IMAGINARIUM

fordította: **Beorn** (2018)
lektorálta: **Hipszki László**

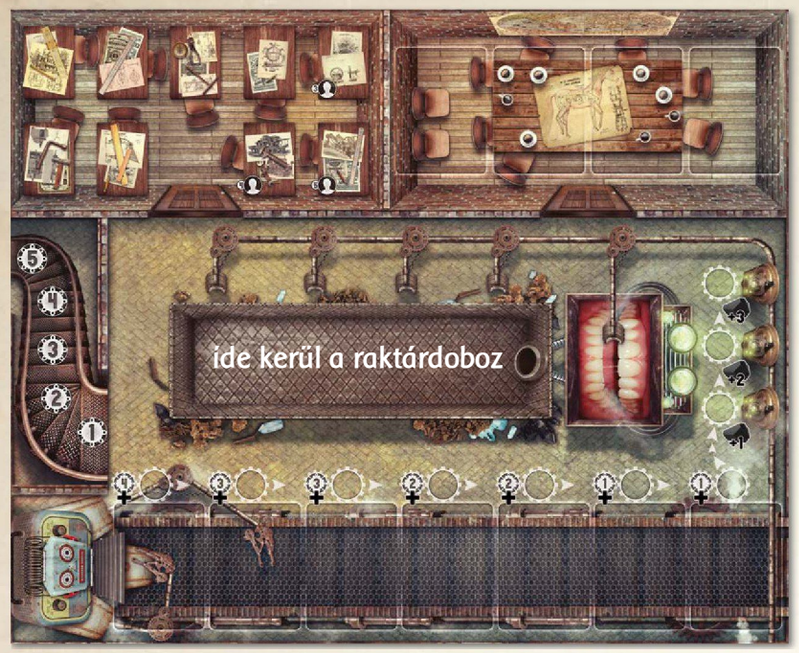
nem hivatalos és
nem szószerinti fordítás!

A gyárba ezen a grandiózus kapun keresztül léphetünk be. Vigyázz, e nehéz acélajtó mögött az álmok esszenciáját leled! Látod ezt a hatalmas fémlépcsőt? Ez vezet a szállítószalaghoz, amely a reménytelen módon eltört gépezeteket viszi javításra. Ah, itt is van egy termékecskénk, lehet kissé furcsának tűnhet, de amúgy briliáns! Itt pedig a tervezőirodánkat láthatod, ahol a kiötlött feladatok kikerülnek az árnyékból a reflektorfényre. Szívesen elkísérnélek egy részletes látogatótúrára is, de sajnos nem tudok feltárni előtted minden hihetetlen álmot, amely itt készül... a titoktartási záradék, ugye... kérlek, kövesd eme útmutatót!

A Mesés Szabálykönyv

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

A Kacattárnak nevezett **központi játéktábla.**



Nyersanyagkockák: fa (60 kocka és 4 jelző), réz (40 kocka és 3 jelző) és kristály (30 kocka és 3 jelző). Minden egyes jelző 5-5 nyersanyagnak felel meg.

70 *charcoalium* ékkő és 5 jelző, amely a játék fizetőeszköze. Ebből lehet nyersanyagokat, győzelmipontokat, gépezeteket és segédeket vásárolni. Minden egyes jelző 5-5 *charcoalium*nak felel meg.

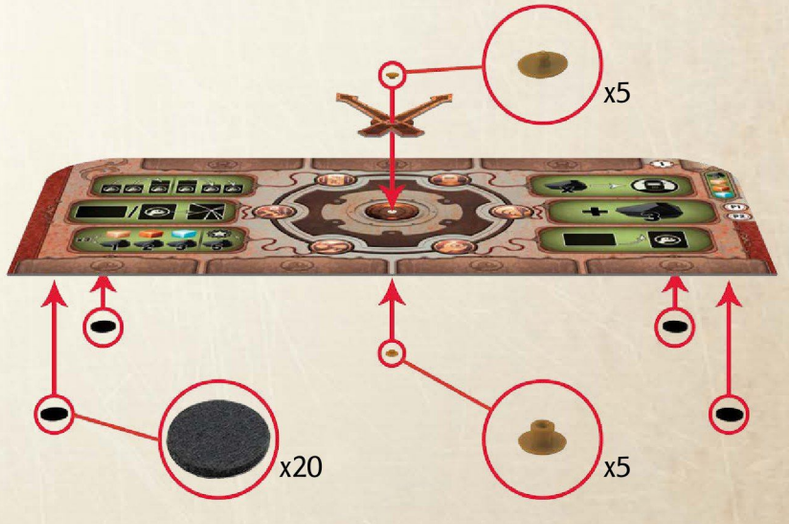
A különböző erőforrások és *charcoalium* tárolására szolgáló **raktárdoboz**, azaz a közös tartalék.

Őt széthajtogatható **játék-paraván**, ami mögött elrejthetitek a nálatok lévő erőforrásokat, *charcoalium*ot és győzelmipontokat.

eleje

hátulja

Őt, műhelynek nevezett **játékostábla**, amelyen kiválaszthatjátok az akcióitokat, tárolhatjátok az éppen javítás alatt álló, vagy már megjavított gépezeteiteket és a segédeiteket.



Őt figura, melyek a Kacattár ezermestereit jelképezik.

65 győzelmipont-jelző (45 x 1 GyP, 10 x 3 GyP és 10 x 5 GyP)

30 feladat kész-jelző (minden színben 6-6)

61 gépezetkártya, az alábbiak szerint részletezve:

- 29 termelő gépezet, amely nyersanyagokat és *charcoalium*ot termel
- 12 átalakító gépezet, amely nyersanyagokat alakít át *charcoalium*má, vagy más típusú nyersanyaggá
- 10 támadó gépezet, amely lehetővé teszi a számodra, hogy nyersanyagot és *charcoalium*ot lopj más játékosoktól, vagy egyéb fondorlatos tetteket hajts végre a segítségével
- 6 védelmező gépezet, amely megvéd téged a többi játékos támadó gépezeteitől
- 4 speciális gépezet, amely győzelmipontokat generál, vagy újrahasznosítja a megsemmisült gépezeteket

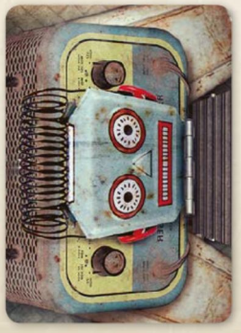
termelő gépezet

átalakító gépezet

támadó gépezet

védelmező gépezet

speciális gépezet



a gépezetkártyák hátoldala

Egy gépezetkártya felépítése:

a gépezet szintje

a javításához szükséges nyersanyagok

kombinálhatóság

a gépezet neve, sorszáma (betű + szám), valamint sorozatszáma

a gépezet hatása

13 segédkártya, amelyek különböző egyedi előnyöket biztosítanak a számodra

eleje

hátulja

14 feladatlapka, melyek a győzelmipontok fő forrásai

eleje

hátulja

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

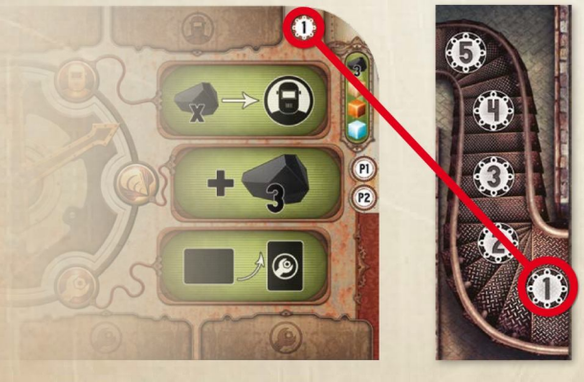
Az alábbiakban ismertetjük az általános szabályokat. Elsőként ezeket olvasd el figyelmesen, majd a 12. oldalon olvasd végig a kétjátékos módra vonatkozó szabályváltozásokat is.

1. Hajtsd szét a Kacattár tábláját, tedd az asztal közepére, majd gyűjtsd az összes nyersanyagot (fa, réz és kristály), valamint a *charcoalium* ékköveket a raktárdobozba, és tedd a táblára. (A)

2. Halmozd a győzelmipont-jelzőket a Kacattár mellé. (B)

3. Minden játékosnak véletlenszerűen ossz 1-1 műhelyt, melyen szerepelnek a tulajdonosa kezdő erőforrásai (*charcoalium*, nyersanyagok és gépezetek). Mindenki tegye a műhelyén feltüntetett gépezetkártyákat a játékostáblája gépezet-mezőire (ezek már megjavított gépezetek), majd mindenki vegye el a feltüntetett számú nyersanyagait és *charcoalium*át. (C)

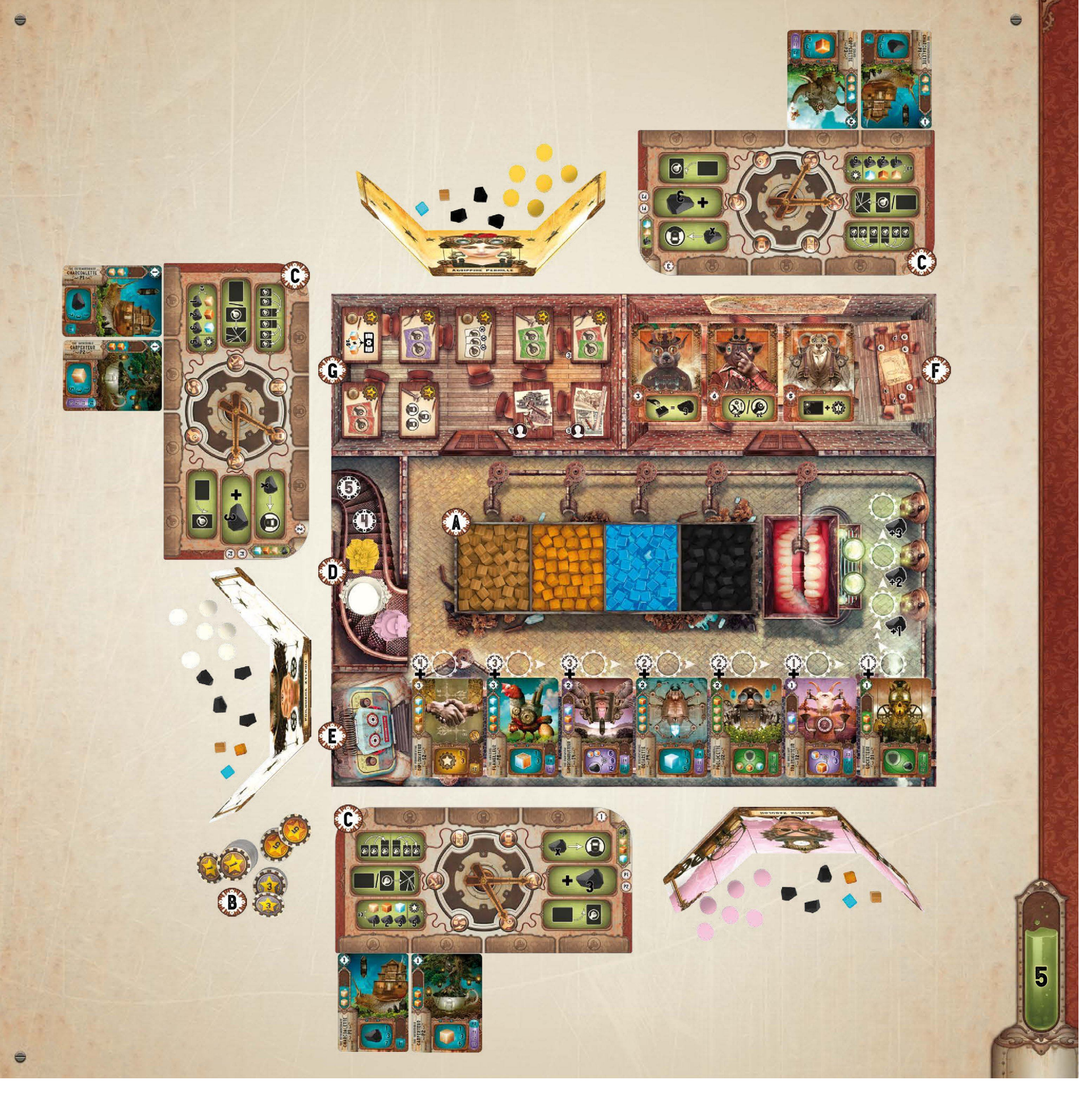
4. Minden játékos vegye el a széthajtható játék-paravánját, mely mögé rejtse el a nyersanyagjait, *charcoalium*át és a színének megfelelő 6 kész-jelzőjét. Mindenki vegye el a színének megfelelő figuráját is (ez fogja az ezermesterét jelképezni), és tegye azt le a Kacattár kezdeményezéssávjának megfelelő (a játékostábláján jelölt sorszám (D) mezőjére.



5. Keverd meg alaposan képpel lefelé a megmaradt gépezetkártyákat, majd a paklit tedd le a Kacattár jelölt mezőjére. Csapd fel a felső 7 kártyát. Ha bármelyik felcsapott kártya támadó gépezet, keverd vissza a pakliba, és csapj fel helyette újat. Az első fordulóban nem lesz támadó gépezet a játékban. Rendezd el a felcsapott gépezetkártyákat szint szerinti csökkenő sorrendben a Kacattár szállítószalagján (az 1. szintű kártyák lesznek legtávolabb a paklitól, a jobb oldalon). Ha ugyanabból a szintből több kártyát is felcsaptál, a felcsapás sorrendjében tedd le őket egymás után. (E)

6. Keverd meg alaposan képpel lefelé a segédkártyákat, majd a paklit tedd le a Kacattár tárgyalótermébe. Csapd fel a 3 felső kártyát a pakli mellé (az „asztal" mezőire). (F)

7. Keverd meg képpel lefelé a feladatlapkákat, majd csapj fel 1-1 lapkát minden jelöletlen, illetve megfelelő jelölésű „asztalkára" (2 játékos esetén csak a 6 jelöletlen „asztalkára", 3 játékos esetén a 3 játékossal megjelölt „asztalkára" is, stb.). (G)


A
B
C
D
E
F
G
+3
+2
+1

A JÁTÉK CÉLJA

Az **Imagiarium** társasjátékban a Kacattár fura gépezeteit fogod javítgatni, szétszerelni, kombinálni és használni, hogy az egyes feladatok befejezéséhez szükséges nyersanyagokat (fa, réz és kristály), illetve *charcoalium*ot (pénzt) szerezz.

Segédeket is felfogadhatsz, akik értékes segítséget jelenthetnek a feladatok befejezéséhez. Ez a legjobb módja annak, hogy elegendő győzelmipontot szerezz a játék végére. De siess, gyorsabbnak kell lenned, mint a többi játékos!

JÁTÉKSZABÁLYOK

Minden játékforduló 3-3 fázisból áll:

A TERVEZÉS: Minden játékos lefoglal egy gépezetet a szállítószalagon, vagy egy mezőt a *charcoalium*-begyűjtőnél.

B KIVITELEZÉS: Játékos sorrendben minden játékos végrehajtja a saját 5-5 lépését.

C ELLENŐRZÉS ÉS ELŐKÉSZÍTÉS: Amennyiben a játék végének feltételei még nem teljesülnek, a játékosok előkészítik a következő játékfordulót. Ha teljesül, a játék véget ér.

A TERVEZÉS A

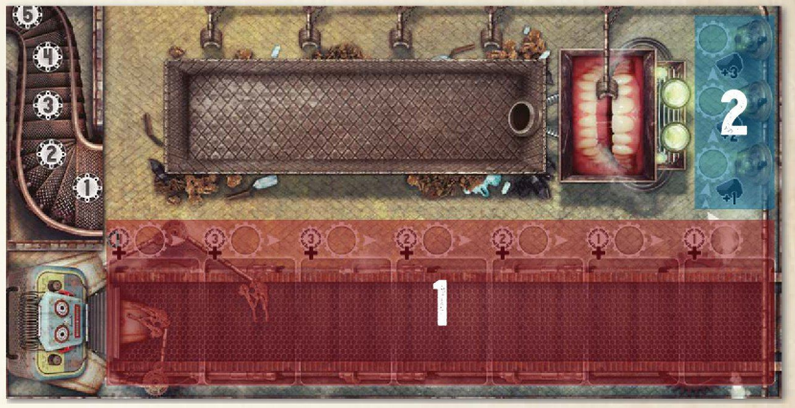
Amíg a szállítószalag a javításra váró gépezeteket hordja, az ezermesterek megszervezik a napi munkát. Vannak, akik megjavítanak egy elromlott gépezetet, és vannak, akik inkább becserélnek valami kacatot a begyűjtő osztálynál némi charcoaliumra.

A **kezdeményezéssáv sorrendjének megfelelően** minden játékos mozgassa át az ezermester figuráját egy üres mezőre:

- vagy egy szállítószalagon lévő gépezetkártya fölé (ez a kártya és ez a mező ettől kezdve foglaltnak tekintendő), 1
- vagy a 3 *charcoalium*-begyűjtő mező egyikére, amelyik még szabad. 2

Fontos: egy gépezetkártyát csak akkor foglalhat le egy játékos, ha azt ki is tudja majd fizetni (lásd a „Lefoglalt gépezet megvásárlása, illetve *charcoalium* begyűjtés" fejezetet a 7. oldalon).

Miután az összes ezermester figura elhelyezésre került, kezdetét veszi a kivitelezés-fázis.



Fontos: az ezermester figurák pozíciója e fázis után meghatározza majd a következő fázis játéksorrendjét. A kivitelezés-fázist az a játékos fogja elkezdeni, aki a legtöbbet hajlandó fizetni az általa lefoglalt gépezetért.

B KIVITELEZÉS B

Most következnek a komolyabb dolgok! Minden ezermester határozott léptekkel, feltűrt ingujjakkal a műhelye felé indul, készen arra, hogy belevesse magát e fura gépezetek javításába.

Elsőként a Kacattár futószalagján a gépezetkártya-paklihoz legközelebb lévő ezermester figura tulajdonosa, majd a nyilakat követve sorban, minden játékos végrehajtja az alábbi lépéseket:

1. **a műhelyedben lévő gépezetek használata**
2. **lefoglalt gépezet megvásárlása / *charcoalium* begyűjtése**
3. **két akció végrehajtása**
4. **feladatok befejezése**
5. **kör vége**

Amint valaki végzett mind az öt lépésével, a sorban következő játékos jön.

1. A műhelyedben lévő gépezetek használata

A gépezeteid fülsüketítő zajjal indulnak be, és sűrű füsttel töltik meg a műhelyedet. A kerekek forognak; a munkagépeid lehetővé teszik újabb gépezetek megjavítását! Néhány perc még, és begyűjtheted a nyersanyagjaidat és pár charcoalíumot.

A saját körödet a műhelyedben lévő, már megjavított gépezeteid tetszőleges sorrendben történő használatával kezded. Nem vagy köteles mindet használni. Ha használod az egyik gépezetedet, akkor alkalmazd annak hatását (lásd az egyes gépezetek ismertetését a 16-18. oldalon). A gépezeteid képesek nyersanyagokat, *charcoalíum*ot és győzelmipontokat termelni, illetve átalakítani. Tedd az így termelt (átalakított) nyersanyagokat, *charcoalíum*ot és győzelmipont-jelzőket a paravánod mögé.

Például: a játék kezdetén 2 gépezettel rendelkezel: egy *Charcoalette*-el és egy *Carpenteur*rel. Mivel ezek kijavított gépezetek, így már a legelső fordulóban is használhatod őket. Amíg ezek a gépezetek a tulajdonodban vannak, a körödben kaphatsz a közös készletből 1 *charcoalíum*ot és 1 fát.

Néhány gépezetedet nem használhatod ebben a fázisban. A támadó gépezetek és a *Recyclateur* egyszer használhatók, ezek hatása abban a pillanatban következik be, amikor épp megjavítottad őket. Ezen sajátosságot az ilyen kártyákon az alábbi villámszimbólummal jelöltük meg.

A védelmező gépezetek hatása állandó, amely automatikusan „bekapcsolnak" egy támadó gépezet hatására reagálva.

2. Lefoglalt gépezet megvásárlása, illetve *charcoalíum* begyűjtése

Az előrelátás tiszteletet érdemel! Ezermesterek futkosnak mindenfelé, karjaikban régi, törött gépezetekkel, hogy becseréljék őket némi charcoalíumra. Petronille, a begyűjtő osztály titkára örömmel fizet minden önkéntesnek a segítségéért.

Most van az a pillanat, amikor folytathatod a tervezésfázisban elgondoltakat:

- Ha egy *charcoalíum*-begyűjtő mezőt választottál, vedd el a közös készletből az ezermester figurád aktuális mezője mellett jelzett számú (1-3) *charcoalíum*ot, és tedd a paravánod mögé.
- Ha egy gépezetkártyát foglaltál le, fizesd be a saját tartalékodból a közös készletbe a gépezetkártya teljes *charcoalíum* költségét.

Egy gépezetkártya költsége a következőképpen számolandó:

a kártya szintje (a kártya bal felső sarkában lévő szám, 1-3)
+ az ezermester figurád aktuális mezője mellett feltüntetett szám (1-4).

Vagyis a lefoglalt gépezetkártya teljes költsége 2-7 *charcoalíum* között fog alakulni.

Fontos: ha nincs elegendő *charcoalíum*od, hogy kifizesd a gépezet teljes költségét, akkor el kell költened az összes *charcoalíum*odat, majd minden egyes hiányzó *charcoalíum* helyett el kell költened 2-2 tetszőleges nyersanyagot. Ha így sincs elegendő erőforrásod, akkor költsd el az összes *charcoalíum*od és nyersanyagjaidat, majd dobd el a gépezetkártyát!

Minden megvásárolt gépezetkártyát vízszintesen kell elhelyezned a műhelyed udvarán (a műhelytábládtól balra, vagy jobbra), így jelezve, hogy ez még egy sérült, javítatlan gépezet.

Korlátlan számú sérült gépezetet halmozhatsz fel a műhelyed udvarán.

3. Két akció végrehajtása

Vissza a műhelyedbe! Itt az ideje, hogy összekoszold a kezeidet és elkezdd bütykölni ezeket a bizarr gépezeteket! Kiváló módja annak, hogy megmutasd a szakértelmedet!

Válassz a műhelyedben elérhető akciók közül: forgasd új pozícióba a dupla mutatót úgy, hogy az két akcióra mutasson. Ez után hajtsd végre az egyik, vagy mindkét akciót, az általad választott sorrendben. A második akciódat azonban csak akkor kezdheted el, ha már az első akciódat teljesen befejezted.

Fontos: ugyanazt az akciópárt nem választhatod két egymást követő fordulóban!

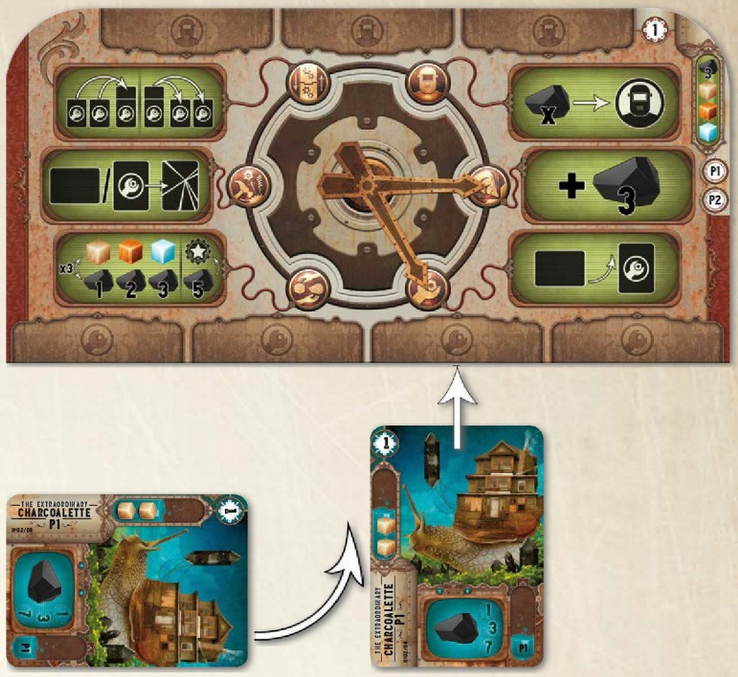
A lehetséges akciópárok a következők: toborzás + kivonás, kivonás + javítás, javítás + csere, csere + szétszerelés, szétszerelés + átszervezés, illetve átszervezés + toborzás.

Javítás

A meghibásodott gépezeteket a műhelyed udvarán halmoztad fel. Köztük van egy Charcoalette, amit most vettél meg egyenest a futószalagról. Most meg kell javítanod, hogy hallhasd, amint a fogaskerekek újból forogni kezdenek a belsejében.

Ezen akció segítségével a körödben egyetlen gépezetet javíthatsz meg, amit ezután el kell helyezned a műhelyed egyik üres gépezet-mezőjén (a műhelytáblád alsó élénél, az egyik üres, csavarkulccsal jelölt mező „alatt"). A javításhoz el kell költened a szükséges összes nyersanyagot, hogy az elromlott gépezetet újból aktiválhasd.

Az elköltött nyersanyagokat tedd vissza a közös készletbe, a kijavított gépezet kártyáját pedig álló (normál) helyzetbe forgatva helyezd el, ezzel jelezve, hogy immár működőképes.



A gépezet megjavítása után azonnal alkalmazhatod annak hatását, ha akarod.

A műhelyedben csak 4 gépezet-mező áll rendelkezésre a kijavított gépezeteid számára. Egy mezőn csak egyetlen tetszőleges szintű, vagy összeépített gépezeted lehet (lásd az „átszervezés" fejezetet a 9. oldalon). Emiatt néha szükséged lehet arra, hogy szétszereld, vagy kombináld a gépezeteidet, hogy mezőket szabadíts fel, mielőtt egy új gépezetet megjavítanál.

Szétszerelés

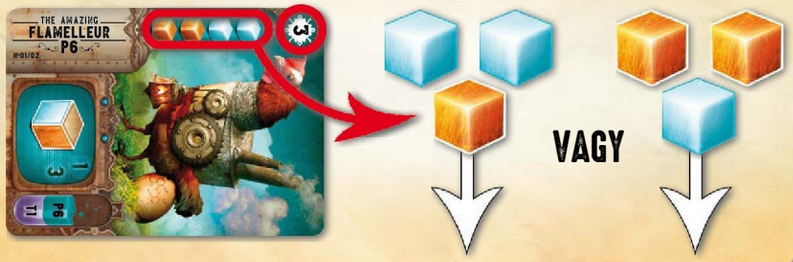
Türelem és aprólékosság a hatékony szétszerelés kulcsa. Fontos, hogy ne veszítsd el a legkisebb fa-, vagy kristálydarabot se!

Egy birtokodban lévő (javított, vagy sérült) gépezetet szétszerelhetsz, hogy nyersanyagokat, vagy - ritkább esetben - győzelmi-

pontokat kapj. **Ezen akcióddal a körödben csak egy gépezetet szerelhetsz szét, és az nem lehet összeépítve semmivel.**

Ha szétszerelsz egy sérült gépezetet, vegyél el a közös készletből annyi nyersanyagot, amekkora a gépezet szintje volt, azokból tetszőlegesen válogatva, ami a javításához kellett volna.

Például: a sérült, 3. szintű *Flammelleur* szétszerelésével 2 kristályt és 1 fát, vagy 2 fát és 1 kristályt kapsz.



Ha szétszerelsz egy már megjavított gépezetet, akkor az alábbi lehetőségek közül választhatsz egyet:

- vegyél el a közös készletből annyi nyersanyagot, mint a gépezet javítási költségének duplája,
- vagy a gép szintjének megfelelő győzelmipont-jelzőt.

Például: szétszereled a játék elején kapott *Charcoalette* gépezetedet. Vagy 4 fát, vagy 1 győzelmipont-jelzőt kapsz.

Fontos: a speciális gépezeteidet soha nem szerelheted szét. Az ilyen kártyákon ezt a jobbra látható szimbólummal jelöltük meg.

A szétszerelt gépezetkártyát dobd el a darálóba. Az ide eldobott lapok kupacát bárki bármikor végignézheti.

daráló

Átszervezés

Gépezetek, szerszámok, pótalkatrészek hevernek szerteszét a műhelyed minden zugában, még egy csésze kávénak is alig találnál szabad helyet! Mindent átszervezhetsz, hogy nagyobb teret nyerj, és megnöveld a gépezeteid teljesítményét.

A műhelyed átszervezésével gépezeteket építhetsz össze és/vagy választhatsz szét, hogy új helyet nyerj, vagy javítsd a meglévő gépezeteid termelékenységét. **Akár teljesen is átszervezheted az egész műhelyedet mindaddig, amíg tiszteletben tartod a gépezet-mezők számát az akciód végeztével. Ennek az akciódnak nincs nyersanyag-szükséglete.**

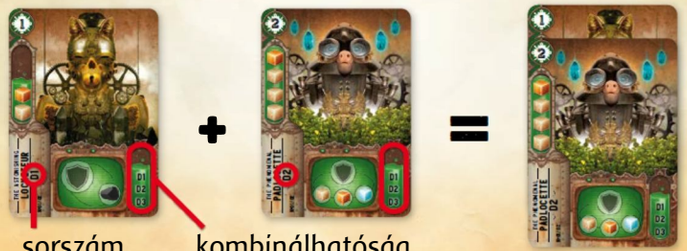
Fontos: egy gépezetet csak akkor építhetsz össze egy másikkal, ha a sorszáma megtalálható a másik kártya jobb alsó sarkában.

Az összeépített gépezetkártyáidat tedd egymás tetejére. A gépezeteid hatásait (önmagában és egymással kombinálva) a 16-18. oldalon tanulmányozhatod.

Egyes gépezetek **nem kombinálhatók** más gépezetekkel (támadó gépezetek és a *Recyclateur*). Az ilyen kártyákon ezt az alábbi áthúzott körszimbólummal jelöltük meg.

A védelmező gépezeteid mindegyikét összeépítheted egymással, a hatásuk összeadódik. Így gépezet-mezőket szabadíthatsz fel a műhelyedben.

Például: a *Locketeur* (D1) összeépíthető egy másik *Locketeur* (D1) gépezettel, és/vagy egy *Padlocette* (D2) és/vagy egy *Patenteur* (D3) gépezettel is.



Az összes többi gépezetedet kétféle módon tudod összeépíteni egymással:

Összeépíthetsz egymással 2 vagy 3 azonos gépezetet (2 *Díplomateur*, 2 vagy 3 azonos termelő-, vagy átalakító gépezetet). Ha aktiválod egy összeépített gépezetedet, akkor alkalmazd az összeépített gépezetek számától függően megnövelt hatást. Az egymással összeépíthető gépezetek számára utalnak a kártyán lévő szorzók is. Azonos gépezetek összeépítésével megnöveled azok termelő erejét.

Például: 1 *Charcoalette* 1 *charcoalium*ot termel.
2 összeépített *Charcoalette* 3 *charcoalium*ot termel.
3 összeépített *Charcoalette* 7 *charcoalium*ot termel.

VAGY

Összeépíthetsz egymással 1 termelő- **és 1** átalakító **gépezetet; illetve 1** átalakító- **és 1** termelő **gépezetet.**

Fontos: ha aktiválsz egy így összeépített gépezetet, akkor az átalakító gépezet a kártyáján szereplő legalacsonyabb szorzóval fog működni (a termelő gépezeted által megtermelt nyersanyagot azonnal át is alakíthatod a vele összeépített átalakító gépezeteddel).

Például: 1 *Carpenteur*rel összeépített *Supertransmuteur* körönként 1 kristályt fog termelni neked.

Fontos: az egymással összeépített gépezetek megtartják a saját szintjüket. Azaz egy 1. szintű és egy 2. szintű egymással összeépített gépezet NEM számít 3. szintűnek.

Az átszervezés során szét is választhatod a korábban összeépített gépezeteidet, ha van ehhez elég szabad gépezet-meződ.

Csere

A piac a gyár háta mögött található. Az ezermesterek gyakran eladnak, vagy vásárolnak itt erőforrásokat. Hallottál már olyan pletykákat is, hogy a piacon vehetsz magadnak olyan oklevelet, ami megnöveli a képességeidet...

Ezzel az akcióddal maximum 3 tranzakciót hajthatsz végre (maximum háromszor vásárolhatsz és/vagy eladhatsz).

Erőforrások vásárlása, vagy eladása:

Győzelmipont vásárlása:

Például: van 2 rezed és 1 *charcoalium*od.
1. tranzakció: eladsz 1 rezet, kapsz érte 2 *charcoalium*ot.
2. tranzakció: eladod a másik rezedet is, kapsz érte újabb 2 *charcoalium*ot.
3. tranzakció: eladod az összes *charcoalium*odat, és kapsz érte 1 győzelmipontot (4 *charcoalium*ot most szereztél, 1 pedig volt nálad az akció kezdetén).

Kivonás

Évekkel ezelőtt minden műhelyt elszívóval szereltek fel. Ez lehetővé teszi az ezermesterek számára, hogy könnyedén szerezzenek pár charcoalíumot.

Ezt az akciót végrehajtva vegyél el 3 *charcoalium*ot a közös készletből és tedd a paravánod mögé.

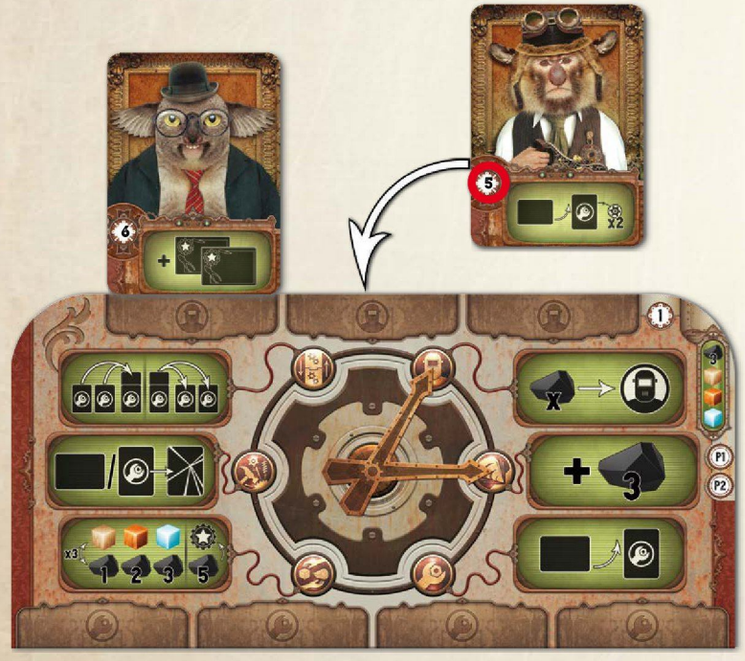
Toborzás

Kávéillat árad a tárgyalóteremből, ahol a segédek épp pihenőt tartanak. Mindig készen kell állnod, hogy hitelezz nekik pár charcoaliumot, cserébe viszont igen értékes segítőid lehetnek!

Ezen akció segítségével a körödben felvehetsz egy új segédet, de legfeljebb 3 segéded lehet (ennyi segéd-mező található a műhelytáblád felső élénél). **Ha már van 3 segéded, nem toborozhatsz újat.** Minden segéd egyedi, és amint felfogadod őket, módosíthatják az egyes alapszabályokat a javadra (lásd a segédek ismertetését a 14-15. oldalakon).

Egy segéd toborzásakor fizesd be a kártyáján feltüntetet számú *charcoalium*ot a közös készletbe, majd tedd a segédkártyát az egyik üres segéd-meződre. 5 játékos esetén előfordulhat, hogy már nincs több toborozható segéd a tárgyalóteremben, vagy a paklíban. Ha ez megtörténik, nem lehet több segédet toborozni.

Ha a fordulóban toboroztatok egy vagy több segédet, majd csak az „ellenőrzés és visszaállítás" fázisban fogtok újakat felcsapni helyettük a Kacattár táblára.

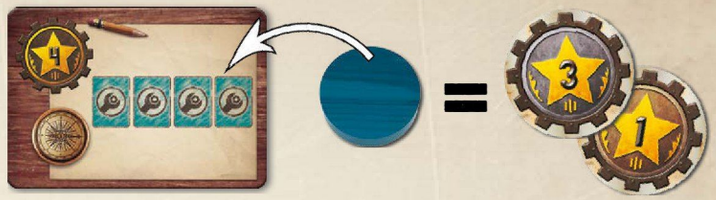


4. Feladatok befejezése

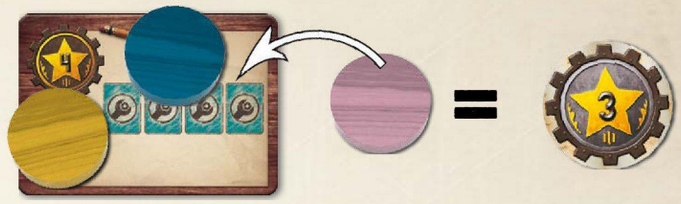
Közeledik a nap vége! Az ezermesterek elhagyják a műhelyeiket, és izgatottan kinyitják a tervezőiroda ajtaját, remélve, hogy sikeresen befejeztek napközben pár feladatot.

Ellenőrizd, hogy teljesítettél-e egy vagy több feladat befejezéséhez szükséges követelményt.

Ha egy feladat követelményének eleget tettél, tedd az egyik kész-jelződet a feladatlapkára, jelezve, hogy ezt a feladatot te már befejezted. Ezután vedd el a megfelelő számú győzelmi-pont-jelzőt a közös készletből, és tedd őket a paravánod mögé:



- ha te vagy az első, aki egy feladat követelményét teljesítetted, vedd el a lapkán feltüntetett számú jelzőt;



- ha nem te vagy az első, vegyél el eggyel kevesebb győzelmipont-jelzőt, mint amennyi a lapkán szerepel.

Fontos: több feladatot is befejezhetsz a körödben, de minden feladatlapkán csak 1-1 kész-jelződ lehet. Maximum 6 feladatot fejezhetsz be - ennyi kész-jelződ van ugyanis összesen.

5. Kör vége

Közöld a többiekkel, hogy véget ért a köröd, majd tedd az ezermester figurádat a Kacattár tábla kezdeményezés-sávjának lehető legalacsonyabb számú üres mezőjére.

ELLENŐRZÉS ÉS ELŐKÉSZÍTÉS

Ha az utolsó játékos is befejezte a körét, meg kell nézni, nincs-e valakinek 20 győzelmipontja. Ez esetben ugyanis a játék véget ér (lásd a „győzelem" fejezetet a 12. oldalon).

Ha nincs így, elő kell készíteni a Kacattár táblát az új fordulóra.

A szállítószalagon:
- dobd a darálóba a sorban megmarad jobb legszélső gépezetkártyát
- mozgasd a megmaradt kártyákat jobbra, feltöltve az üresen maradt mezőket
- csapj fel a szállítószalagra új kártyákat a pakli tetejéről

A tárgyalóteremben:
- csapj fel új segédkártyákat addig, amíg ismét 3 segéd nem lesz felcsapva

Ezután egy új forduló kezdődik!

GYŐZELEM

Az utolsó feladat is befejeződött! Az ezermesterek egész generációja várt erre a hatalmas pillanatra: az egyikük felavatására... Készülj fel a Nagy Gépészek titokzatos univerzumába való belépésre, egyedüliként, aki hozzáfér a gyárat elhagyó álmokhoz.

Ha egy forduló végén valamelyik játékosnak 20 vagy több győzelmipontja van, minden játékosnak fel kell fednie a paravánja mögött összegyűlt nyersanyagjait és *charcoalium*jait. Minden olyan játékos, aki az egyikféle nyersanyagból, vagy a *charcoalium*ból többel rendelkezik, mint a társai, plusz 2 győzelmipontot kap. Ha több játékosnak is ugyanannyi (legtöbb) nyersanyagja, vagy *charcoalium*ja van, mindnyájan megkapják a plusz 2-2 győzelmipontot.

A legtöbb győzelmipontot szerző játékos lesz az a kiválasztott ezermester, aki beléphet a Nagy Gépészek sorai közé.

Döntetlen esetén az győz közülük, akinek a megjavított gépezeteinek összesített szintszáma magasabb.

KÉTJÁTÉKOS MÓD

A vakáció ritka idején a gyár szinte teljesen kiürül. Itt az idő egy párbajra, hogy megküzdjetek egymással a Nagy Gépészek közé kerülésért. Mindkét ezermestert egy-egy szabotőr segíti.

Az alábbiakban ismertetjük a kétjátékos mód szabályeltéréseit. A többi szabály változatlan marad.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

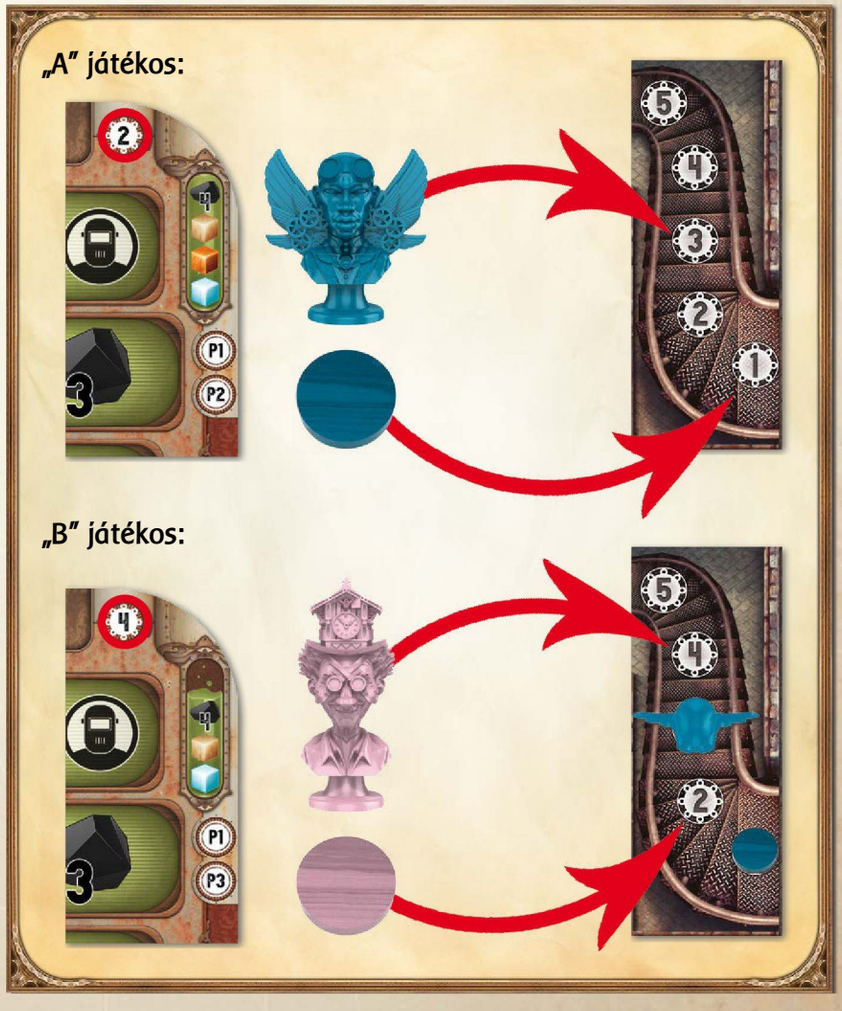
Mindenben megegyezik a 4. oldalon leírtakkal, kivéve a következő pontot:

4. Minden játékos vegye el a széthajtható játék-paravánját, mely mögé rejtse el a nyersanyagjait, *charcoalium*át és a színének megfelelő 6 kész-jelzőjét. Mindenki vegye el a színének megfelelő figuráját is (ez fogja az ezermesterét jelképezni).

Minden játékos egyik kész-jelzője a saját szabotőrét fogja képviselni, aki az adott játékos érdekeiben munkálkodik, és akadályozni fogja az ellenfele tevékenységét.

A műhelytábláján alacsonyabb számmal rendelkező játékos tegye a kész-jelzőjét a Kacattár tábla kezdeményezés-sávjának 1. mezőjére, az ezermester figuráját pedig e sáv 3. mezőjére. Ellenfele tegye a saját kész-jelzőjét a kezdeményezés-sáv 2. mezőjére, az ezermester figuráját pedig a sáv 4. mezőjére.

(Természetesen így csak 5 feladatot lehet majd befejezni.)



TERVEZÉSFÁZIS

A kezdeményezés-sáv sorrendjében minden játékos a saját színének megfelelő ezermester figuráját, vagy a szabotőrét jelképező kész-jelzőjét át kell helyezze:

- vagy egy még el nem foglalt gépezetkártyához,

- vagy a 3 *charcoalium*-gyűjtő mező egyikére.

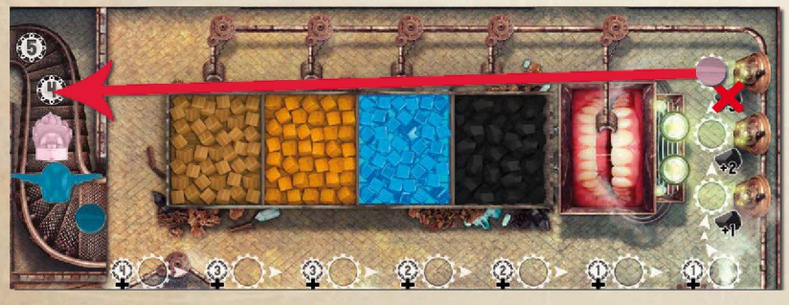
KIVITELEZÉS-FÁZIS

Elsőnek a Kacattár tábla futószalag mezői felett balra legelső ezermester, vagy szabotőr tulajdonosa, majd a nyilak irányába haladva sorban, mindenki végrehajtja az akcióit.

Szabotőr akció végrehajtása:

- Ha a szabotőr korongod egy gépezetkártya fölé került, egyszerűen dobd el az adott kártyát a darálóba. Ezután tedd a szabotőrödet a kezdeményezés-sáv legkisebb üres mezőjére.

- Ha a szabotőr korongod egy *charcoalium*-begyűjtő mezőre került, blokkolja annak használatát. A szabotőröd nem szerez neked egyetlen *charcoalium*ot sem, ehelyett amikor sorra kerül, egyszerűen tedd át a szabotőrödet a kezdeményezés-sáv legkisebb üres mezőjére.



Ezermester akció végrehajtása:

Amikor az ezermester figurádra kerül sor, hajtsd végre a köröd a normál szabályok szerint:

1. **a műhelyedben lévő gépezetek használata**
2. **lefoglalt gépezet megvásárlása / *charcoalium* begyűjtése**
3. **két akció végrehajtása**
4. **feladatok befejezése**
5. **kör vége**

Csak rajtad múlik, hogy a lehető legtöbbet hozd ki a két karakteredből: az ezermesteredből, és az őt segítő szabotőrödből. Dolgozd ki a megfelelő stratégiádat, hogy a lehető legjobban tudd akadályozni ellenfeledet a céljai elérésében!

ISMERTETÉSEK

SEGÉDKÁRTYÁK ISMERTETÉSE

Emlékeztető: a „toborzás" akciód végrehajtásával a feltüntetett *charcoalium* kifizetésével megvehetsz egy segédkártyát a tárgyalóteremből, és elhelyezheted azt a műhelytáblád egyik még üres segéd-mezőjén.

A következő fordulótól kezdve szabadon választhatsz ki két egymástól eltérő, bármilyen akciót anélkül, hogy figyelembe kellene venned a dupla mutató állását, vagy az előző körödben végrehajtott akcióidat.

Az „ellenőrzés és előkészítés" lépés során kapsz annyi *charcoalium*ot, mint a szállítószalagról eldobott jobb legszélső gépezetkártya szintje.

Ha „szétszerelés", vagy „javítás" akciót hajtasz végre, akkor még egyszer megismételheted ezt az akciódat.

Plusz 1 győzelmipontot kapsz, amikor sikeresen befejezel egy feladatot.

Amikor megvásárolod az általad lefoglalt gépezetkártyát, csak a szállítószalagon feltüntetett mennyiségű *charcoalium*ot kell kifizetned, a kártya szintjét nem.

Kapsz további 2 gépezet-mezőt a műhelyedbe.

A körödben egyszer, amikor épp a „Lefoglalt gépezet megvásárlása, illetve *charcoalium* begyűjtése" lépésednél tartasz, elköltheted 3 *charcoalium*ot, hogy megvásárold a gépezetpakli legfelső lapját. Ha így tettél, tedd ezt a kártyát törött gépezetként a műhelyed udvarára.

Húzz 2 projectlapkát azok közül, amik nincsenek játékban, és rejtsd el őket a paravánod mögé. Amint befejezted az egyiket, fedd fel, majd vedd el az érte járó győzelmipontokat. Ezután dobd el mindkét feladatlapkát.

Amikor tranzakciókat hajtasz végre a „csere" akciód során, 3 *charcoalium*ért cserébe vehetsz 1 győzelmipont-jelzőt (5 helyett).

A „csere" akciód során összesen akár 5 tranzakciót is végrehajthatsz (3 helyett).

Abban a pillanatban, amint megjavítasz egy gépezetet, kétszer használhatod egymás után annak hatását. Ez a segéded nincs hatással a támadó- és védelmező gépezetekre, valamint a *Recyclateur* gépezetre.

A körödben a „műhelyedben lévő gépezetek használata" lépésed során használhatod az egyik ellenfeled nem összeépített termelő-, vagy átalakító gépezetének hatását is. Nem használhatod azonban azon gépezeteket, amelyeket a *Tanglette* épp deaktivált.

A játék végén 3-3 győzelmipontot kapsz minden olyan nyersanyag-típus, vagy a *charcoalium* után, amiből neked van a legtöbb (2 helyett).

GÉPEZETKÁRTYÁK ISMERTETÉSE

Emlékeztető: a műhelyedben lévő megjavított gépezeteidet azonnal használhatod a javításuk pillanatában, illetve fordulónként egyszer a „műhelyedben lévő gépezetek használata" lépésed során.

Termelő gépezetek

A *Charcoalette* **(P1)** *charcoalium*ot termel.

1 *Charcoalette* önmagában 1 *charcoalium*ot termel.
2 összeépített *Charcoalette* 3 *charcoalium*ot termel.
3 összeépített *Charcoalette* 7 *charcoalium*ot termel.

Kombinálható: *Charcoalette*.

A *Carpenteur* **(P2)** fát termel.

1 *Carpenteur* önmagában 1 fát termel.
2 összeépített *Carpenteur* 3 fát termel.
3 összeépített *Carpenteur* 5 fát termel.

Kombinálható: *Carpenteur*, *Transmuteur*, *Supertransmuteur*, *Combusteur*.

A *Copperette* **(P3)** rezet termel.

1 *Copperette* önmagában 1 rezet termel.
2 összeépített *Copperette* 3 rezet termel.
3 összeépített *Copperette* 5 rezet termel.

Kombinálható: *Copperette*, *Supertransmuteur*, *Combusteur*.

A *Rotarette* **(P4)** kristályt termel.

1 *Rotarette* önmagában 1 kristályt termel.
2 összeépített *Rotarette* 3 kristályt termel.
3 összeépített *Rotarette* 5 kristályt termel.

Kombinálható: *Rotarette*, *Transmuteur*, *Combusteur*.

A *Productivette* **(P5)** 1 fát és 1 rezet termel.

Kombinálható: *Supercombusteur*.

A *Flamelleur* **(P6)** tetszőleges nyersanyagot termel.

1 *Flamelleur* önmagában 1 általad választott tetszőleges nyersanyagot termel.
2 összeépített *Flamelleur* 3 általad választott tetszőleges nyersanyagot termel.

Kombinálható: *Flamelleur*, *Combusteur*.

Átalakító gépezetek

A ***Combusteur*** **(T1)** egy általad kiválasztott tetszőleges nyersanyagot alakít át *charcoalium*má.

- **1** *Combusteur* önmagában 1 általad választott tetszőleges nyersanyagot 3 *charcoalium*má alakít át.
- Ha a *Combusteur* egy termelő gépezettel lett összeépítve, akkor automatikusan annak a nyersanyagját alakítja át 3 *charcoalium*má.
- **2** összeépített *Combusteur* 1 általad választott tetszőleges nyersanyagot 5 *charcoalium*má alakít át.

Kombinálható: *Combusteur*, *Carpenteur*, *Copperette*, *Rotarette*, *Flamelleur*.

A *Transmuteur* **(T2)** egy általad kiválasztott tetszőleges nyersanyagot alakít át rézzé.

- **1** *Transmuteur* önmagában 1 általad választott tetszőleges nyersanyagot 1 rézzé alakít át.
- Ha a *Transmuteur* egy termelő gépezettel lett összeépítve, akkor automatikusan annak a nyersanyagját alakítja át 1 rézzé.
- **2** összeépített *Transmuteur* 1 általad választott tetszőleges nyersanyagot 3 rézzé alakít át.

Kombinálható: *Transmuteur*, *Carpenteur*, *Rotarette*.

A *Supertransmuteur* **(T3)** egy általad kiválasztott tetszőleges nyersanyagot alakít át kristállyá.

- **1** *Supertransmuteur* önmagában 1 általad választott tetszőleges nyersanyagot 1 kristállyá alakít át.
- Ha a *Supertransmuteur* egy termelő gépezettel lett összeépítve, akkor automatikusan annak a nyersanyagját alakítja át 1 kristállyá.
- **2** összeépített *Supertransmuteur* 1 általad választott tetszőleges nyersanyagot 3 kristállyá alakít át.

Kombinálható: *Supertransmuteur*, *Carpenteur*, *Copperette*.

A *Supercombusteur* **(T4)** két általad kiválasztott (nem feltétlenül azonos) tetszőleges nyersanyagot alakít át *charcoalium*má.

- **1** *Supercombusteur* önmagában 2 általad választott tetszőleges nyersanyagot 6 *charcoalium*má alakít át.
- Ha a *Supercombusteur* egy termelő gépezettel lett összeépítve, akkor automatikusan annak 2 nyersanyagját alakítja át 9 *charcoalium*má.
- **2** összeépített *Supercombusteur* 2 általad választott tetszőleges nyersanyagot 12 *charcoalium*má alakít át.

Kombinálható: *Supercombusteur*, *Productivette*.

Támadó gépezetek

Emlékeztető: egy támadó gépezet hatása csak a javítás pillanatában (azaz összesen csak egyszer) használható.

A ***Swaglifteur*** **(A1)** lehetővé teszi, hogy ellopd ellenfeleid *charcoalium*át. Minden más játékosnak el kell dobnia 3-3 *charcoalium*ot a közös készletbe. Ezután vegyél el a közös készletből 3 *charcoalium*ot, és tedd a paravánod mögé. Ha egy játékosnak nincs 3 *charcoalium*a, akkor az összes *charcoalium*át el kell dobnia. Ha egy játékosnak egyáltalán nincs *charcoalium*a, arra a *Swaglifteur* hatástalan.

Ez a gépezet semmivel NEM kombinálható.

A ***Conifurglar*** **(A2)** lehetővé teszi, hogy ellopd ellenfeleid fáját. Minden más játékosnak el kell dobnia 3-3 fát a közös készletbe. Ezután vegyél el a közös készletből 3 fát, és tedd a paravánod mögé. Ha egy játékosnak nincs 3 fája, akkor az összes fáját el kell dobnia. Ha egy játékosnak egyáltalán nincs fája, arra a *Conifurglar* hatástalan.

Ez a gépezet semmivel NEM kombinálható.

A ***Coppobandíteur*** **(A3)** lehetővé teszi, hogy ellopd ellenfeleid rezét. Minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 rezet a közös készletbe. Ezután vegyél el a közös készletből 2 rezet, és tedd a paravánod mögé. Ha egy játékosnak nincs 2 reze, akkor az összes rezét el kell dobnia. Ha egy játékosnak egyáltalán nincs reze, arra a *Coppobandíteur* hatástalan.

Ez a gépezet semmivel NEM kombinálható.

A ***Cryswindleur*** **(A4)** lehetővé teszi, hogy ellopd ellenfeleid kristályát. Minden más játékosnak el kell dobnia 2-2 kristályt a közös készletbe. Ezután vegyél el a közös készletből 2 kristályt, és tedd a paravánod mögé. Ha egy játékosnak nincs 2 kristálya, akkor az összes kristályát el kell dobnia. Ha egy játékosnak egyáltalán nincs kristálya, arra a *Cryswindleur* hatástalan.

Ez a gépezet semmivel NEM kombinálható.

A ***Neutralizeur*** **(A5)** lehetővé teszi, hogy a tervezőirodán lévő bármelyik feladatot semmissé tedd. Válassz ki egy felcsapott feladatlapkát, és véglegesen vond ki a játékból (dobd el). Mindazok a játékosok, akik már sikeresen teljesítették ezt a feladatot, megtartják az érte kapott győzelmipontokat.

Ez a gépezet semmivel NEM kombinálható.

A ***Tanglette*** **(A6)** lehetővé teszi, hogy átmenetileg deaktiválj más gépezeteket. Amint a *Tanglette* javításra került, válassz ki minden ellenfeled műhelyében egy-egy gépezet-mezőt. Az ezen a mezőkön lévő gépezetek (vagy összeépített gépezetek) egy fordulóra deaktiválódnak: fordítsátok ezeket a kártyákat képpel lefelé.

Ezeket a gépezeteket az ellenfeleid a következő saját körükben nem használhatják, de a körük végén képpel felfelé fordíthatják őket, mivel a következő körüktől ismét működőképesek lesznek.

Az éppen deaktivált gépezeteket egyetlen másik játékos sem tudja használni.

Ez a gépezet semmivel NEM kombinálható.

Védelmező gépezetek

Emlékeztető: bármelyik védelmező gépezetet össze lehet építeni egymással. Ezek hatása állandó, és egymással kombinálható, így lehetővé teszik, hogy csupán egyetlen gépezet-mezőt foglaljanak el a műhelyedben.

A ***Locketeur*** **(D1)** védelmet nyújt neked minden *charcoalium*-lopás ellen.

Egyik ellenfeled sem lophat tőled (dobathat el veled) *charcoaliumot*.

Kombinálható: bármelyik másik védelmező gépezettel.

A ***Padlocette*** **(D2)** védelmet nyújt neked minden nyersanyaglopás ellen.

Egyik ellenfeled sem lophat tőled (dobathat el veled) fát, rezet, vagy kristályt.

Kombinálható: bármelyik másik védelmező gépezettel.

A ***Patenteur*** **(D3)** védelmet nyújt neked minden nyersanyaglopás és *charcoalium*-lopás ellen, illetve megvéd a *Tanglette* gépezet hatásától is.

Kombinálható: bármelyik másik védelmező gépezettel.

Speciális gépezetek

Emlékeztető: a speciális gépezeteket nem lehet szétszerelni.

A ***Recyclateur*** **(S1)** lehetővé teszi egy eldobott gépezet visszaszerzését. Amikor ezt a gépezetet használod, azonnal dobd el a *Recyclateur* kártyáját, majd vegyél el a dobott lapok közül (a darálóból) egy gépezetkártyát, és tedd a *Recyclateur* megüresedett helyére. Az így visszaszerzett gépezet megjavított állapotban érkezik, és azonnal használható. Nem vehetsz vissza villám szimbólummal megjelölt, azonnali hatású gépezetet.

Ez a gépezet semmivel NEM kombinálható.

A ***Diplomateur*** **(S2)** győzelmipontot ad.

- **1** *Diplomateur* önmagában 1 győzelmipontot ad, amit tegyél a paravánod mögé.
- **2** összeépített *Diplomateur* 3 győzelmipontot ad, amit tegyél a paravánod mögé.

Kompinálható: *Diplomateur*.

FELADATLAPKÁK ISMERTETÉSE

Emlékeztető: ha elsőként fejezel be egy feladatot, vedd el a feltüntetett számú győzelmipont-jelzőt. Ha nem elsőként fejezed be, eggyel kevesebb győzelmipontot kapsz. Csak a megjavított gépezeteid számítanak a feladatok teljesítésekor.

A műhelyedben legalább 4 gépezet-mezőn legyen egy-egy termelő gépezeted (önálló, vagy összeszerelt).

A műhelyedben legyen legalább 2 támadó gépezeted.

A műhelyedben legyen legalább 2 védelmező gépezeted (önállóan, vagy összeszerelve).

A műhelyedben legyen legalább 1 támadó- és 1 védelmező gépezeted.

A műhelyedben legyen legalább 2 átalakító gépezeted (önállóan, vagy összeszerelve).

Legyen a műhelyedben legalább 3 egyforma gépezeted egymással összeszerelve, függetlenül azok funkciójától.

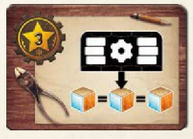
Legyen a műhelyedben összesen legalább 6 gépezeted (önállóan, vagy összeszerelve), függetlenül azok funkciójától.

Legyen a műhelyedben legalább 3 darab 2. szintű gépezeted (önállóan, vagy összeszerelve), függetlenül azok funkciójától.

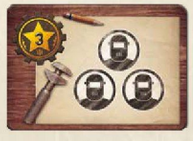
Legyen a műhelyedben legalább 2 darab 3. szintű gépezeted (önállóan, vagy összeszerelve), függetlenül azok funkciójától.

A műhelyednek képesnek kell lennie legalább 2 különböző gépezettel legalább 6 tetszőleges nyersanyag termelésére körönként. Ehhez több termelő gépezetet használhatsz (önállót, vagy más termelő-, illetve átalakító gépezettel összeszereltet). Nem számít azon átalakító gépezeted, amelyik nincs összeszerelve legalább egy termelő gépezeteddel.

A műhelyednek képesnek kell lennie legalább 1-1 fa, réz és kristály termelésére körönként. Ehhez több termelő gépezetet használhatsz (önállót, vagy más termelő-, illetve átalakító gépezettel összeszereltet). Nem számít azon átalakító gépezeted, amelyik nincs összeszerelve legalább egy termelő gépezeteddel.



A műhelyednek képesnek kell lennie legalább 3 tetszőleges, de egyforma nyersanyag termelésére körönként. Ehhez több termelő gépezetet használhatsz (önállót, vagy más termelő-, illetve átalakító gépezettel összeszereltet). Nem számít azon átalakító gépezeted, amelyik nincs összeszerelve legalább egy termelő gépezeteddel.



Legyen felfogadva legalább 3 segéded.

Legyen legalább 15 *charcoalium*od. Amikor befejezed ezt a feladatot, mutasd meg a többieknek a nálad lévő *charcoalium*ot, de azokat nem kell eldobnod.

KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: Bruno Cathala és Florian Sirieix
Művészeti vezető: Felideus Bubastis
Minik: Arnaud Boudoiron
Gépezetek nevei: Ophélie Vidal
Grafika: Felideus Bubastis és Loïg Hascoët
Tördelés: Loïg Hascoët és Laura Rouquié
Fordította: Rebecca Sevoz
Lektorálta: Erwan Hascoët, Laura Rouquié és Lénaïck Petitjean

Copyright © Bombyx 2017