

PROSPERITY

Tervezők: Reiner Knizia & Sebastian Bleasdale - Grafika: Arnaud Demaegd & Neriac

Játékszabály

Egy jelenleg növekedő nagy nemzet vezetője vagy.

A játék által lefedett hét évtizedben be kell fektetned az infrastruktúrába és az iparba, el kell látnod az országodat energiával, és finanszíroznod kell a kutatás változékony erőit, hogy az országod versenyképes maradjon.

De a fellendülésnek ára van. Tartozol annyival a jövő nemzedékének, hogy egy egészséges világban élhessenek. A környezetszennyezés mindenhol ott lappang, képes vagy korlátozni?

A játékosok a játék során rendszeresen fellendüléspontokat szereznek. A játék végén az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb pontja van.

A doboz tartalma

- 1 kutatástábla,
- 4 egyéni tábla (kétoldalú),
- 64 szennyezéskorong (fekete),
- 20 kocka (négy színben: kék, piros, zöld és sárga),
- 35 bankjegy (10 db 50-es, 20 db 100-as és 5 db 500-as),
- 60 technológialapka.

Jelek



Pozitív energia (bal)
és Negatív energia
(jobb)



Pozitív környezet (bal)
és Negatív környezet
(jobb)



Kutatás



Fellendülés



Tőke



Nem használható mező

Előkészületek

1. Tegyétek a kutatástáblát az asztal közepére.
2. Válogassátok szét a technológialapkákat a hátukon lévő évtizedek alapján: 1970, 1980... A játék kezdetén tegyétek a dátum nélküli lapkákat képpel felfelé a kutatástábla mellé: a lapka kutatásszintje egyezzen meg a tábla kutatásszintjével. Ha a kutatásszintje bal oldalra van írva (kékkel), akkor tegyétek a tábla bal oldalára (energialapka); ha a lapka szintje a jobb oldalára van írva (zölddel), akkor tegyétek a tábla jobb oldalára (környezetlapka).
3. Képpel lefelé keverjétek meg az egyes évtizedek lapkáit külön-külön. Ezután képezzetek egy paklit úgy, hogy a 2030-as lapkák legyenek a pakli alján, ezt kövessék a 2020-as lapkák... és végül az öt 1970-es lapka kerüljön a pakli tetejére.
4. Minden játékos választ egy szint, és elvesz egy személyestáblát. Az első játéknál úgy tegyétek a táblát, hogy az ezüst ország legyen látható. A következő játékoknál minden játékos (vagy csak a tapasztaltabbak) dönthet úgy, hogy a fekete oldalt használja (nehezebb).
5. Minden játékos kap egy 100-as értékű bankjegyet, valamint az 5 kockát a színében. Az egyiket mindenki a pontozósávjára teszi, egy-egy kockát a kutatástábla két sávjának legalsó mezőjére, és a megmaradt két kockát a személyestáblájának az energia- és környezetsávjának piros mezőjére (ez felel meg az országuk összes energiájának és környezetének a játék kezdetén).
6. Minden játékos letesz 8 korongot a környezetszennyezés-sávjának kör alakú mezőire, a legalsótól kezdve. A megmaradt korongok és a bankjegyek a tábla mellé kerül talonnak.
7. Válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékost. Ez a játékos kezdi a játékot.

Technológialapka példa



- A) A lapka hátlapja és az évtized (itt 2030)
B) Lapka területe és szintje (itt Környezet 6)
C) Értékelőjel (fehér keretes, itt Fellendülés)
D) Energiahatás (itt -2)
E) Környezeti hatás (itt -1)

Megjegyzés: A lapka háttérszíne megmutatja, hogy milyen típusú (ez esetben infrastruktúra).

Egyéni tábla

- A) Ország (ezüst: normál - fekete: nehéz)
B) Lapkamezők
C) Energiasáv
D) Környezetsáv
E) A lehetséges akciók emlékeztetője
F) A végső pontozás emlékeztetője
G) Környezetszennyezés-sáv

Megjegyzés: A játék során bármikor a játékos személyestábláján látható jelek az országa aktuális fejlesztéseinek felelnek meg. Ez minden játékos fordulójának a kezdetén fontos az értékeléshez.

Az energiasávnak az a szerepe, hogy megmutassa a személyestáblán a pozitív és a negatív energiák összegét. A környezetsáv az egyéni táblán lévő pozitív és negatív környezetek összegét mutatja meg.

Kutatástábla

- A) Pontozósáv (játékosonként egy)
- B) Energiakutatás-sáv
- C) Környezetkutatás-sáv
- D) Kutatásszint
- E) Kezdő energialapkák
- F) Kezdő környezetlapkák
- G) Lapkaár emlékeztető

A játék áttekintése

A játék hét évtizeden keresztül ível át (1970, 1980... 2030). Összesen 36 körből áll. Egy kör során az aktív játékos húz egy technológialapkát, alkalmazza a hatásait, és végrehajt két akciót. Ezután a játék a következő játékosal folytatódik.

Egy kör

1) Technológialapka

Az aktív játékos felhúzza a pakli tetején lévő technológialapkát, és bejelenti az értékelőjelet (a lapkán a fehér keretes jel). Az aktív játékosal kezdve, és az óramutató járása szerint haladva, minden játékos ellenőrzi a bejelentett jelet.

● **Energia:** Ha a játékos összesített energiája pozitív, akkor a játékos 50 €-t kap minden pozitív szintért. Ha az összenergia negatív, akkor a játékosnak 100 €-t kell fizetnie, vagy egy korongot kell tennie a környezetszennyezés-sávjára minden egyes negatív szintért.

● **Környezet:** Ha az összesített környezet pozitív, akkor a játékos minden egyes pozitív szintért levesz egy korongot a környezetszennyezés-sávjáról. Ha nincs több korong a sávján, akkor 50 €-t kap minden eltávolítandó korongért.

Ha az összesített környezet érték negatív, akkor a játékos minden egyes negatív szintért hozzáad egy korongot a környezetszennyezés-sávjához.

Megjegyzés: Ha a játékos levesz egy szennyezéskorongot, akkor a sáv legmagasabb mezőjéről vesz el egyet. Ha a játékos hozzáad egy korongot, akkor az egyes mezőket az aljától kezdve kell feltöltenie. Bármennyi korongot fel lehet halmozni az utolsó mezőre (háromszög formájú).

● **Tőke:** A játékos az egyéni tábláján lévő minden egyes tőkejelért 100 €-t kap.

● **Kutatás:** A játékos az egyéni tábláján lévő minden egyes kutatásjelért egy mezőt előre léphet az egyik kutatás-sávon. Ha több kutatásjele is van, akkor a játékos szabadon szétszathatja a lépéseit a két sáv között.

● **Fellendülés:** A játékos az egyéni tábláján lévő minden egyes fellendülésjelért (beleértve a környezetszennyezés-sávon láthatókat is) egy mezőt előreléphet a pontozó-sávján.

FONTOS: Amíg legalább egy korong van a környezetszennyezés-sávjá utolsó mezőjén (háromszög alakú), addig a játékos túl sokat szennyez: a játékos nem kap fellendüléspontokat.

Az aktív játékos ezután leteszi a húzott lapkát a kutatástábla mellé a lapka típusának és szintjének megfelelően (mint az előkészületek a 2. lépésben).



Példa: Kék a fenti helyzetben van.

- Energia ellenőrzésekor a játékosnak 200 €-t kell fizetnie, vagy 100 €-t és lerak egy szennyezéskorongot, vagy két szennyezéskorongot rak le.
- Környezet ellenőrzésekor le kell vennie 2 szennyezéskorongot.
- Tőke ellenőrzésekor nem kap pénzt (nincs látható jel).
- Kutatás ellenőrzésekor összesen öt mezőt léphet előre a kutatás-sávon.
- Fellendülés ellenőrzésekor 3 pontot léphet a pontozó-sávon (két jel a lapkákön és egy a környezet-szennyezés-sávon).

2) Akciók

Az aktív játékos végrehajt 2 akciót. A játékos végrehajthat 2 különböző akciót, de akár ugyanazt az akciót kétszer is. A lehetséges akciók:

a) Bevétel: A játékos 100 €-t kap a banktól.

b) Tisztogatás: A játékos leveszi a legmagasabban lévő korongját a környezetszennyezés-sávról.

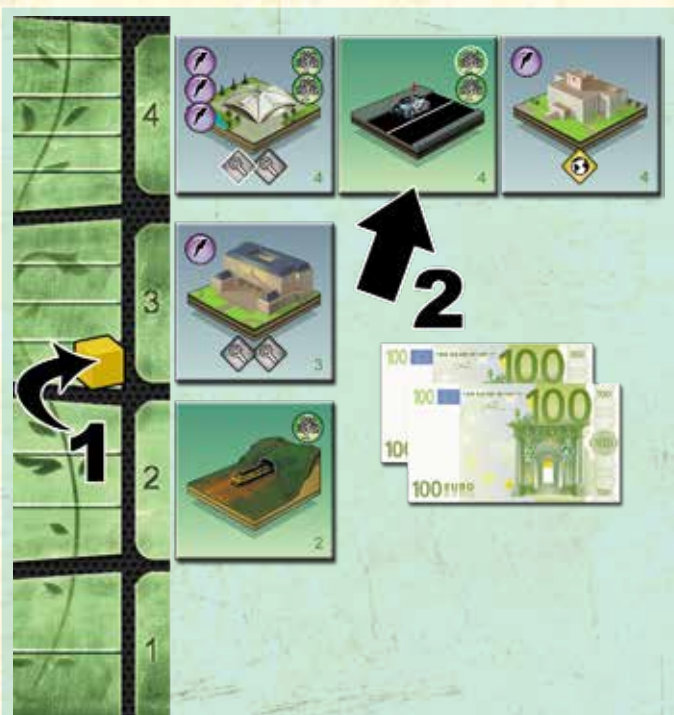
c) Kutatás: A játékos egy mezőt lép előre az egyik kutatássávon.

d) Lapkavásárlás: A lapka árának kiszámításához össze kell hasonlítani a kívánt lapka és a játékos adott kutatássávon lévő jelzőjének helyzetét:

● Ha a lapka ugyanazon a kutatásszinten van, mint a jelző, akkor a lapka ára 100 €.

● Ha a lapka magasabb szinten van, mint az adott jelző, akkor a lapka ára az alap 100 €, plusz 100 € minden plusz szintért.

● Ha a lapka alacsonyabb szinten van, mint a jelző, akkor az ára 50 € (nem számít a szintkülönbség).



Példa: A Sárga játékos a körében az első akciójával végrehajt egy kutatást, és így eléri a 3-as környezetszintet. A második akciójával vesz egy Hidrogénüzemű járművek lapkát (4-es szint), és 200 €-t fizet (100 €-t plusz 1 extra kutatásszintet).

Amint a játékos kifizette a lapkáját, leteszi azt az egyéni táblájára, vagy egy üres mezőre vagy egy másik lapkával már elfoglalt mezőre. A lerakási szabályok a következők:

● Erőműlapkát (rózsaszín háttérű) rózsaszín mezőre kell tenni.

● Készletlapkát (sárga háttérű) sárga mezőre kell tenni.

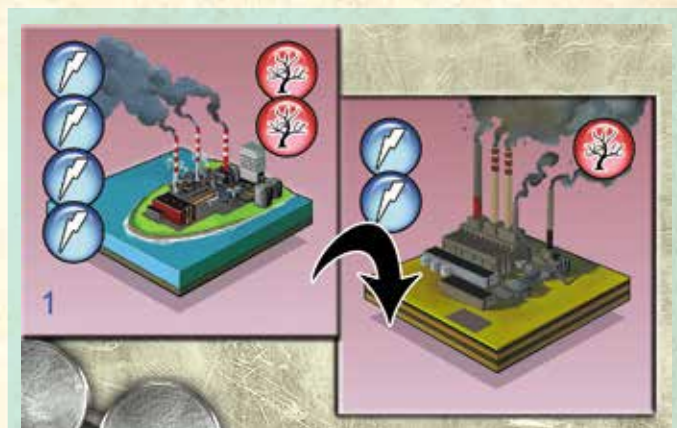
● Szállításlapkát (zöld háttérű) zöld mezőre kell tenni.

● Infrastruktúralapkát (kék háttérű) kék mezőre kell tenni,

● A többi lapka speciális lapka. A speciális lapkát nem lehet az egyéni táblára tenni. Ezek dobásra kerülnek a hatásuk végrehajtása után: 1 fellendüléspont szerzése, 2 fellendüléspont szerzése vagy 3 szennyezéskorong eldobása.

Az egyéni tábla néhány kék mezőjét csak úgy lehet beépíteni, ha előzőleg megvásárol egy szállításlapkát. Így a "Nem használható" jelű zöld mezőket be kell építeni egy szállításlapkával, hogy később infrastruktúralapkát lehessen rakni ezekre a mezőkre.

Miután a játékos letette a lapkáját, beállítja az energiát és a környezetet az egyéni tábláján összesítve az új lapkák jeleinek megfelelően (figyelembe véve, hogy a letakart lapkák jelei nem érvényesülnek).



Példa: A játékos lefedi a Szentüzemű erőműjét egy Olajüzemű erőművel. A játékos az energiáját összesen 2-vel növeli (az olajerőmű 2 helyett 4 energiát termel), és 1-gyel csökkenti a környezetét (mivel az olajerőmű környezetszennyezése 1 helyett 2).



Példa: A játékos lefedi a Zöldövezetét egy Fizetős úttal. A környezet összesítve 2-vel csökken (elveszti a Zöldövezet pozitív jelét, és kap helyette egy negatív jelet). De most már használhatja a Fizetős utakból kivezető mezőket infrastruktúra építésére.

Megjegyzés: A játékosok bármikor újraszámolhatják az összesített energiájukat és környezetüket, hogy ellenőrizzék nem követtek-e el számolási hibát.

Amint a játékos végrehajtotta mindkét akcióját, az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra, és új kör kezdődik...

A játék vége

A játék annak a játékosnak a köre végén ér véget, aki az utolsó technológialapkát húzza fel. Ez után az egyes jelek **végső értékelése** következik az alábbi sorrendben:

- **2*Energia:** Az energiát az előzőleg már leírt módon kell összesíteni, és **megkészserezni** ezt az összeget.
- **2*Környezet:** A környezetet az előzőleg már leírt módon kell összesíteni, és **megkészserezni** ezt az összeget.
- **Tőke:** A tőkét **egyszerűen** az előzőleg leírt módon kell összesíteni. A játékosok ezután eldobhatják a pénzüket. Minden eldobott 300 €-ért egy fellendüléspont jár. A megmaradt pénzt meg kell tartani, az dönt majd a holtversenyeknél.
- **Kutatás:** Minden játékos annyi mezőt lép **mindkét** kutatássávon, amennyi kutatásjel látható az egyéni tábláján. Mindkét sávon a legelől lévő játékos 3 fellendüléspontot kap, a második 1 pontot. Ha az első helyen holtverseny lenne, akkor ezek a játékosok mind 2 pontot kapnak (és a második helyért nem jár pont). Ha a második helyen van holtverseny, akkor ezek a játékosok nem kapnak pontot.
- **Fellendülés:** A fellendülés jeleket az előzőleg leírt módon **egyszerűen** összesíteni kell.

Amint a végső összesítés elkészült, és a játékosok lelépték azt a pontozósávon, akkor a pontozósávon legtöbb fellendülésponttal rendelkező játékos lesz a nyertes. Holtverseny esetén a még a játékosnál lévő pénz dönti el a kimenetelt.

Megjegyzés: A játékosok nincsenek 50 fellendüléspontra korlátozva. Ha egy játékos túllépi ezt az összeget, akkor a jelzője visszakerül a startra, és 50 pontot ad a pontjaihoz.

Köszönet

Reiner Knizia és Sebastian Bleasdale köszönetet szeretne mondani minden tesztelőnek, aki hozzájárult a játék fejlesztéséhez, különösen a következőknek: Iain Adams, David Brain, Chris Dearlove, Drak, Caroline Elliott, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Nils Knop, Chris Lawson, Paul Mansfield, Matthew Reid, Dave Spring, Ian Vincent, és Matthew Woodcraft.

A kiadó köszönetet szeretne mondani a teljes "Ystari csapatnak", kiemelten Donak a motivációjáért!

© Dr. Reiner Knizia, 2013. Minden jog fenntartva.

Fordítás: Eric Harlaux

Ellenőrzés: Eric Franklin

Magyar fordítás: Dunda

Néhány tanács

- Az energiakutatáshoz kapcsolt lapkák (a kutatástábla bal oldalán lévők) főleg a tőkére és az energiára fókuszálnak. A környezetkutatáshoz kapcsolt lapkák (a kutatástábla jobb oldalán lévők) a kutatásra és a környezetre fókuszálnak.
- Minden évtizedhez (1970, 1980 ...) 5 lapka tartozik, és mindegyik jel pontosan egyszer szerepel rajtuk. 2030-as évtizedben van egy hatodik lapka is (fellendülésjellel). Attól függően, hogy milyen jelölők jöttek fel az évtizedben, kitalálhatjátok, hogy mi fog még következni, és annak megfelelően tudtok tervezni.
- A fellendülésjelek a győzelem kulcsai. Ne hagyjátok túl későre ezek fejlesztését. A környezetszennyezés csökkentése ennek fontos része, plusz fellendülésjeleket lehet felfedni itt. Különösen fontos, hogy elkerüljétek az utolsó mezőt, amikor nem kaptok fellendüléspontot.



Óriás felhőkarcoló



Belváros megújítása
(2 pontot szerzel)



Külváros megújítása
(2 pontot szerzel)



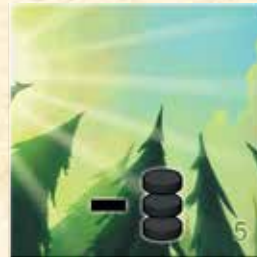
Kommunikációs hálózat



Vízérmű gát



Barnamezős beruházás tisztítása
(vegyél le 3 korongot)



Fatelepítési projekt
(vegyél le 3 korongot)



Integrált tömegközlekedés



Szórakoztató központ



A kultúra városa
(1 pontot szerzel)



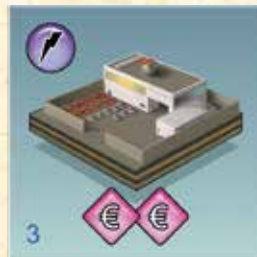
Kertváros
(1 pontot szerzel)



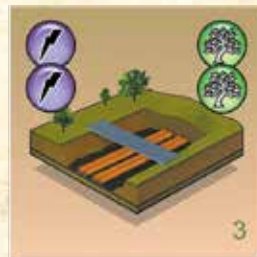
Kórház



Nagyszültségű elosztó



Autógyár



Földalatti kábelek



Egyetem



Fizetős utak



Szélérmű farm



Vasúthálózat



Vízisztító telep



Olajtűelésű erőmű



Autópálya-hálózat



Villamosrendszer



Műanyag-kutatólabor

1970



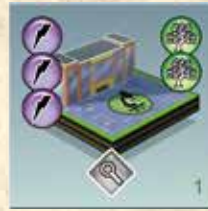
Naperőmű



Botanikus kert



Nagy sebességű
vonatok

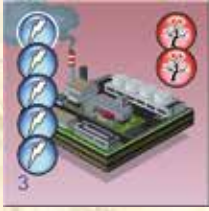


Biokémiai
intézet



Aerodinamikai
létesítmények

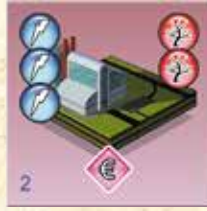
1980



Földgáztüzelésű
erőmű



Kisfeszültségű
távközlési
rendszer



Hőerőmű



Genetikai
labor



Mikro-
áramfejlesztő

1990



Atomerőmű



Elektromos autók



Internet
adatközpont



Toxicológiai
intézet

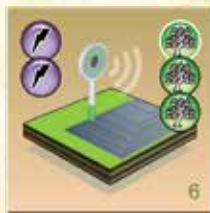


Mikroprocesszor
labor

2000



Árapály
erőmű



Vezeték nélküli
áramátvitel



Dugódíj



Biokupola



Szupravezető
kábelek

2010



Napkémény



Hidrogénüzemű
járművek



Hulladék-
erőmű



Mesterséges
intelligencia labor



Légköri
szűrő

2020



Bioüzemanyag-
termelő üzem



Zárt
újrahasznosítás



Vezető nélküli
autók



Részecskegyorsító



Igény szerinti
gyártás

2030



Fúziós erőmű



Mágnesvasút-
hálózat



Nanotechnológia
gyár



Neuroaugmentáció
labor



Fiatalító klinika



Űrlift