

# A MANHATTAN PROJEKT

94. ÉVFOLYAM, 23 341. SZÁM

1945. AUGUSZTUS 12., VASÁRNAP

3 CENT

## GLOBÁLIS HATALMI HARC KEZD DÍK AZ ATOMKOR HAJNALÁN



Brandon Tibbetts játéka, 2-5 játékos számára.

Copyright 2011, Minion Games. All Rights Reserved.



# FORRADALMIAN ÚJ TECHNOLOGIÁT FEDEZTEK FEL

Minden nagyobb katonai erő azon nyomban felismerte a benne rejlő rombolóértékét. Képes lesz a te nemzeted is vezető szerepet vállalni az új fegyverkezési versenyben és a világ domináns szuperhatalmává válni?

A *Manhattan Projektben* te vagy a vezetője az egyik legnagyobb nemzet atomfegyver-programjának egy halálos versenyben, amely a minél nagyobb és minél jobb bomba megépítéséért zajlik. Ne feledd, ez nem egy béke verseny! Háborús nélkül kell használnod a fondorlatos kémkedést és a katonai erőket kell bevetni, amely elnyöket biztosíthat a terveid számára és biztonságot nyújt a nemzetednek.

---



## A JÁTÉK CÉLJA

Nukleáris bombák építésével, tesztelésével és betöltésével pontokat szerezni. Az első nemzet, aki elszőr összegyűjti a szükséges mennyiségű gyzelmi pontot a világ legnagyobb domináns szuperhatalmává válik és megnyeri a játékot.

A szükséges gyzelmi pontok száma a játékosok számától függ:

**2 Játékos: 70 pont**

**3 Játékos: 60 pont**

**4 Játékos: 50 pont**

**5 Játékos: 45 pont**

# A játék összetevő INEK áttekintése



1 F tábla



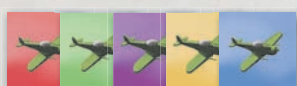
50 Építési kártya  
(6 Kezd Épület és  
44 általános Épület)



30 Bomba  
kártya



48 Pénzérme  
(38 x \$1 és 10 x \$5)

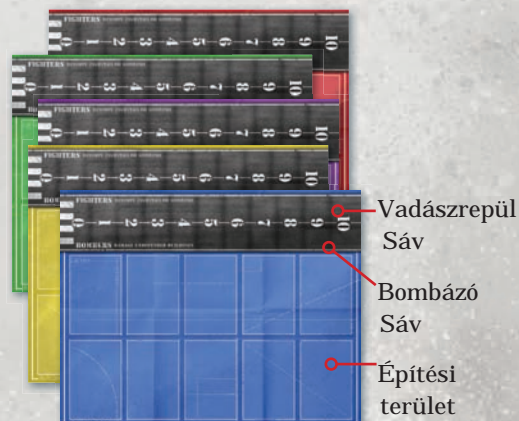


5 Vadászpül lapka  
(színenként egy)



5 Bombázó lapka  
(színenként egy)

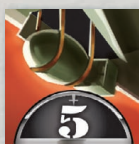
5 Játékos Tábla  
(színenként egy)



5 Robbantási  
Teszt számláló



15 színes korong  
a Játékosok színeiben



10 Betöltött  
Bomba jelöl



16 Veszteség jelöl  
(kétoldalú)



40 Sárga Pogácsa  
kocka

## 72 Munkás:

24 Dolgozó  
(színenként 4 és 4 szürke Szerz. díses)

24 Tudós  
(színenként 4 és 4 szürke Szerz. díses)

24 Mérnök  
(színenként 4 és 4 szürke Szerz. díses)



# TEGYÉTEK MEG AZ EL KÉSZÜLETEKET

## 1. Készítsétek el a táblát és az Általános Készletet

Helyezzétek a táblát az asztal közepére. Tegyetek minden játékos színének megfelelően egy-egy jelzőt a Plutónium Sáv, a Dúsított Urán Sáv és az Ügynök Sáv legelső helyére.

A tábla mellett képezzétek Általános Készletet, amely a következőket tartalmazza:

- » 50 Építési kártya
- » 30 Bomba kártya
- » 10 Betöltött Bomba jelöl
- » 16 Veszteség jelöl
- » 48 x Pénzérme (38 x \$1 és 10 x \$5)
- » 40 Sárga Pogácsa kocka
- » 12 szürke Szerz. dése
- » 4-4 Mérnök minden játékos színének megfelelően
- » 4-4 Tudós minden játékos színének megfelelően



Rendezzétek a Robbantási Teszt számlálókat értékük szerint. A játékosok számának megfelelően csak némelyik szükséges. A játékosok számának megfelelően az alábbi számlálók használatosak:

- 2 Játékos** esetén a "0" és a "6"
- 3 Játékos** esetén a "0", "4" és a "8"
- 4 Játékos** esetén a "0", "2", "4" és a "6"
- 5 Játékos** esetén a **mind az öt számláló**

A szükséges számlálókat adjátok hozzá az általános készlethez és többet tegyék vissza a dobozba.

**Megjegyzés:** Ha ötnél kevesebb játékos vesz részt a játékba, a felesleges komponenseket vissza lehet tenni a dobozba.

## 2. Készítsétek el az építési piacot

Az Építési Piac a F táblán tartja az Építményeket, így azok építésre készen állnak. Keverjétek össze a hat Kezd. Építményz (vörös háttér) kártyát és tegyék egyet-egyét képpel felfelé az Építési Piac első helyének mindegyikére (a 2 \$-os helytől kezdődően). Keverjétek össze a 44 általános Építési kártyát és tegyék a legfelső kártyát képpel felfelé a 20 \$-os helyre. A többi kártyát tegyék vissza képpel lefelé az Általános Készletbe.



## Mi az a "Sárga Pogácsa"?



A természetes uránércet gyakran "sárga pogácsá"-nak nevezik, mert a koncentrált uránporból kivont érc sárgás színű. A játékban a sárga fa kockák által reprezentált sárga pogácsát kell gyűjtenetek, amit aztán fel kell dolgoznotok, mert ez szolgál majd a bombáitokhoz töltetként.

## 3. Készítsétek el a Bomba kártyákat

Keverjétek össze a 30 Bomba kártyát. Húzzatok a játékosok számánál *eggyel több* kártyát (pl.: 3 fős játék esetén négy kártyát) és tegyék ket képpel felfelé sorban egymás mellé, az Általános Pakli közelébe. Jelenleg ezek a bombák állnak rendelkezésre a fejlesztéshez. A többi kártyát képpel lefelé tegyék vissza az Általános Készletbe.

## 4. Készítsétek el a JÁTÉKOS KÉSZLETEKET

Minden játékos válasszon egy színt, és tegye maga elé az azzal egyező Játékos Táblát és készletet. Fontos, hogy a játékosok lássák egymás tábláit és hogy elérjék azokat. Minden játékos vegyen magához:

**4 Dolgozót** a saját színében

**\$10** érmét

**1 Vadászpapírt** lapkát a saját színében – ezt mindenkinek az "1"-es mezőre kell helyeznie a saját Vadászpapír Sávjában

**1 Bombázó** lapkát a saját színében – ezt mindenkinek az "1"-es mezőre kell helyeznie a saját Bombázó Sávjában

A Dolgozók és a Pénz a saját, személyes készletet képezik. Csak a személyes készletek erőforrásai használhatóak. Az erőforrások (érmék, Munkások, Sárga Pogácsák stb.) mindig nyilvánosak és az összes játékos számára is láthatóak kell legyenek.

## 5. Adjátok minden játékosnak kezdő bónuszt

Válasszátok ki véletlenszerűen a kezdő játékos, a játék az óramutató járása szerinti irányba fog menni. Adjátok minden játékosnak kezdő bónuszt az Általános Készletből, az alábbiak szerint:

- 1. Játékos** nem kap bónuszt
- 2. Játékos** 2 \$-t kap
- 3. Játékos** 4 \$-t kap
- 4. Játékos** 2 \$-t és 1 Tudóst vagy Mérnököt (a játékos döntése szerint) kap a saját színének megfelelően
- 5. Játékos** 4 \$-t és 1 Tudóst vagy Mérnököt (a játékos döntése szerint) kap a saját színének megfelelően

# JÁTÉKKÖRÖK

A *Manhattan Projekt* a játékosok felváltva játszik, az első játékkal kezdve, az óramutató járásának megfelelő irányba haladva. A játékosok felváltva kerülnek sorra, amíg valaki össze nem gyűjti a megfelelő számu gy zelmi pontot.

Minden körben választani *kell egyet és csak egyet* az alábbi két lehet ség közül:

**Munkások Lehelyezése** vagy  
**Munkások Visszavétele**

**Fontos:** Ha valakinek nincsen Munkása a személyes készletében, amit le lehetne rakni, akkor muszáj a Munkás Visszavételt választania.

Azt, hogy ki mit csinál a körében, attól függ, hogy melyik lehet séget választja:



## Munkások Lehelyezése

Ha a körödben a Munkások lehelyezését választod, akkor az alábbi sorrendben kell azt végrehajtanod:

- 1. Lépés:** Letehetsz egy Munkást a F táblára, majd
- 2. Lépés:** Letehetsz Munkásokat a Játékos Tábládon levő tetszőleges számú Építményre. Ezt a lépést annyiszor ismételheted, ahányszor akarod, mindaddig, amíg ki nem fogysz a Munkásokból, vagy az Építményekből, ahova teheted őket.

Mindkét lépés opcionális, de *legalább egy Munkást kötelező* letenni. Arról, hogy a Munkásokat hogyan lehet lerakni lásd a további részleteket a "Munkás Lehelyezés" pontban.

Amint leteszel egy Munkást a F táblára vagy egy Építményre, a Munkásnak azonnal lehet sége van a jelzett Munkás Akció végrehajtására (lásd: "Munkás Akció").



## Munkások Visszavétele

Ha a körödben a Munkások visszavételét választod, akkor az alábbi sorrendben kell azt végrehajtanod:

- 1. Lépés:** Vedd vissza a személyes készletedbe az összes állandó Munkásodat a F tábláról és minden Játékos Tábláról. *Nem* vehetsz el Munkásokat az Általános Készletedből.
- 2. Lépés:** Tedd vissza az Építményeidről, Bombáidról és Robbantási Teszt számlalóidról az összes Munkást a színüknek megfelelő készletekbe. A szerződéseket az Általános Készletbe. Az állandó Munkásokat a saját tulajdonosaik személyes készleteibe.
- 3. Lépés:** Tedd vissza az összes szerződést a Főtábláról és a személyes készletedből az Általános Készletbe.

**Megjegyzés:** A köröd végén nem lehetnek Munkások az Építményeidben, Bombáidban vagy a Robbantási Teszt számlalóidban. Mind a 12 állandó Munkásodnak a személyes készletedben vagy az Általános Készletben kell lennie és nem lehetnek Szerződésesek a F táblán vagy a személyes készletben. A Munkás visszavételnek legalább egy állandó munkás visszavételét kell eredményeznie. Ha ez nem így történne, akkor a körödben a Munkás Lehelyezést kell választanod.

**Példa:** A Piros van körön és a munkás visszavétel mellett dönt:

- 1** Minden piros Munkást vissza kell tennie a személyes készletébe. (A munkások nem az Általános Készletbe kerülnek, mivel onnan ő még nem szerzett egyet sem.) Ne feledjük, hogy már az akció elején van egy piros Munkása a személyes készletében.
- 2** A Piros minden Építményén, Bombáján és Robbantási Teszt számlalóján levő Munkás visszakerül a saját készletekbe (a tulajdonostól függetlenül).
- 3** A Főtábláról és a Piros személyes készletéből minden Szerződéses visszakerül az Általános Készletbe.

# Munkás Lehel yezés



Dolgozó



Mérnök



Tudós

Háromféle Munkás van: Dolgozó, Mérnök és Tudós. Mind a hármuk ugyanolyan módon használható: A F tábla vagy az Építési kártya Munkás mez íre lehet ket letenni. Amikor egy Munkást letesznek, azonnal lehet ség van végrehajtani a Munkás Akciót (lásd: "Munkás Akciók").

A Munkások lehetnek állandó Munkások (a játékosok színeiben) vagy lehetnek szerz dések (szürkék). A Munkásokat használhatod az egyik vagy mindkét fajta módon a körödben. Mind az állandó Munkások, mind a Szerz dések pontosan ugyanazt a hatást érik el, amikor Munkás Helyre vagy egy Épületre kerülnek és akár kombinálva is alkalmazhatóak.



Szerz dések (Szürke)

## Munkás Lehel yezés a F tábl ára

A F tábla a különböz tevékenységeknek megfelel en több részre van felosztva, amelyekhez Munkásokat lehet rendelni. Mindegyik részben található egy vagy több Munkás Hely.

Amikor sorra kerülsz, letehetsz egy Munkást a F tábla egy Munkás Helyére. Egyszerre egy Munkás Helyen csak egy Munkásod lehet (**kivétel:** az Építési mez be tetsz leges számú Munkás tehet , míg a Bomba Tervezés mez re pontosan kett ). Nem tehetsz Munkást olyan helyre, amelyet már egy másik Munkás elfoglalt (**kivétel:** az Építési mez t).

## Munkás Lehel yezés Az Építési kártyákra

Minden Építési kártyára letehet a fels részen jelzett egy, kett , vagy három Munkás. Egy Épület kártyára pontosan annyi Munkást kell letenni, ahány Munkást jelöl a kártya. Azt, hogy a Munkásaid milyen sorrendben teszed le az Épületeidre szabadon eldöntheted.

Azokra az Épületekre nem tehetsz Munkást, ahol már áll egy Munkás.



Egy Munkás Lehelyez s körben akárhány Építményre lehet Munkásokat tenni, viszont csak a saját Építményeidre tehetsz Munkást (hacsak nem a Kémkedés Munkás Akciót használod a köröd 1. Lépésében, lásd a "Munkás Akciók"-at)

A játék folyamán lehet ség van néhány Épület Légicsapással történ lerombolására. Lerombolt épületre nem tehetőek Munkások.



## Munkás követel mények

A F tábla néhány Munkás Helyére történ Munkás lehelyezéshez bizonyos követelményeknek kell megfelelni. Ezek a követelmények a Munkás Helyek belsejében láthatóak.

Ha egy Munkás Hely Tudóst vagy Mérnököt jelöl, akkor arra a helyre csak olyan Munkás helyezhet , aki kielégíti az kívánt feltételt. Ha nincs jelölve Munkás, akkor az adott helyre bármilyen Munkás letehet .

Más Munkás Helyeken két különböz feltétel is látható, egy per (/) jellel elválasztva. Amikor ezekre a helyekre munkásokat teszel, akkor ki kell elégítened az egyik feltételt a kett között (de nem mindkett t). Például, a F tábla Gyár részlegének jobb oldali zöld Munkás Helyén egy Mérnök és egy Tudós látható per jellel elválasztva. Ide egy Mérnököt vagy egy Tudóst lehet letenni (de nem mindkett t).



Az Építmények esetében a Munkás feltételek, az Építési kártyák fels részen láthatóak.



Amennyiben egy kérd jel látható egy Építmény felett, akkor bármilyen Munkás rátehet a kártyára. Ha több kérd jel jelenik meg, akkor a kártyára lerakott Munkások tetsz legesen kombinálhatóak, feltéve, hogy a lehelyezett Munkások száma megegyezik az ábrázolt szimbólumok számával.



Ha egy Építmény felett Mérnök vagy Tudós jel látható, akkor csak a kártyának megfelel Munkások rakhatóak a kártyára. Mégegyszer, a lehelyezett Munkások számának meg kell egyeznie az ábrázolt szimbólumok számával.

# Pél da Munkás Lehel yezésre



**Lehelyezés a F táblára, Példa:** A Zöld jön. Nem tehet Munkást a pénzt adó Munkás Helyekre a Fötábla zöld színű Gyár részébe, mert azok már tele vannak. Egy Munkást tud letenni a sárga színű Bányák rész bármely mezőjére.

Nem tehet Dolgozót a jobb oldali helyre, mert oda csak Mérnököket lehet rakni. Ha a Munkását a bal oldali helyre helyezné, akkor 5 S-t kellene fizetnie az Általános Készletbe. Ehelyett ő a középső mezőt választja, mivel az ingyenes.

Miután lerakta a Munkását kitermelhet 3 Sárga Pogácsát. Az összes többi játékos pedig egyet-egyét.



**Lehelyezés egy Építményre, Példa:** A Kék, körének második Lépéseként, szeretné használni a gyárát, de nem tudja teljesíteni a feltételt, miszerint 2 Mérnökre van szüksége. Szintén használni akarja a Dúsító Üzemet, de ehhez több pénzre és több Sárga Pogácsára lenne szüksége.

Eloszor lerak 2 Dolgozót az Egyetemére, amivel 2 Mérnököt képez, aztán lerak egy 1 Dolgozót és 1 Tudóst a Gyárba, akik kitermelnek 2 Sárga Pogácsát (ezekre a helyekre bármilyen kombinációban tehetett volna Munkásokat).



Így most már megvannak a megfelelő Munkások a Gyárba! Azonnal le is rakja őket a Gyárra, mert a Munkás Lehelyezés 2. Lépését annyiszor ismételheti meg, ahányszor akarja.

Lerakja a 2 új Mérnököt a Gyárba, ami lehetővé teszi 3 Bombázó készítését (ezt a Bombázó Sávon jelölni kell) és 3 S-t eredményez. Így már elég Pénze és Pogácsája van, hogy a Dúsító Üzem használati feltételeit kielégítse. Végül tehát leteszi a Tudósokat, kifizeti a költségeket és előállít 2 egységnyi Dúsított Uránt.

# Munkás Akciók

Amikor Munkásokat teszel egy Építményre vagy Munkás Mezre rögtön végrehajthatod az ott jelzett Munkás Akciót. Ezt az akciót *nem kötelező* végrehajtani. Lehetsz egy Munkást egy mezre vagy kártyára az akció végrehajtása nélkül (s t akkor is, ha az akció végrehajtása nem is lehetséges (például az Általános Készletb l hiányoznak a szükséges Szerz dések), így blokkolva ezt a mez t t vagy kártyát. Ugyanakkor továbbra is teljesíteni kell valamennyi követelményt (beleértve az er források kifizetését is).

**Fontos:** Mind a pénz, mind a Sárgasüti korlátlan er források. Ha az Általános Készlet kifogyna egyikb l, akkor az bármí mással egyszer en helyettesíthet . A többi er forrás, úgy mint a Bomba Betöltés vagy a repül gép korlátozottak, a megfelel sávokban jelzett érték szerint. A Munkások (mind az állandóak, mind a Szerz dések) száma korlátozott a játékban lev készletek alapján. Használhattok Munkás Akciót akkor is, ha az csak az er források egy részét eredményezi -egyszer en vegyétek el azt, ami elérhet vagy mozgassátok a számlálótokat a megfelel sáv tetejére.

**Példa:** A Lila egy Dolgozót rakott le a sárga Bányák rész középső Munkás Helyére. Ez 3 Sárga Pogácsát Eredményez számára az Általános Készletből.



A Munkás Mezőnél az Eredmény melletti, nyilakkal körbevett Sárga Pogácsa egy csoportos akciót jelent: az összes többi játékos is kap 1 Sárga Pogácsát az Általános Készletből.

Az Építési Piacon három mez nél és a zöld Gyárak részleg három mez jénél egy-egy piros dollár jel is látható az Eredménynél. Amikor egy játékos megépíti ezen Építmények valamelyikét, vagy egy Munkás kerül a Gyárak részleg ezen helyeinek valamelyikére, akkor az Általános Készletb l egy 1 \$-os érme bekerül a Vesztegetési Alapba (az Építési Piacról balra elhelyezked hamutartóba).



Némely Munkás Mező n és Építményen két lehetséges Eredmény szerepel per (/) jellel elválasztva. Amikor egy munkás kerül ezen helyek valamelyikére, akkor választani kell a két Eredmény közül (mindkett nem választható). Például ez a Gyár el állíthat egy Vadászpül t vagy 2 \$-t.

## Munkás Akciók a F táblán

Ha a F tábla Munkás Mez ire kerül Munkás, akkor a Munkás Mez *alatt levő* akció(ka)t hajthatja végre. Leggyakrabban ez az akció er forrásokat vagy Munkásokat eredményez. Ezt hívjuk a Munkás akció "Eredményének". Más Munkás Mez k épületek építését, más játékosok elleni támadásokat, vagy a bomba fejlesztését teszik lehet vé.

Néhány helyen egy kör-körös nyílal körülvev er forrás vagy akció látható. Ha valaki egy ilyen helyre tesz le Munkást, az minden játékos számára hasznot jelent. A többi játékos abban az esetben is megkapja a hasznot, ha a Munkás Mez alatt lev akciót nem hajtják végre.



**Építkezés:** A F tábla fels részén keresztbe található az Építési Piac. Ez a hét megvásárolható Építmény kártyának ad helyet. Csak ezeket az Építményeket lehet megépíteni.

Bármilyen fajtájú Munkás letehet az Építési mez re egy Építmény megépítéséhez. Ugyanakkor meg kell fizetni a megépíteni kívánt Építési kártya fölötti építési költséget. Ha egy Mérnököt tesz le valaki az Építési mez re, akkor ingyen megépítheti a két legolcsóbb Építmény egyikét (2 \$-os vagy 3 \$-os helyen lev t - ezen helyek fölött egy Mérnök szimbólum emlékeztet erre).



Vegyétek el az Épület Kártyát és tegyétek a saját Játékos Táblátokra. A Játékos Táblán a helyek száma korlátlan. Ha már nincs szabad mez , egyszer en tegyétek az újabb Építményeket a Játékos Tábla mellé.

Miután elvettétek az Épület kártyát, a többi Épületet csúsztasátok balra, hogy feltölthessétek az üres helyeket. Húzzatok egy új

Épület kártyát a pakliból és tegyétek azt a 20 \$-os helyre. Ha a pakli elfogyott, akkor már nem kerül új Épület a piacra.

Ha valaki megépíti a három legrágább Építmény egyikét (az Építési Piac jobb oldaláról), akkor ne feledjen hozzáadni 1 \$-t az Általános Készletb l a Vesztegetési Alaphoz.

Aki a legolcsóbb Építményt építi fel (a 2\$-os helyr l), az a Megvesztegetési Alapban felhalmozódott összes pénzt megkapja, és hozzáadhatja a személyes készletéhez. Ez a pénz *nem használható* Építmény megvásárlására (azaz kell, hogy legyen 2 \$ a kézben, vagy egy lerakott Mérnök az Építési mez n).



# Munkás Akciók a F táblán

**Fontos:** Eltér en más Munkás Mez kt l, az Építési mez kre letehet Munkások száma *korlátlan*, valamint abban az esetben is lehetséges Munkást letenni ide, ha ez a mez már foglalt.



**Pénzt eredményez Gyár mez k:** Amikor a zöld Gyárak mez k egyikére egy Munkást teszel, akkor az Általános Készletb l pénzt vehetsz fel. A bal oldali mez használatához 3 Sárga Pogácsát kell befizetni. A közeps mez használata esetén az összes többi játékos az Általános Készletb l felvehet 2 \$-t. A jobb oldali mez használatának a feltétele egy Mérnök vagy Tudós lehelyezése.

Ha egy Munkást raksz le egy Gyár mez re, ne feledd 1 \$-ral megnövelni a Vesztegeési Alapot az Általános Készletb l.

**Vadászrepül ket vagy Bombázókat el állító repül gépgyár mez k:** Amikor a zöld Repül gépgyár mez k egyikére egy Munkást teszel, akkor az az ott ábrázolt repül gépeket eredményezi (ezt a Játékos Táblád megfelel sávján jelezd). A bal oldali mez 2 vadászrepül t, míg a jobb oldali 2 bombázót gyárt. Maximum 10 Vadászrepül d és 10 Bombázód lehet egyszerre, amelyeket a Játékos Táblád megfelel sávján tarthatsz számon.

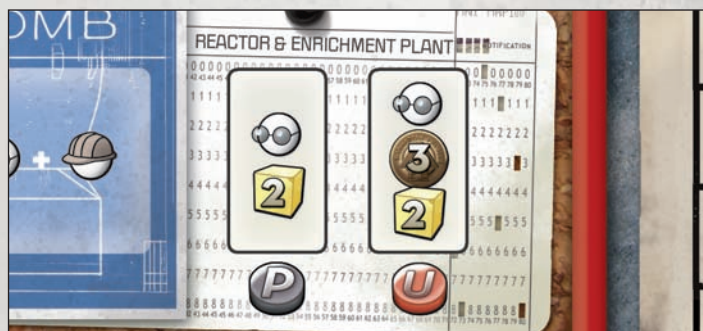
**Sárga Pogácsát el állító Bánya mez k:**

Amikor a sárga Bánya mez k egyikére egy Munkást teszel, akkor a jelzett Sárga Pogácsa mennyiséget kapod meg. A bal oldali mez használatához szükséges 5 \$ befizetése. A közeps mez használata esetén az összes többi játékos az Általános Készletb l kap 1 Sárga Pogácsát. A jobb oldali mez használatának a feltétele egy Mérnök lehelyezése.



**Munkásokat képz Egyetem mez k:** Amikor a lila Egyetem mez k egyikére egy Munkást teszel, akkor jelzett Munkásokat kapsz vissza. A bal oldali mez három Dolgozót képez. A második mez egy Mérnököt képez. A harmadik mez egy Tudóst képez. A jobb oldali mez pedig vagy egy Tudóst, vagy egy Mérnököt képez, 3 \$ költségért.

Ezeket a Munkásokat az Általános Készletb l kell elvinned. Választhatsz állandó Munkást és Szerz dést is (feltéve, ha rendelkezésre áll).



**Plutóniumot el állító Reaktor mez :** Egy Tudóst kell ide tenned és fizetned kell két Sárga Pogácsát az Általános Készletbe. Mozdasd feljebb egy hellyel a F tábla Plutónium Sávján a jelz det. Egyszerre nyolc egységnél több Plutóniumot nem lehet tárolni.

**Dúsított Uránt el állító Dúsító Üzem:** Egy Tudóst kell ide tenned, továbbá fizetned kell két Sárga Pogácsát és 3 \$-t az Általános Készletbe. Mozdasd feljebb egy hellyel a F tábla Dúsított Urán Sávján a jelz det. Egyszerre nyolc egységnél több Dúsított Uránt nem lehet tárolni.

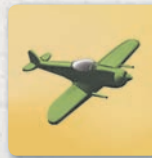
# Légicsapások okozta veszteségek

**A Légicsapás mez k lehet vé teszik, hogy a repül iddel negtámadd a többi játékost:** Amikor egy Munkást helyezel az egyik Légicsapás mez re, akkor a repülőgépeid számától függően Légicsapásokat mérhetsz a többi játékosra, ahány repül géppel rendelkezel. A Légicsapás mez k egyenérték ek.



A Légicsapásaid célpontjának ugyanazt, vagy más-más ellenfelet is választhatsz. Kétféle Légicsapás lehetséges:

**Vadászrepül támadás:** Egy Vadászrepül ért cserébe megsemmisítheted az ellenséges repül ket (Vadászrepül t vagy Bombázót). Léptesd vissza eggyel a Vadászrepül Sávon a jelöl det és jelöld ki az egyik ellenségedet, akinek szintén csökkentenie kell eggyel a Vadászrepül vagy Bombázó Sávját (a te döntésed alapján).



**Bombázás:** Egy Bombázóért cserébe lerombolhatod az ellenségeid egyik Építményét. Olyan ellenséget nem lehet Bombázni, akinek van Vadászrepül gépe a Vadászrepül Sávjában. Léptesd vissza eggyel a Bombázó Sávon a jelöl det és az Általános Készletb l helyezz egy Veszteség jelöl t (az "1"-es oldalával felfelé) a célba vett építményre (vagy fordítsd meg az építményen lev jelöl t a "2"-es oldalára). Egy Építményre tehet Veszteség jelöl k száma korlátlan. A Veszteség jelöl k száma sem korlátos: ha az Általános Készlet kifogyna, bármit használhattok a helyettesítésére.



**A Veszteség hatása:** A lerombolt Építményeket egyik játékos sem használhatja. Nem tehet Munkás egyik lerombolt Építményre sem. Ha voltak munkások a lerombolt Építményen, akkor k meghallották a légiszirénát és a biztonságos föld alatti bunkerekbe menekültek. Így ket normál módon vissza lehet venni.



**Példa:** A Sárga következik, van 6 Vadászrepülője és 6 Bombázója. Itt az idő, hogy használja őket! Egy Dolgozót tesz a Légicsapás mezőre. Így végrehajthat annyi Légicsapást, ahány repülője van.

Először mind a 6 Vadászrepülőjével támad. A Vadászrepülő számlálóját a "0" mezőre mozgatja, és azt mondja a Pirosnak, hogy megsemmisíti mind a 3 Vadászrepülőjét (a Pirosnak "0"-ra kell mozgatnia a számlálóját). A másik 3 Vadászrepülővel megsemmisíti a kék 3 Bombázóját (a Kéknek "0"-ra kell mozgatnia a számlálóját).



Majd a Bombázóit használja. A Pirosnak nem maradt Vadászrepülője, így ki van szolgáltatva a Bombázásnak. A Sárga úgy dönt, hogy 4 Bombázót vet be a Piros ellen. A számlálóját 4 egységgel lejjebb kell mozgatnia, és 4 Veszteség jelölöt tehet a Piros Épületeire (1-et a Gyárára, és 3-at a Reaktorára tesz). A Sárga nem tud Bombázókat küldeni a Zöld vagy a Kék ellen, mert mindkettőjüknek van Vadászrepülője.

A Légicsapás befejezését követően a Sárga folytatja a körét a 2. Léppéssel.

**Tárgyalások:** Egy Légicsapás akció el tt lehet ség van alkukötésre a többi játékosal (például mindkét Légicsapás mez t te használod fel egy közös ellenféllel szembeni támadáshoz, vagy megegyeztek, hogy egymás nem támadjátok meg). Ezek az egyezségek csak a játék aktuális körét foglalják magukba (amíg a következő kör el nem kezd dik), és csak a F tábla Légicsapás mez inek használatára, a Vadászrepül k támadására, vagy a Bombázásra vonatkoznak. Az ajánlatokba nem vonhatóak bele az er források cseréje vagy más típusú akciók. Egy légicsapásra vonatkozó megállapodást tiszteletben kell tartania az összes, a megállapodásban szerepl , játékosnak.

# Újjáépítés, Bomba tervezés



**Az Újjáépítési mez lehet vé teszi a lerombolt Építmények felújítását:** Az Újjáépítési mez lehet vé teszi a lerombolt Építmények felújítását: Amikor egy Munkást teszel az Újjáépítési mez re 5 \$-t kell fizetned. Lehet séged van 3 veszteségi pont eltávolítására a lerombolt Építményedr l. Egyetlen Építményr l több veszteségi pontot is eltávolíthatsz (fordítsd meg, vagy vedd le a Veszteség jelöl t) és/vagy több épület veszteségét is eltávolíthatod. A Veszteség jelöl t tedd vissza az Általános Készletbe. Nem jár további járulékos költséggel ezek megjavítása. Miután újjáépítésnél a többi játékosnak szintén lehet sége van az Építmények újjáépítésére (sorrendben haladva). Az els veszteség pontért 2 \$, a másodikért 3 \$, a harmadikért 5 \$ az általuk fizetend költség (tehát a többi játékosnak három veszteségi pont eltávolítása esetén 10 \$-t kell fizetnie összesen). Minden játékos legfeljebb három pontnyi rombolást állíthat helyre.

**A Bomba Tervezés mez lehet vé teszi Bomba kártyák elvételét az Általános Készletb l:** Egy Mérnököt és egy Tudóst kell a Bomba Tervezés mez re tenned (ez az egyetlen eset, amikor egynél több Munkást tehetsz a F táblára egyazon körben). Amikor leraktad ide a Munkásaidat minden játékos kap egy Bomba kártyát. Csak a képpel felfelé lev Bomba kártyák elérhet ek az Általános Készletben.



**A Bomba Tervezése során kövesd az alábbi lépéseket:**

1. Vedd magadhoz a képpel felfelé el készített Bomba kártyákat, de ne keverd őket a kezekben lev Bomba kártyákkal.
2. Titokban válassz ki egy Bomba kártyát és tedd a sajátjaid közé.
3. A többit add tovább a bal oldali szomszédodnak.
4. Sorban minden játékos válasszon titokban egy Bomba kártyát és maradékot adja tovább balra.
5. Az utolsó kártyát vedd fel és tedd a sajátjaid közé (így összesen 2 Bomba kártyához jutsz hozzá).
6. Egészítsétek ki a képpel felfelé lev Bomba kártyák készletét a pakliból. Az újonnan felhúzandó Bomba kártyák száma mindig eggyel több, mint a játékosok száma (azaz négy Bomba kártya, három játékos esetén stb.). Ha nem marad elegend Bomba kártya a pakliban, nem anykell új Bomba kártyákat húzni - a Bomba Tervezés akció nem lesz többé elérhet a játék hátralév részében.

**Bomba Tervezési Példa:** A Piros úgy dönt, hogy itt az idő tervezni néhány bombát. Egy Mérnököt és egy Tudóst tesz a Bomba Tervezés mezőre. Felveszi mind a 4 felfordított Bomba kártyát, de nem keveri bele a többi kártyáját.



Titokban választ egyet, amit a kezében levőkhöz tesz. A maradék 3 kártyát továbbadja a Lilának.

A Lila választ egyet magának és a maradék 2-t a Sárgának adja.

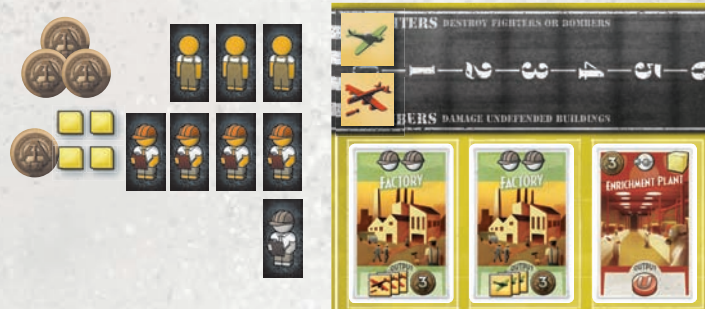
Végül a Sárga választ egyet és az utolsó kártyát visszaadja a Pirosnak, aki azt a többi kártyája mellé teszi.

Mivel ez egy három játékos játszma, 4 Bomba kártyát kell felfordítani a pakli tetejéről és az Általános Készletbe tenni. Ezután a Piros folytathatja a körét a 2. Lépéssel.

# Kémkedj fedetlenül!



**Példa:** A Sárgának több Töltetre van szüksége a Bomba projektjéhez, de a Főtábla már teljesen tele van, és nem tud eleget termelni a saját Építményeiben. Viszont a Kémkedés Munkás Akcióhoz minden követelményt ki tud elégíteni.



A körének 1. Lépésében lerakja az egyik Dolgozóját a Kémkedés mezőre és befizeti az Általános Készletbe a 3 S-t. Ezzel az Ügynök Sáv jelölőjét eggyel magasabb értékre mozgatja. Így már 3 kémé van.



**Az Ügynök mező lehet vé teszi kémek alkalmazását és beépülését Munkásként az ellenséges Építményekbe:**

Amikor valaki egy Munkást tesz ide 3 S-t kell fizetnie az Általános Készletbe. A F táblán az Ügynök Sáv jelölőjét egy mezővel feljebb kell mozgatni. Egyszerre legfeljebb hat kémé lehet.

Ezen köröd 2. Lépéseként Munkásokat tehetsz az ellenségeid Építményére, továbbá a sajátodba is. Amikor egy ellenséged Építményére teszel egy Munkást, be kell tartanod valamennyi lehelyezési követelményt az adott épületre vonatkozóan, ugyanúgy mintha az a sajátod volna. A Munkásod ugyanúgy tud akciókat végrehajtani azokban az Építményekben, mintha a sajátod volna. Az Ügynök Sávban jelzett számnak megfelelő számú ellenséges Építményre tudsz kémeket letenni Munkásként.



Letehetsz egy munkást az Ügynök Mezőre akkor is, ha már összegyűjtött mind a 6 kém. Ekkor nem tudsz újabb kémeket gyűjteni, de továbbra is használhatod a Kémkedést a köröd 2. részében.

A köre 2. Lépésében a saját Építményei mellett további 3 ellenséges Építményt is használhat (köszönhetően a 3 kémnek). Először is használja 4 Mérnökkel a két saját Gyárat, így létrehoz 3 Bombázót, 3 Vadászgépet és 6 S-t. Aztán az utolsó Mérnökét (egy Szerződésest) a Piros Bányájára tesz és kitermel 2 Sárga Pogácsát. Végül a maradék 2 Dolgozóját a Kék Egyetemére teszi, ahol 2 Tudóst képez.



Ő továbbra is használhatja az ellenségei Építményeit, így 2 új Tudóst tesz a Kék Dúsító Üzemére, kifizeti a Sárga Pogácsát és Pénzt az Általános Készletbe. Ez lehetővé teszi neki 3 egységnyi Dúsított Urán termelését, amire a bombája befejezéséhez szüksége van!



**Fontos:** Minden összegyűjtött kém az irányításod alatt marad a játék hátralévő részében, de *nem* tehetsz Munkásokat a többi játékos Építményeire minden körben! Csak akkor tehetsz le Munkásokat az ellenségeid Épületeibe, ha ugyanazon körben egy Munkást tettél le az Ügynök mezőre.

Ezen túl, a Piros nem tudja majd használni a saját Bányáját a körében és a Kék sem fogja tudni használni az építményeit a saját körében.

# Építési Munkás Akciók

Minden Építményt valamilyen er forrást ad vagy Munkást képez. A kártya *tetején* látható (Munkásokra és er forrásokra vonatkozó) feltételeket kötelez teljesíteni. Az Eredmény a kártya *alsó* részén látható. Az Eredményt mindig az Általános Készletb l kell elvenni vagy a megfelel sávon kell azt jelezni.

Öt különböz típusú Építési kártya van: Bányák, Gyárak, Egyetemek, Reaktorok és Dúsító Üzemek. 10 darab van mindegyik építményb l:

**A Bányából Sárga Pogácsa nyerhet :** Amikor a Munkásaidat leteszed egy sárga Bánya kártyára, akkor az azon jelzett darabszámú Sárga Pogácsát vehetsz el az Általános Készletb l.



**A Gyárak Pénzt és/vagy repül gépet állítanak el :** Amikor a Munkásaidat leteszed egy zöld Gyár kártyára, akkor az azon szerepl mennyiség Pénzt (ha van rajta) vehetsz el az Általános Készletb l. Emellett a jelzett mennyiséggel (ha van rajta) növelheted a Vadászpül id és/vagy Bombázóid számát, a Játékos Táblád megfelel sávján. Ha a Gyár kártyán jelzett különböz er forrásokat egy perjel (/) választaj el, akkor eldöntheted, hogy melyiket választod: begy jtheted az el tte lev er forrásokat vagy akár az az utániakat (de mindkett t nem).



Egyszerre legfeljebb 10 Vadászpül d és 10 Bombázód lehet, amelyeket a Játékos Táblá megfelel sávja mutat.

**Az Egyetemek Munkásokat képeznek:** Amikor a Munkásaidat leteszed egy lila Egyetem kártyára, akkor a kártya alján lev Munkásokat átteheted a személyes készletedbe az Általános Készletb l. Ezeket a Munkásokat ezután azonnal használhatod.



A saját színed állandó Munkásait és/vagy a Szerz deséseket bármilyen kombinációban leteheted. Ha az Egyetem kártyán jelzett különböz Munkásokat egy perjel (/) választaj el, akkor eldöntheted, hogy melyiket választod: begy jtheted az el tte lev Munkásokat vagy akár az az utániakat (de mindkett t nem).



**A Dúsító Üzemek Dúsított Uránt állítanak el :** Amikor a Munkásaidat leteszed egy piros Dúsító Üzem kártyára és kifizeted a megfelel mennyiség Pénzt és Sárga Pogácsát az Általános Készletbe, akkor növelheted a F tábla Dúsított Urán Sávjának a jelöl jét a kártyán feltüntetett mennyiséggel.



Egyszerre nem raktározhatsz nyolc egységnél többet a Dúsított Uránból. Egy bombát kell építened (vagy egy Reaktort kell használnod), hogy csökkentsd a raktározott Dúsított Urán mennyiségét.

**A Reaktorok Plutóniumot állítanak el :** Amikor a Munkásaidat leteszed egy szürke Reaktor kártyára és kifizeted a megfelel mennyiség Sárga Pogácsát vagy Dúsított Uránt, akkor növelheted a F tábla Sávjának a jelöl jét a kártyán



Néhány Reaktoron egy Dúsított Urán mellett egy Sárga Pogácsa látható szükséges követelményként perjellel (/) elválasztva. Amikor ezeket a Reaktorokat használnod, akkor választanod kell, hogy a jelzett Sárga Pogácsát vagy egy Dúsított Uránt fizetsz-e a használatért.

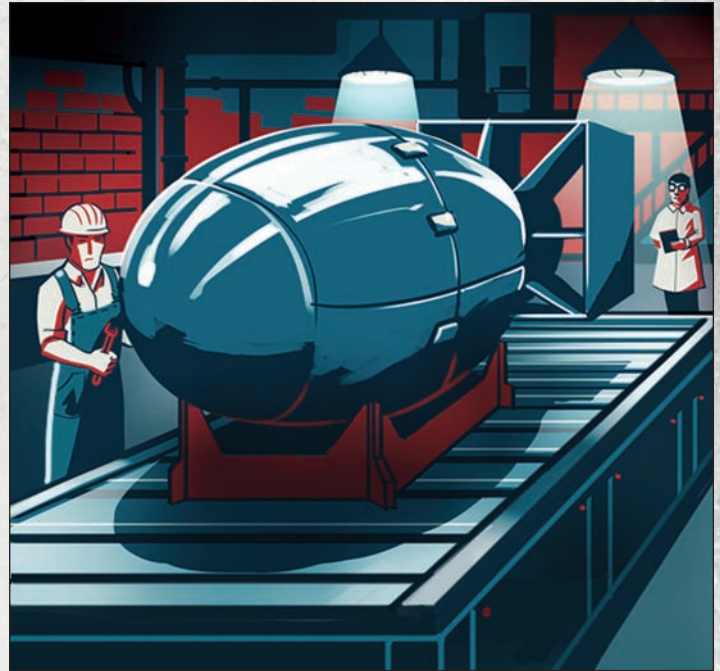
Egyszerre nem raktározhatsz nyolc egységnél többet a Dúsított Uránból. Egy bombát kell építened, hogy csökkentsd a raktározott Dúsított Urán mennyiségét.

# Bomba Akciók! Építés

Ha úgy döntesz, hogy a Munkás Lehelyezés lehet ségét választod amikor körön vagy, tetsz leges számú Bomba Akció végrehajtására nyílik ehét séged, munkások lerakásával és Munkás Akciók végrehajtásával. A Bomba Akciókat a köröd során bármikor végrehajthatod tetsz leges sorrendben, amíg rendelkezel a szükséges er forrásokkal. Háromféle Bomba Akció lehetséges:

1. Építés
2. Tesztelés
3. Betöltés

**Fontos:** A Bomba Akció az egyetlen módja annak, hogy gy zelmi pontokat szerezz! Végs soron egy Bomba Akcióval fog végz dni a játék, amely meghatározza a gy ztes személyét is.



**Plutónium Bomba**

Pontérték (robbantási teszt el tt)    Pontérték (robbantási teszt után)

**Dúsított Urán Bomba**

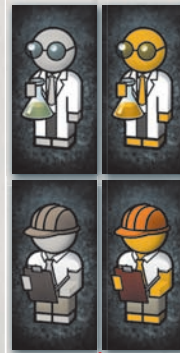
Pontérték

Szükséges Munkások

Töltet Költsége

Betöltés Költsége

**Példa:** A Sárga épít egy Dúsított Urán Bombát! Képpel felfelé kijátsza a kártyát a kezéből. Rendelkeznie kell még 2 Tudóssal és 2 Mérnökkel a projekthez, ezeket a Bomba kártyára teszi, továbbá szüksége van 5 egységnyi Dúsított Uránra a Főtábla Bomba Töltet Sávján. Elköltei az összes töltetét, viszont így kap 24 győzelmi pontot!



**FUEL REFERENCE REPORT**

|   |   |   |
|---|---|---|
| P | U |   |
|   | 8 |   |
|   | 7 |   |
|   | 6 |   |
|   | 5 | ● |
|   | 4 |   |
|   | 3 |   |
|   | 2 |   |
|   | 1 |   |
|   | 0 |   |

A Plutónium Bombákon (kék kártyák) két különböz pontérték látható: A bal oldali szám a bomba értékét mutatja (ha még nem fejez dött be a Robbantási Teszt); ha a már teszteltél egy bombát (lásd a következ oldalt), akkor minden megépített Plutónium Bombáért (beleértve a teszt el tt építetteket) a nagyobb pontszámot kapod.

## 1-es Bomba Akció: Építs egy Bombát

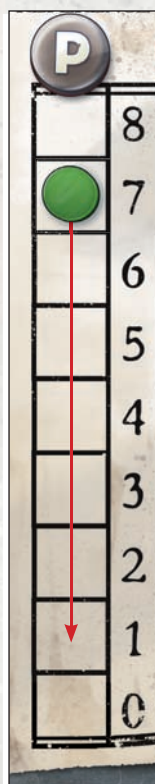
A bombák építése az els dleges módja annak, hogy gy zelmi pontokat szerezz. Egy bomba építésének érdekében egy kézben tartott Bomba kártya kell, valamint szükség van Munkásokra, és elegend Bomba Töltetre a F táblán látható típusnak megfelelő en. Ezek a követelmények láthatóak a Bomba kártya fels részén.

Játsz ki egy Bomba kártyát képpel felfelé a Játékos Táblád mellé. Tedd rá a szükséges Munkásokat a Bomba kártyára, és mozgasd le a megfelelő (urán vagy plutónium) jelöl t a F tábla Bomba Töltet sávján. Miután kifizetted a szükséges költségeket a bomba elékészül és megkapod érte a Bomba kártyán feltüntetett pontokat.

# BOMBA AKCIÓK! TESZTELÉS BETÖLTÉS

**Példa:** A Zöld egy Plutónium Bomba építésével reagál! Leteszi az asztalra a kártyát képpel felfelé. Leteszi a kártyára a szükséges Munkásokat (2 Tudóst és 3 Mérnököt), és a Plutónium Sávjának a számlálóját 6 hellyel lejjebb mozgatja.

Az ő Plutónium Bombája csak 12 pontot ér, mert még nem végezte el a Robbantási Tesztet. Ha tesztel egy Plutonium Bombát, akkor 24 pontot fog érni...



**Példa:** A Zöld teszteli az újonnan épített Plutónium Bombát. A Bomba kártyát fejjel lefelé a pakli aljára teszi és elveszi a legnagyobb értékű (6 Győzelmi Pontot érő) Robbantási Teszt számlálót, és a saját Játékos Táblája mellé teszi azt. A Bomba kártyáján levő Munkásokat a Robbantási Teszt számlálóra teszi át. A bombáért járó 12 pontot elveszíti, de kap 6 pontot a tesztért. Valamint a többi Plutónium Bombájának az értéke is megnövekszik.



## 2-es Bomba Akció: Robbantási Teszt

A Plutónium Bombák jóval összetettebbek, mint a Dúsított Urán Bombák. Miközben ténylegesen el állítják ket valójában nem tudni, hogy m ködnek-e! Azért, hogy a megépített Plutónium Bomba teljes érték legyen Robbantási Tesztet kell végezni. A teszteléshez bármelyik Plutónium Bomba használható. S t, akár ugyanazon a körön belül épített bomba is tesztelhet . Az is el fordulhat, hogy csak egy Bomba tesztelésére van lehet ség a játék során.

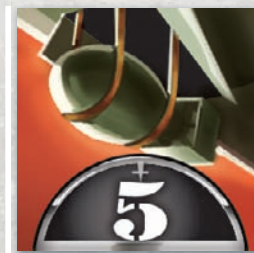


A bomba teszteléshez egyszer en tedd a lefordította Bomba kártyát a bomba pakli aljára (mivel az felrobbant, így az már megsemmisül). Aztán vedd el a legnagyobb érték Robbantási Teszt számlálót az Általános Készletb l és tedd a Játékos Táblád mellé. A Robbantási Teszt számláló értékével megegyez Gy zelmi Pontokat kapsz (de a detonáció miatt elveszíted a bomba pontjait). A játék hátralév részében a nagyobb gy zelmi pont értéket kapod meg minden Plutónium Bombád után.

Ha a tesztelésre használt Bomba kártyán Munkások vannak, akkor azokat tedd a Robbantási Teszt számlálóra. Ha volt rajta Feltöltött Bomba jelöl , akkor azt tedd vissza az Általános Készletbe (és az 5 pontot is elveszíted, ami a töltetért járt).

## 3-as Bomba Akció: Töl tsd be a Bombákat

Az, hogy vannak atombombáid, egy dolog, de a legkülönbélebb helyzetekben készen kell állnod arra, hogy használd ket. A bomba használatának teljes el készítéséhez be kell töltened azt egy bombázóba, így felkészülve arra, hogy a nemzeted fegyveres er i használni tudják azt. Ennek jutalmául **5 Gy zelmi Pontot** kapsz.



A bombák betöltéséhez ki kell fizetni a Betöltés Költségét, amely a Bomba kártyán látható és a Bombázó számlálót egy mez vel lejjebb kell mozgatni a Játékos Tábla Bombázó Sávján, hogy ez a bombázó már ne legyen elérhet Légicsapás indításához. Az Általános Készletb l egy Betöltött Bomba jelöl t a Bomba kártyára kell tenni. Egy bombát csak egyszer lehet betölteni.

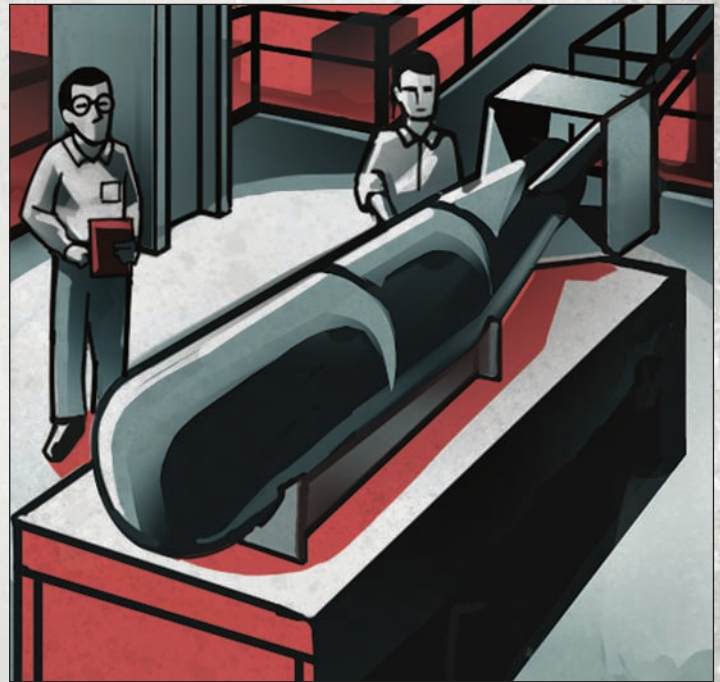


A Betöltött Bomba jelöl k száma korlátlan: ha kifogyának bel le, használjatok egy megfelel dolgot a helyettesítésére.

# Bomba Akció Példa

**Példa:** A Sárga betölti a Dúsított Urán Bombát. Fizet 3 \$-t az Általános Készletbe és 1-gyel csökkenti a bombázói számát. Egy Betöltött Bomba jelölőt tesz a Bomba kártyájára.

Ez az akció 5 Győzelmi Pontot jelent. Minden betöltött bomba 5 Győzemi Pontot ér, függetlenül a bomba típusától és méretétől.



A játék azonnal véget ér, amikor az egyik játékos eléri a játék elején meghatározott győzelmi pontszámot:

- 2 játékosnál: 70 pontot
- 3 játékosnál: 60 pontot
- 4 játékosnál: 50 pontot
- 5 játékosnál: 45 pontot

A játékos, aki először összegyűjti a szükséges pontszámot megnöveli a nemzet szuperhatalmi státuszát és megnyeri a játékot!

## KÉSZÍTŐK

**Tervező:**

Brandon Tibbetts

**Producer:**

James Mathe

**Grafika:**

Sergi Marcet

**Szerkesztő:**

Clay Gardner

**Szabály szerkesztő:**

Topher McCulloch

**Szerkesztő:**

William Niebling

**Játék tesztelők:**

Eric Jome

James Mathe

Joseph Mucchiello

William Simonitis

Dvd Avins

Tom Chu

**Fordította:**

saabee



<http://www.MinionGames.com>