



WEATHER **W** MACHINE

IDŐJÁRÁSGÉP



A SZÓLÓJÁTÉK SZABÁLYAI TURCZI DÁVIDTÓL

A SZABOTŐRÖK

A Kydarkovia Inc. arra készül, hogy leszámoljon a Lightning Technologies-zal! Elküldik két vezető vállalati kémüket, Fehér ügynököt és Pink ügynököt, hogy információkat lopjanak, és megzavarják Lativ munkáját. Azt tervezik, hogy ellehetetlenítik őt a kormány előtt,

és ezáltal biztosítják, hogy az eljövendő időjárás szabályozási szerződéseket Kydarkovia kapja meg. Sajnos a vállalat biztonsági részlegét teljesen lefoglalja a kezdeti kísérletek miatt kialakult káosz kezelése, így a folyton alkalmatlankodó szabotőrökkel küzdve kell befejezned a rád bízott munkát!



A szabályban használt „ő(k)”, illetve „szabotőr(ök)” kifejezés automata ellenfeledre vonatkozik, aki két bábut irányítva, de tulajdonképpen egyetlen ellenfélként játszik. A „te” névmás az egyetlen valódi játékosra, rád vonatkozik.

TARTOZÉKOK



2 szabotőr (Pink ügynök és Fehér ügynök)



20 biztonsági-jelentés-kártya



12 kihíváskártya



Prioritássegédlet




Rejtekhelytábla

ELŐKÉSZÜLETEK

Készíts elő egy 2 fős játékot a következő módosításokkal:

- Egyik főhelyszínen (2-es, 3-as és 4-es) se blokkold a jobb szélső akciómezőt.
- **Készítsd elő a céllapkákat:**

1. Vedd ki az összes olyan céllapkát, aminek a jobb felső sarkában többségikon látható. Vedd ki azt a lapkát is, aminek az az előfeltétele, hogy 3 díj-jelződ legyen.
2. A megmaradt céllapkákból véletlenszerűen válassz minden színből 2-t. Ha 2 olyat húzol, aminek a közepén ugyanolyan ikon van, akkor dobd el a másodikikat, és addig húzz tovább, amíg különbözőek nem lesznek.
3. A húzás után megmaradt összes céllapka kikerül a játékból. A szabotőrök nem használhatnak céllapkákat.

- Válassz egy másik játékoszínat a szabotőröknek. A szabotőrök nem használhatnak laboratóriumot és engedélyjelzőket.
- Tedd a szabotőrök pontjelzőjét a klímapontsáv (KP) 35-ös mezőjére. Ez a kezdő célérték.
- Tedd le a körsorrend- és a kezdeményezésjelzőket (a sajátodat és a szabotőrökét is) úgy, hogy mindkét esetben te legyél az első a körsorrendben.
- Alakíts ki egy területet a játéktábla közelében a szabotőrök rejtekhelyének.
 - ▣ Tedd a szabotőrök robotjait a rejtekhelyre.
 - ▣ Véletlenszerűen válassz 2 különböző vegyszert, és tedd át őket a raktár bal szélső mezőiről a rejtekhelyre.



• **Készítsd elő a biztonsági jelentések pakliját:**

1. Keverd egy pakliba az összes biztonságijelentés-kártyát, és tedd le képpel felfelé a rejtekhelytábla bal oldalára.
2. Addig húzd egymás után kártyákat a pakliból, amíg egy főhelyszínt nem csapsz fel. Tedd ezt a kártyát képpel felfelé a rejtekhelytábla jobb oldalára, ezzel kialakítva a biztonsági jelentések dobópakliját.
3. Tedd át a tábláról az eldobott kártyához tartozó kutatásjelzőt (helyszín és időjárásítípus) a rejtekhelyre.
4. Vedd el az eldobott kártyán megadott szabotőrt, és tedd a kártyán megadott helyszín középső akciómezőjére.
5. Folytasd a kártyák húzását addig, amíg a felcsapott kártya egy főhelyszínt és egy másik szabotőrt nem ábrázol. Tedd a kártyát képpel felfelé a biztonsági jelentések dobópaklijára.
6. Tedd át a tábláról a második eldobott kártyához tartozó kutatásjelzőt (helyszín és időjárásítípus) a rejtekhelyre.
7. Vedd el az eldobott kártyán megadott szabotőrt, és tedd a kártyán megadott helyszín

középső akciómezőjére. Ha a mezőn van már egy szabotőr, akkor tedd a jobb szélső akciómezőre.

8. Keverd meg a 2 eldobott kártya kivételével az összes biztonságijelentés-kártyát, létrehozva a biztonsági jelentések pakliját. Tedd a paklit a rejtekhelytábla bal oldalára.
9. Fedd fel a biztonsági jelentések paklijának felső kártyáját, és tedd képpel felfelé a rejtekhelytábla fölé. Ez a kártya az első aktuális jelentés. A dobópakli tetején lévő kártya az előző jelentés.

Ha szeretnéd növelni a nehézségi szintet, válassz (tetszés szerint vagy véletlenszerűen) 1 vagy több kihíváskártyát, ami(k) érvénybe lépnek. Minél többet választasz, a játék annál nehezebbé válik. Ezen a kártyákat lásd részletesen 13. oldalon.

Példa



Ha az ábrán látható 2 biztonságijelentés-kártyát dobod el, akkor a szabotőrök a labor hókutatásjelzőjén és a K+F szélkutatásjelzőjén kezdenek.

Fehér ügynök a laboratórium középső akciómezőjére, Pink ügynök pedig a K+F középső akciómezőjére kerül.

A JÁTÉK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

- A szabotőrök nem kapnak KP-t, de a célértékedet emelhetik (a pont, amit próbálsz túlszárnyalni a játék alatt). Amikor emelkedik a célérték, lépj előre a szabotőrök pontjelzőjével a klímাপontsávon.
- A szabotőrök egyetlen játékosként ténykednek: Fordulónként csak egy szabotőr mozog.
- Amikor Lativ mozog, hajtsd végre a feladatát a 2 fős játék szabályai szerint.
- A szabotőrök soha nem kapnak, és soha nem költenek engedélyeket és gépalkatrészeket. Nem használnak befektetéslapkákat, támogatáslapkákat és idézetjelzőket. Amikor befektetéslapkát kapnának, helyette növeled 5-tel a célértéket.
- A játék kezdetén a szokásos módon hajtsd végre az előkészületek utáni raktárfordulót. A szabotőrök ezt nem hajtják végre. Ezután hajtsd végre az 1. forduló első körét. A szokásos lerakási korlátozások továbbra is érvényesek rád az 1. fordulóban. Az első köröd után a szabotőrök első köre következik.
- A további fordulókban a körök sorrendjét a szokásos módon a körsorrendjelzők elhelyezkedése dönti el. Tehát, ha a szabotőrök megszerzik a kezdeményezést, akkor két egymás utáni körük lesz.
- Bármikor átnézheted a biztonsági jelentések dobópakliját, de nem rendezheted át a benne lévő kártyákat. Megszámolhatod, hogy mennyi kártya maradt a biztonsági jelentések paklijában, de a paklit nem rendezheted és nem nézheted át.

- Az újonnan eldobott kártyák mindig a biztonsági jelentések dobópaklijának a tetejére kerülnek.

A JÁTÉK 3 MÓDON ÉRNET VÉGET:

Visszaállítod a Lightning Technologies jó hírét:

Ehhez a köröd kezdetén az összes következő feltételt teljesítened kell:



- A KP-d nagyobb a célértéknél.



- A laborod célmezőin lévő céllapkákból legalább 4 feltétele jelenleg teljesül.

- Legalább 2 finanszírozásjelződ érje el vagy lépje túl a finanszírozássáv 5. mezőjét. (A jelződ a 0. mezőről indul.)

Ha mindez megtörténik, azonnal megnyered a játékot.

Elfogy az idő, és a kormány lépéseket tesz:

Ez akkor következik be, ha a játék végét a szokásos játék végi feltételek egyike váltja ki:

- Megkapod a Nobel-díjat.
- Az utolsó kísérletlapka kerül a kínálatba.
- A kormány gépe elkészül.
- A K+F összes kutatásmezője foglalt.

Ha ez bekövetkezik, játssz még egy fordulót a szokásos módon, majd következik a végső pontozás. Ha a végső pontozás után a KP-d több a célértéknél, akkor megnyered a játékot.

A szabotőrök sikerre viszik aljas tervüket:

Ez akkor történik meg, ha a következők egyike megvalósul:



• A köröd végén 2 vagy több 3. szintű szélsőségesidőjárás-lapka van a táblán.



• A szabotőrök körének kezdetén minden biztonságijelentés-kártya a dobópakliban van.

Ha ez megtörténik, azonnal vesztesz. *Pedig nagy reményeket fűztünk hozzád.*

A TE KÖRÖD

A körödet a szokásos módon hajtod végre, kivéve, hogy egy új ingyenes akció is a rendelkezésedre áll (biztonsági hívása). Ezt kizárólag a saját köröd 3. lépésében (akciók végrehajtása) hajthatod végre, de ezt bármennyiszor végrehajthatod a körödben végrehajtott összes akción felül és mindegy, hogy melyik helyszínen tartózkodsz.

BIZTONSÁGIAK HÍVÁSA

Fizess 1 engedélyt (az aktuális helyszínednek megfelelő típusút vagy egy tudományos engedélyt), hogy húzz 2 kártyát a biztonsági jelentések paklijából, és tedd őket képpel felfelé az aktuális jelentés mellé. Ebből a 3 kártyából tegyél vissza 1-et a biztonsági jelentések paklijának tetejére, 1-et a dobópaklira és a harmadikat pedig hagyd a helyén aktuális jelentésnek.



A SZABOTŐRÖK KÖRE

A szabotőrök körében hajtsd végre sorban a következő lépéseket:

1. Tedd az adott szabotőrt az adott helyszínre az aktuális jelentés szerint. Ha az aktuális jelentés Lativot jelöli meg egy helyszín helyett, akkor tedd a szabotőrt Lativ aktuális helyszínére.

A szabotőr minden egyes főhelyszínnél egy üres akciómezőt választ a következő prioritás szerint: bal szélső, jobb szélső, középső mező. A raktár helyszínen a bal szélső üres mezőt foglalják el.

A szabotőrök nem kapnak, és nem költenek engedélyeket.

Ha a szabotőr nem tud az adott helyszínre lépni (mert az összes akciómező foglalt, vagy a szabotőr már az adott helyszínen van, vagy mert az aktuális jelentés Lativ helyszínét jelöli ki, és Lativ éppen az irodájában van), akkor a következő főhelyszínre lép (számsorrendben, a kívánt helytől kezdve, szükség esetén körbe haladva).

Megjegyzés: A szabotőr csak akkor lép a raktárba, ha az aktuális jelentés ezt adja meg, vagy ha Lativ ott van, és őt követi.

2. Ha a szabotőr egy főhelyszínre lép, megemeli a céltérteket minden egyes, az akciómezőjétől balra lévő bábu miatt (Lativ, a te tudósod, másik szabotőr).



3. Ha a szabotőr arra a helyszínre lép, ahol Lativ van, Lativ a szokásos módon a következő helyszínre megy. Ez aktiválja Lativ feladatait is a 2 fős játék szabályaiban leírtak szerint.



4. A szabotőr végrehajtja aljas tervét. Lásd mindezt részletesen „A szabotőrök aljas terve” fejezetben.



5. Dobd el az aktuális jelentést.

6. Ha van még kártya, húzd fel a biztonsági jelentések paklijának felső kártyáját, és tedd képpel felfelé a rejtkehelytábla tetejére következő aktuális jelentésnek.



7. Nézd meg, hogy a szabotőrök okoztak-e kárt:



- 3= Ha van nekik egy készlet kutatásjelzőjük, és az adott időjárástípus idézetmezője még zárolt, akkor hajtsd végre a következő lépéseket:



- i. Az adott jelzőkészlet kikerül a játékból.



- ii. Vedd el a felső szélsőséges időjárás-lapkát az időjárástípushoz tartozó pakli tetejéről, és tedd a K+F megfelelő mezőjére, letakarva a már ott lévő lapkát. Az ott lévő lapkára tett áttörésjelzőket tedd vissza a dobozba, a kormányzati jelzőket pedig tedd vissza a kormányzat területére.




- iii. Ha lehetséges, dobj el a biztonsági jelentések paklijának felső kártyáját.

- iv. A megfelelő idézetterületről vedd le a lakatjelzőt, ez kikerül a játékból.



- Ha van nekik egy készlet kutatásjelzőjük, és az adott időjárástípus idézetmezője nem zárolt, akkor a jelzőkészlet kikerül a játékból, és válassz egyet a következő két lehetőségéből:



- 2=  • Növelj 5-tel a célértéket, VAGY



- Dobj el a biztonsági jelentések paklijának felső kártyáját. Ha a biztonsági jelentések paklija elfogyott, nem választhatod ezt a lehetőséget.

A szabotőrök csak egy kutatásjelzőkészletet dobhatnak körönként. Ha egynél több teljes készletük van, akkor azt részesítik előnyben, ami új időjárástípust szabadít fel.

Ha a szabotőröknek több, különböző időjárás-típusú kutatásjelző készletük van, akkor kezd az előző jelentésben megadott időjárással, és haladj balról jobbra (szükség esetén körbe a óról az esőre).

Kutatásjelző-készletek



- 3= Ha egy időjárástípusnál az idézetmező még zárolt, akkor egy kutatásjelző-készlet az adott időjárástípus minden egyes színéből 1 kutatásjelzőt tartalmaz.



Ha egy időjárás-típusnál az idézetmező már nem zárolt, akkor egy kutatás-jelző-készlet az adott időjárás-típus két különböző színének 1-1 kutatásjelzőjéből áll. (Ha mind a három különböző kutatásjelző megvan nekik az adott időjárás-típusból, akkor az idézet használata helyett mindhármat dobni fogják.)



Mindkét esetben, ha a szabotőröknek van díjjelzőjük a rejtekhelyükön, akkor az szükség esetén bármilyen színű kutatásjelzőnek beszámítható, hogy a készlet teljes legyen.

A SZABOTŐRÖK ALJAS TERVE

A szabotőrök a körük 4. lépésében végrehajtják aljas tervüket attól függően, hogy melyik helyszínre lépett éppen a szabotőr. Az éppen odalépő szabotőrre aktuális szabotőrként hivatkozunk.



Néhány hatás az előző jelentésre hivatkozik. Ez a dobópakli tetején lévő biztonságijelentés-kártya.

A főhelyszínen a szabotőrök kritériumrendszer alapján választanak gépágot. Ezen kritériumok egyike azon alapul, hogy egy olyan kutatásjelzőt kapnak, amivel a lehető legközelebb kerülnek egy készlet teljesítéséhez. Ezen kritériumnál használd az itt felsorolt prioritássorrendet:

1. Azt az ágot választja, aminek a kutatásjelzőjével teljessé tehet egy készletet (lásd előző fejezetben a teljes készlet meghatározását).

2. Azt az ágot választja, aminek a kutatásjelzőjén olyan időjárás-típus van, mint amilyen egy már meglévő másik színű kutatásjelzőjén.
3. Egy olyan ágot választ, amin van valamilyen kutatásjelző.



Prioritásmutató

Minden biztonságijelentés-kártya alsó felén van egy prioritásmutató, ami arra használható, hogy különböző helyzetekben meghatározza, hogy mit fognak tenni, vagy mit fognak elvenni a szabotőrök.

1-ES HELYSZÍN: RAKTÁR

1. Lépj a szabotőrök kezdeményezésjelzőjével a bal szélső mezőre. Ha a jelző már az első mezőn van, akkor helyette növeld 2-vel a célértéket.



2. A szabotőrök elvesznek 2 vegyszert a raktárból, és a rejtekhelyükre teszik. Az elvett vegyszer meghatározásához hajtsd végre kétszer az alábbi folyamatot:



- a. A legkevesebb raktárengedéllyel rendelkező szektorból választanak egy vegyszert.



- b. Ha a legolcsóbb szektorban egynél több vegyszertípus van, akkor abból vesznek el, amiből a legkevesebb van a rejtekhelyükön.

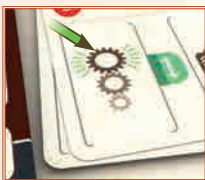


- c. Egyenlőség esetén a legfelsőt vagy a legalsót (ahogy azt az előző jelentésen lévő prioritásjelző megadja) veszik el a holtversenyben állók közül.



Példa:

A szabotőrök először caloriumot (magenta) vesznek el, mert a legolcsóbb szektorban már csak ilyen vegyszer maradt, hiába van már caloriumuk.



A másik vegyszernél a két típus egyike sincs nekik, sem melgoth (fehér), sem radieu (kék), a legfelsőt veszik el (melgoth).

2-ES HELYSZÍN: KORMÁNYZAT



Ha az aktív szabotőr a balra látható szimbólummal jelölt akciómezőn van, akkor az 1. lépéssel kezd.



Ha az aktív szabotőr a balra látható szimbólummal jelölt akciómezőn van, akkor az 1. és a 2. lépést kihagyja, és a 3. lépéssel kezd.



1. A szabotőrök elvesznek egy vegyszert a raktárból (a raktárnál leírtak szerint).

2. Fordíts meg egy kék oldalával felfelé lévő támogatáslapkát az időjárástól és az előző jelentés prioritásmutatójától függően. Az időjárás határozza meg, hogy melyik ágon van a lapka, és a prioritásmutató dönti el, hogy a legfelső vagy a legalsó lapkát kell-e megfordítani. Ha már az ág minden



lapkáját elvették vagy mindegyiknek a narancs oldala néz felfelé, akkor sorban a következő ágon fordítanak meg egy lapkát (szükség esetén akár az összes ágon körben).

3. Határozd meg, hogy a szabotőrök, melyik ágon ténykednek.

a. A szabotőrök figyelmen kívül hagyják:

- Azokat az ágakat, ahol minden robotmező foglalt.
- Azokat az ágakat, amiknél a szabotőröknek nincs az elérhető mezőkhöz tartozó vegyszerük.

b. A megmaradt ágakból a szabotőrök azt az ágot választják, ami olyan kutatásjelzőt ad nekik, ami leginkább segíti egy készlet teljessé tételét.

c. Egyenlőség esetén a holtversenyben lévő ágak közül az időjárásrendben elsőt választja. Az előző jelentésen megadott időjárással kezd, és balról jobbra halad (szükség esetén körbe a óról az esőre).

Példa:

Az esőágot figyelmen kívül hagyják, mert tele van.

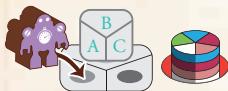
A hóágot is figyelmen kívül hagyják, mert a szabotőröknek nincs vegyszerük az adott ág színében.

A megmaradt ágak közül a szél- és napág hozza őket közelebb egy teljes készlethez.

Az előző jelentés havat mutat, ezért ezzel az ággal kezdve, majd jobbra haladva, a kiválasztott ág a szél lesz.

Ha a szabotőrök nem tudnak ágat választani (egyik üres robotmezőhöz sincs megfelelő vegyszerük), akkor dobd el a biztonsági jelentések paklijának felső kártyáját, és a szabotőrök elvesznek 1 vegszert a raktárból (a korábban leírtak szerint). Ezután a folyamat további lépéseit ugord át.

4. Tegyel egy robotot a rejtekhelyről a kiválasztott ág egyik olyan üres robotmezőjére, amihez a szabotőröknek van megfelelő vegyszerük.



Ha több lehetséges mező van, akkor válassz az óramutató járása szerinti első balról kezdve. Ezután tedd vissza a mezőnek megfelelő vegszert a rejtekhelyről a raktárba. A vegszert a megfelelő típus jobb szélső üres mezőjére tedd.

5. Vedd el az ágról a legfelső vagy a legalsó elérhető támogatáslapkát (az előző jelentés prioritásmutatója szerint). Ez kikerül a játékból.



Tedd a helyére a szükséges gépalkatrészt, elvéve azt a készletből.



6. Tegyel át egy kutatásjelzőt a kiválasztott ágról a rejtekhelyre. Ha nincs már kutatásjelző a kiválasztott ágon, akkor növeld 5-tel a célértéket. Ha most már az ág összes robotmezője foglalt, akkor a kormány aktiválja az adott ágat.



A KORMÁNY MŰKÖDTETI A GÉPÉT



Amikor a kormány aktivál egy ágat a gépén (akár a te körödben, akár a szabotőrökében), növeld 3-mal a célértéket az ágon lévő minden egyes szabotőrrobot miatt.

Ezután hajtsd végre ugyanazokat a lépéseket, mint a többfős játékban.

3-AS HELYSZÍN: LATIV LABORATÓRIUMA



Ha az aktív szabotőr a balra látható szimbólummal jelölt akciómezőn van, akkor az 1. lépéssel kezd.



Ha az aktív szabotőr a balra látható szimbólummal jelölt akciómezőn van, akkor az 1. lépést kihagyja, és a 2. lépéssel kezd.



1. Tegyel egy díj jelzőt a rejtekhelyre. A szabotőrök soha nem szerzik meg a Nobel-díjat, nem számít, hogy hány díj jelzőjük van.

2. Határozd meg, hogy a szabotőrök melyik ágon ténykednek:

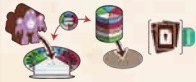
- A szabotőrök figyelmen kívül hagyják:
 - Azokat az ágakat, ahol minden robotmező foglalt.
 - Azokat az ágakat, amiknél a szabotőröknek nincs az elérhető mezőkhöz tartozó vegyszerük.
 - Azokat az ágakat, amiknél a kínálatban nincs megfelelő kísérletlapka.
- A megmaradt ágak közül azt választja ki, ahol a legtöbb robot van (beleértve Lativ robotjait is).
- Egyenlőség esetén a szabotőrök a holtversenyben lévő ágak közül azt választják, ami olyan kutatásjelzőt ad nekik, amely a leginkább segíti egy készlet teljessé tételét.

d. Egyenlőség esetén a holtversenyben lévő ágak közül az időjárásrendben elsőt választja. Az előző jelentésen megadott időjárással kezd, és balról jobbra halad (szükség esetén körbe a hóról az esőre).



Ha a szabotőrök nem tudnak ágot választani, akkor dob el a biztonsági jelentések paklijának felső kártyáját, és a szabotőrök elvesznek 1 vegyszert a raktárból (a korábban leírtak szerint). Ezután a folyamat további lépéseit ugord át.

3. Tegyé át egy szabotőrrobotot a rejtkehelyről az ág legfelső vagy legalsó olyan elérhető üres mezőjére (az előző jelentés prioritásmutatója szerint), amihez van megfelelő vegyszerük. Szokás szerint a Lativ robotot tartalmazó mezők elérhetőnek számítanak (Lativ robotja ugyanezen ág egy másik üres mezőjére lép, vagy ha nincs üres mező, akkor visszamegy a laboratórium mellé). Ezután tedd a szükséges vegyszert a rejtkehelyről a raktár jobb szélő, üres, megfelelő mezőjére.



4-ES HELYSZÍN: K+F



Ha az aktív szabotőr a balra látható szimbólummal jelölt akciómezőn van, akkor az 1. lépéssel kezd.



Ha az aktív szabotőr a balra látható szimbólummal jelölt akciómezőn van, akkor az 1. és a 2. lépést kihagyja, és a 3. lépéssel kezd.

1. Tegyé át 1 szabotőrrobotot a rejtkehelyről egy kutatásmezőre az időjárás és az előző jelentés



prioritásmutatójától függően. Az időjárás határozza meg, hogy melyik ágra kerül a robot, és a prioritásmutató dönti el, hogy az adott ág legfelső vagy legalsó üres mezőjére kell-e tenni. Ha nincs üres mező az adott ágon, akkor a robot a sorban következő ágra kerül (szükség esetén körbe a hóról az esőre). A szabotőrök nem fizetnek további költséget, ha a robotot az ág alsó mezőjére teszik.

2. Ha a szabotőröknek van a kiválasztott mező bal oldalán megadott vegyszertípusból, akkor azt a rejtkehelyükről az adott mezőre teszik. Ha ezt teszik, akkor átragnak egy kutatásjelzőt a kiválasztott ágról a rejtkehelyükre. Ha nincs már kutatásjelző a kiválasztott ágon, akkor növel 5-tel a célértéket, és ha lehetséges, vegyél le egy lakatjelzőt a megfelelő idézetmezőről.



Megjegyzés: Ha a szabotőröknek nincs megfelelő vegyszerük, akkor is leraknak egy robotot, és folytatják a hátralévő lépésekkel (csak nem kapnak kutatásjelzőt).

3. Válaszd ki, hogy melyik ág melyik mezőjén ténykednek:

a. A szabotőrök figyelmen kívül hagyják:

- ❑ Azokat az ágakat, ahol minden robotmező foglalt.
- ❑ Azokat az ágakat, amiknél a szabotőröknek nincs az elérhető mezőkhöz tartozó vegyszerük.

- b. A megmaradt ágakból a szabotőrök azt az ágat választják, ami olyan kutatásjelzőt ad nekik, amely a leginkább segíti egy készlet teljessé tételét.
- c. Egyenlőség esetén a holtversenyben lévő ágak közül az időjárásrendben elsőt választja. Az előző jelentésen megadott időjárással kezd, és balról jobbra halad (szükség esetén körbe a hóról az esőre).

Ha a szabotőrök nem tudnak ágat választani, akkor dob el a biztonsági jelentések paklijának felső kártyáját, és a szabotőrök elvesznek 1 vegyszert a raktárból (a korábban leírtak szerint). Ezután a folyamat további lépéseit ugord át.

4. Tegyel át egy szabotőrrobotot a rejtekhelyről



az ág legfelső vagy legalsó olyan elérhető üres mezőjére (az előző jelentés prioritásmutatója

szerint), amihez van megfelelő vegyszerük. Tedd át a szükséges vegyszert a rejtekhelyről a robot bal oldalán lévő mezőre. A szabotőrök nem fizetnek további költséget, ha a robotot az ág alsó mezőjére teszik.

5. Tegyel át egy kutatásjelzőt a kiválasztott ágról



a rejtekhelyre. Ha már nincs kutatásjelző a kiválasztott ágon, akkor növeld 5-tel a célértéket, és ha lehetséges,

vegyléle egy lakatjelzőt a megfelelő időzetmezőről.

ÁTTÖRÉS



Amikor áttörésakciót hajtasz végre, akkor minden egyes olyan szabotőrrobot miatt, ami részt vett a prototípus építésében, növeld 2-vel a célértéket. A szabotőrök saját maguk nem hajtanak végre áttörést; nem törődnek az időjárás helyre igazításával, csak téged akarnak rossz színben feltüntetni.

KÍSÉRLET LEFUTTATÁSA



Amikor egy kísérlet lefut, akkor te és a szabotőrök szokásos módon körsorrendben végrehajjtátok a lépéseket. Ha részt vettél benne, akkor megkapod a szokásos jutalmat. Az aktív ágon lévő minden egyes szabotőrrobot miatt növeld a célértéket a kísérletlapkán megadott KP-val, és tedd vissza az adott robotokat a rejtekhelyre. A szabotőrök nem fizetnek tudományos engedélyt, és figyelmen kívül hagyják a lapkára nyomtatott jutalmakat. Ha van még elérhető kutatásjelző az ágon, akkor azt is elveszik ezen lépések végrehajtása során (a normál szabályok szerint, akkor is csak egyet vesznek el, ha 1-nél több robotjuk van). Ha nincs elérhető kutatásjelző, akkor semmit sem kapnak (a tudományos engedélyt nem veszik figyelembe).

A kísérlet lefuttatása után a szokásos módon tegyél le egy új szélsőségesidőjárás-lapkát.



Kivétel: Ha egy kísérlet nem fut le, de van legalább egy szabotőrrobot az ágon, akkor tegyél le egy új szélsőségesidőjárás-lapkát (mintha a kísérlet lefutott volna). De nem jár jutalom a kísérletlapkáért, és azt a szokásos módon el kell dobni. A szabotőrök robotjai az ágon maradnak.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Ha elérsz a végső pontozásig:

1. Hajtsd végre a megmaradt kísérleteket a szokásos módon, de ez alkalommal ne tegyél le új szélsőséges időjárás-lapkát.
2. Növekd a célértéket 30-cal.
3. Hajtsd végre saját magadnál a végső pontozást; a szabotőröknél semmit se pontozz.

Ezek után, ha a KP-jaid meghaladták a célértéket, megnyerted a játékot, és megmentetted a vállalatot. Máskülönben te is csatlakozol az egykori nagy Lightning Technologies munkanélküli tudósaihoz, és átírod az önéletrajzodat.

Ha te győztél, nézd meg, hogy az alábbi követelményeknek mennyire tudtál megfelelni:

1. Terraformálási szakember

- » 120+ KP
- » A legalacsonyabb finanszírozássávon is legalább a 4. mező elérése.
- » A legmagasabb finanszírozássávon az utolsó mező elérése.
- » 6+ műhelylapka
- » Maximum 2 engedélyed maradt összesen.

2. Éghajlatkutató

- » 110+ KP
- » Nobel-díj
- » 4+ céllapka teljesítése
- » Minden robot elérhető.

3. Meteorológus

- » 100+ KP
- » 3+ tanulmány kiadása

- » 1+ finanszírozássávon legalább a 8. mező elérése.
- » 3+ céllapka teljesítése
- » 2+ díj

4. Időjós

- » 3+ tanulmány kiadása
- » 7+ robot a játéktáblán
- » 3+ céllapka teljesítése
- » 1+ díj

5. Viharvadász

- » 2+ céllapka teljesítése
- » 1+ díj

ALKOTÓK

Időjárásgép – játékkervező: Vital Lacerda

A szabotőrök – szülőjáték-tervező: Turczy Dávid

Művészeti munkák: Ian O’Toole

Szülőjáték fejlesztésvezető: John Albertson

További szülőjáték fejlesztők és tesztelők: Shelley Danielle, Gary Perrin, Aleksandar Saranac, Chuck Case, Timothy Williamson, Henrique Barbosa da Costa, Ben Kranz, Xavi Bordes

© 2022 FRED Distribution Inc.

Minden jog fenntartva.

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI:

Felelős kiadó: Terenyi Róbert

Készítő: Buda-Ádám Krisztina

Fordító: Dunda és Trew

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.

www.deltavision.hu

KIHÍVÁSKÁRTYÁK

Hogy kiélezettebb legyen a helyzet, a játék előkészítésénél használhatsz 1 vagy több kihíváskártyát (tetszőlegesen vagy véletlenszerűen választva). Tedd a kiválasztott kártyákat az asztalra. A kártyák hatásai a következők:



1. Jól felszerelt ellenfelek: A szabotőrök 2 vegyszer helyett, minden vegyszerből 1-gyel kezdik a játékot.



2. Zavaró eszközök: Minden bevételnél a táblán lévő minden egyes szabotőrrobot miatt 1-gyel nő a célérték.



3. Kreatív könyvelés: A szabotőrök 1 díjjelzővel kezdik a játékot. Minden bevételnél lép vissza egy mezőt az egyik finanszírozásávon lévő finanszírozásjelződdel. Ha lehetséges, akkor olyan sávot kell választanod, ahol ezt meg tudod tenni.



4. Nobel-díjas: A szabotőrök egy véletlenszerűen választott plusz vegszerrel kezdik a játékot (lehet olyan vegyszer, mint amilyen már van nekik). Nem nyerheted meg a játékot, csak ha megszerzed a Nobel-díjat.



5. Csak a túlteljesítés a járható út: Nem nyerheted meg a játékot, csak ha a laboratóriumod célmezőin lévő céllapkákból legalább 5-nek teljesítéd a feltételeit.



6. Ketyeg az óra: Az előkészületek után tedd vissza a dobozba a biztonsági jelentések paklijának felső 2 kártyáját.



7. Lépéselőny: Ha a köröd végén a szabotőrök kezdeményezésjelzője a bal szélső mezőn van, növeld 3-mal a célértéket.



8. Magas erkölcsi alap: Amikor lerakod a tudósodat egy helyszínre, nem kapsz a téled balra lévő szabotőrökért plusz engedélyeket.



9. Szakértői vélemény: Nem használhatsz idézetjelzőket tanulmánykiadásnál. Amikor elérhetővé teszel egy idézetmezőt, nem fizethetsz tudományos engedélyt, hogy kapj 3 KP-t.



10. Független prototípusok: A szabotőrök egy díjjelzővel kezdik a játékot. Nem használhatod a szabotőrök robotjait, amikor az áttöréscsapat részeként prototípust építesz.



11. Költségvetési megszorítások: A szabotőrök egy véletlenszerűen választott plusz vegyszerrel kezdik a játékot (lehet olyan vegyszer, mint amilyen már van nekik). Amikor a laboratórium finanszírozásávról finanszírozást kapsz, akkor a jelződ alatt lévő módosító +0-nak számít (a kormányzat- és a K+F-sávról továbbra is megkapod a jutalmakat).



12. Közvetétel vagy tönkretétel: Csökkentsd a kezdő célértéket 5-tel. Amikor a szabotőrök miatt lekerül egy lakatjelző egy idézetmezőről, növeld 5-tel a célértéket. Azonnali győzelemmel kell nyerned (visszaállítva a Lightning Technologies jó hírét).

A TÖBBFŐS JÁTÉK KIEGÉSZÍTŐI

RAKTÁRKÁRTYÁK

(2 darab 5 kártyából álló pakli)

Jól jön egy kis segítség a játék kezdetén.



Keverjétek meg külön-külön az A és a B kártyákat, majd osszatok 1-1 kártyát minden játékosnak a játék kezdetén.

Az előkészületek utáni raktárfordulóban körsorrendben a raktár helyszín akcióinak szokásos végrehajtása helyett minden játékos eldönti, hogy melyik kártyáját szeretné kijátszani. A másikat visszateszi a dobozba.

Először hajtsd végre a kártya felső részét a következők szerint:



Vegyél el egy tetszőleges, képpel felfelé lévő műhelylapkát a kínálatból (a játéktáblán

lévő 4 lapka, vagy a képpel felfelé lévő pakli tetején lévő lapka), és tedd a lapkát a laboratóriumod mellé, de figyelj oda, hogy a kártyán lévő többi tartozékot is elvedd.



Kövesd a fent leírtakat, de most egymás után két lapkát vegyél el (a második lapka

kiválasztása előtt töltsd újra a kínálatot).



Lépj a kezdeményezésjelződdel az adott mezőre. (Ha később sorra kerülő játékosoknak is van kezdeményezés-szimbólum a kártyájukon, akkor a te kezdeményezésjelződ NEM mozdul. A kártyán látható pozíció megadja, hogy hogyan kezded az első fordulót.)



Ezután hajtsd végre a bal középső részt, tedd át a szabályok szerint az összeszerelő-szalagodról az adott robotokat a műhelyed mezőire.



Ezután megkapod a kártyád jobb középső részén megadott vegyszereket. Tedd át ezeket a raktár bal szélső mezőiről a műhelyedre.



Végül lépj az engedélyjelződdel a kártya alsó részén megadott mezőkre.

Miután a raktárkártya szerint felkészültetek a játékra, tegyétek vissza a kártyát a dobozba.

JÁTÉK KÖZBENI CÉLLAPKÁK

(3 lapka és 12 korong)

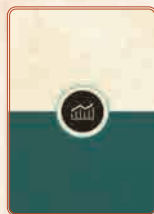
Juss előnyökhöz a játék alatt a kutatásaid során összegyűjtött anyagok bemutatásával.



Tegyetek 3 lapkát egymás mellé a játéktábla mellé, és tegyetek melléjük a 12 játékoskorongot. Amikor az irodádban megtalálható lesz az egyik megadott kombináció, válassz egyet a lapkán megadott erőforrásokból. Ezután takard le a hozzátartozó mezőt az egyik korongoddal. Minden lapkán minden játékosnak csak egy korongja lehet, és nem tehet több játékos korongot ugyanarra a mezőre.

SAJÁT FELADATKÁRTYÁK

(6 kártya)



Szerez 1 vagy 2 befektetéslapkát a játék végén az egyik vagy mindkét megadott cél teljesítésével.

Ezeket a kártyákat is hozzátehetitek a játékhoz, hogy újabb elérhető feladataitok legyenek.

Keverjétek meg ezeket a kártyákat, és véletlenszerűen osszatok minden

játékosnak 1-et. Azt is megtehetitek, hogy csak az új játékosoknak adtok ilyen kártyákat, az első játékukban megcélozhatják ezek elérését.

A saját feladatkártyáitokat tartsátok titokban játékosársaitok előtt. A játék végén, de még a végső pontozás előtt, mindenki fedje fel a kártyáját.

A kártyán lévő minden egyes feladatpárért (a kártya felső és alsó fele), ha mindkét megadott feltétel teljesül, jár 1 befektetéslapka.



- Legyen legalább 2 díjjelződ.
- Legyen legalább 4 robot a kormányzat helyszínén.

- Legyen legalább 3 kiadott tanulmányod.
- Legyen legalább 4 robot a K+F helyszínén.



- Legyen a finanszírozás-jelződ a laboratórium finanszírozásáv első +4-es mezőjén vagy azon túl.

FINANSZÍROZÁS CÉLKÁRTYÁK

(6 kártya)



Szerez plusz jutalmakat, ha elérsz bizonyos szinteket a finanszírozásávon.

A játék kezdetén ezen választható célokból osszatok minden játékosnak egyet. Ezek azonnal aktiválódnak, ha a cél teljesül a megfelelő finanszírozásávon. Ha eléred a megadott pozíciót a finanszírozásávon azonnal megkapod a kártyán látható jutalmat: 1-1 db-ot minden ábrázolt engedélyből, vagy 2 tudományos engedélyt vagy 2 gépalkatrészt.



