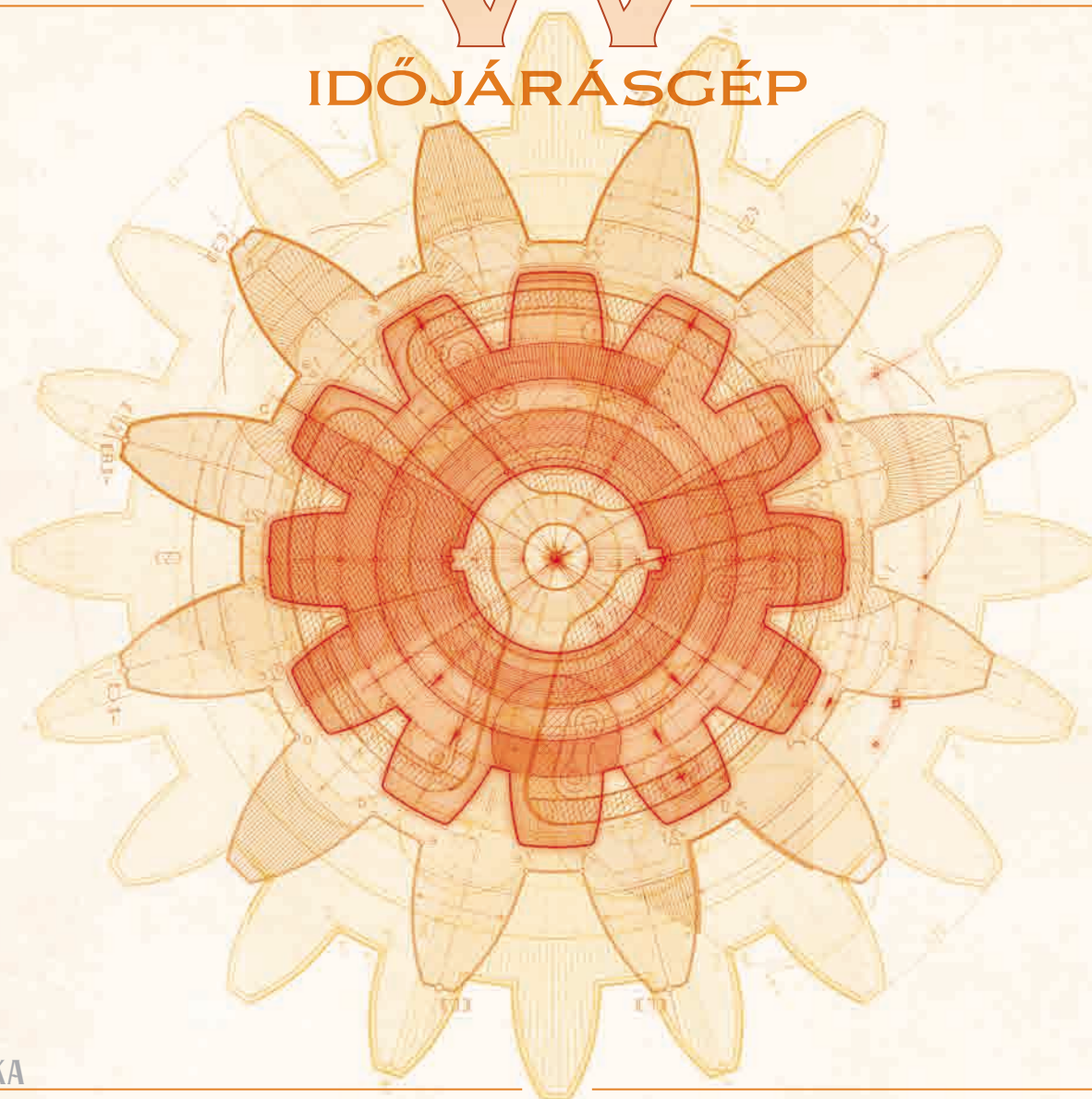




WEATHER MACHINE

IDŐJÁRÁSGÉP



VITAL LACERDA JÁTÉKA

2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

SZABÁLYFÜZET

A természeti katasztrófákról hamarosan már csak múlt időben beszélhetünk – jelentette be Sēni **Lativ** professzor, aki a meteorológiai manipuláció projektvezetője a Lightning Technologies-nál (Villámtechnológiánál). Új találmányának, az időjárásgépnak a tesztjei pozitív eredménnyel zárultak. Az árvizek visszafogásának, a ciklonok elfojtásának és az aszályok megszüntetésének gondolata mosolyt csalt az arcára.

Az *Időjárásgép* (*Weather Machine*) játékban a helyi időjárás befolyásolását végző tudósok vagytok **Lativ** professzor csapatában: megfelelő mennyiségű csapadékkal látjátok el a gazdaságokat, biztosítjátok a szelet és a tiszta égboltot a környezeti energiaforrások számára, és beállítjátok a megfelelő hőmérsékletet az üdülőhelyeken és a sporteseményeken. A prototípus eddig elég hatékonynak bizonyult, de fény derült egy aggasztó mellékhatásra: Az időjárásgép működtetése minden alkalommal a bolygó egyéb területén is változásokat idéz elő – „pillangóhatás”.

Lativ professzor álma a természeti katasztrófák gyors felszámolásáról az emberiség pusztulását jelentő rémálomává válik. A mellékhatások minden tesztel csak romlanak. Egy nap a professzor a szemében elszántsággal, és fapofájú sztoikus öltönytűzőkkel a nyomában csörtetett be a laborba.

A kormánytisztviselők megértették, hogy a helyzet nem tűr halasztást, valamint, hogy a problémát csak az azt okozó **Lativ** professzor és csapata tudja orvosolni. – Építenünk kell egy új prototípust – mondja **Lativ** professzor az ügynökök oldallpillantásainak kereszttüzeiben – ...de ezúttal minden rendben lesz. Az ügynökök ezt némán, egy alig látható fejbőlintással nyugtázzák. – A kormány támogat minket, és mi sikeresek leszünk.

Ahogy **Lativ** professzor elmagyarázza a tervét, egyértelművé válik, hogy beszállítókat kell biztosítani az elegendő robot és vegyszer érdekében. Az anyagok mellett az idő lesz a legfontosabb; komoly összpontosítás és rátermettség kell, hogy esélyetek legyen felülkerekedni az egyre növekvő globális rémületen, és uralni tudjátok a Föld légkörét, még mielőtt a körülmények elviselhetetlenné válnának a Homo sapiens és az életközösségek számtalan egyéb faja számára.

Egyelőre úgy néz ki, hogy Sēni **Lativ** professzorra örültként fognak emlékezni, de ha ezt az emberiség a segítségével mégis túléli, akkor kiváló tudósként és a világ megmentőjeként kerülhetne be a történelemkönyvekbe.



EAGLE-GRYPHON
GAMES



DELTA VISION

TARTALOMJEGYZÉK

Tartozékok	3	3. Akciók végrehajtása	12	Tanulmánykiadás	17
Előkészületek	4	4. Kutatásjelzők lerakása	12	Idézetek	17
A játékos laboratóriuma	6	HELYSZÍN AKCIÓK		4-es helyszín: K+F	18
Engedélyek	7	1-es helyszín: Raktár	12	Kutatás	18
A Műhelyetek	7	Műhelybővítés	13	Áttörés	18
A játék felépítése	8	Robotépítés	13	Prototípusépítés	19
Adminisztratív cserék	8	Kezdeményezés megszerzése	13	B fázis: Az időjárásgép kipróbálása	20
Az előkészületek utáni raktárforduló	9	Vegyszerszerzés/visszarakás	13	C fázis: A forduló vége	21
A fázis: A játékosok körei	9	2-es helyszín: Kormányzat	14	A játék vége és a végső pontozás	22
1. 1 támogatás- vagy 1 befektetési lapka használata	9	Gépalkatrész eladása	14	Kártyaválasztó (draft) játékmód	23
Finanszírozássávok	10	Támogatás megszerzése	15	A 2 fős játék összefoglalása	23
2. Saját tudós mozgatója	11	3-as helyszín: Latív laborja	16	Tervezői tippek	23
Latív mozgatója	11	Kísérlet előkészítése	16	A jutalmak leírása	23

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az Időjárásgép játékban a **Latív** professzorral dolgozó tudósok szerepét játsszátok. Irányítanotok kell a saját laborotokat, egyéb helyszíneken elköltethető engedélyekhez kell jutnotok, robotokat kell építenetek, vegyszereket kell beszereznetek, valamint az erőforrásokat tároló és a prototípusokat építő műhelyetek méretét is növelnetek kell. Miután elég kutatást végeztetek egy adott időjárásról, tanulmányt tehettek róla közzé, majd elkészíthettek egy olyan prototípust, ami segít helyrehozni a professzor hibás időjárásgépével végzett kísérletek miatt kialakult szélsőséges időjárási körülményeket. A problémák feltárásával áttörést érthettek el, aminek segítségével az emberiség egyszer s mindenkorra megváltoztathatja a szélsőséges időjárást, ti pedig díjakat, akár még Nobel-díjat is kaphattok érte!

KÉSZÍTŐK

Szeretnénk külön köszönetet mondani Shelley Daniellének, Janusz Franasnak (LongJohn), Henrique Barbosa da Costának, Miranda Robinsonnak (Inari), Scott Campbellnek és Michal Sadowskinak (jazzik), akik hihetetlenül sok órán át tesztelték a játékot és vitatták meg a tapasztalataikat.

Köszönet Lalu Torresnak, Samuel Resendiznek (SamLuthor), Asier Villanuevának (A7VM), Carolina Magalhães Diasnak, Scott Hillnek, Santiago Zaldívarnak, Francois Septiernek (Ludibzh), Timothy Williamsonnak és William Aukesnak, akik a játék számos verzióját kipróbálták.

Visszajelzéseik, tapasztalataik és remek ötleteik nélkül ez a játék nem készülhetett volna el.

Köszönet az összes játéktesztelőnek: Adrian Smith, Alexandre Abreu, Ali Mersin, André Martins, Aron Shroll, Børge Solli Andreassen, Carlos Paiva, Celine Gaudin, Chris Seibert, Christophe Gaudin, Chuck Case, Chuck (Chronos) Catalano, Dan Harris, Dan Zilkha, David Ferreira, Defkalion Kalogridis, Dean Rasberger, Dimitra Alexandropoulou, Emanuel Diniz, Fernando Secco, Flávio Oota, Gustavo Crivelli, Howie Norris (Zelos), Jake Blomquist, Jan Voscek, Jenwei Yu, Jimmie Svensson, João Quintela Martins, Joe 'Ramblehanks' Harrison, Jorge Oliveira, Kaiwen (Kevin) Jiang, Karim Farouki, Kerry Slater, Luke Rensink, Marco Antonio Silva, Marco Vicente, Marcos, Matt Kisery, Matthew Kury, Matthew Smith, Mihir Shah (Jalwaaa), Minh-Phong Tran, Michael Mikalonis (MikelMik), Miguel Lourenço, Moise, Monti (Detlef), Nicolau Tudela, Nikola Stojanovski, Pedro Silva, Rafael Pires, Ricardo de Jesus, Riccardo "Istrice" Razzini, Robert Hovakimyan, Rodrigo, Rupert Smith, Samuel Rahman, Sarah Green (TabletopSauce), Sérgio Almeida, Sofia Passinhas, Thomas Berggren, Thomas Rösner, Umberto Rossi (Vasimir), Victoria Absmann.

Szeretettel adózok gyönyörű fiamnak és lányomnak, Alexnek és Inésnek, valamint múzsámnak és egyben legjobb barátomnak, feleségemnek, Sandrának, köszönöm minden ötletüket, türelmüket, támogatásukat és inspirációjukat.

Játéktervező: Vital Lacerda
Grafika, illusztráció: Ian O'Toole
Grafikai terv és 3D illusztráció: Ian O'Toole

Szabálykönyv és 3D illusztráció: Vital Lacerda
Játékfejlesztő: Paul M. Incao
Szólamód: David Turczy

Hivatalos szabályvideó: Gaming Rules!
Projektigazgató: Randal Lloyd, Rick Soued
Bevezető történet: Nathan Morse



© 2022 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5. Leitchfield, KY 42754
All Rights Reserved.

Lájkolj minket a facebookon:
www.facebook.com/DeltaVisionKiado
Ügyfélszolgálat: ugyfelszolgalat@deltavision.hu
www.Eagle-Gryphon.com www.deltavision.hu

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI:

Felelős kiadó: Terenyei Róbert
Készítő: Buda-Ádám Krisztina
Fordító: Dunda és Trew
Magyarországon kiadja
és kizárólagosan forgalmazza:
Delta Vision Kft.
www.deltavision.hu



TARTOZÉKOK



1 játéktábla



4 laboratórium
(játékosonként 1)



1 szabályfüzet és
4 játékos segédlet



4 tudósbábu
(játékosonként 1)



48 robot (játékosonként 12)



4 pontjelző
(játékosonként 1)



20 engedélyjelző
(játékosonként 5)



4 kezdeményezés- és
4 körsorrendjelző
(játékosonként 1)



12 finanszírozásjelző
(játékosonként 3)



24 áttörésjelző
(játékosonként 6)



3 kormányzatjelző



Lativ, az asszisztense és
5 **Lativ**-robot



12 idézetjelző* és
5 lakatjelző



12 díjjelző és 1 Nobel-díj



10 kormányzati
kutatásjelző (5 típus,
mindegyikből 2)



15 labor-kutatásjelző
(5 típus, mindegyikből 3)



10 K+F-kutatásjelző
(5 típus, mindegyikből 2)



25 vegyszer (5 különböző
típus, mindegyikből 5)



15 szélsőségesidőjárás-lapka
(3 különböző szint,
mindegyikből 5)



15 kísérletlapka (3 különböző
szakasz, mindegyikből 5)



30 műhelylapka



15 támogatáslapka és
12 befektetéslapka*



36 cellapka 4 készletben



50 gépalkatrész
(5 szín, mindegyikből 10)*

* A befektetéslapkák, a gépalkatrészek és az idézetjelzők száma korlátlan. Ha elfogynának, helyettesítsék őket valamivel. Az összes többi tartozék mennyisége a dobozban lévőre korlátozódik.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el a színéhez tartozó összes tartozékot.

1. Tegyék a fő játéktáblát a játékterület közepére.
2. Minden játékos tegye a pontjelzőjét a klímapontsáv (KP) 0-s mezőjére.
3. Tegyék a befektetésjelzőket, az idézetjelzőket és a díjjelzőket a játéktábla mellé készletnek. Tegyék a Nobel-díjat a táblára.

5-ÖS HELYSZÍN – LATIV IRODÁJA

4. Véletlenszerűen tegyék le minden játékos körsorrendjelzőjét az aktuális körsorrendmezőkre. Ez adja meg a körsorrendet a játék kezdetén.



1-ES HELYSZÍN – RAKTÁR

5. Tegyék le a kezdeményezésjelzőket a körsorrendjelzőkkel azonos sorrendben, a nekik kialakított mezőkre.
6. Körsorrendben minden játékos tegye le a tudását balról jobbra haladva az akciómezőkre.
7. Tegyék Lativot a raktárhoz, a saját mezőjére.



8. Tegyék le a vegyszereket a nekik megfelelő mezőkre.
9. Keverjék meg a műhelylapkákat, és véletlenszerűen választva tegyék közülük 4-et a játéktáblára. A megmaradt lapkákat osszátok két egyforma paklira, és tegyék le az egyik paklit képpel felfelé, a másikat pedig képpel lefelé.



2-ES HELYSZÍN – KORMÁNYZAT

10. Keverjék meg a támogatáslapkákat, és tegyék le őket véletlenszerűen, a kék oldalukkal felfelé a megadott mezőkre.



11. Tegyék le a 10 kormányzati kutatásjelzőt (kék) típus szerint egymásra rakva a megfelelő mezőkre.

12. Tegyék a 3 kormányzatjelzőt a megfelelő mezőkre.
13. Tegyék le az összes gépalkatrészt a fő játéktábla mellé készletnek.
14. Minden játékos tegye az egyik finanszírozásjelzőjét a kormányzati finanszírozássáv bal szélső mezőjére.



3-AS HELYSZÍN – LATIV LABORJA

15. Válogassátok szét szakaszok szerint (I, II, III) a kísérletlapkákat, majd képpel lefelé, külön-külön keverjétek meg a paklikat. Véletlenszerűen válasszatok 3-at a III-as szakasz lapkáiból, és ezeket a megnézésük nélkül tegyétek vissza a dobozba. Ezután készítsetek egy képpel lefelé néző paklit úgy, hogy először az I-es szakasz lapkáit, rá a II-es szakasz lapkáit, és a tetejére a III-as szakasz 2 megmaradt lapkáját tegyétek. Végül fordítsátok az egész paklit képpel felfelé, és tegyétek le a neki kialakított mezőre.

16. Tegyétek a kísérletpakli felső 3 lapkáját a paklitól jobbra lévő 3 mezőre (kínálat). Ezután tegyétek a kísérletpakli következő lapkáját a pakli alatt lévő mezőre.
17. Tegyétek az asszisztent a gépágak alá a kísérletpakli felső időjáráslapkájának megfelelő mezőre. Az előkészületek ábráján a kísérletpakli felső lapkáján szél látható, ezért az asszisztens a szélágra kerül.

18. Tegyétek Lativ 5 robotját a labor mellé.
2 fős játéknál: Tegyétek Lativ 1-1 robotját a gépágak egy-egy alsó mezőjére.



19. Válogassátok szét a 15 labor-kutatásjelzőt (zöld) típus szerint, és tegyétek a paklikat a nekik kialakított mezőkre. **2-3 fős játéknál:** Típusonként csak 2-2 jelzőt használjatok.
20. Tegyétek egy-egy lakatjelzőt az 5 idézetmezőre.
21. Minden játékos tegye az egyik finanszírozás-jelzőjét a labor-finanszírozássáv bal szélső mezőjére.

4-ES HELYSZÍN – K+F

22. Válogassátok szét az szélsőségesidőjárás-lapkákat típus szerint, és tegyétek az 1. szintű lapkákat a táblán nekik kialakított mezőkre.
23. Tegyétek a többi szélsőségesidőjárás-lapkából álló, típus szerint kialakított paklikat egymásra a játéktábla mellé úgy, hogy a 2. szintű lapkák a 3. szintű lapkák felett legyenek.



24. Válogassátok szét a 10 K+F-kutatásjelzőt (lila) típus szerint, és tegyétek a paklikat a nekik kialakított mezőkre.
25. Minden játékos tegye az egyik finanszírozás-jelzőjét a K+F-finanszírozássáv bal szélső mezőjére.

Akciómezők 2 fős játéknál

Tegyétek az egyik nem használt játékoszínből egy-egy engedélyjelzőt minden főhelyszín jobb szélső akciómezőjére (2, 3, 4). Ezeket a mezőket a játék során nem lehet használni.





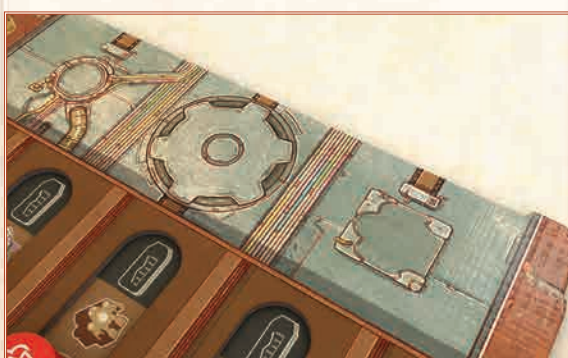
Robotösszeszerelő-szalag



Az engedélysáv kezdőmezői



Iroda



A műhely a vegyszerek, a gépalkatrészek és a robotok mezőivel.



A JÁTÉKOS LABORATÓRIUMA

Minden játékos a következők szerint készítse elő a saját laboratóriumát:

- A játékos összeszerelő-szalagja 4 szektorból áll, melyek mindegyike 3-3 mezővel rendelkezik. Mindenki tegye a 12 robotját ezekre a mezőkre.
- Tegyék az engedélyjelzőiteket az engedélysávok kezdőmezőire, a következők szerint: 4 raktár, 1 kormányzat, 1 labor, 1 K+F és 2 tudomány.
- Tegyék az áttörésjelzőiteket az irodák jobb oldalán nekik kialakított mezőkre.
- Vegyetek el minden színből 1-1 gépalkatrészt, és véletlenszerűen adjatok egyet minden játékosnak, a maradékot pedig tegyék vissza a készletbe. Mindenki tegye a gépalkatrészét a műhely középső sorának mezőjére.
- Vegyetek el játékosonként 1 műhelylapkát a képpel lefelé lévő pakli tetejéről, és véletlenszerűen adjatok egyet minden játékosnak. Mindenki tegye a lapkát a műhely középső sora mellé úgy, hogy a színes félkörök fent és lent legyenek.
- Véletlenszerűen választva vegyen el minden játékos egy 9 céllapkából álló készletet (a bal alsó sarkában azonos szimbólumok vannak), és tegye ezeket képpel felfelé a laboratóriuma alá.

Megjegyzés: A 23. oldalon lévő haladóknak szóló szabályvariánsban található célkiválasztás (draftolás) az **f** lépést cseréli le.



Célmezők



A befektetés- és a támogatáslapkák mezői (ezek a mezők korlátlanok)

ENGEDÉLYEK

A tudósok engedélyeket költenek és kapnak a Lightning Technologies-tól, hogy bejárásuk legyen más helyszínekre, és folytatni tudják döntő fontosságú munkájukat.

Az engedélyjelzőitek sávja megmutatja, hogy éppen mennyi engedélyetek van az egyes típusokból. Engedélyhez juttok, amikor a tudósotok egy helyszínre lép, és ezeket egy másik helyszínen költitek akciók végrehajtására.

Amikor engedélyt kaptok, lépjete egyet felfelé a megfelelő jelzőtökkel. Amikor engedélyt fizettek, lépjete egyet lefelé a megfelelő jelzőtökkel.

Csak akkor kaphattok meg egy engedélyt, ha van rendelkezésre álló hely. Ha nincs elég hely, akkor csak annyit kaphattok, amennyinek van elég.



Nem fizethettek olyan engedéllyel, amitek nincs. De a tudományos engedély bármilyen más engedélyként elkölthető.

Példa:



Narancs a K+F-re megy, és kap 3 kormányzati engedélyt (1-et a helyszínért és 2-t a balra lévő tudósokért). Csak 1-nek van helye, ezért csak 1-et kap meg.

A MŰHELYETEK

A tudósoknak növelniük kell műhelyeik területét, mivel egyre több és több helyre lesz szükségük a vegyszerek és a robotok tárolásához, valamint a prototípusuk egyre nagyobb ágainak felépítéséhez.



Műhelyetek bal alsó mezőjén 1 robotot tárolhattok. A többi robotot a műhelylapkáitokon tárolhatjátok (mezőnként egyet).

Megjegyzés: Egy műhelylapkán **VAGY** 1 gépalkatrészt **VAGY** 1 robotot tárolhattok.

A robotok, vegyszerek és gépalkatrészek bármikor átmozgathatóak a műhelyetekben (beleértve két dolog helycseréjét is), feltéve, hogy mindegyik a szabályoknak megfelelő mezőre kerül a mozgásnál.

A műhelylapkák nem mozdíthatók el és nem fordíthatók el a lerakásuk után.

Megjegyzés: Nem vehettek le robotot, vegyszert és gépalkatrészt a műhelyetekről, hacsak erre külön engedélyt nem kaptok. Vagyis, ha kaptok egy vegyszert, és nem tudjátok elhelyezni, akkor nem vehettek le egy másik vegyszert a műhelyetekről, hogy az újnak legyen helye.

Amikor gépalkatrészt fizettek, akkor azt tegyétek vissza a készletbe. A vegyszerek az elköltségükkor vagy visszakérülnek a raktárba vagy a K+F-be kerülnek (ahogy azt az akció jelzi). A robotokat soha nem költitek el, ezek a tábla mezőire kerülnek a választott akciótól függően.

Példa:



Az **A** mezőn 1 gépalkatrész tárolható.
A **B** mezőn 1 robot tárolható.
A **C** mezőn vagy 1 gépalkatrész, vagy 1 robot tárolható.

Példa:



Az **A** mezőn 1 bármilyen vegyszer tárolható, és egy radieu (kék) tárolható a két műhelylapka által kialakított **B** területen.

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

A kezdő raktárforduló után (lásd következő oldal) a játék 3 fázisra osztott fordulók sorozatából áll.

A FÁZIS: A játékosok körei. Körsorrendben minden játékos végrehajt egy kört.

B FÁZIS: Az időjárásgép kipróbálása.

C FÁZIS: A forduló vége. A körsorrend meghatározása. Lehetséges bevételek.

Ez addig ismétlődik, amíg valami ki nem váltja a játék végét (lásd 22. oldalon). A végső pontozás után a legtöbb KP-val rendelkező játékos lesz a győztes.



A játéktáblán látható a játék 3 fázisának összefoglalója

ADMINISZTRATÍV CSERÉK

A Lightning Technologies, hogy segítse a tudósok hatékony munkáját, lehetővé teszi számukra, hogy engedélyeket cseréljenek, és ezzel bizonyos előnyökre szert téve felgyorsítsák kutatásukat.

A következő adminisztratív cseréket hajthatjátok végre a játék során:

TUDOMÁNYCSERE



Amikor engedélyt kellene fizetnetek, de nincs az előírt típusból (és tudományos engedélyetek sincs), akkor befizethettek 3 másik engedélyt, amiért kaptok 1 tudományos engedélyt, így be tudjátok fizetni a szükséges engedélyt.

VEGYSZERCSERE



Amikor vegyszert kellene fizetnetek, de nincs az előírt típusból, akkor befizethettek 2 bármilyen engedélyt, hogy az egyik vegyszereket kicserélhessétek a raktárból egy szükséges típusúra. A kicserélt vegyszert tegyétek a raktár jobb szélső megfelelő üres mezőjére. Ezután vegyétek el a raktárból az előírt típus bal szélső vegyszerét, és azonnal használjátok fel az eredetileg végrehajtani kívánt akciótokhoz (nem kell, hogy a műhelyetekben legyen hely ennek a vegyszernek).

GÉPALKATRÉSZCSERE



Amikor gépalkatrészt kellene fizetnetek, de nincs az előírt típusból, akkor befizethettek 2 bármilyen engedélyt, hogy a készletet használva becserélhessétek az egyik gépalkatrészeteket egy másik gépalkatrészre.

Példa:



Narancsnak egy kormányzati engedélyt kell fizetnie, de egy sincs neki. Ehelyett fizethetne 1 tudományos engedélyt, de az sincs neki. Ezért fizet 2 laboratóriumi engedélyt és 1 K+F-engedélyt, hogy kapjon 1 tudományos engedélyt, amivel már fizethet.

Példa:



Sárgának egy melgothot (fehér) kell fizetnie, de egy sincs neki. Befizet 2 engedélyt, hogy egy verdinot (zöld) melgothra cseréljen, amit azonnal felhasznál az akció végrehajtásához.

Példa:



Feketének egy zöld gépalkatrészt kell fizetnie, de egy sincs neki. Befizet 2 engedélyt, hogy egy piros gépalkatrészt zöldre cseréljen.

AZ ELŐKÉSZÜLETEK UTÁNI RAKTÁRFORDULÓ

Az előkészületek befejezése után, de még a játék kezdete előtt, körsorrendben minden játékos végrehajt egy kört, amely során bármennyi akciót végrehajthat a raktár helyszínén (a szokásos módon megfizetve a költséget). Ezeket az akciókat a 13. oldalon írjuk le.

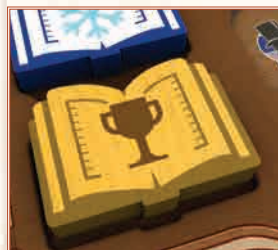


Miután minden játékos végrehajtotta az akcióit, és ha valamelyik játékos végrehajtotta a kezdeményezés megszerzése akciót, akkor az előkészületek utáni raktárforduló végén módosítsátok a körsorrendet.

? A FÁZIS: A JÁTÉKOSOK KÖREI

Ebben a fázisban minden játékos körsorrendben végrehajt egy kört. A körében a játékos a következő lépéseket hajthatja sorban végre:

1. Használ 1 támogatáslapkát VAGY 1 befektetéslapkát.
2. Mozgatja a tudósát.
3. Akciókat hajt végre.
4. Kutatásjelzőket rak le.



Továbbá, a körödben bármikor, ha van díjfelzöld az irodád bal felső mezőjén, akkor áthelyezheted azokat egy üres mezőre az irodádban, ezzel megszerezve a mezőn látható jutalmakat, amennyiben vannak.

I. 1 TÁMOGATÁS- HASZNÁLATA VAGY 1 BEFEKTETÉSLAPKA

A napotok egy kormányzati támogatásból vagy a munkátokba történő befektetésből származó előnnyel kezdődik.

Ha a laborotok bal oldalán vannak kék oldallal felfelé lévő támogatáslapkák, akkor egyet megfordíthattok közülük, hogy megkapjátok a rajta látható jutalmat. Az összes jutalmat leírjuk a játékos segédletben.

Megjegyzés: A támogatáslapkák csak egyszer használhatóak. Ha egyszer megfordítottátok, többet már nem fordíthatjátok vissza.

Ehelyett, ha a laborotok bal oldalán vannak befektetéslapkák, akkor **egy** közülük visszatehettek a készletbe, hogy a következők egyikét végrehajthassátok:



1. Célkitűzés:

Tegyétek át a laborotok alatt lévő egyik céllapkát a laborotok egyik üres, a lapka színével azonos színű célmezőjére. Megkapjátok az adott mezőn látható jutalmat.

A felső mezőkön a 2 ábrázolt jutalom közül válassz 1-et.



2. Finanszírozás:

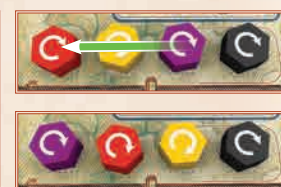
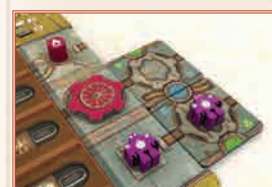
Fordítsatok meg egy, már a laborotokon lévő, képpel felfelé néző céllapkát, és megkapjátok a jutalmat a megfelelő finanszírozásávról (lásd 10. oldalon).

Megjegyzés: A célmezőiteken lévő minden céllapkán van egy célkitűzés, ami a játék végén pontokat ér, ha a lapkán lévő feltételeket teljesítitek.

A céllapkák hátlapja fekete színű. Ez jelzi, hogy azt már megfordítottátok, de továbbra is pontokat ér a játék végén.

Megjegyzés: Lehet 6-nál több támogatás-/ befektetéslapka a laborotok mellett. Amelyeknek nincs helye, azokat tegyétek a többi közelébe.

Példa: Előkészületek utáni raktárforduló



Lila, a köre megkezdésekor úgy dönt, hogy befizeti az engedélyeit, amikért 2 robotot kap. Az első elvett robot 1 raktárengedélybe kerül, de kap vele 1 laborengedélyt; a második robot 2 raktárengedélybe kerül, de kap vele 1 tudományos engedélyt (amit akár azonnal elköltethet, ha akar). Fizet még 1 raktárengedélyt 1 műhelylapkáért, és 1 tudományos engedélyt 1 vegyszerért. Végül fizet 1 tudományos engedélyt, hogy övé legyen a kezdeményezés.

Példa:



Ezeket a lapkákat lehet használni

Sárgának van 3 támogatáslapkája (2 a kék oldalával felfelé és 1 a narancs oldalával felfelé), és van 1 befektetéslapkája. A köre kezdetén a következő opciók közül választhat: megfordítja az egyik kék támogatáslapkát, ezzel megszerezve az adott lapkán látható jutalmat vagy visszarak 1 befektetéslapkát, hogy kitűzzön egy célt vagy finanszírozást kapjon.

FINANSZÍROZÁSSÁVOK

Minden helyszínen az átlalatok és a robotjaitok által végzett munkával egyre elismertebbek lesztek, és így rendre több szponzort és finanszírozást kap a kutatásotok. Minél többet tesztek az ügyéért, annál több finanszírozást kaptok.



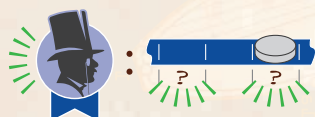
Amikor finanszírozást kaptok (az egyik céllapkátok megfordításával), akkor megkapjátok a lapka színével azonos színű sávról a jutalmakat (kék = kormányzat, zöld = labor, lila = K+F).

A sávokon lévő finanszírozásjelzőitek helye meghatározza, hogy a játék végén mennyi KP-t kaptok az egyes sávokból.

KORMÁNYZATI FINANSZÍROZÁSSÁV-SÁV



A kormányzati finanszírozássáv erőforrásokkal támogat.



Megkapjátok azon mező alatt ábrázolt jutalmat, amin a jelzőtök áll, valamint a tőle balra lévő mezők alatt is.

Példa:

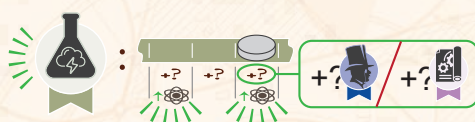


Sárga kap 1 vegyszert és 1 engedélyt.

LABOR-FINANSZÍROZÁSSÁV



A labor-finanszírozássáv tudományos engedélyeket ad, és hozzáférést biztosít valamelyik másik finanszírozássávhoz.



Először megkapjátok a jelzőtök mezője alatti és a tőle balra lévő mezők alatt látható tudományos engedélyeket. Ezután válasszatok egyet a másik két sáv közül, és megkapjátok az adott sáv jutalmát is. Ilyenkor a jelzőtöket úgy kezeljétek, mintha az adott sávon annyi mezővel előrebb lenne, mint amennyi a labor-finanszírozássávon lévő mezőtök alatt látható módosító (ne mozgassátok a jelzőt).

Példa:



Narancs megkapja a labor-finanszírozássáv jutalmát. Kap 2 tudományos engedélyt. Ezután választ egyet a kormányzati- és a K+F-finanszírozássáv közül, és megkapja a kiválasztott sáv jutalmát úgy, mintha a jelzője 2 mezővel előrebb lenne a kiválasztott sávon.

Ha a balra lévő példában látható kormányzati finanszírozássávon nézzük a jelzőjét, akkor **narancs** 1 vegyszert és 1 engedélyt kap.

K+F-FINANSZÍROZÁSSÁV

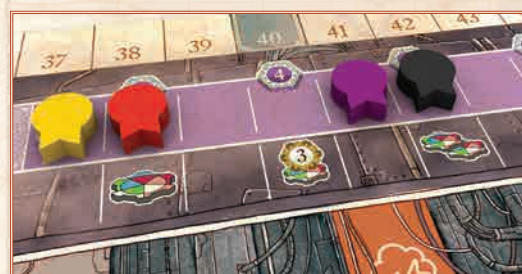


A K+F-finanszírozássáv gépalkatrészeket és KP-t ad.



Egy jutalmat kaptok, azt, ami a jelzőtök mezője alatt látható **VAGY** bármelyik ettől balra lévő mező alatt is.

Példa:



Fekete vagy 2 gépalkatrészt kap vagy 3 KP-t és 1 gépalkatrészt (játékmechanikailag azt is választhatná, hogy csak 1 gépalkatrészt kap).

2. SAJÁT TUDÓS MOZGATÁSA

A tudósoknak a munkájuk végzéséhez be kell járniuk a helyszíneket. A Lightning Technologies ezt úgy biztosítja számukra, hogy engedélyekkel látja el őket, amikkel bejuthatnak a különböző helyszínekre.



Válasszatok egy üres akciómezőt egy, az aktuális helyszínetektől eltérő helyszínen, és tegyétek a tudósotokat a választott mezőre.

FONTOS MEGJEGYZÉS:

Az 1. fordulóban minden játékosnak a helyszín középso mezőjére kell lépnie, amennyiben a helyszín üres. Ha a középso mező foglalt, akkor helyette a jobb szélső mezőt kell választania. A bal szélső akciómező az 1. fordulóban nem választható.

A tudósotok lerakása után, a választott helyszíntől függően engedélyt kaptok/fizettek:

- A fő helyszíneknél (2-es, 3-as, 4-es) megkapjátok azon mező engedélyét, amire a tudósotokat tettétek, plusz kaptok még 1 ugyanilyen típusú engedélyt minden játékosért, aki az átlatok választott mezőtől balra van. Kaptok még 1 tudományos engedélyt is, ha **Lativ** az adott helyszínen van, és szintén tőletek balra helyezkedik el.
- A raktár helyszínen (1-es) először kaptok 1 tetszőleges típusú engedélyt (beleértve a tudományost is), és ha **Lativ** is ott van, akkor kaptok még 1 tudományos engedélyt is. Ezután fizetnetek kell 1-1 tetszőleges típusú engedélyt a ti mezőtöktől balra lévő mezőn álló minden játékosnak. Ha nem tudjátok ezeket az engedélyeket kifizetni, akkor nem tehetitek a tudósotokat erre a helyszínrre.

Példa:



Fekete a tudósával a raktárra lép. Először kap 1 tetszőleges típusú engedélyt, plusz **Lativ** ottléte miatt kap 1 tudományos engedélyt is. Azonban ezután fizetnie kell 2 tetszőleges engedélyt, mert 2 játéktársra már a helyszínen van, tőle balra.

Példa:



Lila a tudósával a kormányzat helyszínre lép. Először kap 1 laborengedélyt, és kap még 1 laborengedélyt a **sárga** játékos miatt, aki tőle balra van. Kap még 1 tudományos engedélyt is, mert **Lativ** a helyszínen van (szintén tőle balra).

LATIV MOZGATÁSA

Lativ a vállalat vezető tudósa, és az időjárásgép feltalálója. Az ő feladata, hogy odafigyeljen rá, hogy csapata minden szükséges dolgot megkapjon ahhoz, hogy a kutatások a lehető leggyorsabban folyhassanak.

Miután engedélyt kaptatok/fizettetek, és **Lativ** azon a helyszínen van, ahova léptetek, akkor tegyétek át őt a számsorrend szerinti következő helyszínrre. Az 1-es és az 5-ös helyszínen **Lativ**ot a saját mezőjére tedd. A 2-es 3-as és 4-es helyszíneknél **Lativ** a bal szélső üres akciómezőre lép. Ha minden akciómező tele van, akkor **Lativ** a következő helyszínrre megy.



Ha **Lativ** mozog, akkor nézzétek meg a laboratóriumban lévő időjárásgép aktív ágát (ahol az asszisztense van).

Ha **Lativ** egyik robotja sincs az adott ágon, akkor tegyétek **Lativ** 1 robotját a laboratórium mellett lévő területől az ág egyik üres mezőjére (nem számít melyik mezőre).

Ha **Lativ**nak van már robotja az adott ágon, vagy ha az ág tele van, akkor tegyétek a robotot a következő ágra (a nyilat követve).

Ha az összes ág teljesen tele van, vagy már mindegyiken van **Lativ**nak egy robotja, akkor semmi sem történik.

Példa: Lativ mozgása



Narancs a tudósával a laboratóriumra lép (ahol **Lativ** van), ezért **Lativ** átmegy a K+F-re. Mivel **narancs** **Lativ** baljára lépett, ezért nem kap tudományos engedélyt.



Lativ megpróbál lerakni egy robotot az időjárásgép aktív ágára (szél). De az aktív ág már tele van, ezért megnézi a következő ágot (nap).



A napágon már **Lativ**nak van egy robotja, ezért megvizsgálja a következő ágot (köd), és **Lativ** le is teszi ide egy robotját.

2 fős játékban, ha **Lativ** a kormányzatra vagy a K+F-re lép, akkor dobjátok el azt a kutatásjelzőt **Lativ** aktuális helyszínről, amin ugyanolyan időjárásjelzés van, mint azon az ágon, ahol **Lativ** asszisztense éppen tartózkodik.

3. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Ideje fejleszteni ezt a nagyszerű találmányt, és megmenteni a világot.

A tudósotok akciómezőjén lévő szimbólum meghatározza, hogy hány akciót hajthattok végre.

A fő helyszíneken (2-4) lévő akciómezőkön a következő két szimbólum egyike látható:



Az akciók közül 1-et hajthatsz végre.



1 vagy mindkét akciót végrehajthatod.

A raktár helyszínt ezen oldal alján részletezzük.

Minden akció opcionális; megtehetitek, hogy egy helyszín egyik akcióját sem hajtjátok végre.

Minden helyszínakciót lentebb teljesen részletesen leírunk.

IDŐJÁRÁSTÍPUSOK ÉS VEGYSZEREK



Eső



Szél



Nap



Köd



Hó



Verdino



Melgoth



Delugium



Calorium



Radieu

4. KUTATÁSJELZŐK LERAKÁSA

A napjaitokat a kutatásaitok lejegyzésével zárjátok.



Ha a körök végén maradt kutatásjelző az irodátok bal felső mezőjén, akkor azokat most át kell tennetek az irodátok olyan üres mezőire, **amelyek színe azonos az adott jelzők színével**. A jelző lerakása után megkapod az éppen letakart mezőn látható jutalmat, ha van.

Emlékeztető: A körök alatt bármikor (akár most is) bármennyi díjjelzőt lerakhattok, vagy tartalékolhatjátok őket későbbi körökre.

Megjegyzés: Minden sorban csak egy időjárásítípushoz tartozó kutatásjelzők lehetnek. Viszont egynél több sort is kezdhetsz ugyanolyan időjárásítípushoz tartozó kutatásjelzővel.



Ha nem tudtok szabályosan letenni egy kutatásjelzőt, akkor az kikerül a játékból.

Megjegyzés: Az időjárásgép működtetése során szerzett kutatásjelzőket azonnal le kell tennetek (lásd 20. oldalon).

Példa:



Lila a körében szerez egy hókutatásjelzőt és egy díjjelzőt. A köre végén le kell raknia a kutatásjelzőt egy, a jelzővel azonos színű mezőre. Dönthet úgy, hogy a díjjelzőt megtartja, amit valamelyik későbbi körében bármikor kijátszhat.

A kutatásjelzőt a nyíllal jelölt mezőre rakja, hogy megkaphassa a mező jutalmát (1 mezőt előrelép jelzője a kormányzati finanszírozássávon).



Szíve szerint az alsó sorba tenné a jelzőt, hogy 2 raktárengedélyt szerezzen, de ebben a sorban már van egy esőkutatásjelző, és nem lehet ugyanabban a sorban egyszerre hó- és esőkutatásjelző is.

HELYSZÍNAKCIÓK

A játékban szereplő helyszínek minden akcióját leírjuk ebben a fejezetben. Emlékeztető: egy akció végrehajtásához a tudósotokat először a helyszín akciómezőjére kell tennetek, és engedélyeket kaptok/fizettek, ahogy azt a 11. oldalon leírtuk. Sok akciónál előfeltétel, hogy fizessetek be engedélyt, lépjete egy robottal, fizessetek egy gépalkatrészt, használjátok egy vegyszert, stb. Az összes ilyen akcióra igaz, hogy ha nincs meg az előírt dolog (és nem hajtottok végre egy adminisztratív cserét, hogy megszerezzétek azt), akkor nem hajthatjátok végre az akciót.



1-ES HELYSZÍN: RAKTÁR

A robotok, vegyszerek és műhelybővítmények mind olyan eszközök és erőforrások, amik szükségesek az időjárásgép kutatásához és fejlesztéséhez.

Ezen helyszín összes akciómezőjén szimbólum látható. Azaz ezen a helyszínen bármelyik játékos bármennyi akciót végrehajthat a következő oldalon felsorolt akciók közül. Ugyanazt az akciót többször is végre lehet hajtani.



MŰHELYBŐVÍTÉS



Fizessetek 1 raktárengedélyt, hogy elvegyetek egy képpel felfelé lévő műhelylapkát a kínálatból (a táblán lévő 4 lapka és a képpel felfelé lévő pakli felső lapkája). Tegyétek az adott lapkát a laborotok mellé (lásd lentebb).

Miután elvettetek egy lapkát a tábláról, azonnal töltsétek újra a kínálatot a képpel felfelé lévő pakli felső lapkájával.

Amint a képpel felfelé lévő pakli elfogy, fordítsátok meg a képpel lefelé lévő paklit, és így lesz egy új képpel felfelé lévő paklitok.

MŰHELYLAPKA LERAKÁSA

Minden egyes megszerzett műhelylapkát azonnal le kell raknotok, így növelve műhelyetek méretét. A műhelyeteket a laborotoktól jobbra tetszés szerint bővíthetitek, de felfelé és lefelé nem nyúlhat túl a laborotok határán (3 sor magasság).

Minden lapkát oldalszomszédosan kell a műhelyetek már meglévő része (a laborotok jobb oldalára nyomtatott mezők és a már korábban lerakott többi műhelylapka) mellé tennetek. A lapkát kétféle irányban tehetitek le (a félkörök mindig fent és lent legyenek), de figyeljetek arra, hogy az egymással szomszédos félköröknek azonos színűnek kell lenniük.

A műhelylapka a lerakása után nem mozgítható és nem forgatható el a játék során.

Példa:



Lila elveszi az itt látható műhelylapkát.

- A** Nem tudja ide letenni, mert a félkörök nem egyeznek.
- B** Ezekre a helyekre sem tudja letenni, mert így a műhelye túlnyúlna a laboratóriuma határain.
- C** Ezen helyek bármelyikére leteheti.



ROBOTÉPÍTÉS



Válasszatok egy robotot az összeszerelő-szalagotokról, fizessétek be a robot szektorának tetején megadott raktárengedély-költséget, majd tegyétek át a robotot a műhelyetek egyik elérhető mezőjére.



Amikor elveszitek a robotot az összeszerelő-szalagotokról, azonnal megkapjátok a mezője mellett látható jutalmat.



Megjegyzés:

A játék kezdetén csak a felső két szektorból választhattok. A két alsó szektor csak akkor válik elérhetővé, ha már megépítettetek a megadott számú (6 vagy 9) robotot, vagy ha az irodátokban van már a megadott számú (5 vagy 8) kutatás-/díj-/időzetjelző. Ebbe az irodátok bal felső mezőjén lévő jelzők is beleszámítanak.

Megjegyzés: A **C** fázisban lévő bevételnél is megkapjátok a felső két szektor üres mezőinek jutalmát is.

A robotokat a műhelyetekbe kell tennetek (lásd a 7. oldalon). Ha nincs nekik hely, akkor nem hajthatjátok végre ezt az akciót.

KEZDEMÉNYEZÉS MEGSZERZÉSE



Fizessetek 1 raktárengedélyt, hogy a kezdeményezésjelzőtök helyet változtasson, miközben az összes többi jelző ennek megfelelően balra vagy jobbra csúszik. A **C** fázis alatt a kezdeményezésjelzők sorrendje adja meg a következő forduló körsorrendjét.



Példa:

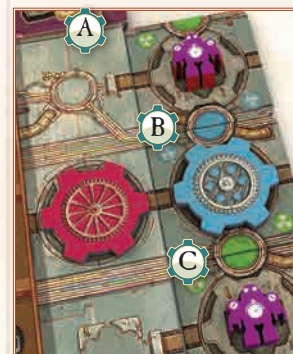
Lila ezt az akciót választja, és a kezdeményezésjelzőjét az utolsó mezőről az első mezőre teszi át.



VEGYSZERSZERZÉS

Válasszatok egy vegyszertípust, vegyétek el az adott típus bal szélső vegyszerét a raktárból, és fizessetek annyi raktárengedélyt, amennyit a szektor megad. Tegyétek a vegyszert a műhelyetekbe.

A vegyszereket a műhelyetek bármelyik, a vegyszerrel azonos színű mezőjére letehetitek (lásd a 7. oldalon). Az a mező, amivel a játékot kezdtétek (a táblátokra nyomtatott), 1 bármilyen vegyszer tárolására alkalmas. Ha nincs megfelelő mező a vegyszernek, akkor nem hajthatjátok végre ezt az akciót.



Példa:

Ha így néz ki a műhelyetek, akkor 3 mezőtök van vegyszerek tárolására.

- A** Egy bármilyen vegyszer.
- B** Csak egy radieu (kék) vegyszer.
- C** Csak egy verdino (zöld) vegyszer.



VEGYSZER VISSZARAKÁSA

Válasszatok egy vegyszert a műhelyetekből, és tegyétek a raktár jobb szélső, üres, megfelelő mezőjére. Ezután megkapjátok az adott raktárengedélyeket, azon szektor szerint, ahová a vegyszert visszaraktátok.

Példa:



Lila visszatessz egy delugium (pink) vegyszert a raktárba. A vegyszert a 2 engedélyt adó szektorba rakta, ezért kap 2 raktárengedélyt.

Ha ehelyett egy radieu (kék) vegyszert tett volna vissza, akkor csak 1 raktárengedélyt kapott volna.



Példa:



Narancs úgy dönt, segít a kormánynak a gépüknél a szél irányításával kapcsolatban. Fizet 1 kormányzati engedélyt.

A jelzőjével 1 mezőt előrelép a kormányzati finanszírozássávon.



Ezután átesz egy robotot a műhelyéből a szélág kék robotmezőjére.



Ugyanebből az oszlopból választ egy támogatáslapkát, és azt leteszi képpel felfelé laboratóriuma bal oldalához.



2-ES HELYSZÍN: KORMÁNYZAT

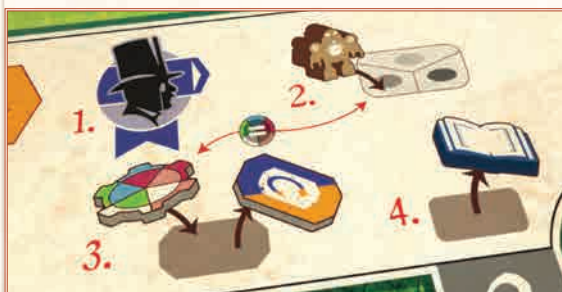
Felismerve az időjárásgép hatalmas előnyeit, a kormány is szeretne egy részt lecsipenteni magának. Ezért hajlandók támogatást felajánlani és megosztani kutatásai eredményeit, hogy a vállalat új prototípusokat építsen nekik.

Ezen a helyszínen két lehetséges akció van. Mindkét akció körönként csak egyszer hajtható végre.



GÉPALKATRÉSZ ELADÁSA

Költség: 1 kormányzati engedély



Az akció végrehajtásához sorban hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Lépjetelek előre 1 mezőt a jelzőtökllel a kormányzati finanszírozássávon.
2. Tegyetek 1 robotot a műhelyetekből a kormány gépének egyik üres robotmezőjére. Lennie kell a műhelyetekben olyan gépalkatrésznek, aminek a színe azonos annak a mezőnek a színével, ahova a robotot tesztitek.
3. Vegyetek el 1 támogatáslapkát (mindegy, melyik oldala van felfelé) ugyanabból az oszlopból, ahova a robotot éppen letettétek, és tegyéték a kék oldalával felfelé a laborotok bal oldalához.



Ezután átesz a műhelyéből egy kék gépalkatrészt arra a mezőre, ahonnan a támogatáslapkát elvette.

A gépalkatrészt tegyéték a műhelyetekből az elvett támogatáslapka helyére. A levett gépalkatrész színének azonosnak kell lennie annak a mezőnek a színével, ahova a robotot tettétek.

Megjegyzés: Ha lehetséges, akkor olyan támogatáslapkát kell elvennetek, amilyen még nincs nálatok. Ha erre nincs mód (az oszlopban lévő minden támogatáslapka-típusból van már nálatok), akkor vegyetek el 1 tetszőleges lapkát az oszlopból, és dobjátok el azt.

4. Vegyetek el egy kutatásjelzőt azon oszlop alól, ahová a robotot tettétek (ha van ott), és tegyéték az irodátok bal felső mezőjére. Ha nem maradt az oszlopban kutatásjelző, akkor vegyetek el egy befektetéslapkát a készletből, és tegyéték a laboratóriumotok mellé.

Az akció ezen 4 lépés végrehajtása után véget ér. Ezután nézzétek meg, hogy a kormány működött-e a gépét (lásd következő oldal).



Végül elvesz egy szélkutatásjelzőt, és az irodája mellé teszi azt.

A KORMÁNY MŰKÖDTETI A GÉPÉT

*A kormány is épít egy saját gépet, hogy segítsen megregulázni a **Latív** kísérletei miatt kialakult szélsőséges időjárást.*

Ha a gépalkatrész eladása akció után a kormány gépének az egyik ágán lévő minden mező megtelt robotokkal, akkor a kormány aktiválja a saját gépén ezt az ágat.

Hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Minden játékos kap 3 KP-t az éppen megtelített ágon lévő minden egyes robotjáért.
2. Tegyetek 1 kormányzatjelzőt a kormányzat helyszínéről az ágnak megfelelő szélsőségesidőjárás-lapkának bal szélső üres mezőjére. Ha a szélsőségesidőjárás-lapkán minden mező megtelt, akkor az időjárás normalizálódott. Tegyétek vissza a lapkát a tábla mellett lévő megfelelő pakli tetejére (a rajta lévő áttöréscímkék kerüljenek vissza a dobozba, és a rajta lévő kormányzatjelzőket tegyétek vissza a kormányzat helyszínre).



TÁMOGATÁS MEGSZERZÉSE

Költség: 2 kormányzati engedély



Az akció végrehajtásához sorban hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Válasszatok egy kék oldalával felfelé lévő támogatáslapkát a kormányzat helyszínéről, és megkapjátok a lapka oszlopának tetején látható jutalmat, valamint a lapka sorának bal szélén látható jutalmat.
2. Vegyétek el a kiválasztott lapka jutalmát, és ezután fordítsátok meg a lapkát.

Példa:



*A kormány gépének szél ága megtelt. Az ágon lévő minden robot 3 KP-t ér. Ezért a **narancs** 6 KP-t, a **lila** pedig 3 KP-t kap.*



Ezután tegyetek át egy kormányzatjelzőt a szél típusú szélsőségesidőjárás-lapkára. Mivel ez megtelt, a lila jelző dobásra kerül, a kormányzatjelző visszakerül, a lapkát pedig a tábla mellett lévő paklira helyezitek.

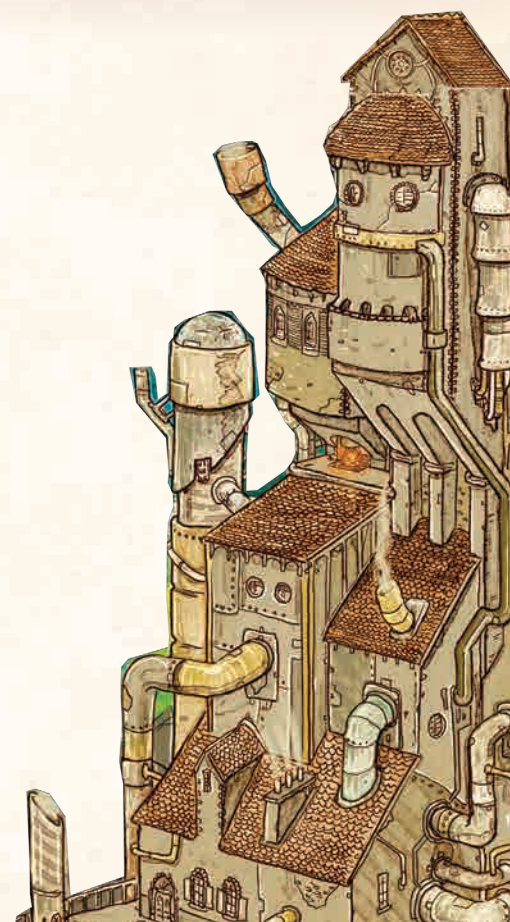
Példa:



Sárga az ábrán látható támogatáslapkát választja.

Kap 1 tudományos engedélyt, ahogy az az oszlop tetején látható, és 1 K+F-engedélyt, ahogy a sorának bal szélén látható.

Végül kiad egy tanulmányt (ahogy az a lapkán szerepel), és ezután megfordítja a lapkát.

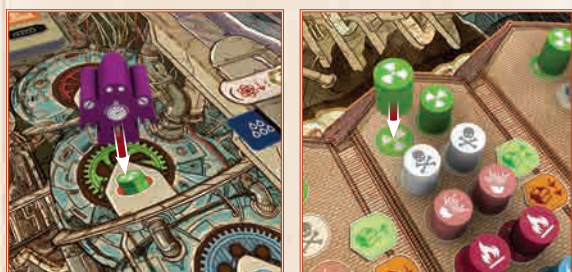




Példa:



Lila fizet 1 laborengedélyt, és előrelep a jelzőjével a labor-finanszírozássávon.



Ezután átesz egy robotot a műhelyéből az időjárásgép egyik üres mezőjére.

Fizet 1 verdino (zöld) vegyszert, amit a raktár 2 engedélyt adó szektorába tesz vissza.



3-AS HELYSZÍN: LATIV LABORATÓRIUMA

Lativ laboratóriumában épült fel az első időjárásgép. Itt kerül sor a kísérletek lefuttatására, és itt gyűjtik a hibákra vonatkozó adatokat a gép fejlesztése érdekében. A laboratóriumban beszámolhattok kutatásaitokról, és növelhetitek a hírneveteket a kormány szemében.

Ezen a helyszínen két lehetséges akció van. Mindkét akció körönként csak egyszer hajtható végre.



KÍSÉRLET ELŐKÉSZÍTÉSE

Költség: 1 laborengedély



Az akció végrehajtásához sorban hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Lépjetelek előre 1 mezőt a jelzőtökkel a labor-finanszírozássávon.
2. Tegyetek át 1 robotot a műhelyetekből az időjárásgép egyik tetszőleges ágának egy üres mezőjére (az 5 oszlop egyikére).

Vagylagosan áttehetitek a robototokat az egyik olyan mezőre, ahol már ott van **Lativ** egyik robotja. Ilyenkor **Lativ** robotját tegyéték át ugyanennek az ágnak egy másik üres mezőjére. Ha nincs üres mező, akkor tegyéték vissza a robotot a labor mellé.

Megjegyzés: Minél több robototok van egy ágon, annál több KP-t kaptok, amikor a kísérlet lefut (lásd a 20. oldalon).

3. Fizessetek 1, a mezőn megadott típusú vegyszert (tegyéték át a vegyszert a műhelyetekből a raktár jobb szélső, a vegyszer típusának megfelelő, üres mezőjére).

Megjegyzés: Minden forduló végén, ha azon az ágon, amin az asszisztens van, nincs robot nélküli mező, akkor a kísérlet lefuthat (lásd 20. oldalon).





TANULMÁNYKIADÁS

Költség: 2 laborengedély



Az akció végrehajtásához válasszatok egy olyan megtelt sort az irodákban, ahol a jelzők mellett van áttöréssjelző, és a jelzők közül legalább 1 kutatásjelző (megtelt sor az, amelyiken 3 jelző van).



Megjegyzés: Ha csak 2 jelzőtök van egy sorban, akkor idézhetek egy korábbi tanulmányból, hogy közvetlenül a tanulmány kiadása előtt megteljen az adott sor (lásd lentebb).



IDÉZETEK

Ha van 2 jelző az irodák egyik sorában, és a megfelelő idézetmezőről már lekerült a lakatjelző, akkor közvetlenül egy tanulmány kiadása előtt idézhetek egy korábbi tanulmányból, hogy a sorotok megteljen (még akkor is, ha ez a tanulmány a sajátotok volt).

Ilyenkor válasszatok egy olyan színű céllapkát a laborotok alatt lévők közül, **amelynek színe egyezik az irodátok azon mezőjének színével**, ahova a jelzőt tenni szeretnétek. Az adott céllapka kikerül a játékból (tegyétek vissza a dobozba). Vegyetek el egy idézetjelzőt a készletből, és tegyétek az irodátok adott mezőjére. Ha van, megkapjátok a mezőn lévő jutalmat.

Megjegyzés: Azon sorban lévő 2 jelző, ahova az idézetjelzőt teszitek, vagy 2 kutatásjelző lehet vagy 1 kutatásjelző és 1 díjjelző.

Ezután sorban hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Csúsztassátok az áttöréssjelzőt a sor jobb szélső mezőjére, megkapva azokat a jutalmakat, amiken a jelző áthalad.
2. KP-t kaptok a tanulmánykiadásáért: 2-2 KP-t a sorban lévő minden kutatásjelzőért, és 4-4 KP-t a sorban lévő minden díjjelzőért. Az idézetjelző nem ér KP-t.
3. Vegyetek el egy befektetési lapkát a készletből, és tegyétek a laboratóriumotok bal oldalához.



1:



Megjegyzés: Ha a kiadott tanulmányban lévő időjárással egyező idézetmezőn még rajta van a lakatjelző, akkor az adott lakatjelző kikerül a játékból. Ha te vetted le, fizethetsz 1 tudományos engedélyt, hogy kapj 3 KP-t.

Példa:

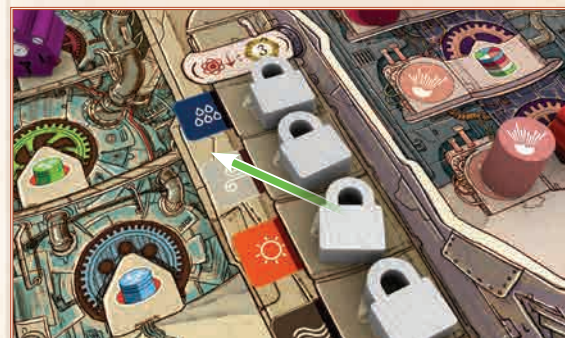


Sárga szeretne tanulmányt kiadni a napról. Letesz egy díjjelzőt a kék mezőre, így 2 jelzője lesz a sorban. Ezután, közvetlenül a tanulmány kiadása előtt, mivel már volt korábbi kiadott tanulmány a napról, idézhet belőle. Visszateszi az egyik lila céllapkáját a dobozba, és lerak egy idézetjelzőt, hogy megteljen a sor.

Példa:



Narancs fizet 2 laborengedélyt az akció végrehajtásához. Választ egy megtelt sort az irodájában, és az áttöréssjelzőt a jobb szélső mezőre csúsztatja, ezért kap 2 tetszőleges engedélyt.



Mivel a játékban, az összes játékost tekintve, ez az első napról szóló tanulmány, ezért a lakatjelző lekerül a napidézetmezőről. **Narancs** úgy dönt, hogy fizet 1 tudományos engedélyt, hogy kapjon 3 KP-t.



Narancs 6 KP-t kap (2 KP kutatásjelzőnként).

Végül kap 1 befektetési lapkát, amit laborja bal oldalához tesz.



Példa:



Narancs úgy dönt, kutat egy kicsit. Először fizet 1 K+F-engedélyt, és előrelép a jelzőjével a K+F finanszírozásávon.



Ezután átesz egy robotot a műhelyéből a K+F egyik üres mezőjére. Fizet egy radieu (kék) vegyszert, plusz egy fehér gépalkatrészt.



Kap egy másik robotot az összeszerelő-szalagjáról (az ág alsó mezőjének a jutalma) a hozzátartozó jutalommal együtt, és végül elveszi a kutatásjelzőt.



4-ES HELYSZÍN: KUTATÁS ÉS FEJLESZTÉS (K+F)

Ezen a helyen, ha megtaláljátok a szélsőséges időjárási viszonyokra a megoldást, jobbra tehetitek a világot. A K+F helyszínen összegyűjtitek a labor kísérletek eredményeit, és elkülditek robotjaitokat, hogy azok megépítsék a fejlesztett prototípust. Tudósként itt tárbhatjátok a világ elé munkátokat, amiért elismerést kaptok. Vezethet titeket a díjak utáni vágy, vagy akár a Nobel-díjról is álmodhattok.

Ezen a helyszínen két lehetséges akció van. Mindkét akció körönként csak egyszer hajtható végre.



KUTATÁS

Költség: 1 K+F-engedély



Az akció végrehajtásához sorban hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Lépjetek előre 1 mezőt a jelzőtökkel a K+F-finanszírozásávon.
2. Tegyetek át 1 elérhető robotot a műhelyetekről a K+F bármelyik ágának egyik üres kutatásmezőjére.
3. Fizessetek 1, a mező bal oldalán megadott vegyszert, és tegyék át a vegyszert a laborotokból a most lerakott robototok bal oldalához (ne vissza a raktárba).

Megjegyzés: Ha egy ág alsó mezőjére raktátok, akkor fizessetek még 1 tetszőleges vegyszert vagy 1 tetszőleges gépalkatrészt is (ahogy az a mező jobb oldalán látható). Az így elköltött vegyszert tegyék vissza a raktárba, a vele azonos típusú vegyszerek közé, a jobb szélső üres mezőre.

4. Megkapjátok annak a mezőnek a jutalmát, ahova éppen most tettétek le a robototokat.

Megjegyzés: Ha az alsó mezőre raktátok a robotot, akkor kaptok egy másik robotot az összeszerelő-szalagotokról (a raktár helyszínnél leírtak alapján, de nem fizettek érte raktárengedélyt).

5. Vegyetek el egy kutatásjelzőt az oszlop aljáról (ha nincs elérhető, akkor lásd a következő bekezdést), és tegyék a jelzőt az irodátok bal felső mezőjére.

EGY ÁG MEGTELTÉSE A K+F HELYSZÍNEN

Ha ti raktátok le az utolsó robotot egy ágra, akkor kutatáslapka helyett befektetéslapkát vegyetek el.



Továbbá, ha az adott időjárástípus idézetmezőjén még ott van a lakatjelző (eddig még egyik játékos sem adott ki tanulmányt erről az időjárástípusról), akkor vedd le a lakatjelzőt, ami így kikerül a játékból, és azonnal fizethetsz 1 tudományos engedélyt, hogy kapj 3 KP-t. Ezután a játékosok már idézhetnek az adott időjárástípusról.



ÁTTÖRÉS

Költség: 2 K+F-engedély



Az akció végrehajtásához sorban hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Válasszatok egy olyan sort az irodátokban, ahol van kiadott tanulmányotok, és az áttörésjelző a jobb szélső mezőn van.



2. Fizessetek annyi tudományos engedélyt, amennyit a választott sorotoknak megfelelő, táblán lévő szélsőségesidőjárás-lapka megad (0-tól 2-ig). Ezután tegyék át az adott sorból az áttörésszelzőt a szélsőségesidőjárás-lapka egyik üres mezőjére. Megkapjátok a mezőn látható jutalmat.



Megjegyzés: Minden játékosnak maximum 1 áttörésszelzője lehet minden szélsőségesidőjárás-lapkán. Ha kiadtok egy másik tanulmányt is ugyanarról az időjárástípusról, akkor az áttörésszelzőt nem tehetitek le ugyanarra a lapkára.

Először nem tudatok javítani az időjáráson, akkor miért hiszitek azt, hogy most az új prototípussal majd sikerülni fog?

PROTOTÍPUSÉPÍTÉS

Az áttörésszakció részeként építenetek kell egy prototípust. A szélsőségesidőjárás-lapka alatt lévő három, plusz a lapka felső részén látható gépalkatrészekre van szükség a prototípushoz.

Az ág egy-egy kutatómezőjén lévő minden robot (saját vagy más játékosé) adhat egy szükséges gépalkatrészt vagy adhatsz te is (minél több gépalkatrészt adsz, annál több KP-t kapsz). Játékosársaitok minden, nektek gépalkatrészt adó robotjuktól kapnak 2 KP-t.

Példa:



Lila épít egy szél jellegű prototípust.

Ehhez kell 1 magenta (a lapkáról) és 1 zöld gépalkatréssz (az üres mezőről). Annál a mezőnél, ahol van egy robotja, eldöntheti, hogy a gépalkatrészt ő vagy a robotja adja. Annál a mezőnél, ahol a **sárga** játékos robotja van, eldöntheti, hogy a gépalkatrészt ő vagy a **sárga** robotja adja. (ha **sárga** robotja adja, akkor **sárga** kap 2 KP-t.)



3. Építsd meg a prototípust, amiért KP-kezt kapsz, illetve egyes esetekben játékosársaid is kapnak. (lásd lentebb).



4. Vegyetek el egy díjzselzőt a készletből, és tegyék az irodátok bal felső mezőjére. Ha ez a 3. díjzselzőtök, akkor, ha még elérhető, vegyetek el a Nobel-díjat is (ez az egyik lehetőség, ami a játék végét kiváltja).

Ha az akció végrehajtása után a szélsőségesidőjárás-lapkán az összes mező megtelt, tegyék vissza a lapkát a tábla mellett lévő megfelelő pakli tetejére.

A rajta lévő áttörésszelzőket tegyék vissza a dobozba, a kormányzatjelzőket pedig tegyék a kormányzat helyszínre.



A prototípushoz adott minden gépalkatrésznek a műhelyetek azonos sorából kell származnia.

2 KP-t kaptok az ágon lévő minden robototokért, plusz 2 KP-t kaptok minden gépalkatrésztől, amit ti adtatok hozzá.

Tegyék vissza a prototípushoz felhasznált összes gépalkatrészt, és a műhelyetekben ugyanebben a sorban lévő többi gépalkatrészt is (az így visszatett további gépalkatrészekért nem jár KP).

Emlékeztető: A műhelyetekben lévő gépalkatrészeket és robotokat bármikor átrendezhetitek.



Példa:

Lila épít egy prototípust 1 magenta, 1 lila és 2 zöld gépalkatrészből. Ezeknek a gépalkatrészeknek a műhelyének ugyanabban a sorában kell lenniük.

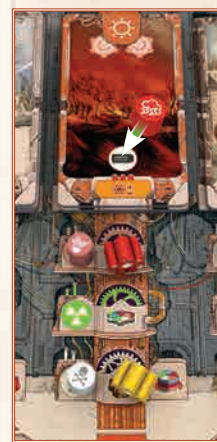
Példa:



Lila 1 magenta és 2 zöld gépalkatrészt használva épít egy prototípust. Hiába nem kellett a prototípushoz a fehér gépalkatréssz, mivel a felhasználtakkal egy sorban van, ezért vissza kellene tennie a készletbe.

De **Lila** úgy dönt, hogy először átrendezi a műhelyét, és a fehér gépalkatrészt kicseréli az egyik robotjával. Most építi meg a prototípust, és a szükségeseken felül nem vesz további gépalkatrészeket.

Példa:



Narancs, hogy a 3. szintű szélsőséges időjárást kijavítsa, épít egy nap jellegű prototípust. Négy lehetőségéből választhat:

1. **Narancs** ad 2 pink és 1 zöld gépalkatrészt. **Narancs** kap 8 KP-t (6 KP a 3 gépalkatrésztől, plusz 2 KP a robotjéért). **Sárga** kap 2 KP-t.
2. **Narancs** ad 2 pink, 1 zöld és 1 fehér gépalkatrészt. **Narancs** kap 10 KP-t (8 KP a 4 gépalkatrésztől, plusz 2 KP a robotjéért). **Sárga** 0 KP-t kap.
3. **Narancs** ad 3 pink és 1 zöld gépalkatrészt. **Narancs** kap 10 KP-t (8 KP a 4 gépalkatrésztől, plusz 2 KP a robotjéért). **Sárga** kap 2 KP-t.
4. **Narancs** ad 3 pink, 1 zöld és 1 fehér gépalkatrészt. **Narancs** kap 12 KP-t (10 KP a 5 gépalkatrésztől, plusz 2 KP a robotjéért). **Sárga** 0 KP-t kap.



B FÁZIS: AZ IDŐJÁRÁSGÉP KIPRÓBÁLÁSA

Ideje kipróbálni az időjárásgépet, és a **Lativ**val való közös munkáért némi elismerést szerezni. Ezek a kísérletek döntő fontosságúak az időjárásgép fejlesztéséhez szükséges adatok megszerzésének szempontjából. Az időjárás romlása csak járulékos veszteség. Elhanyagolható rossz a jó ügy érdekében.

Ebben a fázisban **Lativ** asszisztense megpróbálja beüzemelni az időjárásgépet a laboratóriumban. Az az aktív ág, ahol az asszisztens van.



Itt a jutalom 5 KP, továbbá 2 gépalkatrész **VAGY** 1 befektetéslapka.

Példa: A kísérlet lefut



Az aktív ág a szél.

Van egy szélkísérletlapka a kínálatban, és az adott ág minden mezőjén vannak robotok, ezért a kísérlet lefut.

Példa: A kísérlet nem fut le



Az aktív ág a kód.

Hiába van kód-kísérletlapka a kínálatban, nincs robot az adott ág összes mezőjén, ezért a kísérlet nem fut le. **Sárga** visszaveheti a robotját.

Az első dolog, amit ebben a fázisban meg kell nézni, hogy a kísérlet a géppel lefut vagy sem.

A kísérlet akkor fut le, ha **mindkét** feltétel teljesül:

- Van legalább egy, az aktív ág időjárásának megfelelő kísérletlapka a kínálatban.
- Az aktív ág minden egyes mezőjén van robot.

Ha csak az egyik feltétel teljesül, vagy ha egyik feltétel sem teljesül, akkor a kísérlet nem fut le.



HA A KÍSÉRLET LEFUT...

Az aktív ág időjárásával megegyező, kínálatban lévő kísérletlapka az aktív kísérletlapka. Ha egyenlő több megfelelő kísérletlapka van, akkor közülük a bal szélső lesz az aktív.

Körsorrendben minden olyan játékos, akinek van robotja az aktív ágon, sorban végrehajtja a következő lépéseket:



1. Visszateszi robotjait az aktív ágról a műhelyébe. Ha egy robotnak nem jut hely, akkor azt az összeszerelő-szalagján a két felső szektorának egyik üres mezőjére tegye.
2. Fizethet annyi tudományos engedélyt, amennyi az aktív kísérletlapkán látható. Ha fizet, akkor a 3-5. lépésekkel folytatja. Ha nem fizet, akkor a 3-5. lépéseket kihagyja.



Emlékeztető: Ha nincs tudományos engedélyetek, akkor fizethettek 3 tetszőleges típusú engedélyt, hogy azonnal kapjatok 1 tudományos engedélyt.



3. Annyi KP-t kap minden most visszatett robotjáért, amennyi a kísérletlapkán látható.



4. Megkapja a lapkán látható két jutalom egyikét (nem számít, mennyi robotja volt az ágon).

Megjegyzés: Ha nem képes a teljes jutalom elhelyezésére (pl. csak egy helye van gépalkatrésznek, de a jutalom 2 gépalkatrészt ad), akkor csak annyit kap meg a jutalomból, amennyit el tud helyezni.

5. Ha lehetséges, vegyen el egy kutatásjelzőt az aktív ág alól, és azonnal tegye az irodájába. Ha nem tudod szabályosan elhelyezni a jelzőt, akkor az kikerül a játékból. Ha nem maradt kutatásjelző, akkor helyette 1 tudományos engedélyt kap.



2 fős játék: Lásd a 23. oldalon a speciális szabályokat.

Miután minden játékos végrehajtotta a lépéseket, a kísérlet lefutása befejeződik. Tegyék vissza **Lativ** robotjait az aktív ágról a laboratórium mellé.



Ezután vegyék el a felső szélsőséges időjárás-lapkát a megfelelő időjárástípus paklijáról, és tegyék a K+F megfelelő mezőjére, letakarva a már ott lévő lapká(ka)t. Az ott lévő lapkáról minden áttöréssel jelzőt tegyék vissza a dobozba, a kormányzatjelzőket pedig tegyék vissza a kormányzat helyszínre.



HA A KÍSÉRLET NEM FUT LE...

Minden olyan játékos, akinek van robotja az aktív ágon, dönthet úgy, hogy visszateszi a robotjait a műhelyébe. Ha egy robotnak nem jut hely, akkor azt tegye vissza az összeszerelő-szalagja két felső szektorának egyik üres mezőjére.

Tegyék vissza **Lativ** robotjait az aktív ágról a laboratórium mellé.



FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ KÍSÉRLETRE

A fázis végén, akár lefutott a kísérletet, akár nem, hajtásatok végre a következő lépéseket:

1. Az aktív ág időjárásának megfelelő jobb szélső kísérletlapka kikerül a játékból (ha van). A kínálat többi lapkáját csúsztaszátok jobbra, feltöltve a réseket, ezután tegyék a pakli alatt lévő lapkát a bal szélső mezőre, majd végül tegyék a pakli felső lapkáját (ha lehetséges) a pakli alatt lévő mezőre.
2. Lépjetek **Lativ** asszisztensével a következő ágra. Ha már a hóágon áll, akkor tegyék az esőágra.

Példa: Egy kísérlet lefutása



Az aktív ág az első. Jelen esetben két kísérletlapkán látható első, közülük a jobb szélső lapka lesz az aktív lapka. **Sárga** van előbb a körsorrendben, ő visszateszi a robotját a műhelyébe. Úgy dönt, hogy fizet 2 tudományos engedélyt, így kap 6 KP-t az 1 robotjáért. Ezután úgy dönt, hogy végrehajtja a kutatásakciót. Végül elveszi az utolsó kutatásjelzőt az ágról, és lerakja az irodája egyik sorába.



Lila a következő. Ő visszateszi 2 robotját a műhelyébe, de csak 1 tudományos engedélye van, ezért végrehajt egy adminisztratív cserét, és 3 másik engedélyt használ a második tudományos engedély helyett. Kap 12 KP-t a 2 robotjáért, és úgy dönt, hogy elvesz egy befektetéslapkát. Végül, mivel nem maradt kutatásjelző az ágon, kap helyette 1 tudományos engedélyt.

Példa: A kísérlet nem fut le



Itt a kísérlet nem fut le, mert az aktív ág (nap) nem telt meg.

Sárga és **fekete** úgy dönt, hogy a robotjait az ágon hagyja, remélve, hogy a játékban később még hasznosnak bizonyulnak.

A napkísérletlapka dobásra kerül, és az új lapkákkal feltöltik a réseket.

Az asszisztens a következő ágra lép (kód).

C FÁZIS: A FORDULÓ VÉGE



A nap egyik fontos feladata felkészülni a holnapra.

Ebben a fázisban meghatározzátok a körsorrendet, és ha **Latív** az irodájában van, akkor a játékosok bevételt kapnak.

A KÖRSORREND MEGHATÁROZÁSA

Igazítsátok a körsorrendet a kezdeményezésjelzők sorrendjéhez.



Kezdeményezési sorrend



Körsorrend előtt



Körsorrend után

BEVÉTEL



Csak annak a fordulónak a végén kaptok bevételt, amelyiknél **Latív** az irodájában van (**5-ÖS HELYSZÍN**).



Minden játékos megkapja a jutalmat az összeszerelőszalagjának két felső szektorában lévő üres mezőkről (! ikonnal jelölt mezők).



Miután a játékosok megkapták a bevételüket, **Latív** az **1-ES HELYSZÍNEN** (raktár) lévő mezőjére lép.

Példa:



Itt **sárga** kap 1 K+F-engedélyt, 1 kormányzati engedélyt és 1 gépalkatrészt.

A JÁTÉK VÉGE

Ez az utolsó esély, hogy bebizonyítsátok, mennyit értek.

A játék végét az váltja ki, ha a következő események valamelyike bekövetkezik:

- Egy játékos megkapja a Nobel-díjat.
- Az utolsó kísérletlapka kerül a kínálatba a **B fázisban**.
- A kormány gépe elkészül (minden mezőjét robotok foglalják el).
- A K+F minden kutatómezője foglalt.

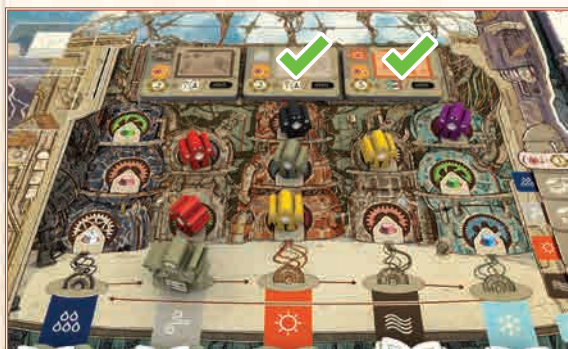
Fejezzétek be az aktuális fordulót, és aztán játsszatok még egy végső fordulót, kihagyva a **C fázist**.

Példa:



A fordulón **B fázisában** a kísérlet lefutott, és ezért az utolsó kísérletlapka került a kínálatba a fázis végén. Ez kiváltotta a játék végét. A **C fázis** lejátszása után a következő forduló lesz a végső forduló.

A végső forduló **B fázisában** azzal az ággal kezdve, ahol az asszisztens van, majd a nyílak szerint haladva, nézzétek meg az időjárás gép összes megtelt ágát. Minden olyan megtelt ágnál, ahol az időjárás típusa egyezik egy aktuális kísérletlapkával, a szokásos szabályok szerint futtassátok le a kísérletet. Ezután következik a végső pontozás.



A szél- és a napágnál még lefut a kísérlet, mivel mindkét ág megtelt robotokkal, és van hozzá kísérletlapka a kínálatban.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Természetesen te vagy a legnagyobb tudós.

Közvetlenül a végső pontozás előtt körsorrendben minden játékos lerakhatja a laboratóriuma mellett lévő kutatásjelzőket és/vagy díjjelzőket az irodája üres mezőire a szokásos szabályokat követve.



Ez segít a céllapkák feltételeinek teljesítésében. A játékosok a befektetési lapkáikat használva lerakhatnak vagy megfordíthatnak céllapkákat.



Ezután minden játékost a következők szerint pontoztatok:



- KP jár a finanszírozássávokon lévő jelzőik helye alapján. A játékos a jelzője fölött vagy attól balra a legnagyobb KP-t kapja.
- 5 KP a célmezőin valamilyen módon lévő minden egyes olyan céllapkáért, aminek feltételeit teljesítette (lásd játékos segédlet).
- 5 KP, ha a játékos Nobel-díjat kapott.

Példa:



A K+F-sávon **fekete** és **narancs** 3 KP-t, **sárga** 4 KP-t, **lila** pedig 6 KP-t kap.

Példa:



Lila 10 KP-t kap, mert mindkét céllapkájának teljesítette a feltételét.



A legtöbb KP-val rendelkező játékos győz.

A holtverseny esetén sorban a következők döntenek:

- Díjak száma.
- Kiadott tanulmányok száma.
- Az irodában megtelt sorok száma.
- Ha még mindig holtverseny van, akkor az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

KÁRTYAVÁLASZTÓ (DRAFT) JÁTÉKMÓD

Ahelyett, hogy a játék kezdetén minden játékos egy 9 céllapkából álló készletet kapna, osszátok szét a lapkákat a szimbólumaik szerint (bal alsó sarok), és aztán osszátok őket tovább színük szerint. Így 12 készletetek lesz, melyek mindegyike 3 azonos színű lapkából áll.

- Kőrsorrendben minden játékos választ egy 3 lapkából álló készletet, és lerakja a laboratóriuma alá.
- Ezután fordított kőrsorrendben minden játékos választ egy második lapkakészletet. A két készlet nem lehet azonos színű.
- Végül kőrsorrendben minden játékos választ egy harmadik lapkakészletet. A három készlet között nem lehet két azonos színű.

Így minden játékosnak lesz egy 9 lapkából álló, színenként 3-3 lapkát tartalmazó készlete.



A JUTALMAK LEÍRÁSA

Amikor jutalmat kaptok, soha ne fizessetek érte engedélyt, még akkor se, ha az egyébként engedélybe kerülne. Minden támogatás- és céllapka leírása megtalálható a játékos segédletben.

	Hajtsd végre a gépalkatrész eladása akciót (lásd a 14. oldalon). A gépalkatrészt ugyanúgy be kell fizetned.		Vegyél el 1 tetszőleges gépalkatrészt a készletből, és tedd a műhelyedbe.		Hajtsd végre a műhelybővítés-akciót (lásd a 13. oldalon).
	Hajtsd végre a kísérlet előkészítése akciót (lásd a 16. oldalon). A vegyszert ugyanúgy be kell fizetned.		Kapsz 1 tetszőleges engedélyt (beleértve a tudományos engedélyt is).		Lépj előre a jelződdel 1 mezőt az adott finanszírozássávon.
	Hajtsd végre a kísérlet előkészítése akciót vegyszer befizetése nélkül (lásd a 16. oldalon).		Építs 1 robotot (lásd a 13. oldalon).		Vegyél el 1 befektetési lapkát.
	Hajtsd végre a tanulmánykiadás-akciót (lásd a 17. oldalon).		Vegyél el 1 vegyszert a raktárból (lásd a 13. oldalon).		A játék végén megkapod az adott KP-t.
	Hajtsd végre az áttörésakciót (lásd a 18. oldalon).		Lépj előre 1 mezőt egy tetszőleges finanszírozássávon.		Azonnal megkapod az adott KP-t.

A 2 FŐS JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÁSA

2 tudós is elég lehet a világ megmentéséhez. **Latív** kis segítségével.

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

- Tegyetek a laboratóriumban lévő időjárásgép minden egyes ágára egy-egy robotot **Latív** robotjai közül.
- Minden főhelyszínen minden típusból csak 2 kutatásjelzőt használjatok.
- Tegyetek az egyik nem játékos szín engedélyjelzőiből egyet-egyet minden főhelyszín (2-es, 3-as, 4-es) jobb szélső akciómezőjére. Ezeket az akciómezőket nem használhatjátok a játék során.

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENTENBEN

- Amikor **Latív** a kormányzatra vagy a K+F-re lép, dobjatok el **Latív** aktuális helyszínéről egy olyan kutatásjelzőt, aminek az időjárástípusa megegyezik annak az ágnak az időjárástípusával, ahol **Latív** asszisztense éppen tartózkodik.
- Amikor a kísérlet lefut, és miután minden játékos végrehajtotta a lépéseit, ha **Latív** egyik robotja az ágon van, akkor az aktív ág alól 1 kutatásjelző kikerül a játékból, ha lehetséges.

2 FŐS JÁTÉKVÁLTOZAT ÚJ TUDÓSOK

- A fent leírt 2 fős játékszabályokon felül, amikor egy tudóst egy helyszínre lerakva engedélyeket szereztek, akkor **Latív** is egy másik játékosnak számít. A tudományos engedélyt a szokásos módon megkapod.

TERVEZŐI TIPPEK

A világ megmentése soha nem könnyű.

- Szerezzetek támogatáslapkákat, amik plusz akciókat adnak már a játék korai szakaszában.
- A játék kezdetén a kutatásaitokat egy vagy két időjárástípusra fókuszáljátok.
- Ha nincs megfelelő gépalkatrészetek, vegyszeretek vagy engedélyetek, ne felejtsetek el az adminisztratív cseréket.
- Jól gondoljátok át, amikor robotot tesztek a laborba. Csak akkor veszitek hasznukat, ha az adott ágon lefut a kísérlet.
- Mindig olyan kísérlethez küldjétek a robotokat, ami jó eséllyel lefut.
- Ha több robototok van a kormány gépének vagy az időjárásgépnek egy ágán, akkor több KP-t kaptok.
- Minél előbb próbáljatok meg tanulmányt kiadni.
- Ha egy prototípus építéséhez játékosársatokat robotját használjátok, akkor kevesebb gépalkatrészre lesz szükségetek, de kevesebb KP-t kaptok.
- Minél előbb építsetek prototípust. A megszerzett díj segíteni fog a többi kutatásotokban.
- A játék kezdetén egy pár céllapkát válasszatok, és dolgozzatok azon, hogy elérjétek ezeket a célokat.
- Körültekintően használjátok a befektetési lapkákat. Egy új cél kitűzése a játék végén KP-ket érhet, de jutalmat szerezni a finanszírozássávról szintén hasznos dolog.



EAGLE-GRYPHON
GAMES



DELTA VISION