

DUZZASZTÓMŰ

A LEEGH WATER PROJEKT

SZABÁLYKÖNYV

1923. május 25. Északi-tenger.

Ellen Vos családja hatalmas teherhajójának, a Reménységnek felső fedélzetén fürkészte Európa számára ismeretlen, lakott partvidékét. Két héttel ezelőtt kelt útra Fokvárosból, és most Hamburg kikötőjéhez közeledik.

A lerakodott hatalmas gépek tömege mellett elsétálva belép egy kis, bűzös, iszogató tengerészekkel teli kocsmába. Kér a csapostól némi aprópénzt, és egy Bell-Meucci hordozható távirógépet. Bedobja az érméket, megvárja a folyamatos zöld jelzőfényt, és vékony, ápoltságával gépelni kezd:

„Remélem a helyeden vagy, kirakodásra készen. Van két plusz konténer. Részletesebben, ha megérkeztem.”

Ezután visszaadja a gépet a csaposnak, aki egyik kezében Martinivel, a másikban pedig egy Bakelite vezeték nélküli telefonnal várja.

„Nemzetközi hívása van, kisasszony.”

Ellen az egyik kezével megragadja az italt, gyorsan kortyol egyet belőle, majd felveszi a telefont, és beszélgetőtársának időt sem hagyva beszélni kezd:

„Mindent meg kell tenned, hogy rendbe hozd az összes Európába hozott felszerelésemet. Késve érkezünk a buliba, de utolérjük őket, ha ti, srácok, nem szúrtok el mindent.”

Komoran nézi Hamburg kikötőjét, és annak hatalmas hangárjait.

„És ne feledkezzetek meg az építési engedélyekről. Én nem vagyok megelégedve azzal a primitív gát-csatorna-erőmű szerkezettel, amire a bolond vetélytársaink annyira büszkék. Nekem a relémezőmre, a kapcsolóállomásomra, és a robotgyáramra van szükségem, és nincs időnk. Le fogjuk őket győzni a technológiánkkal.”

Egy hörpintéssel megissza a Martinit, mintha csak friss víz lenne.

„Most menjete vissza dolgozni, és bizonyítsátok be nekem, hogy nem csak kidobom rátok a pénzt, okostojások. Ó, és érzétek el nekem Leslie Spencert.”

Ezután leteszi a kagylót.

Ellen kimegy a kocsmából. Egy 12 tekercses, Junker-Renault limuzin várja nyitott hátsó ajtóval. „Na, ez a civilizáció, végre.” – gondolja Vos kisasszony.



JÁTÉKELEMEK

KÖZÖS JÁTÉKELEMEK



1 plusz irányítás-
tábla



4 ügyvezetőlapka
+ 1 Leslie Spencer
= speciálistechnológia-
lapka + 1 Tommaso
Battista építész



15 külsőmunka-
lapka



2 bónuszlappka



10 magán-
épület-lapka



3 fejlett-technológia-
lapka

ALAPJÁTÉK VÁLLALATI JÁTÉKELEMEK



4 táblakiegészítés



4 alap-
technológia-
lapka



5 épület

Mind a 4 vállalathoz

VÁLLALATI JÁTÉKELEMEK HOLLANDIA



1 vállalat-tábla
+ 1 játékossegédlet



1 táblakiegészítés



5 alaptechnológia-
lapka



5 alap

5 magasztó

5 csatorna



5 épület



4 erőmű



1 körsorrend-
jelző



1 energia-
jelző



12 mérnök



1 győzelmpont-
jelző

BEVEZETÉS

A **Leeghwater projekt** egy kiegészítő a Duzzasztómű játékhoz. Használatához szükséges az alapjáték. Ez a kiegészítő két új elemet ad a játékhoz, változatosabbá és mélyebbé téve azt. Ezek a külső munkák és a magánépületek.

A külső munkák lehetővé teszik, hogy a játékos a munkagépeit más országok projektjeinél használja, és ezáltal jelentős jutalmakat szerezzen. De vigyázzatok: a más országokba küldött munkagépeket a játék hátralévő részében többet már nem használhatjátok.

A magánépületek a megépíthető építmények egy új típusa. Ezeket nem a térképre kell tenni, hanem a plusz irányítástábla nekik kialakított épületmezőire. Ezek az építmények új és érdekes akciókat nyújtanak, amiket mérnökeitek végrehajthatnak.

A kiegészítőben egy új vállalatábra is van – Hollandia –, valamint új bónuszlapkák és négy új ügyvezetőlapka, amik biztosítják a játék óriási változatosságát. De az ötödik vállalatábra nem teszi lehetővé az 5 fős játékot.

Amikor a **Duzzasztómű** játékot a **Leeghwater projekt** kiegészítővel játsszátok, akkor az alapjáték szabályait használjátok, hozzáadva az ezen szabályfüzetben található plusz szabályokat és módosításokat. A bevezető játékhoz nem javasoljuk a kiegészítő használatát; ehhez ugyanis szükséges az összes haladó szabály, ami a játék teljes változatához készült.

KÖZÖS ELŐKÉSZÜLETEK

Használjátok az alapjáték előkészületeit, valamint a következőket:

- 1 Tegyétek a **plusz irányítástáblát** a Szabadalmi Hivatal táblája alá.
- 2 Válogassátok szét a **külsőmunka-lapkákat** a hátlapjuk szerint, külön-külön keverjétek meg a három paklit, és tegyétek ezeket képpel lefelé a plusz irányítástábla nekik kialakított mezőire. Húzzátok fel az „A” pakli felső 3 lapkáját, és tegyétek a lapkákat képpel felfelé a tábla jobb oldalán nekik kialakított mezőkre.
- 3 Keverjétek meg a 10 **magánépület-lapkát**, véletlenszerűen húzzatok 5 lapkát, és tegyétek a lapkákat a plusz irányítástábla nekik kialakított mezőire. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.
- 4 Tegyétek a 2 új **bónuszlapkát** az alapjáték bónuszlapkáihoz, majd véletlenszerűen húzzatok 5 lapkát. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.
- 5 Tegyétek a 3 új **fejlett-technológia-lapkát** az alapjáték fejlett-technológia-lapkáihoz. Válogassátok szét a lapkákat a hátlapjuk szerint, és külön-külön

keverjétek meg a paklikat. Véletlenszerűen húzzatok minden pakliból egy lapkát, és ezeket tegyétek vissza a dobozba (így az előkészített technológia-lapkák minden játéknál különbözőek lesznek). Tegyétek a paklikat a Szabadalmi Hivatal tábla nekik kialakított mezőire, majd húzzátok fel az I-es pakli felső 3 lapkáját az alapjáték szabályai szerint.



Ha 3 fős játékot játszottok, akkor az egyik nem használt vállalat épületeiből tegyetek minden 4-es számmal jelölt épületmezőre egy-egy épületet. Ha 2 fős játékot játszottok, akkor az egyik nem használt vállalat épületeiből tegyetek minden 3+ és 4-es számmal jelölt épületmezőre egy-egy épületet.

VÁLLALATOK KIVÁLASZTÁSA

- 1 A játékban részt vevő vállalatok kiválasztása előtt tegyék a **Hollandia vállalat** táblát is a másik 4 vállalat táblához. Ahogy azt az alapjáték teljes játékmódjánál is tették, véletlenszerűen választanak annyi vállalat táblát, ahányan játszanak. Ha a Hollandia táblát választod, akkor megkapod az összes narancs tartozékot.
- 2 A játékban részt vevő ügyvezetők kiválasztása előtt tegyék a kiegészítő **új ügyvezető lap** kártyáit is az alapjáték ügyvezető lapjaihoz, majd véletlenszerűen vegyék el egyet-egyet közülük.
- 3 Mindenki tegye a vállalatához tartozó kiegészítő táblát a vállalat táblája alá.
- 4 Tegyék az 5 saját színű épületet a kiegészítő táblák megfelelő mezőire.
- 5 Mindenki megkapja a színéhez tartozó új alap-technológia lapokat.

ÚJ SZABÁLYOK

A bevétel és források fázist az alapjátékban leírtak szerint hajtásuk végre.

Az akciófázisban három új akció típus lesz, amit a játékos végrehajthat. Végrehajthat külső munkát, építhet épületet, és végrehajthatja az általa aktivált épület-lapka speciális akcióját.

KÜLSŐ MUNKÁK



Ezen a területen lehet külső munkákat teljesíteni.

Itt 3 akciómező van. Mindegyik egy adott, teljesíthető külsőmunka-lapka-hoz csatlakozik. A külső munkák hasonlítanak a szerződésekhöz, de azoktól eltérően nem kell energiaegységeket termelni a teljesítésükhöz. Ezekhez munkagépeket kell küldenie.

A játékos a köre akciófázisa alatt teljesíthet egy elérhető külső munkát.

Tegyén a játékos 2 mérnököt egy külső munka akciómezőjére. Dobja el a lapka bal oldalán látható munkagépeket, és azonnal megkapja a lapka jobb oldalán látható jutalmat.

A munkagépeket a játékosnak a saját készletéből kell elvennie, és vissza kell tennie azokat a közös készletbe. Nem vehet el a játékos munkagépeket az építőkerekéről. A játékos ezután vegye el a lapkát, és tegye képpel lefelé a saját készletébe, a vállalat táblája mellé.

Ahogy az az alapjátékban is volt, ha a játékos nem tudja teljesíteni külső munkát, mert nem rendelkezik az ahhoz szükséges munkagépekkel, akkor nem tehet mérnököket az akciómezőre.

Szükséges
munkagépek



Azonnali
jutalom

KÜLSŐ MUNKÁK JUTALMAI



Teljesíts egy saját készletedben lévő, képpel felfelé néző szerződést. Nem kell energiát termelned, hogy megkapd a jutalmat.



Teljesíts egy 4 (vagy kevesebb) energiaegységet előíró, saját készletedben lévő, képpel felfelé néző szerződést. Nem kell energiát termelned, hogy megkapd a jutalmat.



Vegyél el egy elérhető fejlett-technológia-lapkát. Nem kell mérnököket leraknod, és kreditet fizetned a lapka elvételéhez.



Építs egy erőművet. Nem kell mérnököket leraknod, technológialapkát, illetve munkagépeket hozzárendelned. De ha az erőművet pirossal kiemelt épületmezőre építed, akkor fizetned kell 3 kreditet.



Építs egy alapot a síkság egyik épületmezőjére. Nem kell mérnököket leraknod, technológialapkát, illetve gépeket hozzárendelned. De ha az alapot pirossal kiemelt épületmezőre építed, akkor fizetned kell 3 kreditet.



Építs egy 4 (vagy kisebb) termelőértékű csatornát. Nem kell mérnököket leraknod, technológialapkát, illetve munkagépeket hozzárendelned.



Építs 2 magasítót egy vagy két gátadra. Nem kell mérnököket leraknod, technológialapkát, illetve munkagépeket hozzárendelned.



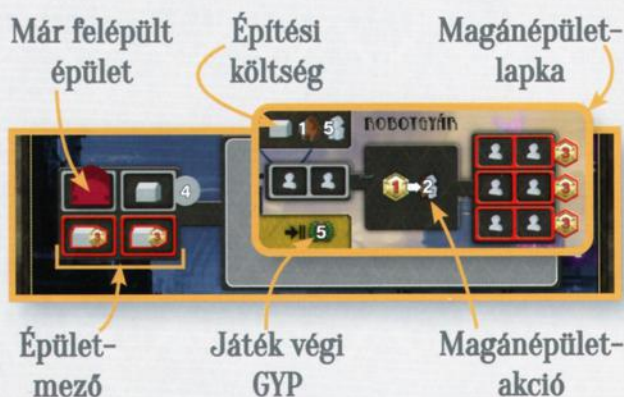
Ezen a területen a játékos végrehajthatja az általa aktivált magánépületek speciális akcióit.

A játékos egy új építménytípust építhet, az épületeket. Az épületek nem kerülnek a térképre, ezeket a plusz irányítástábla épületikonnal ellátott épületmezőire kell tenni. Amikor a játékos lerak egy épületet, aktiválja a hozzá tartozó épületlapkát.

Az építés szabályai azonosak az alapjáték építmények építésére vonatkozó szabályaival, de van néhány eltérés:

- 1 A játékos tegye a szükséges mérnököket a vállalatátlábjára építés akciómezőjére.
 - 2 Tegye az épület technológialapkáját az építőkereke nyitott szektorára.
 - 3 Tegye a szükséges munkagépeket az építőkereke nyitott szektorára.
- Az épület építési költsége attól függ, hogy milyen épületet épít belőle a játékos. Ezt a hozzá tartozó épületlapka bal felső sarkában lévő ábra mutatja.
- 4 A játékos fordítsa el egy szektorral az építőkerekét.
 - 5 A játékos tegye a kiegészítőtáblája bal szélső épületét a magánépület-lapka mellett lévő egyik elérhető épületmezőre.

Ha a mezőn pirossal kiemelt ikon van, akkor még 3 kreditet is kell fizetnie. Minden magánépület-lapkához csak egy saját épületet teheti le a játékos. Minden játékban minden játékos legfeljebb 5 épületet építhet, így aktiválhatja mind az 5 magánépület-lapkát. Az épületek nem adnak bevételt.



Egy magánépület speciális akcióját csak az épületet aktiváló játékosok hajthatják végre (azok a játékosok, akik épületet raktak a lapkához tartozó épületmezőre). A körében az akciófázis alatt használhatja a játékos egy általa már aktivált magánépület-lapka akciómezőjét.

A játékosnak a megadott számú mérnökét kell a magánépület-lapka egy elérhető akciómezőjére tennie, hogy végrehajthassa a hozzá tartozó akciót.

A magánépületeknek mindig 4 akciómezőjük van, egy a bal oldalon (legolcsóbb) és 3 a jobb oldalon (drágább). A fordulóban az első játékos, aki mérnököket rak egy magánépület-lapka akciómezőjére, a mérnökeit az akciómező bal oldalára teszi. Az összes többi játékosnak a mérnökeit az akciómező jobb oldalára kell tennie. A magánépületek részletes leírását lásd 3. Függelék, 7. oldal.

Egy magánépület-akciót fordulónként csak egyszer hajthat végre egy játékos.

A játékos nem rakhat mérnököket olyan magánépület-lapkára, ahova a fordulóban már tett mérnököket.



Benedek (piros) és István (zöld) végrehajthatja ezt a magánépület-akciót. István hajtja végre először, ezért mérnökeit a bal oldali mezőre rakja. Benedeknek a mérnökeit a jobb oldali mezőre kell tennie, és még 3 kreditet is fizetnie kell.

A játék végén a magánépület-lapkák, a lapka bal alsó sarkában látható győzelmi pontokat adják, de csak az őket aktiváló játékosoknak (lásd A játék vége, 6. oldal).

A pontozásfázis és a forduló vége fázis az alapjátékban leírtakkal azonos, de van még egy teendő.

Ha a plusz irányítástáblán maradt még külső-munka-lapka, akkor azokat dobjátok el, vagyis tegyétek vissza a dobozba.

Húzzatok 3 új külsőmunka-lapkát, és tegyétek a lapkákat képpel felfelé a nekik kialakított mezőkre. Először az A pakliból húzzatok lapkákat, majd, ha ez elfogy, a B-ből, és végül a C-ből.

A JÁTÉK VÉGE

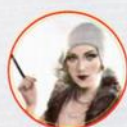
A végső pontozás az alapjátékban leírtakkal azonos, de hozzájön egy plusz értékelés.

Győzelmi pontokat kapnak a játékosok az általuk aktivált magánépület-lapkákért.

FÜGGELÉKEK

1. Függelék: Vállalattábla HOLLANDIA

A Hollandia vállalattáblán egy új különleges képesség van.



Hollandia
Ellen
Vos
narancs



Miután végrehajtottál egy termelésakciót, azonnal tegyél 1 vízcseppet az egyik gátadhoz. Nem teheted ahhoz a gát-hoz, amit éppen most használtál a termeléshez. A vízcseppet a közös készletből vedd el (nem folyik át a forrásokon és folyókán).

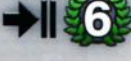
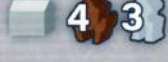
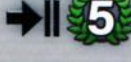
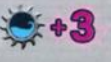
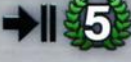
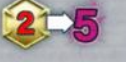
2. Függelék: Új fejlett technológiák

Ábra	Építménytípus	Speciális hatás
	Épület	Amikor ezt a lapkát használod, azonnal végrehajthatod az általad éppen most aktivált magánépület-lapka akcióját. Ehhez nem kell mérnököket raknod a magánépület akciómezőjére. Az akció szimbólumán megadott költséget ki kell fizetned.
	Épület	Amikor ezt a lapkát használod, a most aktiválódó magánépület építési költségénél előírt két munkagéptípusból csak egyikből tegyél az építőkerekedre. Ha az építési költségen csak egy munkagéptípus szerepel, akkor ingyen felépítheted.
	Épület	Amikor ezt a lapkát használod, azonnal győzelmi pontokat kapsz az éppen most aktivált magánépületedért. A játék végén ezeket újra megkapod a szokásos módon.

3. Függelék: Magánépületek

Minden magánépület-lapkának van egy gyártási költsége, amit az adott épület felépítésekor be kell fizetni. A magánépület-lapkáknak van egy különle-

ges akciójuk, amit csak az adott lapkát aktiváló játékosok hajthatnak végre. A magánépület-lapkák játék végén győzelmi pontot érnek.

Név	Gyártási költség	GYP-jutalom	Szimbólum	Különleges akció
Közgát				Vegyd le 1 vízcseppet a közös készletből, és rakd egyből egy semleges gátra vagy egy általad választott saját gátadra.
Fejlesztőiroda				Vegyd le egy technológialapkát az építőkerekedről, és tedd vissza a saját készletedbe. A befektetett munkagépeket nem veheted le az adott szektorról.
Kutatólabor				Válassz egy szektort az építőkerekeden. Vedd le az adott szektoron lévő befektetett munkagépek felét, és tedd vissza a saját készletedbe, szükség esetén lefelé kerekíts. Eldöntheted, mely munkagépeket veszed le.
Hitelügynökség				Vegyd el egy elérhető külsőmunka-lapkát, és azonnal megkapod annak jutalmát. A munkagépek eldobása helyett fizess kétszer annyi kreditet, mint a lapkán előírt munkagépek száma.
Energiarelemező				Fizess 1 kreditet, hogy az energiajelződdel 4 mezőt lépj az energiasávon. Ezeket az energiaegységeket nem használhatod szerződés teljesítéséhez.
Robotgyár				Fizess 1 kreditet, hogy kapj 2 általad választott munkagépet.
Pénzügyi részleg				Kapsz 5 kreditet.
Kapcsolóállomás				Hajts végre egy termelésakciót +3 bónusszal. Használhatod az aktiválódott bónuszokat és vállalatlátlád különleges képességét.
Szélerőműpark				Fizess 2 kreditet, hogy termelj 5 energiaegységet. Lépj 5 mezőt az energiajelződdel az energiasávon. Használhatod ezt az energiát szerződés teljesítéséhez.
Ügyfélszolgálat				Fizess 3 kreditet, hogy teljesíthess egy képpel felfelé lévő szerződést a saját készletedből. Nincs szükség energiatermelésre, hogy megkapd a jutalmat.



4. Függelék: Új ügyvezetők



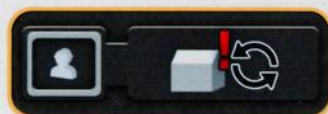
LESLIE SPENCER



Vedd el a megadott technológialapkát a játék kezdetén. Amikor **külsőmunka-akciót hajtasz végre, lerakhatod a szükséges munkagépeket ezzel a lapkával együtt az építőkerekedre, mintha építési akciót hajtanál végre.** Ezután fordítsd el egy szektorral a kereket. A munkagépek és a lapka akkor válik újra elérhetővé, amikor a kerék egy teljes fordulatot megtett. Nem kell mérnököket raknod vállalatátláblád építés akciómezőjére, de a külső munkához tartozó akciómezőre igen. Nem használhatod ezt a különleges képességet, ha a speciálistechnológia-lapka már az építőkerekeden van.



MARGOT FOUCHÉ



Van egy magán akciómező ezen az ügyvezetőlapkán. A körödben az akciófázis **alatt lerakhatsz ide 1 mérnököt, hogy végrehajtsd egy általad már aktivált magánépület különleges akcióját.** Ugyanezt a magánépület-akciót a normál akciómezőket használva is végrehajthatod. Tehát ezzel az ügyvezetővel ugyanannak a magánépületnek a különleges akcióját fordulónként kétszer is végrehajthatsz.



SIMONE LUCIANI



Legfeljebb 4 szerződéslapkád lehet képpel felfelé a saját készletedben. Teljesíthetsz 2 vagy több szerződést egyetlen termelés-akcióval, feltéve, hogy a termelt energiaegységek mennyisége több vagy ugyanannyi, mint a szerződéseken előírt energiameennyiségek összege.



TOMMASO BATTISTA



Cseréld ki a játék kezdetén a 12 mérnököd egyikét az építészre. Az építész egy különleges mérnök. **Ha az építészt egyetlen egy mérnököt előíró akciómezőre teszed, akkor azonnal végrehajthatsz még egy kört.** Ha az építészt mérnökkel együtt teszed le egy kettő vagy három mérnököt előíró akciómezőre, akkor nem aktiválódik ez a különleges képesség.



Mahiri Sekibo képessége az új ügyvezetőkkel:

Leslie Spencer: Lemásolhatod a különleges képességet a megfelelő speciálistechnológia-lapka használata nélkül. Csak a külső munkán előírt munkagépeket tedd az építőkerek nyitott szektorára. Ezután forgasd el a kereket egy szektorral.

Margot Fouché: Lemásolhatod egy általad aktivált magánépület-lapka különleges képességének végrehajtását, ha egy mérnököt a bankba teszed. Nem kapsz kreditet a bankból.

Simone Luciani: Ha a szerződéskötő irodában hajtasz végre akciót, akkor elvehetsz úgy szerződést, hogy átmenetileg 4 a maximális szerződéseid száma. Addig lehet 4 szerződés a saját készletedben, amíg az egyiket nem teljesíted. A teljesítés után a saját készletedben lévő szerződések maximális száma ismét 3 lesz.

Ha a turbinaállomásnál hajtasz végre akciót, akkor az adott termelés-akcióval több szerződést is teljesíthetsz.

Tommaso Battista: Használhatod az egyik mérnököt építészként.

KÉSZÍTŐK



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 Milano Italia
www.craniointernational.com

Magyarországon kiadja
és kizárólagosan forgalmazza:
Delta Vision Kft.
www.deltavision.hu



Játéktervezők: Tommaso Battista és Simone Luciani
Illusztráció: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci
Grafika: Ruslan Audia
Szabálykönyv-szerkesztés: Elisabetta Micucci
Szerkesztők: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati
KS-kampány: Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo

Felelős magyar kiadó: Terenyei Róbert
A magyar változatot készítette: Giczi Gyula
Magyar fordítás: T&D