

# ROCKWELL

Bruno CRÉPEAULT

YUIO



**SIT  
DOWN!**  
welcome on board



A Rockwell társaság, mint a nemzetközi bányászati ipar egyik főszereplője, megvásárolt négy kisebb társaságot. Annak meghatározása érdekében, hogy ki kapja a legígéretesebb jövőbeli projekteket, a négy igazgatóit nagy erőfeszítések elé állítják. Feladatuk egyre mélyebre fúrni a földkéregbe és a legnagyobb vagyona szert tenni...

**A játék célja:** Szerezz több presztízs pontot (csillag szimbólumot) a játék végére, mint az ellenfelek. A presztízs pontok számának növelése a termelési és a szállítási lapok megszerzése révén, valamint a végső pontozás során történik. A játékban a fordulók száma nincs rögzítve, de két különböző esemény is kiválthatja a játék végét.

#### **Komponensek:**

- 32 földréteg lap
- 4 nagy keret lap, amelyen négy bánya bejárat látható
- 1 kör alakú lap: a Föld középpontja
- 160 nyersanyagkocka (cink, réz, ezüst, arany)\*
- 36 cél lapka
- 3 alvállalkozói kocka
- 109 pénz lapka, amelyek 100, 500 és 1000 és 5000 dolláros címletű bankjegyek \*
- 3 megfordítható játéktábla az I., II. és III. fázisokra
- 48 kitermelés kártya
- 28 szállítási lapka
- 39 ideiglenes (bányász sisakot ábrázoló) munkavédelem lapka
- 14 állandó munkavédelem lapka (8 négy játékos és 6 kettő vagy három játékos számára)
- 3 megvesztegetés lapka
- 1 fúrési körjelölő
- 10 műanyag zacskó;
- 1 szabálykönyv.

*\*A komponensek sohasem fogyhatnak el*

#### **Komponensek a játék indulásakor, négy színben, minden játékos számára**

- 4 db 1 és 2 számú bányász brigád korong
- 4 db 3 és 4 számú bányász brigád korong
- 2 alelnök figura
- 3 bánya akna lapka
- 2 kocka (menedzsment és műszakvezető)
- 1 (kétoldalú) Társasági Igazgatóság Tábla
- 1 paraván

*Továbbá minden játékos kap 3000 dollárt, 3 kék (cink), 1 szürke (ezüst) és 2 barna (réz) kockát.*

## Elrendezés 4 játékos részére

### Földalatti terület elrendezése

Válaszd szét a földkéreg lapkákat [1] (A,B,C,D szerint). Helyezd le őket kívülről befelé a föld középpontja [2] felé. Két azonos fúrású teljesítmény szám nem lehet egymás mellett. Helyezd le a moduláris keretet. [3] Minden játékos tegyen egy 1-es sorszámú bányász brigád korongot minden akna bejáráthoz. [4]

### Fázis és kitermelés kártyák

Helyezd le a fázis táblákat az adott fázisok szerint (I, II, III) [5] A fázis táblákat a játékos számnak megfelelően a táblától jobbra kell elhelyezni, képpel felfelé. A kitermelés kártyákat számok szerint válogasd szét keverd meg és készíts 8 paklit belőlük. [6]

### I. Tábla: Vezérlőközpont [7]

Helyezd a [8] megvesztegetési lapkákat és az [9] alvállalkozó kockát az I. Táblára. Helyezd a [10] fúrású kör jelölőt a [11] fúrósáv mellé. Keverd össze és véletlenszerűen helyezd el a [12] menedzsmet kockákat és a műszakvezető [13] kockákat.

### II. Tábla: Tőzsde [14]

Ide nem szabad komponenseket helyezni.

### III. Tábla: Műhely [15]

Válogasd szét a Szállítási lapkákat típus szerint, és rakd azokat költség szerint növekvő sorrendbe (a legalacsonyabb költség legyen legfelül). Helyezz minden halmot a megfelelő helyre [16] a III. Táblán.

### Nyersanyagok

Négy típusa létezik: cink (kék) [17], réz (barna) [18], ezüst (szürke) [19] és arany (sárga) [20]. A kockákat szín szerint válogasd szét. Ez alkotja a készletet [21] Egy nagy kocka öt kicsinek felel meg. Minden játékos kap 3 cink, 2 réz és 1 ezüst kockát. [22] Továbbá minden játékos kap 3000 dollárt. [23] A nyersanyagokat és a pénzt a játékosok a játék végéig titokban tarthatják a paravánjuk mögött. Kérés esetén sem kötelesek megmutatni azokat.

### A Társaság Igazgatóság [24]

Minden játékos kap egy Társasági Igazgatóság táblát, azonos színű kiegészítővel. [25] Fordítsd a Társasági Igazgatóság táblát a megfelelő oldalra, a játékos számnak megfelelően. A Társasági Igazgatóság táblák minden játékos számára mindig láthatónak kell lenniük. [1]

Helyezd a két saját állandó munkavédelem lapkát [26] (az ár nélküli oldalukkal felfelé) a jobb alsó sarokba a nyomtatott védősíakra. Helyezz egy 3 & 4-es bányász brigád korongot a mozgás fejlesztések [27] első helyére

(ez itt most jelölőként fog szolgálni; később valószínűleg kicseréled majd egy 1 és 2-es bányász brigád korongra, amely itt ismét jelölőként fog használni). Helyezz három Bánya akna lapkát növekvő sorrendben (a legalacsonyabb árú van legfelül) a Bánya akna fejlesztés helyére [28]

### A cél lapkák

A cél lapkák típus szerint csökkenő sorrendbe rendezve kerülnek egy helyre (a legértékesebb kerülnek felülre) [29]

### A játék elkezdődik

(A játék egy aukcióval kezdődik.)



## A forduló menete

### Aukció

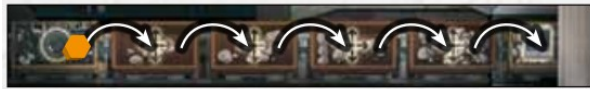
Minden játékos annyi nyersanyag kockát és vagy pénzt rejthet el a kezében amennyit csak akar. Ezután minden játékos egyidejűleg nyilvánosságra hozza ajánlatát. Számítsd ki az egyes liciteket a bankjegyek és a nyersanyagok értéke alapján a tőzsde árfolyama szerint, majd rendezd át a Menedzsment kockákat [12] az ajánlatok sorrendje alapján, a legmagasabbtól a legalacsonyabbig. Két vagy több ajánlat közötti döntetlen esetén tartsd fenn a játékosok egymáshoz viszonyított jelenlegi sorrendjét. A licitben résztvevő összes játékos valamennyi nyersanyaga és készpénze visszakerül a közös készletbe.

### Alelnökök

A [12] menedzsment kockák sorrendje alapján minden játékos egyszerre egy alelnököt helyezhet el a rendelkezésre álló [30] [31] [32] helyek valamelyikére a fázis táblán. A játékosok a saját stratégiájuk szerint választják meg a helyszíneket. **Fontos: A játékosok semmilyen körülmények között sem helyezhetik el ugyanazon táblára mind a két alelnöküket!**

## I. fázis: Munkavédelem, fúrás, kitermelés, aknák

Ez a játék fő szakasza, amelynek során a játékosok mozgatják a bányász brigádjaikat és kitermelik a nyersanyagokat. A tábla négy rétegre van osztva (A, B, C és D), és egyre nehezebb bennük fúrni. Mindegyik réteg nyolc lapból áll, amelyek teljes gyűrűt képeznek, és együtt körül veszik a kör alakú lapkát, amely a Föld központját jelképezi. A réteg lapkák mindkét oldala információt tartalmaz. Az egyik oldalon megjelenik a réteg (A, B, C és D) betűje, valamint a lapka fúrásához szükséges teljes fúrási teljesítmény. A hátsó oldal ismeretlen játékosok számára, amíg a kitermelés be nem fejeződik, vagyis addig, amíg a föld réteg lapka fel nem fordul.



Az I. fázist négy lépésben hajtjuk végre.

Mozgasd jobbra a Fúrás jelölőt, amíg minden lépés be nem fejeződik.

### 1 Munkavédelem

A játékosoknak lehetőségük van annyi nyersanyag kockát átalakítani ideiglenes munkavédelem lapkákká amennyit csak akarnak [33] (1 nyersanyag kocka = 1 ideiglenes munkavédelem lapka), amelyet elrejtenek a paravánjuk mögé. Az ideiglenes munkavédelem lapok segítségével csökkenthetőek a veszteségek, amelyeket a Veszély szimbólum okoz, amely megjelenik az egyes kitermelés kártyákon.

### 2 Fúrási sorrend

Rendezd át a [13] műszakvezetés kockák sorrendjét az [30] I. Táblán lévő alelnökök jelenlegi sorrendje szerint. Az a játékos, akinek az alelnöke balra van, a műszakvezetés kockáját balra mozgatja - a többieket jobbra tolja és így tovább.

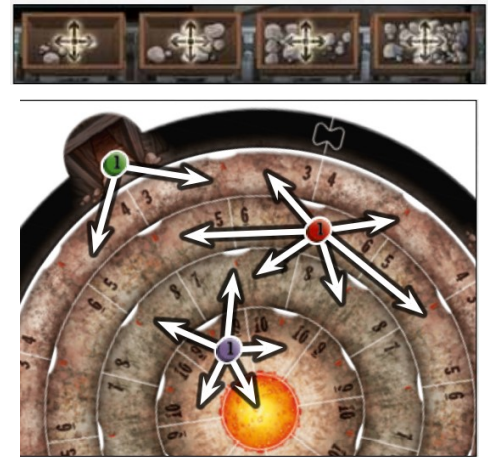
*A következő példában az alelnökök elhelyezése után egy lila alelnök foglalja el a 2. helyet, míg egy zöld alelnök foglalja el a 3. helyet. Fent a műszakvezetők sorrendje látható, mielőtt azok átrendeződnének. Az alsó ábrázolja az átrendezés utáni sorrendet. Mivel fehérnek és pirosnak nem volt alelnöke az I. táblán, műszakvezető kockáikat egyszerűen jobbra tolták.*



**Fontos: Ha valamelyik játékos nem helyezett alelnököt az I. fázis táblára, attól függetlenül minden játékos részt vesz az I. fázis minden lépésében; az alelnök I. táblára történő helyezése nem kötelező, de előnyt jelent.**

## 2. Fúrás

A fúrás 4 körön keresztül zajlik. Mozgasd a fúrasi kör jelölőt a fúrasi sáv első helyére. A műszakvezető kockák sorrendjében a bal szélső helyen lévő játékos kiválasztja a négy bányász brigádja közül bármelyiket. Ez lesz az aktív csapata. Bármelyik szomszédos réteg lapra mozoghat (függetlenül attól, hogy a lapkát felfedték-e már), beleértve a Föld központját; vagy helyben is hagyhatja, de ez is lépésnek számít. A mozgás végén, ha megvesztegetést hajt végre [8] vagy alvállalkozót foglalkoztat [9] (lásd alább), akkor ezeket az előnyöket kizárólag az aktív bányász brigádjára használhatja fel. **Pontosítás: Az első mozgáskör minden bányász brigád hozzáférhet az alatta lévő két al-réteghez.**



## 3. Kitermelés

Amint egy réteg lapkát elfoglal egy vagy több bányász brigád - barátok és / vagy versenytársak -, akiknek a teljes fúrasi teljesítménye egyenlő vagy meghaladja a réteg lapkán feltüntetett fúrasi szükséglet számot, a kör azonnal megszakad, és megkezdődik a kitermelés. A lapkát feltárják, megfordítják, majd az összes bányász brigádot, az alvállalkozói kockát és az esetleges Bánya akna [28]. lapka is visszateszik rá. Ezután a kitermelést kiváltó játékos húzza egy kitermelés kártyát [6] a réteg lapon szereplő számmal megegyező halomból. Pontosán vegye ki a kitermelés kártyán szereplő kockákat az általános készletből. Mielőtt, azokat még a játékosoknak odaadná, osztd szét a kockákat egyenlő mértékben a kitermelésben részt vevő játékosok száma szerint, azaz mindazokkal, akiknek legalább egy bányász brigádja volt a lapkán (a bányász brigádok erejétől függetlenül). A nyersanyagok arányos szétosztásakor NE vegye figyelembe az ott lévő esetleges aknát. **Pontosítás: Statisztikailag minél mélyebben ásnak, annál nagyobb az esélye, hogy rengeteg értékes nyersanyagot találjanak. Azonban minden rétegben előfordulhat, hogy egyes kitermelések nem lesznek értékesek.**

Mivel a nyersanyagkockákat nem lehet mindig egyenlően elosztani, a fennmaradó részt egy olyan játékos kapja meg, akinek „prioritása” van. A prioritást élvező játékost az alábbi kritériumok határozzák meg (ha egyik kritérium nem teljesülhet, folytassa a következővel):

1. Az a játékos élvez prioritást, akinek aknája van a réteg lapkán;
2. Ha nincs akna, akkor az a játékos élvez prioritást, aki a legnagyobb bányász brigád erővel rendelkező játékos (a lapkán lévő összes bányász brigád, beleértve a hozzájuk kapcsolódó összes alvállalkozó értékét is) **Például a mellékelt példában a zöld játékos.**
3. Egyenlő erő szint esetén az a játékos élvez prioritást, akinek a mozgása kiváltotta a kitermelést (ez mindig az aktív játékos lesz), függetlenül attól, hogy neki esetleg kevesebb a bányász brigád ereje. **Például a piros játékos élvez prioritást mert ő indította el a kitermelést.**



### Megvesztegetés

Az a játékos, aki alelnököt helyezett az I. tábla felső 1 és 2 mezőjére, mozgásának végén mozgathatja az ellenféleinek egyik szomszédos munkását. **MÁR felfedett, kitermelt réteg lapkára NEM lehet más játékos brigádját átmozgatni.** Megvesztegetni csak olyan ellenfél brigádját lehet, amelyik az aktív brigáddal szomszédos réteg lapkán van. Nem vesztegetheti meg a saját legénységét. Nem vesztegethet meg a jelenleg nem játszó (azaz a bánya egyik bejáratánál található) brigádot. Nem küldhet be csapatokat a Föld központjába. Ha vesztegetési előnyt használ, távolítsa el az egyik megvesztegetés lapkát az I tábláról; miután az összes lapka eltávolításra került, ez az előny a következő fordulóig nem érhető el. **Fontos: Egy játékos 1 fúrasi körben csak egyszer vesztegethet. Csak akkor vesztegethet meg valaki egy olyan brigádot, amelyeknek már van alvállalkozója, ha ki tudja fizetni az alvállalkozó bérleti díjat a banknak (lásd alább). Az alvállalkozók ereje NEM módosítható. Az alvállalkozó nem választható le az ellenfél bányász brigádjáról. A forduló végén valamennyi megvesztegetés lapka visszakerül az I. táblára.**

## Alvállalkozók

Az a játékos, aki alelnököt helyezett az I. tábla 3. vagy 4. mezőjére a mozgása végén alvállalkozót bérelhet; azaz alvállalkozót tehet az aktív brigádja mellé, annak réteg lapkájára, hogy ideiglenesen növelje az aktív brigádja erejét. A játékos azonnal megfizeti az alvállalkozók bérleti díját, amely 1000, 1500, 2000 vagy 2500 dollár. Ezt követően a kifizetett (1-4) erő értékre kell állítani a 4 oldalú kockát.

**Fontos: A játékosok csak egy alvállalkozót bérelhetnek fúrési körönként, és egyetlen brigádhoz csak egy alvállalkozót lehet társítani.**

Ha a játékos olyan brigádot szeretne mozgatni amelyikhez alvállalkozó tartozik akkor döntenie kell. Dönthet úgy, hogy magával veszi vagy elhagyja az alvállalkozóját. Ha magával veszi, akkor ismét meg kell fizetnie annak bérleti díját (az alvállalkozó erejét NEM változtathatja meg a mozgás során); ha elhagyja az alvállalkozót, helyezze vissza azt az I. táblára.

**Fontos: Az alvállalkozók ereje soha nem haladhatja meg az adott réteg szint nagyságát, ahol alkalmazzák (például egy C réteg lapkára játszott vagy oda mozgatott alvállalkozó nem lehet 4-es erejű). Az egyes szintekhez az alábbi maximális erők tartoznak A = 1, B = 2, C = 3 és D = 4).**

**A forduló végén valamennyi alvállalkozó kocka visszakerül az I. táblára.**

## Veszély szimbólum a kitermelés kártyákon

Bizonyos kitermelés kártyákon Veszély szimbólum látható. (lásd kép)

Ez a bányász brigádok előtt álló nehézségeket (hő, berendezések meghibásodása, bányaomlás stb.) jelenti. A veszélyes szimbólummal megjelölt kitermelés kártya minden játékosra vonatkozik, akik a nyersanyagokat felosztják egymás között (kivéve akinek csak egy aknája van az adott területen). A teljes zsákmányból ki kell vonnia annyi (legértékesebb) nyersanyagkockákat amennyi a brigádok teljes fúrási ereje volt a réteglapkán (beleértve az alvállalkozókat is).

**Például egy 1-es és 2-es erejű brigáddal rendelkező játékos nem kapja meg a zsákmány három legértékesebb nyersanyag kockáját.**



Azonban a veszélyek elleni két féle képen is lehet védekezni:

**1.:** Azok a játékosok, akik fejlesztették a bányász brigádjaik munkavédelmét a Társasági Igazgatóság táblájukon - Állandó munkavédelem fejlesztéssel - automatikusan csökkentik veszteségeiket egy, három vagy az összes nyersanyag koca megvédésével (lásd alább).

**2.:** Minden fordulóban a legelső fúrési kört megelőzően a játékosoknak lehetősége volt arra, hogy nyersanyag kockákból ideiglenes munkavédelem jelzőket vásároljanak [33] (1 db akármilyen nyersanyag = 1 db ideiglenes munkavédelem jelző). Ha megjelenik egy Veszély szimbólum a kitermelés kártyán, minden - e miatt - elvesztett nyersanyag kocka megmenthető egy ideiglenes munkavédelem jelző eldobásával. (1 db ideiglenes munkavédelem jelző eldobása = 1 db legkevesbé értékes nyersanyag kocka megmentése).

Természetesen mérlegelnie kell az ideiglenes munkavédelem jelző hatásait a későbbi lépések, várható kitermelések szerint, mielőtt azt eldobásra kerülne.

**Az előző példa alapján: a játékosnak a fúrási ereje 3, a Veszély szimbólum miatt elveszítené a 3 legértékesebb nyersanyag kockáit a zsákmányból. Azonban, ha eldob három ideiglenes munkavédelem jelzőt, akkor megszerezheti a teljes zsákmányát. De dönthet úgy is, hogy eldob 2 ideiglenes munkavédelem jelző, és megkapja a veszendő zsákmányának 2. és 3. legértékesebb nyersanyag kockáit (ha a vesztesége 1 arany 1 ezüst és 1 cink lenne akkor ebben az esetben csak az aranyat veszíti el).**

1. pontosítás: A játékos soha nem dobhat el több ideiglenes munkavédelem jelző, mint a zsákmányolt nyersanyag kockák száma.

2. pontosítás: ideiglenes munkavédelem jelző vagy állandó munkavédelem javításával csökkenteni lehet az elvesztett nyersanyag kockák számát. Például: Pirosnak van egy 2 erősségű brigádja zsákmánya 1 arany és 1 ezüst. 1. ideiglenes munkavédelem jelzője van. Így csak egy kockát tud megmenteni, ami pedig a kevésbé értékes kell, hogy legyen. Kap 1 ezüstöt. Az aranyat elveszti.

A nyersanyag kockák elosztása után minden érintett játékos beteszi s zsákmányát a paravánja mögötti személyes készletébe [22]. A kitermelést kiváltó játékos (aktív játékos) a kihúzott kitermelés kártyát magánál tartja, függetlenül attól, hogy ő volt-e a legerősebb játékos. Ezután a következő játékoson a sor - a műszakvezetés kockák sorrendjében. Miután minden játékosnak lehetősége volt egyszer lépnie, helyezték át a Fúrás kör jelölőt a fúrósáv következő helyére, és ismételjék meg ezt a folyamatot a következő három körben.

#### 4 Aktív akna

Amikor az utolsó fúrási kör is befejeződött, tegyék át a Fúrási kör jelölőt az aktív akna helyére. Az aktív akna egy olyan akna, amely egy olyan réteglapkán van, amit már kitermeltek és feltártak. Az egy vagy több aktív aknával rendelkező játékosok megkapják az aknájuk által elfoglalt réteg lapon látható nyersanyagokat. **Ezzel az I. fázis befejeződik.**

#### PÉLDÁK:

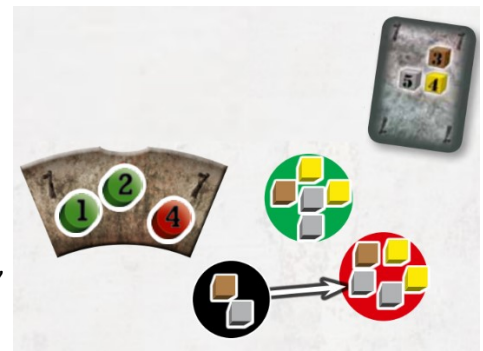
Itt a nyersanyagok egy C réteglapkán történő fúrás után elosztás látható (a kitermeléséhez 7-es erő szükséges):

(A kitermelés kártyán 3 réz, 5 ezüst és 4 arany látható.)

Két játékosnak van brigádja a táblán (zöld ereje 3, piros ereje 4).

Mindkét játékos kap 1 réz, 2 ezüst és 2 arany kockát.

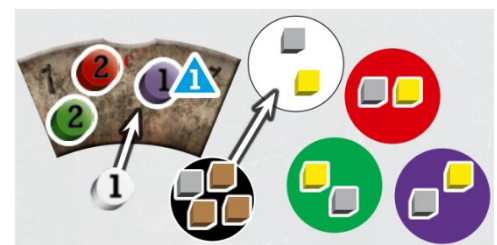
Piros az ereje miatt prioritást élvez, tehát megkapja a maradékot, amely 1 rézből és 1 ezüstből áll.



Itt három játékos brigádja és egy akna van a réteg lapkán (piros ereje 2, zöld ereje 4, lila ereje 2 és fehérnek van egy aknája). Az akna miatt a fehér garantáltan prioritást élvez. A piros, a lila és a zöld játékosok 1 réz, 1 ezüst és 1 arany kockát kapnak míg a fehér játékos az akna miatt megkapja a maradékot, 2 ezüst és 1 arany kockát. **Megjegyzés: Jelen esetben a fehér játékosnak, akinek csak egy aknája van a lapkán, csak a maradékhoz, nem pedig a zsákmány részarányhoz van joga!**



Ezúttal három játékos brigádja (zöld ereje 2, piros ereje 2 és lila ereje 1) és a lila által bérelt (1-es erejű) alvállalkozó vannak a réteg lapkán. Fehér érkezése előtt az erő szempontjából három felé történő osztozás volt várható. Fehér az 1-es erősségű brigádját a réteg lapra mozgatja, és ezzel fúrást kezdeményez. Mivel nincs akna a lapon és döntetlen az állás az uralkodó játékosok között, fehér megkapja a maradék kockákat, mert az érkezése váltotta ki a kitermelést.

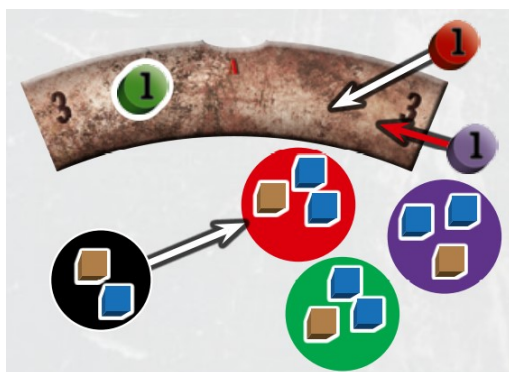


Ebben a példában zöldnek csak egy brigádja van jelen a réteg lapkán (zöld ereje 4). Zöld felbérel egy alvállalkozót, amelynek 3-as ereje van (ez neki 2000 dollárba kerül). Zöld ereje az alvállalkozóval együtt elegendő a kitermeléshez ( $4+3=7$ ). Mivel a zöld egyedül van a réteglapkán, nincs maradék; az összes nyersanyag kockát megkapja.



Példa a megvesztegetés előnyeire, amelyek egy réteglapka kitermeléséhez vezetnek. A réteglapka kitermeléséhez 3-as erő szükséges. (A kitermelés kártyán 7 cink és 4 réz látható.)

A zöld brigádja (zöld ereje 1) már a táblán van. Zöld (nem lép el a tábláról és) aktív brigádjával használja a megvesztegetést és a szomszédos réteg lapkán lévő piros játékos brigádját és annak alvállalkozóját is átmozgatja magához. A Zöld nem küldheti el piros alvállalkozóját, és nem változtathatja meg annak erejét, továbbá zöldnek kötelező kifizetnie az 1000 dolláros díjat a banknak. Ezzel zöld eléri a szükséges 3-as erőt, és a lapka kitermelése megkezdődik. Mivel a réteg lapkán pirosnak nagyobb az összesített ereje így ő élvez prioritást, ezért ő kapja meg az osztozás utáni maradékot.



Egy másik példa: Zöld 1 erővel rendelkező brigádja már jelen van. Piros az 1-es erősségű brigádját a területre mozgatja és megvesztegeti a lila 1-es erősségű csapatát, amely a szomszédos réteg lapkán van. Az osztozás 3 felé egyenlő arányban történik. De mivel piros (az aktív játékos) aki kiváltotta a kitermelést (lila megvesztegetése révén), ő kapja a maradék kockákat.

### Speciális esetek:

- Megvesztegetett játékos az átmozgatást során nem bérelhet fel alvállalkozót, hogy dominanciát szerezzen egy réteglapkát. (alvállalkozó felfogadására csak az aktív játékosnak van lehetősége).
- A réteg lapka kitermelése azonnal megkezdődik, ha a lapkán lévő brigádok (+ alvállalkozók) ereje elérte a kitermeléshez szükséges erőt. Egy játékos már nem fogadhat fel alvállalkozót annak érdekében, hogy növelje brigádja erejét és dominanciáját egy réteglapkán ha MÁR megvan az elégséges erő a réteglapka kitermeléséhez.
- Ha egy játékos a brigádja fejlesztésével eléri a kitermeléshez szükséges erőt a kitermelés azonnal megkezdődik. Ha egy játékos több erőt szeretne fejleszteni egy brigádján, de már az első fejlesztésnél elegendő a kitermeléshez a réteglapkán lévő brigádok ereje a fejlesztés megreked és elkezdődik a kitermelés. A játékos a kitermelés után folytathatja a brigádja további fejlesztését.



## II. Fázis: Nyersanyagok eladása és vásárlása

A piaci értékek rögzítettek: a cink értéke 400 dollár, a réz értéke 600 dollár, az ezüst értéke 800 dollár, az arany értéke pedig 1000 dollár. Minden játékos, aki alelnököt helyezett a II táblára felváltva 1-1 műveletet hajthatnak végre (és minden egyes alkalommal egy hellyel lejjebb mozgatják az alelnököket), ezzel korlátozva a cselekvéseik számát. A végrehajtható műveletek számát a II. táblára rakott alelnökök helyzete határozza meg. [31] Miután a játékos végrehajtotta az utolsó kereskedelmi akcióját, vagy ha lemond a további kereskedelmi akciók végrehajtásáról, alelnöke azonnal visszatér a Társasági Igazgatóság táblához.

A fenti szabályokon kívül az alábbi 2 szabályt is be kell tartani.

Egyszerre csak egy kereskedelmi tranzakciót lehet végrehajtani: eladás vagy vásárlás (az eladás vagy a vásárlás több darab, DE azonos fajtájú nyersanyag kockát is tartalmazhat!).

**Tilos** két tranzakció végrehajtása azonos típusú nyersanyagokkal 1 fordulón belül a II. Fázis alatt.

Például: arany vásárlás és eladás ugyanabban a fordulóban tilos.

*Tipp: Hogy el ne felejtse a játékos, hogy ebben a szakaszban vásárolt vagy eladott-e már egyfajta nyersanyagot a piacon, tegyen egy kockát a megfelelő nyersanyagból (az általános készletből) a játékos alelnöke mellé. A fázis végén ezek a kockák visszatérnek az általános készletbe.*

Vásárolni kizárólag készpénzért lehet (nyersanyag kockával nem). Eladáskor kizárólag készpénzt lehet szerezni (nyersanyag kockát nem). Nyersanyag kockák vásárlásakor vegyen annyi azonos típusú kockát, amennyit csak akar az általános készletből, és fizesse ki azok költségét. Ezután elrejtheti az összes kockát a paravánja mögött. Ha kockákat értékesít, akkor vegye magához azok értékét és tegye be a készletbe a nyersanyagokat. [34]

## III. Szakasz: Ipari fejlesztések

A III. Táblára alelnököt helyező játékosok felváltva 1-1 műveletet hajthatnak végre (és minden egyes alkalommal egy hellyel lejjebb mozgatják az alelnököket), ezzel korlátozva a cselekvéseik számát [32]. Miután a játékos érvényesítette az utolsó akcióját, vagy ha lemond a további műveletek végrehajtásáról, az alelnöke azonnal visszatér a Társasági Igazgatóságához. Az ipari fejlesztések különbözőek: lehetővé teszik a fúrási teljesítmény, a munkavédelem vagy a brigádok mozgásának növelését, valamint aknák építését. Ezen kívül a III. Táblán lehet a nyersanyagokat beváltani szállítási lapkákra.

**Bányász brigádok erejének növelése:** Egy akció és adott költség elköltése esetén [35]. az egyik szabadon választott saját brigád ereje (fúrási képessége) növekszik. Az alábbi táblázat összegzi a fejlesztések költségét. pl.: 1 kettes erejű brigád erejének növelése 3-asra 2500 dollár. Amikor javítja a brigádját egysről kettesre >> fordítsa meg a választott bányászt a másik oldalára. Ha javítja a brigádját kettesről hármasra >> cserélje ki a választott 1 & 2 bányászt a készletből egy 3 & 4 bányászra.

From power 1 to power 2	1 500 \$
From power 2 to power 3	2 500 \$
From power 3 to power 4	3 500 \$



**Fontos:** Ha a brigád erejének növekedése miatt egy réteg lapka kitermeléséhez szükséges teljes erő rendelkezésre áll, akkor a kitermelés azonnal megkezdődik.

**Állandó munkavédelem:** Mivel a Veszély szimbólum feltárása csökkenti a játékos zsákmányát, a munkavédelem fejlesztés segítségével tartósan és fokozatosan javíthatja brigádjainak az ilyen veszélyekkel szembeni védelmét. Az állandó munkavédelem fejlesztésével az egyes kitermelés kártyákon megjelenő Veszély szimbólum miatt adódó veszteségek (1500 dollárért) 1, (2000 dollárért) 3 nyersanyag kockával csökkennek. Teljes védelem is vásárolható 2500 dollárért, ekkor a játékosnak többé nem lesz vesztesége. Helyezze az állandó munkavédelem lapkát az aktuális képes oldalával felfelé [26].



## Aknák lehelyezése és fejlesztése



A játék elején a játékosoknak nincs aknájuk a játékban. Az [28] első akna lehelyezése 1500 dollárba kerül. Az 1-es akna lapka lehelyezhető egy még ki NEM termelt réteg lapkára, amely a játékos saját fennhatósága alatt áll (legalább 1 brigádja áll más játékosok brigádjai nélkül áll a réteg lapkán), vagy amelyik az egyik brigádja szomszédságában található és nem áll rajta egyik ellenfél játékosának egyik brigádja sem.



A következő fejlesztés lehetővé teszi egy második (2000 dolláros) akna felépítését az 1. Akna szabályai szerint. Valamint ez a 2. Akna lehelyezhető olyan területre is ami már ki lett termelve, azaz fel van fedve vagy amin a játékos nem egyedül áll, vagy olyan réteg lapkára, ami a játékos brigádjával szomszédos terület, de ott egy másik játékos is áll.



A harmadik fejlesztés lehetővé teszi egy harmadik (2500 dolláros) akna felépítését. Ez a 3. Akna a játék bármelyik réteg lapjára lehelyezhető, ahol nincs másik akna.

A játékos bármelyik, már lehelyezett saját aknáját áthelyezheti. Ennek költsége 1 fejlesztési akció és az akna eredeti költsége.

Egy réteglapkán soha sem lehet egynél több akna. A föld középpontjára nem lehet aknát helyezni.

## Bányász Brigádok mozgatása



Az 1. fázisban a játékosok a választott brigádjukkal mindig csak 1 irányba haladhatnak egy körön belül, vagy egyhelyben maradnak. A játék elején a brigádok csak egy szomszédos lapkára tudnak mozogni.

A mozgás fejlesztésével [28] további lehetőség szerint tudnak haladni a brigádok:



Az első (1500 dolláros) mozgás fejlesztés által a brigádok fel és le 1 mezőt tudnak haladni vagy oldal irányba akár 2 mezőt is. Továbbra is lehetőségük van egyhelyben maradniuk.



A második (2000 dolláros) mozgás fejlesztés által a brigádok befejezhetik a lépésüket egy azonos réteg két lapja között. Ez az „átfedő” mozgás lehetővé teszi, hogy a brigád ereje mindkét réteg lapkába beleszámítson (amin átfedésben áll).

Ha egy Brigád két lapka között áll 1 lépésbe kerül az egyik szomszédos lapkára való rálépés. Miután a két lap egyikét felfedik, az „átfedő” brigád automatikusan rámegy a felfedett lapkára. Mozgathat egy olyan brigádot is, amely már „átfedett helyen áll”, de egy mozdulat költsége van, ha bármelyik szomszédos lapra áthelyezi. Egyidejűleg csak egy brigád (és a lehetséges alvállalkozók) állhat ugyanazon a határon, azaz ugyanazon a két lap között, ugyanazon az „átfedett helyen”.



A harmadik (2500 dolláros) fejlesztés lehetővé teszi, hogy a brigádok két mozdulatot tehessenek bármelyik irányba.

**Pontosítás:** Minden újonnan megszerzett fejlesztés magában foglalja a korábbi mozgási lehetőségeket is.

## Szállítási lapkák

Nyersanyag kockák elszállításával presztízs pontok szerezhetőek.

A III. Táblán halmokba rendezve minden egyes szállítási lapnak van egy meghatározott nyersanyag költsége, amely megjelenik rajta (a példában: 6 cink 2 presztízs pont ér). Egy akcióba kerül minden szállítási lapka megszerzése. A szállítási lapkákat szintén a paraván mögött tárolják a játékosok.



## Cél lapok

A játék során összesen 9 cél teljesíthető. A célok teljesítésével presztízspontok szerezhetőek. A teljesített cél lapkákat a Társasági Igazgatóság táblán a csillagos felével lefele fordítva kell tárolni. A cél lapoknak megszerzése azonnal bekövetkezik, amint az adott cél teljesül, és azt bebizonyítja azt ellenfelei számára. Ekkor a legfelső cél lapkát elveheti a célt teljesítő játékos. Mindegyik játékos csak egyszer teljesítheti mindegyik célt.

### 1-4 presztízspont érő Célok

- Legyen a birtodban legalább 8 cink és 8 réz kocka
- Legyen a birtodban legalább 6 kitermelés kártya (= 6 kitermelést kezdeményezett a játékos)
- Legyen a birtodban legalább 10 ezüst kocka

### 2-5 presztízspont érő Célok

- Legyen 3 brigádod legyen 2-es erejű
- Legyen a birtodban legalább 12 arany kocka
- Az összes brigádod legyen legalább a C szinten egyidőben

### 3-6 presztízspont érő Célok

- Legyen a birtodban mindegyik nyersanyag típusból 6 kocka
- Legalább 2 brigádod legyen 4-es erejű
- Legalább 1 brigádod érje el (lépjen be) a Föld központját.

Ez a brigád befejezte az útját és azonnal végérvényesen elveszik. Ez a brigád nem pótolható másik brigáddal (tedd vissza a tárolódobozba). Ha ehhez a brigádhoz tartozott alvállalkozói is azt tedd vissza az I. táblára.



**Fontos: a Cél lapkák soha nem kerülnek pénzbe vagy nyersanyag kockákba. Ugyanazt az eredményt csak egyszer tudja teljesíteni egy játékos. Abban az esetben, ha kettő vagy több játékos ugyanazt a célt éri el egyidejűleg, a legmagasabb értékű cél lapkát az aktív játékos szerzi meg, ha ez nem releváns akkor pedig az a játékos akinek a menedzsment kockája a előrébb (leginkább balra) van.**

## A forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor az összes játékos akciói befejeződnek a III. Táblán.

Helyezze vissza az összes megvesztegetés lapkát és az alvállalkozókat az I. Táblára, és helyezze vissza a Fúrás kör jelölőt az eredeti helyére. Végül a játékosok visszaveszik az alelnökeiket, és egy új forduló kezdődik, ismét aukcióval.

## A játék vége

Kétféle esemény okozhatja a játék véget:

1 - Amikor a játékosok többségének legalább egy brigádja elérte a Föld központját (pl.: 3 játékos esetén 2 játékosnak) VAGY

2 - Ha egy játékos a kilenc célból hatot vagy többet teljesített – (Az elért 6 célban benne kell lennie az összes 3-6 presztízspontot adó lapnak is **[36]**).

Mindkét esetben végig kell játszani a teljes I., II. és III. Fázist. Ezt követi a bónusz pontok kiosztása következik: 3 presztízspontot kap az a játékos, amelyiknek a legtöbb cink kockája van raktáron, 2 pont a második, és 1 pont a harmadik. Ugyanez történik a többi nyersanyaggal és a pénzzel is. Holtverseny esetén a játékosok ugyanannyi bónuszpontot kapnak (ha az első két játékosnak van a legtöbb pontja az első helyen van döntetlen így a harmadik játékos csak egy presztízspontot kap). A negyedik játékos soha nem kap pontot. Az a játékos nyer, aki a legtöbb presztízspontot gyűjtötte.

Holtverseny esetén az nyer, aki a legtöbb Cél lapot szerezte meg a társaságának. Ha továbbra is holtverseny van, akkor az győz, aki a legtöbb nyersanyag kockával rendelkezik. Ha ez is egyenlő akkor megosztott győzelem születik.

## Három játékos verzió

Ügyeljen arra, hogy az I., II., III. Fázisú táblák és a Társasági Igazgatóság táblák a megfelelő oldalán legyenek.

### Munkavédelem fejlesztése

A magasabb árú (jelölt) általános munkavédelem lapkákat kell használni.



### Akna fejlesztése

A magasabb árú (jelölt) akna lapkákat kell használni.



### Eredménylapok

Csak három legértékesebb lapot kell használni mindegyik fajtából.

### A játék vége

A játék vége akkor következik be, amikor két játékos legalább 1-1 Bányász brigáddal elérte a Föld középpontját, vagy amikor az egyik játékos a kilenc cél kártyából hatot teljesítette - beleértve az utolsó három célt is, amelyek 4-6 presztízspontot adnak.

### Kiértékelés

2 bónuszpontot kap az a játékos, akinek a legtöbb cink van raktáron, 1 pont a második. A harmadik helyezett nem kap pontot. Ugyanez történik a többi nyersanyaggal, valamint a pénzzel.

A döntetlen helyzetek kezelése ugyanúgy történik, mint a 4 játékos verziónál.

## Két játékos verzió

Ügyeljen arra, hogy az I., II., III. Fázisú táblák és a Társasági Igazgatóság táblák a megfelelő oldalán legyenek.

**AI:** Láthatatlan -robot- játékos!

Csak két játékos esetén van egy jelentős különbség: a láthatatlan, AI (robot) játékos, aki csatlakozik a játékhoz. AI-nak nincs sem alelnöke, sem Társasági Igazgatóság táblája. Valójában AI-nak csak brigádjai vannak (a többi játékos által választott színben). Ezek a brigádok bizonyos automatizálás szerint mozognak. Az AI vagy bosszantja vagy segíti a játékosokat a nyersanyag keresésük során. A játék elején helyezd el az AI négy 1-es erősségű brigádját is a bejáratokhoz.

### Az AI csapatainak mozgatása

A játék ugyan úgy zajlik, mint a három vagy négy játékos esetén; mindegyik fúrási kör végén - tehát fordulónként négyszer - AI mozgatja egyik legénységét (mindig legfeljebb egy helyet, és soha nem „átfedő” helyzetbe). A következő szabályok határozzák meg, melyik brigádjával, hogyan lép:

- 1 - AI mindig egy olyan Brigádjával mozog, amelyik még nem jött játékba, vagy egy már felfedett réteg lapon van;
- 2 - Ha több brigád is van ami léphet, akkor a legerősebb fog mozogni;
- 3 - Ha még mindig több brigád van ami léphet, akkor a Föld központjától legtávolabbi fog lépni;
- 4 - Ha még mindig több brigád van ami léphet, akkor a műszakvezetők sorrendjében legelől álló játékos dönti el, hogy melyik AI Brigád mozog.

AI a fentiek alapján az aktív legénység arra a réteglapkára fog mozogni, amelynek kitermelése a küszöbön áll, azaz ahol a brigádok ereje a legközelebb van a kitermeléshez. Ha több ilyen hely is van akkor a műszakvezetők sorrendjében legelől álló játékos dönti el, hogy hova mozog az AI Brigád (az AI brigádot mindig mozgatni kell, nem maradhat a helyén).

### Az AI bányás brigádok fejlesztése

Minden forduló végén - azaz a III. Fázis után - az a játékos, akinek a Menedzsment kockája a legelől (azaz leginkább bal oldalon van), egy AI brigádot fejleszthet ezáltal eggyel növelve annak erejét.

### Munkavédelem fejlesztése

A magasabb árú (jelölt) általános munkavédelem lapkákat kell használni.

### Akna fejlesztése

A magasabb árú (jelölt) akna lapkákat kell használni.

### Cél lapok

Csak a legmagasabb értékű és a harmadik lapokat kell használni

Például a „8 cink és 8 réz” Cél esetén csak a 4 és a 2 csillagos lapokat kell használni.

### A játék vége

A játék vége akkor következik be, ha mindkét játékos legalább egy brigádja elérte a Föld központját, vagy amikor egy játékos kilenc Célból hatot teljesített - beleértve az utolsó három lapot is, amelyek 6 vagy 4 presztízspontot adnak. Ezután 2 bónuszpontot kap az a játékos, akinek több cink van a birtokában, és nem kap pontot a másik játékos. Ugyanez történik a többi nyersanyag és a pénz esetében is.

A döntetlen helyzetek kezelése ugyanúgy történik, mint a 4 játékos verziónál.

Pontozólap



NÉV:

Cél kártyák

Szállítási lapok

Cink

Réz

Ezüst

Arany

Pérez

Összes:


Pontozólap



NÉV:

Cél kártyák

Szállítási lapok

Cink

Réz

Ezüst

Arany

Pérez

Összes:
