen legalább 1 robotod 4 különböző kormányzatágon.</p>
	<p>Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb műhelylapkád.</p>		<p>Legyen legalább 3 gépalkatrész a műhelyedben.</p>
	<p>Té juss legmesszebbre vagy holtversenyben legmesszebbre a labor-finanszírozásávon.</p>		<p>Legyen legalább 5 különböző típusú jelző^{1, 2} irodád labor oszlopában.</p>
	<p>Építsd fel az összes robotot az összeszerelő-szalagod jobb alsó szektorából.</p>		<p>Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb robot a műhelyedben.</p>
	<p>Legyen legalább 2 megtelt sorod³ az irodádban azonos időjárásítípusból.</p>		<p>Legyen legalább 12 jelző¹ az irodád soraiban.</p>
	<p>Legyen legalább 5 különböző típusú jelző^{1, 2} irodád K+F oszlopában.</p>		<p>Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb jelző¹ irodád K+F oszlopában.</p>
	<p>Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb robotod a K+F-n.</p>		<p>Legyen legalább 3 robotod a K+F egyik ágán.</p>
	<p>Legyen legalább 3 díjjelződ.</p>		<p>Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb díjjelződ.</p>

¹ A jelzők lehetnek kutatás-, díj- vagy idézetjelzők.

² Minden időjárásítípushoz más-más kutatásjelző tartozik. Az összes díjjelző azonos típusú. Minden idézetjelző azonos típusú.

Amikor idézel, akkor az egyik nem használt céllapkád kikerül a játékból. A játék végén a laboratóriumodon lévő minden egyes teljesített céllapka 5 KP-t ér.

	Te juss legmesszebbre vagy holtversenyben legmesszebbre a kormányzati finanszírozássávon.		Legyen legalább 5 különböző típusú jelződ ^{1,2} irodád kormányzat oszlopában.
	Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb robotod a kormányzatágakon.		Legyen legalább 5 robotod a kormányzatágakon.
	Legyen legalább 5 támogatáslapkád.		Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb kormányzatlapkád.
	Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb jelződ ¹ irodád labor oszlopában.		Legyen legalább 6 jelződ ¹ irodád labor oszlopában.
	Építs legalább 10 robotot.		Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb üres robotmeződ az összeszerelő-szalagon.
	Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb jelződ ¹ az irodád soraiban.		Legyen legalább 3 megtelt sor ³ az irodádban.
	Legyen legalább 6 jelződ ¹ irodád K+F oszlopában.		Te juss legmesszebbre vagy holtversenyben legmesszebbre a K+F-finanszírozássávon.
	Legyen legalább 1 robotod a K+F 4 különböző ágán.		Legyen legalább 5 robotod a K+F-n.
	Legyen legalább 4 kiadott tanulmányod.		Neked legyen a legtöbb vagy holtversenyben legtöbb kiadott tanulmányod.

³ Azt a sort nevezzük megteltnek, amelyben van 3 jelző, valamint közülük egynek kutatásjelzőnek kell lennie. A tanulmányoknak nem kell kiadottnak lennie.

TÁMOGATÁSLAPKÁK

Használhatsz 1 támogatáslapkát a köröd kezdetén. Soha ne fizess engedélyt, amikor egy támogatáslapkát használsz, még akkor se, ha a lapka egy olyan akció végrehajtását teszi lehetővé, ami egyébként engedélybe kerülne. Az összes többi szabály továbbra is érvényes.



Hajtsd végre a **gépalkatrész eladása** akciót gépalkatrész fizetése nélkül. Cseréld ki az elvett támogatáslapkát egy gépalkatrészre a készletből.



Vegyd el egy **tetszőleges gépalkatrészt** a készletből, és tedd a műhelyedbe.



Hajtsd végre a **kísérlet előkészítése** akciót vegyszer fizetése nélkül.



Kapsz **2 tetszőleges engedélyt** (nem kell azonos típusúaknak lenniük).



Hajtsd végre a **kutatásakciót** vegyszer fizetése nélkül. Helyette vedd el a szükséges vegyszert a raktár legalacsonyabb költségű szektorából. Ha a robotodat egy ág alsó mezőjére rakod, akkor a plusz költséget a szokásos módon be kell fizetned.



Hajtsd végre a **tanulmánykiadás** akciót, minden szokásos szabályt betartva. Ha lehetséges, szabadítsd fel az idézetmezőt. Ha ez utóbbit megteszed, fizethetsz 1 tudományos engedélyt, hogy kapj 3 KP-t.



Vegyd el egy **műhelylapkát** a kínálatból, és tedd a műhelyedhez.



Hajtsd végre a **robotépítés** akciót, minden szokásos szabályt betartva.



Vegyd el 1 **vegyszert** a raktárból, az általad választott típus bal szélső mezőjéről, és tedd a műhelyedbe.



Lépj előre 1 mezőt egy tetszőleges finanszírozásávon.