

DUZZASZTÓMÚ

SZABÁLYKÖNYV

Francia Alpok, 1922. október 17.

Az elektromos felvonó suhogott az erdőkön és völgyeken keresztül, ahogy kapaszkodott fel a hatalmas hegyre. Olyan, mint egy Verne Gyula regény, gondolta az ezredes.

Pontszerű hatalmas gépek fűrják a hegyet, tonnaszámra injekciózva bele a betont, miközben a tájat tucatnyi Tesla-tekerces recsegő, lila energiája ragyogja be.

Az ezredes segédje elkezdte sorolni az adatokat és a számokat: „A nagy magasságba épített létesítmények már működnek, Herr Oberst. Meteorológus csapatunk előrejelzése rendkívül esős tavaszt ígér. A jövő év pompás lesz.”

Dassler a hegyek egy távoli pontját fürkészte. A hegyek ugyanazok voltak, ahol pár évvel ezelőtt francia géppuskákkal ölték halomra embereit.

A Nagy Háború már csak elmosódott emlék lesz ebben az örült, új világban, ami Tesla energiaforradalmának bűvöletében él, boldogságra és showműsorra várva.

De ő még emlékszik. És ezúttal nem fog elbukni.

„Pénzre van szükségünk, Friedrich. Azok a létesítmények megint gatták a pénzügyi helyzetünk, és még vezetékekkel is össze kell

kapcsolnunk őket a hegyoldali erőművekkel. És gyanfom, hogy az amerikai nő megpróbálja mindezt előttünk megvalósítani.”

A fiatalember összehúzta szemöldökét: „Semmi probléma. Sikertült néhány nyereséges energiaellátási szerződést kötnünk olasz magánbefektetők egy csoportjával. Ha sikerül ezeket a következő néhány hónapban teljesíteni, akkor lélegzetvételnyi időhöz juthatnánk. Jövőre készen állunk majd a nemzeti szerződésekre, az biztos.”

Ezután egy vastag mappát adott át az ezredesnek. „Elvégeztem a kutatást, amivel megbízott; ezek az életrajzok kiválóak, meg fogjuk találni a megfelelő ügyvezetőt, a jövő évi munkálatok irányításához. Szerintem Mr. Adler lenne a tökéletes választás a vállalatunk számára.”

A felvonó elérte a végállomást, egy óriási víztározót, amit egy hatalmas német gát tart. Gigawattnyi potenciális energia állt készen arra, hogy az ezredes parancsára lezúduljon a völgybe.

Dassler ezredes visszateszi az iratokat a mappába, és szorosabbra húzza magán a kabátját.

„Munkára.”



KÖZÖS JÁTÉKELEMEK



1 kétoldalú térkép



1 energiasáv



15 fejlett-technológia-lapka



6 bónuszlapka



6 cellapka



30 víz-csepp

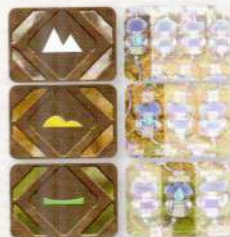


vízenergia kredit

24 db 1-es értékű,
20 db 3-as értékű,
14 db 5-ös értékű



1 irányítás-tábla



10 kezdőelőkészület-lapka



3 semleges magasító



3 semleges alap



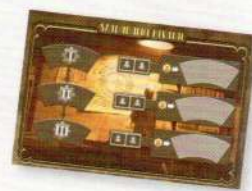
34 földmunkagép

24 db 1-es értékű,
6 db 3-as értékű,
4 db 5-ös értékű

26 betonkeverő gép

16 db 1-es értékű,
6 db 3-as értékű,
4 db 5-ös értékű

A földmunkagépekre és a betonkeverő gépekre együtt munkagépekként hivatkozunk



1 Szabadalmi Hivatal tábla



7 ügyvezetőlapka
+ 1 Anton Krylov speciálitechnológia-lapka



45 egyéniszerződés-lapka



4 kezdőszerződés-lapka



6 nemzetiszerződés-lapka



8 forrás-lapka

VÁLLALATI JÁTÉKELEMEK

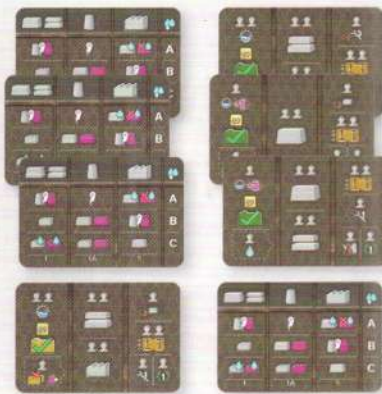


4 vállaltábla



4 építőkerék

(egy kör alakú alaprészből és egy forgó részből áll)



20 automalapka

Az Automa szabályfüzetben megtaláltok minden szabályt az 1 vagy több Automa elleni játékról.



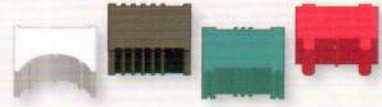
5 alap-
technológia-
lapka

mind a 4 vállalathoz



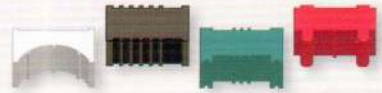
1 játékos-
segédlet

mind a 4 vállalathoz



5 alap

mind a 4 vállalathoz



5 magasító

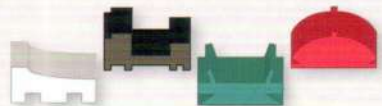
mind a 4 vállalathoz



5 frissvíz csatorna*

mind a 4 vállalathoz

* a szabályban csak csatornaként hivatkozunk rá a kényelmesebb szóhasználat érdekében.



4 erőmű

mind a 4 vállalathoz



1 körsorrendjelző

mind a 4 vállalathoz



1 energiajelző

mind a 4 vállalathoz



1 győzelmipont-jelző

mind a 4 vállalathoz



12 mérnök

mind a 4 vállalathoz

A JÁTÉK CÉLJA

A **Duzzasztómű** játékban minden játékos a négy, energiatermelő versenyben részt vevő nemzeti vállalatot képviselő vezérigazgató egyike. Technológiákat fogtok vásárolni és felhasználni, hogy gátakat, vízerőműveket, és csatornákat építsetek. Ezáltal a víztározókban lévő víz energiatermelésre használhatóvá válik, és így szerződéseket tudtok teljesíteni.

Az a játékos lesz a győztes, aki a játék végére a legtöbb győzelmi pontot gyűjti.

Győzelmi pontok (GYP) a következőkért járnak:

Minden forduló végén

- A fordulóban a legtöbb energiaegység termeléséért.



Benedek (piros) az első az energiasávon, ezért 6 GYP-t kap. István (kék) a második, ezért 2 GYP-t kap.

- Elegendő energia (legalább 6 energiaegység) termeléséért, ami így aktiválja az aktuális forduló bónuszlapkájának pontozását. Minden fordulóhoz tartozik egy bónuszlapka, és minden bónuszlapka győzelmi pontot ad vagy egy felépített építménytípusért, vagy egy birtokolt játékelemtípusért.



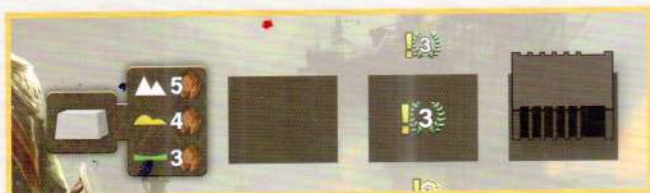
Benedek (piros) átlépte a 6 energiaegységes korlátot, ezért kaphat 4 GYP-t minden általa épített alapért, ahogy az az első bónuszlapkán szerepel.

Minden forduló alatt

- A játékos vállalatátlábjáról begyűjtött bevételéért.



A bevételt adott számú építmény felépítése aktiválja.



Amikor Eszter (fekete) megépíti a második alapot, azonnal kap 3 GYP-t. Valamint minden ezt követő bevételfázisban is kap 3 GYP-t.

- GYP-t adó szerződések teljesítésével.



3 energiaegység termelésével teljesítheted ezt a szerződést, hogy kapi érte 4 GYP-t (és 2 kreditet).

- Speciális hatásként GYP-t adó fejlett-technológialapok használva.



Amikor ezt a technológialapok használod, minden általad épített erőműért kapsz 3 GYP-t.

A játék végén

- A céllapka céljának teljesítéséért. Minden cél az első 3 játékost jutalmazza az adott cél szerint.



Ha te vagy az első játékos, aki megfelel az előírásnak, akkor 15 GYP-t kapsz. Ha a második, akkor 10 GYP-t kapsz, ha a harmadik, akkor 5 GYP-t kapsz.

- A játékos készletében maradt elérhető munkagépekért és kreditekért, valamint a gátjain belüli vízcseppekért.



1 GYP-t kapsz minden 5 elem, földmunkagépből, betonkeverő gépből és/vagy kreditből álló szettért. 1 GYP-t kapsz minden a gátjaidon belüli vízcseppért.



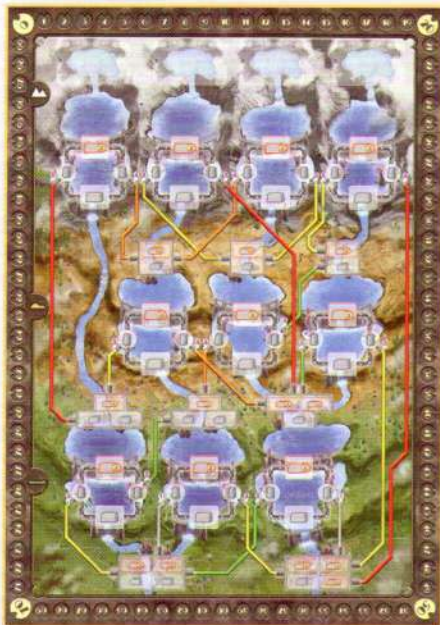
"A Duzzasztómű játékban számos úton szerezhettek győzelmi pontokat, de az energiasáv a legjövödelmezőbb. Próbáljátok a lépéseiteket a bónuszlapkák sorrendjéhez igazítani."

Amikor a játékos GYP-t kap, lépjen ennek megfelelően a GYP-jelzőjével a térkép körül futó GYP-sávon. Ha több, mint 100 GYP-je lesz egy játékosnak, fordítsa a GYP-jelzőjét a másik oldalára, hogy a megfelelő szimbólum látszódjon.

FONTOS FOGALMAK

A játéktérkép

A térkép az Alpók egy részét ábrázolja, amit vízszintesen 3 területre osztottunk: **hegységre**, **domságra** és **síkságra** (fentről lefelé). Minden területet más-más háttér, és egy egyedi szimbólum jelöl. Mindhárom területen van valamennyi víztározó. Minden víztározón vannak épületmezők, ahova a játékosok felépíthetik építményeiket. A víztározókat természetesen folyók kötik össze egymással; egy víztározó gátjait színes csatornák kapcsolják a másik víztározó erőműveihez.



Hegység



Domság



Síkság



A hegységben 4 víztározó van. Mindegyiken van két mező az alapoknak és két mező a csatornáknak.

A domságon 3 víztározó van, mindegyiken van két mező az erőműveknek, két mező az alapoknak és két mező a csatornáknak.

A síkság felső részén 3 víztározó van, mindegyiken van három mező az erőműveknek, két mező az alapoknak és két mező a csatornáknak.

A síkság alsó részén 2 víztározó van, mindegyiken van négy mező az erőműveknek.

Építmények

A játékosok 3 építménytípust építhetnek a térképre: **gátakat**, **csatornákat** és **erőműveket**.

Két különböző építményelem használható a gátak építéséhez: *alapok* és *magasítók*. Az alapok csak a megfelelő ikonnal ellátott épületmezőkre építhetők. A magasítók csak alapokra vagy másik magasi-

tókra építhetők. Egy gát egy alaptól és azon legfeljebb két magasítóból állhat (0, 1 vagy 2). Ezért a szintje 1-től (csak alap) 3-ig változhat (alap, plusz két magasító).

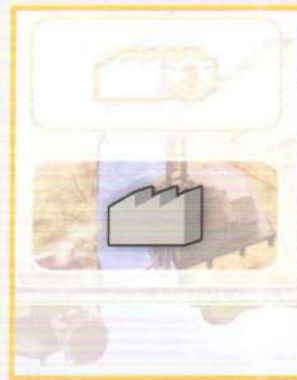
A gátaknak két típusuk van: *semleges* és *magán*.

A *semleges* gátak a játék előkészítésénél kerülnek le, és ezek az egész játék alatt a helyükön maradnak: a játékosok nem mozdíthatják el a *semleges* gátakat. A *magán* gátakat épp ellenkezőleg, a játékosok építik. Minden *magán* gát egy adott játékoshoz tartozik: nem építhettek magasítót egy másik játékos alapjára.



Az alap épületmezője, és ennek szimbóluma a térképen. Ebben a példában egy 3-as szintű amerikai gát.

A csatornák és az erőművek egyetlen elemből állnak, és csak megfelelő ikonú épületmezőre épülhetnek.



Az erőmű (balra) és a csatorna (jobbra) épületmezője, és annak szimbóluma a térképen.

Víz



A játékban a víz a legértékesebb erőforrás. A játékosok nem birtokolják a vizet, de megpróbálják majd irányítani azt. A **vízcseppek** a térkép tetején lévő forrásoknál lépnek a játékba. Néhány vízcsepp a forráslapkákon megadottak szerint kerül le a forrásfázisban, a többit a játékosok teszik le akciók és egyéb hatások által. A víz általában követi a folyók természetes lefelé irányuló folyását.

A víztározókat folyók kötik össze egymással, amik mutatják a víz mozgásának természetes irányát. Amikor egy vízcsepp áthalad a térkép alján lévő víztározón, akkor lekerül a térképről. A víz természetes folyását a felépült gátak megszakítják.

A gát szintje (a gátat felépítő elemek száma) megfelel az általa tárolható vízcseppek mennyiségének. Ha egy vízcsepp, miközben a természetes útját követi, egy gáthoz ér, akkor egészen addig marad a gát mögött, amíg a gát el nem éri a teljes kapacitását, vagyis amíg nem halmozódik fel a gát szintjével megegyező számú vízcsepp. Ha egy gát már teli van, akkor a vízcseppek átmennek rajta, és a gát után folytatják természetes útjukat. A vízcseppek egyenként mozognak.



Ebben a 2-es szintű semleges gáttal ellátott víztározóban van már egy vízcsepp, és most befolyik 2 (bal ábra). Ez a gát még egy vízcseppet meg tud tartani, de a másik átmegy a gáton és továbbfolyik (jobb ábra).

A gáttal tartott vízcseppek nem mozdulhatnak, amíg egy játékos nem hajt végre termelésakciót.



Termelés

A játék kulcsa az energiatermelés. Az energiatermeléshez 3 dolog szükséges: egy erőmű, egy, *legalább* egy vízcseppet tartó gát és egy ezeket összekötő csatorna.

Csatlakozások

A termeléskor meg kell nézni, hogy a gát csatlakozik-e egy erőműhöz. Ehhez megnézheted a víztározón lévő építményeket (a szürke csövek a víztározókon a gátakat és a csatlakoztatott csatornákat ábrázolják; a térképen lévő színes csövek csatlakozási lehetőségek, amik csak akkor válnak aktívá, amikor egy játékos csatornát tesz a megfelelő épületmezőre).

A játékosoknak csatornákat kell építeniük a különböző építmények összekapcsolásához. Egy aktív csatorna összeköti a csatorna kiindulásánál lévő víztározó összes gátját a csatorna végénél lévő víztározó összes erőművével. Ugyanazon a víztározón lévő gát és erőmű nem számít összekapcsoltnak.



Ebben a példában a jobbra látható piros erőművet a bal felső víztározó piros gátjával és semleges gátjával is összekapcsolja a piros csatorna. A bal oldalon lévő piros erőmű is ezekhez a gátakhoz kapcsolódik, de a zöld csatornával.

A termelésben részt vevő építmények

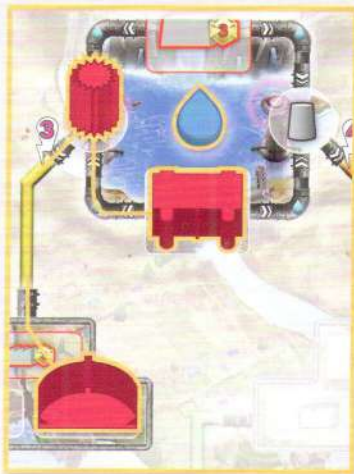
- Az erőműnek a termelésakciót végrehajtó játékoshoz kell tartoznia.
- Az egy (vagy több) vízcseppet tartó gátak az akciót végrehajtó játékoshoz kell tartoznia vagy semlegesnek kell lennie.
- A két építményt összekötő csatorna bármelyik játékoshoz tartozhat. Ha a csatorna a termelésakciót végrehajtó játékoshoz tartozik, akkor nincs plusz költség. Ha egy másik játékoshoz tartozik, akkor az akciót végrehajtó játékosnak fizetnie kell 1 kreditet a csatorna tulajdonosának, és a vezeték tulajdonosa 1 győzelmi pontot kap a csatornán átfolyó minden egyes vízcseppért.

Erőmű		saját szín
Gát		saját vagy semleges szín
Csatorna		saját vagy másik játékos színe

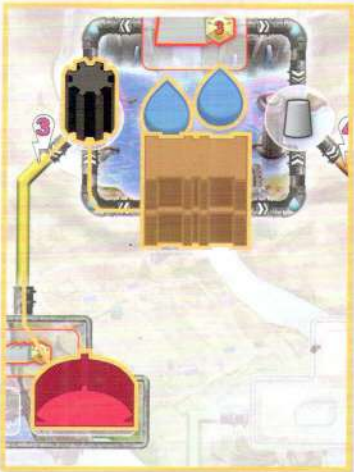
Az energiatermeléskor a vízcseppeket egy gáttól a hozzá kapcsolt erőműhöz kell mozgatni.

Minden csatornának van egy termelőértéke, ami szerepel a térképen. Minden egyes, a csatornán áthaladó vízcsepp annyi energiaegységet termel, amennyi a csatorna termelőértéke.

A termelés végeztével a vízcseppek elhagyják a termeléshez használt erőművet, és folytatják természetes útjukat a folyók mentén, elérve más víztározókat, és esetleg más gátakat.



A piros erőmű egy vízcseppet szív le a hozzá kapcsolt piros gátból egy 3-as értékű piros csatornán keresztül. Benedek (piros) termel 3 energiaegységet (még a jutalmak és büntetések végrehajtása előtt).



A piros erőmű két vízcseppet szív le a hozzá kapcsolt semleges gátból egy 3-as értékű fekete csatornán keresztül. Benedek (piros) termel 6 energiaegységet, és ad Eszternek (fekete) 2 kreditet. Eszter még 2 GYP-t is kap.



„Az energiatermelés a Duzzasztómú játék kulcsa. Nagyon fontos ebbe olyan hamar belevágni, amilyen hamar csak lehet. Ennek a leggyorsabb módja, ha egy erőművet egy semleges gáttal kapcsoltok össze, de a semleges gátak gyenge pontja hamar nyilvánvalóvá válik: ezeket minden játékos használhatja, és elfogy az itt tárolt víz.”

Energiahasználat

Energiasáv

Amikor energiaegységeket termel a játékos, akkor azokat az energiasávon feljegyzi. Minden fordulóban minden megtermelt energiaegység az energiasávon lesz vezetve. Ez meghatározza: mennyi kreditet kap a játékos az adott fordulóban, jogosult-e a bónuszlapka győzelmi pontjaira, és jogosult-e az aktuális fordulóban a legtöbb energiaegységet termelő játékosnak járó győzelmi pontokra.



Az energiajelzők a fordulóban termelt energiaegységek mennyiségét mutatják.

Szerződések

A termelt energia azon túl, hogy az energiasávon vezetitek, egy szerződés teljesítéséhez is használható. A szerződés teljesítéséhez szükséges energiaegység a szerződés bal oldalán szerepel.

A szerződés teljesítéséhez szükséges energiaegységek

A szerződés teljesítéséért járó azonnali jutalom



Ha a termelt energiaegységek száma eléri vagy meghaladja a megadott értéket, akkor a játékos azonnal megkapja a szerződés jobb oldalán látható jutalmat. A jutalom lehet GYP, kredit, munkagép vagy egy azonnali speciális akció. A játék során minden szerződést egyszer lehet teljesíteni.



Termelésenként csak egy szerződést lehet teljesíteni.

A SZABÁLYKÖNYV FELÉPÍTÉSE

A *Duzzasztómú* egy elég összetett játék. Ezért úgy döntöttünk, hogy a játékot bevezető szabályokkal mutatjuk be, így egyelőre néhány játékelem az előkészületeknél és néhány mechanika a játék során kimarad.

A teljes játékhoz tartozó haladó szabályokat ilyen szövegdobozokban írjuk le.



A bevezető játéknál javasoljuk, hogy a haladó játék szabályait hagyjátok figyelmen kívül: elég akkor elolvasnotok ezeket, amikor már készen álltok az első teljes játékra. A szabályok olvasása közben találtok néhány tippet a játék tervezőitől, amik az első játszmaánál segítik a stratégia kialakítását.

KÖZÖS ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek a **térképet** az asztal közepére. Az ikonok nélküli oldalt tapasztalt játékosoknak ajánljuk.
- 2 Tegyétek az **energiasávot** és az **irányítástáblát** a térkép mellé, ahogy az ábrán látható.
- 3 Tegyétek a **munkagépeket** (*földmunkagépek és betonkeverő gépek*) a térkép mellé közös készletnek.
- 4 Rendezzétek a **krediteket** érték szerint, és ezekből is alkossatok egy közös készletet.
- 5 A **vízcspepekből** is alkossatok egy közös készletet.
- 6 Keverjétek meg a **forráslapkákat**, és véletlenszerűen tegyetek képpel felfelé 4 lapkát a térkép megjelölt mezőire. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.
- 7 Vegyétek ki az előkészületek ábrán látható **bónuszlapkát**, és a többi lapkát keverjétek meg. Véletlenszerűen tegyetek képpel felfelé 5 bónuszlapkát az energiasáv megjelölt mezőire.

Keverjétek meg az összes bónuszlapkát, és véletlenszerűen tegyetek belőlük 5 lapkát az energiasávra. A megmaradt lapkát tegyétek vissza a dobozba.



- 8 Keverjétek meg a **céllapkákat**, és véletlenszerűen tegyetek 1 **céllapkát** az energiasáv végére, a céllapának kialakított mezőre. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.
- 9 Keverjétek meg a **nemzetiszerződés-lapkákat**. Húzzatok a játékosok számánál eggyel kevesebb szerződést, és tegyetek ezeket képpel felfelé az irányítástábla megjelölt mezőire. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.
- 10 Válogassátok szét az **egyniszerződés-lapkákat** a hátlapjuk szerint. Keverjétek meg a három paklit külön-külön, és tegyetek őket az irányítástábla nekik kialakított mezőire. Húzzatok fel minden pakli felső két lapkáját, és tegyetek őket képpel felfelé a saját paklijuk mellé.
- 11 Válogassátok szét a **kezdőelőkészület-lapkákat** a hátlapjuk szerint, majd véletlenszerűen húzzatok 1-1-et minden pakliból. Tegyétek a **semleges gátakat** a kihúzott lapkákon megadott víztározók épületmezőire. Mindig lesz egy 1-es szintű gát a hegységen, egy 2-es szintű gát a dombságon és egy 3-as szintű gát a síkságon. Tegyetek 1-1 **vízcsppet** minden semleges gát mögé. Az összes kezdőelőkészület-lapkát tegyétek vissza a dobozba.
- 12 A Szabadalmi Hivatal táblát és az összes fejlett-technológia-lapkát hagyjátok a dobozban. Ezekre a bevezető játéknál nincs szükség.

Tegyétek a Szabadalmi Hivatal táblát a térkép mellé. Válogassátok szét a fejlett-technológia-lapkákat a hátlapjuk szerint, és keverjétek meg külön-külön a három paklit. Tegyétek a három paklit képpel lefelé a Szabadalmi Hivatal tábla megfelelő mezőire. Húzzatok fel az I. pakli felső három lapkáját, és tegyetek képpel felfelé a tábla jobb oldalára a nekik kialakított mezőkre.



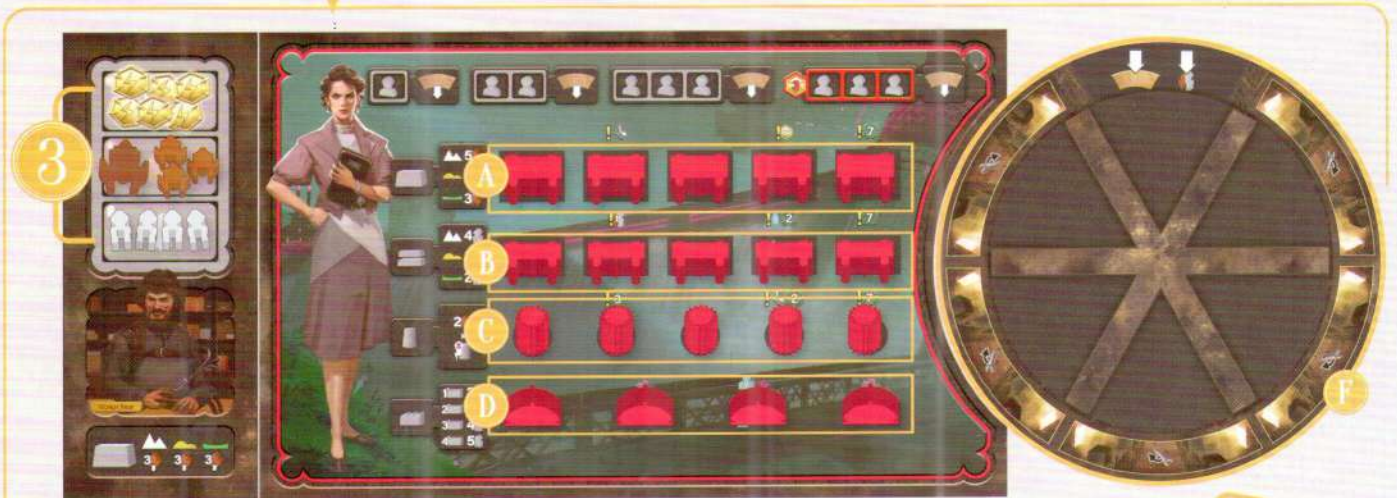
●●● Ez az ábra a 4 fős játék előkészületeit mutatja.
 Ha 3 fős játékot játszottok, akkor a nem használt vállalat mérnökeit tegyétek a 4-essel jelölt akciómezőkre (lásd következő oldal).
 Ha 2 fős játékot játszottok, akkor a nem használt vállalatok mérnökeit tegyétek a „3+”-szal és a 4-essel jelölt akciómezőkre. Tegyétek a mérnököket mindkét akciómezőn a bal és a jobb oldalra is.

BEVEZETŐ JÁTÉK - JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

1 A bevezető játéknál a vállalatáblákat és az ügyvezető-lapkákat az alábbi táblázat szerint osszátok szét a játékosok között.
Az ügyvezetőlapkákat tegyék a hozzájuk tartozó vállalatábla bal oldalára.

2 Minden játékos megkapja a vállalatáblájával azonos színű összes játékelemet, és egy építőkereket, amit a lenti ábra szerint a vállalatáblája mellé kell tennie.

	1. játékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos
Vállalat-tábla	 USA Marguerite Grant piros	 Németo. Oberst Dassler fekete	 Olaszo. Enrico Olivi zöld	 Franciao. Joseph Fontaine fehér
Ügyvezető	 Wilhelm Adler	 Jill McDowell	 Solomon P. Jordan	 Viktor Fiesler
Kezdő-szerződés	 3	 3	 2	 4



Játékelemek:

- A. 5 alap
- B. 5 magasító
- C. 5 csatorna
- D. 4 erőmű
- E. 5 alaptermészet-lapka
- F. 1 építőkerek
- G. 12 mérnök

1 A játékosok tegyék az összes építményt (alap, magasító, csatorna, erőmű) a vállalatáblájuk megfelelő mezőire. A kezdő munkagépeket és a krediteket tegyék a saját készletükbe az ügyvezetőlapkájukon. A mérnökeiket, a technológia-lapkáikat és a kezdőszerződéseiket vállalatáblájuk mellé tegyék.



3 Minden játékos kap 6 kreditet, 6 földmunkagépet és 4 betonkeverő gépet.

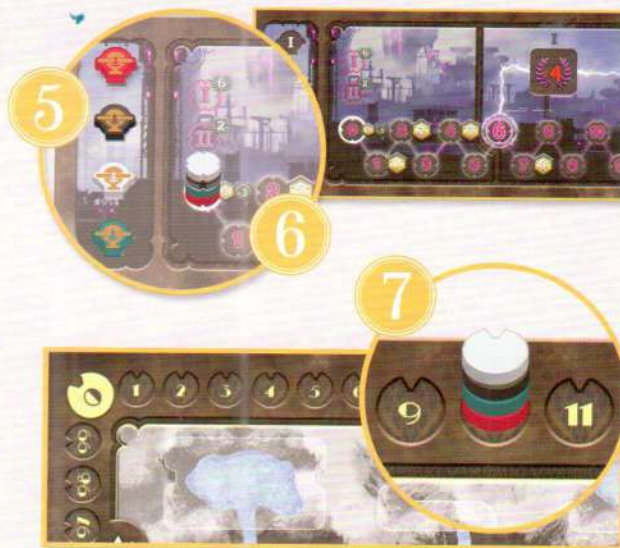
4 Minden játékos megkapja a vállalatához tartozó kezdőszerződés-lapkát, ahogy az a fenti táblázatban is szerepel.

5 Tegyétek a **körsorrendjelzőket** az energiasáv elején kialakított mezőkre az előző oldal táblázatában megadott sorrendben.

NB 3 fős játéknál a körsorrend 4. mezőjét nem használjátok. 2 fős játéknál a 3. és a 4. mezőt nem használjátok.

6 Tegyétek az **energiajelzőket** az energiasáv kezdőmezőjére a 30-as számmal lefelé.

7 Tegyétek a **győzelmpont-jelzőket** a térképen körbefutó pontozósáv 10-es számú mezőjére a 100-as számmal lefelé.



• A játékosok kiválasztják vállalatáblájukat, ügyvezetőjüket és kezdőszerződésüket. Véletlenszerűen válasszatok annyi vállalatáblát, ahányan játszotok, és tegyétek őket az asztal közepére (2 és 3 fős játéknál a megmaradt táblákat tegyétek vissza a dobozba). Készítsetek ki annyi ügyvezetőlapkát, ahányan játszotok, és véletlenszerűen tegyétek őket egy-egy vállalatáblához (a megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba). Véletlenszerűen válasszatok annyi kezdőszerződéslapkát, ahányan játszotok, és tegyétek őket képpel felfelé az asztal közepére (2 és 3 fős játéknál a megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba). Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost. Ő fogja először kiválasztani a vállalatábláját a hozzá tartozó ügyvezetőjével, és ő választ először az elérhető kezdőszerződésekből. Ezután az óramutató járása szerint a többi játékos is választ egy vállalatáblát ügyvezetővel és egy kezdőszerződés-lapkát.



• • A körsorrendjelzőket az előző választáshoz képest fordított sorrendbe tegyétek le. Így az elsőként választó játékos körsorrendjelzője lesz az utolsó helyen, és az utolsóként választó játékos jelzője lesz az első helyen.

• • • Tegyétek vissza a dzsóker alaptechnológia-lapkát a dobozba (a ? szimbólummal jelöltek). Ezeket a teljes játékban nem fogjátok használni.

4 fős teljes játéknál a játékosok véletlenszerűen az ábrán látható kombinációkat alakították ki. Dóri választ először, úgy dönt, hogy Franciaországot és a 3-as értékű kezdőszerződést veszi el. A fehér jelzőt a körsorrend utolsó mezőjére teszi. István választ másodjára, Olaszországot és a 4-es értékű kezdőszerződést veszi el. A zöld jelzőt a körsorrend harmadik mezőjére teszi. Benedek a harmadik, ő az USA-t és a 3-as értékű kezdőszerződést választja. A piros jelzőt a körsorrend második mezőjére teszi. Eszter Németországgal és a megmaradt kezdőszerződéssel fog játszani. A fekete jelző lesz a első a körsorrendnél.



Körsorrend



Eszter
A 4. játékos a választásnál

Benedek
A 3. játékos a választásnál

István
A 2. játékos a választásnál

Dóri
A 1. játékos a választásnál

A játék öt fordulón át tart, és minden forduló 5 fázisból áll, amit a játékosok a következő sorrendben hajtanak végre:

- 1 Bevétel és források
- 2 Akciók
- 3 Vízáramlás
- 4 Pontozás
- 5 A forduló vége

BEVÉTEL ÉS FORRÁSOK

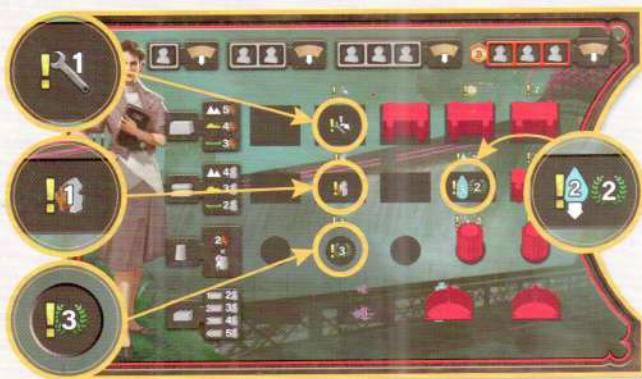
Ezt a fázist minden játékos egyszerre hajtja végre.

Minden játékos megkapja az aktív bevételét a vállalatáblájáról.

A bevételt „I” szimbólum jelöli. Az aktív bevétel az épületmezők belsejében látható (ezen mezők fölött is van egy kisebb emlékeztető ábra).

A bevétel aktiválásához építményeket kell építenie a játékosnak. Amikor építményt épít, akkor azt a játékosáblájáról kell elvennie balról jobbra haladva (lásd következő oldal).

A második alap, magasító és csatorna felépítésénél az adott építményhez tartozó első bevételt kapja meg a játékos. Ha ugyanezen építményekből felépíti a negyediket, akkor a második bevételt kapja (ami több az elsőnél). Az ötödik felépítésénél a harmadik jövedelmet kapja a játékos. Minden sor első két bevételtípusa vállalatáblánként más és más. A harmadik bevétel minden vállalatnál azonos (7 GYP).



Miután Benedek (piros) több építményelemet is felépített, az ábrán jelölt bevételeket aktiválta vállalatábláján.

Az erőművek nem adnak bevételt, helyette növelik az energiatermelést. Ennek folyamatát részletesen a 2. függelékben, a 24. oldalon találjátok.



„Az energiatermeléshez különböző típusú építményekre van szükség, míg ha több ugyanolyan építményt építesz, aktiválsz a vállalatod bevételeit, ami a játék megnyerésének egyik kulcsa!”

Tegyetek vízcseppeket a forráslapkákra, a lapkán az aktuális fordulóhoz megadott szám szerint.

Minden forráslapkán szimbólumok jelzik, hogy mennyi vízcseppet kell a lapkára tenni az első négy fordulóban (az ötödik, vagyis az utolsó fordulóban ezen fázis során nem kerülnek vízcseppek a forráslapkára).

Ezek a vízcseppek kezdenek majd áramlani a térképen a vízáramlás-fázisban (lásd 19. oldal).



Az első fordulóban 2 vízcseppet raktok erre a forráslapkára.

AKCIÓK

A játékosok egymás után, az energiasávon lévő körsorrendjelzők szerinti sorrendben játsszák le köreiket.

A játékosnak a körében mérnököket KELL le raknia EGY szabad akciómezőre, hogy végrehajthassa az ahhoz tartozó akciót.

Minden akciómezőnél egy-három mérnökre van szükség (ezt mutatják az akciómezőkön lévő mérnökikonok). Minden akciómező egy adott akcióhoz tartozik.

A pirossal kiemelt akciómezőknél 3 kreditet kell fizetnie a játékosnak, hogy a mérnökeit odatehesse.



Ezen akció végrehajtásához vagy 2 mérnököt kell az akciómező bal oldalára tenned, vagy 3 mérnököt az akciómező jobb oldalára. Ez utóbbi esetben 3 kreditet is fizetned kell.

A játékos a szükséges mérnököket a saját készletéből vegye le. Ha nincs az akciómezőhöz elég mérnök (vagy elég kredit) a készletében, akkor nem hajthatja végre az adott akciót. Továbbá nem rakhat a játékos mérnököket egy akciómezőre úgy, hogy nem hajtja végre a hozzá tartozó akciót.

A játékos köre az akció végrehajtása után véget ér. Ha a játékosnak nincs elég mérnöke a készletében amikor sorra kerül, akkor passzolnia kell.

Az akciófázis akkor ér véget, amikor minden játékos passzolt.

Különböző akciótípusok vannak, elosztva a vállalat-táblákon és az irányítástábla különböző részein.

Építésakció

Minden vállalat-táblán négy akciómező van, mindegyik egy építésakcióhoz kapcsolódik. Ezekkel az akciókkal építmények építhetők.

Minden játékosnak saját akciómezői is vannak (*játékos-társai ezeket nem használhatják*).

Ezen mezők előfeltétele balról jobbra egyre nagyobb: minél több építményt épít a játékos egy fordulóban, annál több mérnökre lesz szüksége.



Egy fordulóban az első építmény felépítéséhez 1 mérnökre van szükséged. A második építmény felépítéséhez 2 mérnökre van szükséged. A harmadik és a negyedik építmény felépítéséhez 3 mérnökre van szükséged. Ugyanabban a fordulóban az utolsó, a negyedik építmény felépítéséhez még 3 kreditet is fizetned kell.

Az építésakciónál a következő lépéseket kell végrehajtania a játékosnak:

1 Tegye a szükséges mérnököket a táblájára, balról az első elérhető akciómezőre.

Ha pirossal kiemelt mezőkre rakta a mérnökeit, akkor 3 kreditet is fizetnie kell.

2 Tegye a felépíteni kívánt építményhez tartozó technológialapkát az építőkereke nyitott szektorára.

A játékos vegye el a felépíteni kívánt építmény szimbólumának megfelelő (vagy a dzsóker szimbólumú) technológialapkát a készletéből. Ha sem az adott építményhez tartozó, sem a dzsóker technológialapka nincs a készletében, akkor nem építheti fel az adott építményt.

3 Tegye az építmény felépítéséhez szükséges munkagépeket az építőkereke nyitott szektorára, az éppen lerakott lapka alá.

Minden építményhez más-más költség tartozik (*az építési költségek részletes leírását lásd a következő oldalon*). Ha nincs meg az összes szükséges munkagép a játékosnak, akkor nem hajthatja végre az építésakciót.

4 Forgassa el egy szektorral az építőkerekét.

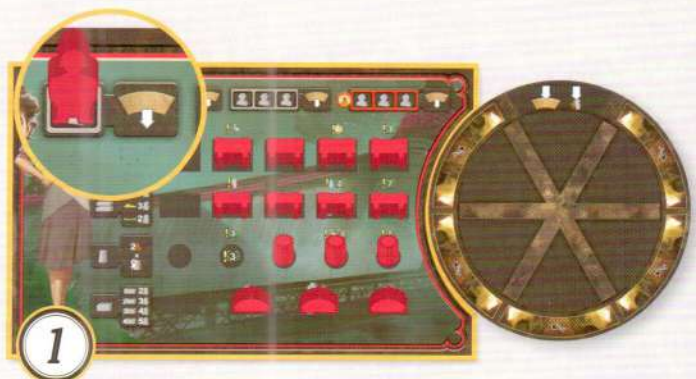
Az építőkereket az óramutató járása szerint kell forgatni, hogy a technológialapka és a munkagépek átcsúszszanak a nyitott szektorról a következő szektorra.

5 Tegye le az építményt a térképre.

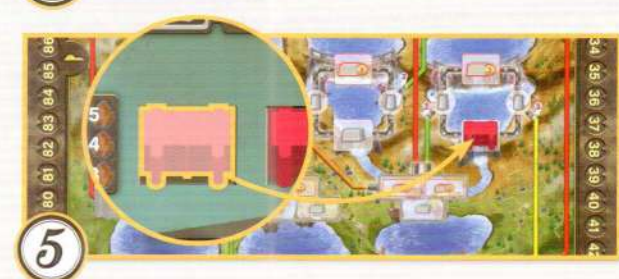
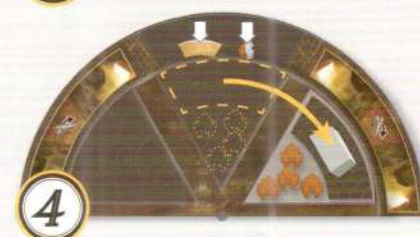
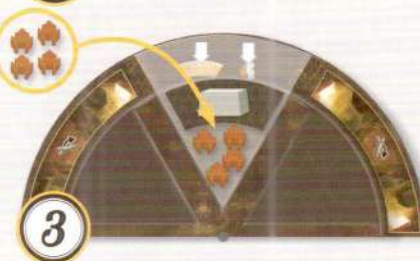
A játékos vegye el balról az első megfelelő építményt a vállalat-táblájáról, és tegye a térkép egyik elérhető épületmezőjére (*magasító építésénél tegye egy már meglévő gátjára*).

Ha pirossal kiemelt ikonú épületmezőre épít a játékos egy erőművet vagy egy alapot, akkor még 3 kreditet is fizetnie kell.

Ha az építés után szabaddá válik egy bevételmező, akkor azonnal megkapja a játékos az adott bevételbónuszt. Ezt a bónuszt a későbbi bevétel-fázisokban újra (*megújra*) meg fogja kapni (*lásd 12. oldal*).



Nyitott szektor



Benedek (piros) egy alapot szeretne építeni a dombságon.

1) Ez az első építésakciója a fordulóban, ezért lerak 1 mérnököt az első akciómezőre.

2) és 3) Lerakja az alapechnológialapkáját a dombságnál szükséges 4 földmunkagéppel együtt az építőkerekre.

4) Az építőkereket elforgatja az óramutató járása szerint egy szektorral.

5) Elveszi balról az első alapot a vállalat-táblájáról, és a térkép egyik elérhető alap épületmezőjére teszi.

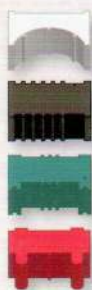
4 különböző típusú építményt építhet a játékos. Minden építménynek más a funkciója, és más a költsége.

Az alap



- Ezzel hozhat létre egy gátat a játékos, ez gyűjti össze és tárolja a vizet, amire a termelésnél lesz szüksége.
- Ezt a játékos bármelyik, alapikkonnal jelölt elérhető épületmezőre felépítheti.
- A költsége 3 földmunkagép, ha síkságra, 4 földmunkagép, ha dombságra és 5 földmunkagép, ha hegységbe építi a játékos.
- Ha pirossal kiemelt ikonú épületmezőre építi, akkor az építésnek 3 kredit plusz költsége van.
- Nem lehet két azonos színű gát egy adott víztározón.

A magasító



- Ez megnöveli a gát által tárolt vízmennyiséget.
- Mindig saját színű alapra vagy magasítóra épül (nincs magasító ikonnal jelölt épületmező).
- A költsége 2 betonkeverő gép, ha síkságra, 3 betonkeverő gép, ha dombságra és 4 betonkeverő gép, ha hegységbe építi a játékos.
- Nem kell a játékosnak plusz 3 kreditet fizetnie érte, ha pirossal kiemelt ikonú épületmezőre építi.
- Egy alapon soha nem lehet 2 magasítónál több (egy gát maximum 3 szintből állhat).

A csatorna



- Ez szállítja a vízcseppeket a gáttól az erőműig a termelés során.
- Ezt bármelyik elérhető, csatornaikkonnal jelölt épületmezőre fel lehet építeni.
- A költsége annyiszor 2 földmunkagép, amennyi a kiépített csatorna termelőértéke lesz (pl. egy 4-es termelőértékű csatorna kiépítése 8 földmunkagépbe kerül).

Az erőmű



- Ezzel aktiválható az energiatermelés.
- Ezt bármelyik elérhető, erőműikkonnal jelölt épületmezőre fel lehet építeni.
- A költsége 2 betonkeverő gép, plusz még 1 betonkeverő gép minden, a játékos által már felépített erőmű után.
- Ha pirossal kiemelt ikonú épületmezőre építi a játékos, akkor az építésnek 3 kredit plusz költsége van.
- Nem lehet két azonos színű erőmű egy adott víztározón.

	Síkság	Dombság	Hegység
Alap	3 földmunkagép 3	4 földmunkagép 4	5 földmunkagép 5
Magasító	2 betonkeverő gép 2	3 betonkeverő gép 3	4 betonkeverő gép 4
Erőmű	2 betonkeverő gép + 1 betonkeverő gép x korábban épült erőmű 1. 2 / 2. 3 / 3. 4 / 4. 5		
Csatorna	2 földmunkagép x vezeték termelőértéke 2 x		

A költségeket emlékeztetőként a vállalatábrákon is feltüntettük.



"A Duzasztómú játékban az építmény és annak helyének kiválasztása nagyon fontos stratégiai döntés. Akkor is nyerhetsz, ha az első fordulóban nem termelsz energiát, de általában az a legkönnyebb út, ha már a játék kezdetén képes vagy aktiválni a termelést. Próbáld a lehető leghamarabb összekötni az erőműveidet és a gátjaidat."

Gépek, kreditek és technológialapok

- A földmunkagépek és a betonkeverő gépek nem szokványos erőforrások. Amikor ezeket használva építményeket épít a játékos, nem költi el ezeket egyszer és mindenkorra. Befektetésként bizonyos ideig az építőkeréken maradnak, majd miután a kerék leír egy teljes fordulatot, újra elérhetővé válnak. Amikor erőforrást kap (bárhogy) a játékos, akkor azt vegye el a közös készletből és tegye a saját készletébe (ne tegye az építőkerékre). A kapott munkagépek azonnal felhasználhatóak.
- Kreditek soha nem kerülnek az építőkerékre. Amikor kreditet költ a játékos, tegye vissza a közös készletbe.
- A technológialapoknak 5 típusuk van, egy-egy épület-technológialapka mind a négy építményhez, és van egy dzsóker technológialapka, ami bármelyik építmény építésénél használható. Minden technológialapka ugyanúgy működik: az építőkeréken maradnak, amíg vissza nem térnek a kerék nyitott szektorára, és újra elérhetővé válnak.

Irányításakciók

Tegyed a játékos a szükséges mérnököket az irányítástábla egy általa választott, elérhető akciómezőjére, és azonnal hajtsa végre az adott akciót.

Az irányítástáblát minden játékos használhatja, ezért itt versenyezniük kell az akciómezők megszerzéséért. Az első játékos, aki itt egy akciómezőre mérnököket tesz, az adott mezőt az egész fordulóra elérhetlenné teszi a játékosársai számára (kivéve a bankot, lásd 17. oldal).

Minden irányításakciónál két mező van, ahova mérnökök tehetők, egy az akciószimbólum bal oldalán, és egy a jobb oldalán. A jobb oldali drágább, de ad egy második esélyt az akció végrehajtására, ha az első mező foglalt. Ugyanaz a játékos ugyanabban a fordulóban elfoglalhatja mindkét akciómezőt.

Néhány akciónál költség szerepel az akciószimbólumon. Ezt a mérnökök lerakásakor, az esetleges plusz költségekkel (a pirossal kiemelt mezők) együtt kell kifizetni. Az összes szükséges kreditnek a játékosnál kell lennie, ha egy ilyen mezőre szeretne mérnököt rakni. Nem rakhat a játékos mérnököt egy mezőre, ha nem tudja annak akcióját végrehajtani.



Az akciók az irányítástáblán kategóriánként külön részekre kerültek, így a hasonló hatású, ugyanolyan típusú akciók a tábla ugyanazon területére kerültek.

TURBINAÁLLOMÁS



Ezen a területen aktiválható az energiatermelés.



Ahol ezt a szimbólumot látja a játékos, ott aktiválhatja a termelést, és végül a lila számmal jelzett bónusz, illetve büntetés hatása is érvényesül.

A termelésakció végrehajtásához a következőknek kell meglenniük:

- Lennie kell legalább egy vízcseppnek egy saját színű vagy egy semleges gátnál;
- Lennie kell a térképen már felépített saját színű erőműnek;
- Lennie kell egy csatornának (bármilyen színű), ami összeköti az adott gátat a játékos erőművével.

Vegyed el a játékos az adott gátról annyi vízcseppet, amennyit szeretne, és mozgassa azokat a csatornán át az erőművéhez. Azonnal annyi energiát termel a játékos, amennyi a csatorna termelőértéke, szorozva a mozgatott vízcseppek számával.

Az adott gátnál tárolt vízcseppekből bármennyit mozgathat a játékos.

Ha játékosárs csatornáját használja, akkor az aktív játékosnak 1 kreditet kell adnia ennek a játékosársának minden vízcseppért, amit mozgatott. Ez a játékos minden vízcseppért még 1 győzelmi pontot is kap.



Az egyes termelés akciómezőknek más-más az energiabónusza: a termelt energia össz mennyiség kiszámolásakor a felhasznált akciómező termelésbónuszát/büntetését is figyelembe kell venni.

A játékos nem hajthat végre termelésakciót, ha az összesen termelt energiaegységek száma 1-nél kevesebb (minden módosító alkalmazása után).



Benedek (piros) +1 bónuszú termelésakciót hajt végre. 2 vízcseppet mozgat egy semleges gáttól egy 4-es termelőértékű olasz csatornán keresztül. A termelt energiámmennyiség 9; 4 (csatorna termelőértéke) x 2 (vízcsepp) + 1 (akciómezőbónusz). Benedeknek 2 kreditet kell fizetnie Istvánnak (zöld), és István kap 2 győzelmi pontot is.



„Ne aggódj a termelésért járó büntetés miatt. Időnként egy picit energia is elég a győzelmi pontok szerzéséhez és a szerződések teljesítéséhez!”

A termelés hatásai

Lépjen előre a játékos az energiajelzőjével az energiasávon annyi mezőt, amennyi a termelt energiaegységek száma.

Az energiasávon vezetitek, hogy az egyes játékosok az adott fordulóban mennyi energiát termeltek. Ha 30 energiaegységnél többet termel egy játékos, akkor a 30-as oldalával felfelé fordítsa az energiajelzőjét, és tegye vissza a jelzőt a sáv elejére, majd folytassa a számolást (a creditszerzésekör és bónuszlapka aktiváláskor vegyék úgy, mintha a jelző a 30-as mezőn lenne, lásd a 20. oldalon).



Benedek (piros) éppen most termelt 7 energiaegységet. Egy előző akcióval már termelt 5 energiaegységet. A jelzője azt mutatja, hogy ebben a fordulóban eddig összesen 12 energiaegységet termelt.

Ha van a játékosnak olyan szerződése, aminek az energiatartaléka a termelt energiaegységei számánál kisebb vagy azzal egyenlő, akkor teljesítheti az adott szerződést.

Csak az adott akcióval megtermelt energiaegység összegét kell kiszámolni, nem a forduló során termelt összegét. A játékos azonnal begyűjtheti a szerződésen látható jutalmat, majd fordítsa a szerződést képpel lefelé. Ezt a szerződést a játék során többször nem lehet teljesíteni.

Egy termelésakcióval csak egy szerződést teljesíthet a játékos.

Ez azt jelenti, hogy nem adható össze két termelésakció, hogy azok együtt teljesítsenek egy szerződést, és nem teljesíthet a játékos két szerződést egy termelésakcióval, akkor sem, ha a termelt energia mennyisége mindkettő teljesítéséhez elég lenne.



Benedek (piros) teljes termelőértéke 7. Ezzel mindkét szerződését tudná teljesíteni, de választania kell egyet, amit teljesít. A 3-as értékű szerződést választja, és még 2 mezőt előre lép jelzőjével az energiasávon, valamint két szektorral elforgatja az építőkerekét.

Nemzeti szerződések

Ha a játékos pont annyi vagy több energiát termel, mint amennyi egy elérhető nemzeti szerződéshez szükséges, akkor egy saját szerződése helyett egyből teljesítheti az adott szerződést.

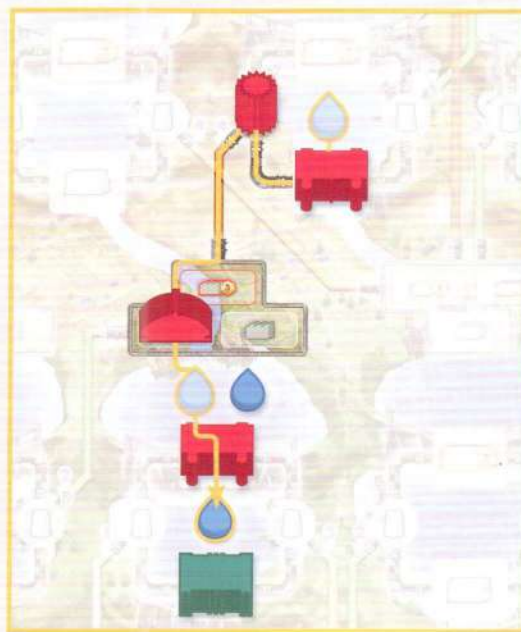
A nemzeti szerződéslapkák nem kerülnek a játékosok készletébe, de teljesítheti őket az a játékos, aki először megtermelte a szükséges energiaegységeket. Ilyenkor a játékos elveszi a nemzetiszerződés-lapkát, és képpel lefelé a saját készletébe teszi.



Az első játékos, aki képes egyetlen termelésakcióval 14 (vagy több) energiaegység termelésére, teljesítheti az ábrán látható nemzeti szerződések egyikét.

Hova megy a víz?

A vízcseppek a termelésakció hatásának köszönhetően az erőműbe mennek, majd folytatják természetes útjukat víztározókon, folyókon és gátakon keresztül. Amikor a víz elér egy gátat, megáll, amíg a gát meg nem telik. De ha a gát már megtelt, akkor a víz átfolyik rajta az alacsonyabban lévő víztározó felé.



Benedek (piros) termelésbe kezd a domboságon lévő gátját használva. 1 vízcseppet mozgat a saját csatornán át az erőművébe. Ezután a termeléshez használt vízcsepp továbbfolyik, elérve a síkságon lévő víztározót. Itt az 1-es szintű piros gát megtelik (már volt benne 1 vízcsepp), ezért a vízcsepp továbbfolyik a következő gáthoz, ami meg tudja tartani, ami ebben az esetben egy zöld gát.

VÍZIRÁNYÍTÁS



Ezen a területen a játékos vízcseppeket adhat a forrásokhoz.



Tegyén a játékos 2 vízcseppet 1 vagy 2 forráslapkára.

A játékos eldöntheti, melyik forráslapkára teszi a vízcseppeket, és akár szét is oszthatja két forrás között. Dönthet úgy is, hogy csak egy vízcseppet tesz le. Ezek a vízcseppek csak a vízáramlásfázisban indulnak útjukra, lásd 19. oldal.

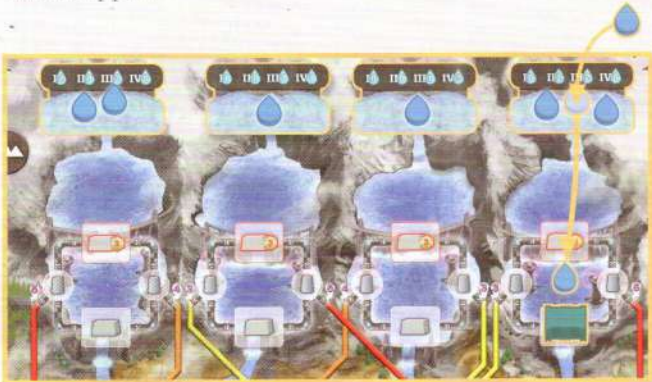


Amikor 2 vízcseppet raksz le, akkor dönthetsz úgy, hogy két különböző forráslapkára rakod le őket



Tegyén a játékos 1 vízcseppet egy forráslapkára. Az éppen lerakott vízcsepp azonnal elindul a vízáramlás szabályai szerint.

A játékos eldöntheti, hogy melyik forráslapkára teszi le a vízcseppet.



A lerakott vízcsepp azonnal elindul lefelé haladni a folyón.

Az egy forráslapkára tehető vízcseppek száma korlátlan.



Víz kerülhet a forrásokra egyes szerződések miatt és a bevétel során is. Ezen felül a források automatikusan vizet termelnek a forrásfázisban.



„Próbáld megjósolni a vízcseppek mozgását, és gondosan válaszd ki, hova teszed le őket... inkább a saját gátjaidat töltsd, mint játékosársaidét!”

BANK



Ezen a területen krediteket lehet szerezni.

A játékos az akciómezőre tett mérnökei számával azonos számú kreditet vegyen el.

A bank egy egyedülálló akciómező, ami a többitől eltérően működik: egyetlen akcióval bármennyi mérnököt lerakhat ide a játékos. Ez az egyetlen nem kizárólagos akciómező. A játékosok mindig tehetnek mérnököket a bankra, még akkor is, ha a mezőn már ott vannak más játékosok mérnökei.



A játékos kreditet szerezhet még egyes szerződésekkel, bevétel útján vagy a pontozásfázisban.

MŰHELY



Ezen a területen a játékos az építőkereket forgathatja, hogy minél gyorsabban visszakapja a technológialapkáját és a munkagépeit.

A játékos az építőkereket annyi szektorral forgassa el, amennyit az akciószimbólum mutat.

Ha az akciószimbólumon költség látható, akkor azt ki kell fizetni. A kerék minden fordulata után (minden szektornál) azonnal vegye vissza a játékos azokat a munkagépeket, illetve technológialapkákat, amik visszakérülnek a nyitott szektorra.

SZERZŐDÉSKÖTŐ IRODA



István (zöld) ezt a műhelyakciót hajtja végre: fizet 2 kreditet, hogy 2 szektornyt forgassa az építőkerékét. Az eredmény a második ábrán látható. Visszakapja a befektetett technológialapkákat és a munkagépeket, amikor azok ismét a kerék nyitott szektorára kerülnek.

MB

Az építőkerék forgatható egyes szerződések és a bevétel miatt is.

MUNKAGÉPBOLT



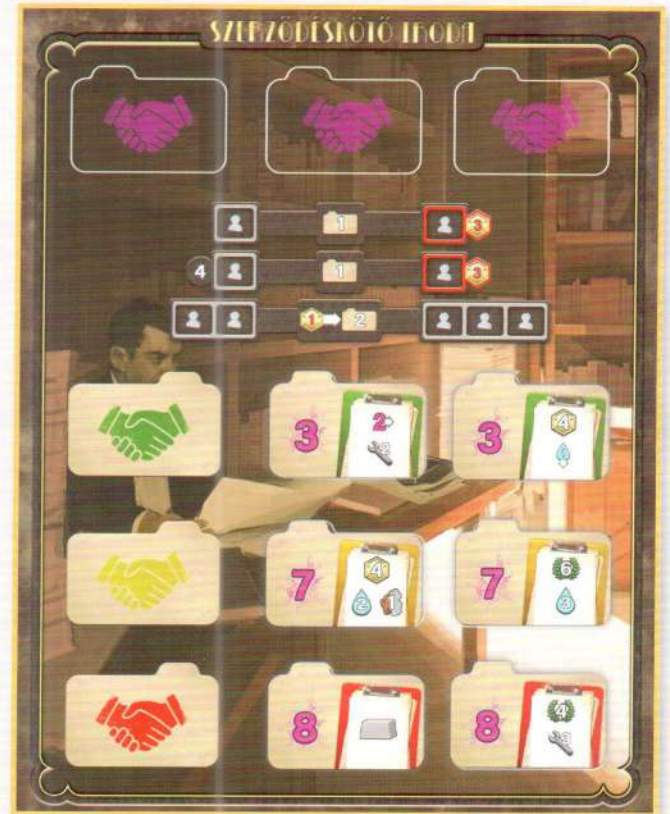
Ezen a területen munkagépeket lehet vásárolni.

A játékos az akciószimbólum bal oldalán megadott krediteket befizetve megkapja a jobb oldalán látható munkagépeket.

A játékos vegye el a munkagépeket a közös készletből, és tegye őket a saját készletébe, az ügyvezetőlapkára.

MB

A játékos munkagépeket egyes szerződések és a bevétel miatt is kaphat.



Ezen a területen az elérhető szerződéslapkákat lehet megszerezni.

1

A játékos ingyen vegyen el egy elérhető egyéniszerződés-lapkát.

1 2

1 kredit befizetésével, KÉT elérhető egyéniszerződés-lapkát vehet el a játékos.

A játékos eldöntheti, melyik szerződést veszi el, de csak a képpel felfelé lévőkből választhat. Nem vehet el nemzeti-szerződés-lapkát. Az elvett lapkákat képpel felfelé tegye a játékos a saját készletébe, a játéktáblája mellé. Az elvett szerződéslapka helyére húzza fel a megfelelő pakli felső lapkáját a játékos (így mindig minden szintnél 2 szerződés látható), de csak majd a köre végén.

A játékos készletében maximum 3 képpel felfelé lévő szerződés lehet.

Ha az akció végrehajtása után háromnál több szerződés lenne a játékos előtt, akkor azonnal el kell dobnia annyit, hogy csak három maradjon. A játékos döntheti el, hogy mit dob el.

A már teljesített szerződések (képpel lefelé) nem számítanak.

SZABADALMI HIVATAL



Ezen a területen fejlett-technológia-lapkákat lehet szerezni.

A játékos 5 kredit befizetésével elveheti a megfelelő fejlett-technológia-lapkát.

Három akciómező van, és mindegyikhez tartozik egy-egy lapka. A játékos vegye el a lapkát, és tegye a saját készletébe. Ez azonnal felhasználható, már akár ebben a fordulóban. A fejlett-technológia-lapkákkal ugyanúgy építhet a játékos építményeket, mint az alap-technológia-lapkákkal, de van egy speciális hatásuk is, ami csak a lapka használatakor aktiválódik.

Az elvett lapka helyére csak a forduló végén kerül új lapka (lásd 21. oldal).

Az összes fejlett-technológia-lapka részletes leírását lásd 4. függelék 25. oldal.

VÍZÁRAMLÁS

Az akciófázis végén, amikor minden játékos lerakta az összes mérnökét, kezdődik a vízáramlásfázis.

A forrásokon lévő összes vízcsepp elindul lefelé a normál szabályok szerint a folyókat és a víztározókat követve.

A vízcseppek egyenként mozognak, feltöltve a gátakat, amiket elérnek. Amikor egy gát megtelik (azaz a gát maximális kapacitásával - a gát szintjével - azonos számú vízcseppet tartalmaz), akkor a következő vízcsepp átfolyik rajta. A vízáramlásfázis akkor ér véget, amikor a forrásokról elindult minden vízcsepp vagy fennakadt egy gáton, vagy kifolyt a legalsó víztározón és levételre került.

"A víz a forrásokból indul útjára. Ezért a magasabbra épített gátak - bár drágábbak -, de hamarabb jutnak vízhez, mint az alacsonyabbra épültek."



Az 1-es és a 2-es vízcsepp elkezd lefelé áramlani. Elérik a hegység 1-es szintű gátját, ami már tele van. Mindkét vízcsepp átfolyik rajta, és folytatja az útját. Ezután elérik a síkság 3-as szintű gátját, ami egy vízcseppet még tud tartani, de többet már nem. Az 1-es vízcsepp a gátnál marad, a 2-es vízcsepp továbbfolyik (a gát most már elérte maximális kapacitását), és végül eléri a térképvégét, ahol elveszik.

A 3-as, 4-es és 5-ös vízcsepp útnak indul. A 3-as vízcseppet azonnal megfogja a hegység 2-es szintű gátja. A 4-es és az 5-ös vízcsepp továbbfolyik. Ezután a 4-es vízcseppet a domboság felső gátja visszatartja, ezzel a gát megtelik. Az 5-ös vízcsepp továbbfolyik, és az alsó 2-es szintű semleges gátnál áll meg.

PONTOZÁS

Az energiasávon első játékos 6 győzelmi pontot kap, a második játékos 2 győzelmi pontot kap.

Ez a bónusz csak azokat a játékosokat illeti, akik legalább 1 energiaegységet termeltek. Ha az első helyen holtverseny van, akkor a bónuszokat adjátok össze (6 és 2 GYP), és ezt osszátok szét a holtversenyben álló játékosok között, felfelé kerekítve. Ilyenkor a második helyért nem jár bónusz. Ha a második helyen van holtverseny, akkor a holtversenyben álló játékosok mindegyike 1 GYP-t kap.



Benedek (piros) van legelől az energiasávon, ezért 6 pontot kap. Eszter (fekete) és Dóri (fehér) ugyanazon a mezőn áll, ezért osztoznak a második helyért járó 2 GYP-n (mindketten 1-1 GYP-t kapnak).

A játékosok krediteket kapnak az energiasávon elfoglalt pozíciójuk szerint.

A játékos a jelzőjével elért (vagy egy már elhagyott) energiasáv-mezőn megadott mennyiségű kreditet kapja. Ha a jelző a 0-ás mezőn maradt, akkor 3 kredit jár a játékosnak, de veszít 3 győzelmi pontot (ahogy az a 0-ás mezőn szerepel).



Benedek (piros) 4 kreditet kap, Eszter (fekete) és Dóri (fehér) 3-3 kreditet. István (zöld) kap 3 kreditet, de veszít 3 GYP-t.

Az aktuális forduló bónuszlapkájának köszönhetően a játékosok győzelmi pontokat kapnak.

Az energiasáv öt számozott szakaszra oszlik, a játék minden fordulójához tartozik egy-egy szakasz. Az aktuális forduló bónuszlapkája a szakasz bal szélén látható. A bónuszlapkák részletes leírását lásd 5. Függelék, 26. oldal.

▼ **Teljes jutalom:** Ha a játékos energiajelzője az aktuális fordulóhoz tartozó szakaszon (vagy azon túl) van, akkor aktiválja a bónuszlapka pontozását.

Csökkentett jutalom: Ha a játékos energiajelzője az aktuális fordulóhoz tartozó szakasz előtti szakaszok valamelyikén van, akkor is aktiválja a bónuszlapka pontozását, de csökkentenie kell 4 GYP-vel a bónuszlapka jutalmát minden szakasz miatt, amivel elmaradt az aktuálistól.

A játékosok soha nem veszítenek GYP-t a bónuszlapka pontozásakor. Ha az aktuális szakasztól való lemaradása miatt levonandó GYP-k száma több, mint a bónuszlapkából származó jutalom, akkor egyszerűen nem kapnak GYP-t.

Nincs jutalom: Ha a játékos energiajelzője az energiasáv 6-os mezője előtt áll, akkor nem aktiválja a bónuszlapka pontozását.



Véget ért a harmadik forduló.

Dóri (fehér) teljes jutalmat kap: 2 erőművet épített, ezért 10 GYP jár (5 GYP erőművenként).

István (zöld) csökkentett jutalmat kap: 3 erőművet épített, ezért 11 GYP-t kap (5 GYP erőművenként, mínusz 4 GYP, mert egy szakasszal lemaradt).

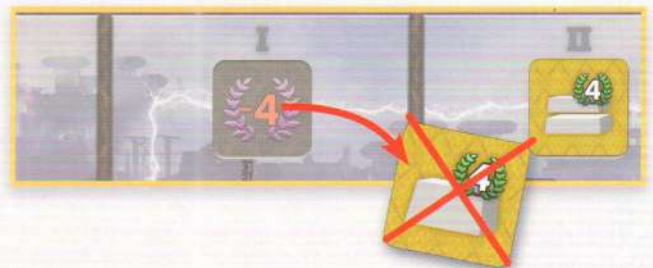
Eszter (fekete) csökkentett jutalmat kap: 1 erőművet épített, ezért nem kap GYP-t (5 GYP erőművenként, mínusz 8 GYP, mert két szakasszal lemaradt).

Benedek (piros) nem kap jutalmat, hiába épített 3 erőművet, mert a termelése 6 energiaegységnél kevesebb volt a most véget ért fordulóban.

Dobjátok el az aktuális forduló bónuszlapkáját.

A bal szélső bónuszlapka kikerül a játékból. Így láthatóvá válik a -4 GYP-szimbólum, ami emlékeztet a lemaradt szakaszok miatti GYP-csökkentésre a bónuszlapka jutalmának kiosztásánál.

Ha az utolsó bónuszlapka is kikerül a játékból, a játék véget ér (lásd A játék vége, következő oldal).



A FORDULÓ VÉGE

A körsorrend aktualizálása, a körsorrendjelzők helyzetének megváltoztatása.

Az aktuális fordulóban a legkevesebb energiát termelő játékos lesz a kezdőjátékos, és így tovább. Ha a termelt energiamennyiségnél két játékos között holtverseny van, akkor cseréljétek meg köztük az előző forduló körsorrendjét.



István (zöld) termelte a legkevesebb energiát, ő lesz az első a következő fordulóban. Benedek (piros) termelte a legtöbbet, ezért ő kerül az utolsó helyre. A többi játékos ugyanannyit termelt, ezért ők helyet cserélnek a körsorrendjén.

Tegyétek vissza az összes energiajelzőt az energiasáv 0-ás mezőjére.

Minden játékos vegye vissza a mérnökeit az akciómezőkről a saját készletébe.

Ha a Szabadalmi Hivatal táblán maradt még fejlett-technológia-lapka, akkor ezeket dobjátok el, tegyétek vissza őket a dobozba.



Vegyétek három új fejlett-technológia-lapkát, és tegyétek őket képpel felfelé a nekik kialakított mezőkre. Először az I-es pakliból húzzatok lapkákat, majd ha ez elfogy, akkor a II-esből és végül a III-asból.

NB

Az utolsó fordulóban nincs forduló vége fázis.

A JÁTÉK VÉGE

A játék az ötödik forduló pontozásfázisa után véget ér. Ekkor következik a végső pontozás.

A játékosok a céllapka szerint kapnak győzelmi pontokat.

Minden céllapka megad bizonyos feltételeket. Soroljátok be a játékosokat a feltételeknek megfelelően. Az első játékos 15 győzelmi pontot, a második játékos 10 GYP-t, a harmadik játékos 5 GYP-t kap. Holtverseny esetén az érintett helyezések győzelmi pontjait osszátok szét egyenlően a holtversenyben álló játékosok között (szükség esetén felfelé kerekítsetek).

Minden céllapka részletes leírását lásd 6. Függelék, 27. oldal.

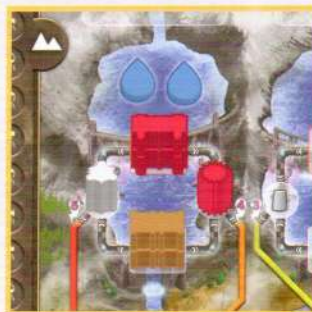
Győzelmi pontok járnak a játékosnak a saját készletében maradt elérhető erőforrásaiért.

Mindenki számolja meg az erőforrásait (földmunkagépek, betonkeverő gépek, kreditek). Minden 5. bármilyen típusú erőforrás 1 győzelmi pontot ér. Az építőkeréken maradt erőforrások nem számítanak.



Eszternek van 3 betonkeverő gépe, 5 földmunkagépe és 7 kredite a saját készletében a játék végén. Ez összesen 15 erőforrás (az építőkeréken maradt 3 betonkeverő gép és 4 földmunkagép nem számít). Ezért összesen 3 GYP-t kap.

1 GYP jár a játékos saját gátjai által tárolt minden vízcseppért.



Benedeknek (piros) van 2 vízcseppje a gátjainál. Ez darabonként 1 GYP-t ér, azaz összesen 2 GYP-t kap.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot.

Holtverseny esetén az utolsó fordulóban több energiaegységet termelő játékos győz (az utolsó forduló a forduló vége fázis előtt véget ér, így a játékosok helye az energiasávon nem változik).

FÜGGELÉK

I. Függelék Alapszimbólumok



Itt röviden összefoglaljuk a játékban gyakran használt szimbólumokat. Ezek a szimbólumok

láthatók a szerződéslapkákon, a vállalatáblákon és néhány egyéb játékelemen.



Kapsz adott számú kreditet. Vedd el a közös készletből.



Tedd az egyik alapodat a térkép egyik szabad épületmezőjére. Vedd el a bal szélső alapot a vállalatábládról.



Fizess adott számú kreditet. Tedd vissza a közös készletbe.



Tedd az egyik magasítót az egyik gátadra (gátanként max. 2 magasító). Vedd el a bal szélső magasítót a vállalatábládról.



Kapsz adott számú győzelmi pontot. Lépj a GYP-jelződdel ennek megfelelően.



Tedd az egyik csatornádat a térkép egyik szabad épületmezőjére. Vedd el a bal szélső csatornát a vállalatábládról.



Kapsz adott számú földmunkagépet. Vedd el a közös készletből.



Tedd az egyik erőművedet a térkép egyik szabad épületmezőjére. Vedd el a bal szélső erőművet a vállalatábládról.



Kapsz adott számú betonkeverő gépet. Vedd el a közös készletből.



Tegyél le egy általad választott építményt. Vedd el a bal szélső építményt a vállalatábládról.



Kapsz adott számú munkagépet. Szabadon választhatod meg, hogy melyet kapj. Vedd el a közös készletből.



Tegyél adott számú betonkeverő gépet az építőkereked nyitott szektorára. Ezeket a saját készletedből vedd el.



Lépj adott számú lépést az energiajelződdel az energiasávon. Ezt az energiamennyiséget nem használhatod szerződés teljesítésére.



Tegyél adott számú földmunkagépet az építőkereked nyitott szektorára. Ezeket a saját készletedből vedd el.



Lépj adott számú lépést az energiajelződdel az energiasávon. Ezt az energiamennyiséget használhatod szerződés teljesítésére.



Tegyél egy általad választott technológia-lapkát az építőkereked nyitott szektorára.



Tegyél adott számú vízcseppet általad választott forráslapkára. Ezek a vízcseppek a vízáramlásfázisban fognak elindulni.



A vezeték értéke. Minden egyes, a termelés során ezen a vezetéken áthaladó vízcsepp a megadott számú energiaegységet termeli.



Tegyél adott számú vízcseppet általad választott forráslapkára. Ezek a vízcseppek azonnal elindulnak.



Építs egy 2-es (vagy kisebb) termelésértékű csatornát. Nem kell mérnököket, technológia-lapkát és munkagépeket leraknod.



2. Függelék: Vállalattáblák

Minden vállalattáblán más-más kombinációban van a bevétel. Mindegyiknek van egy egyedi speciális termelőképessége, de ez csak a harmadik erőmű felépítésével aktiválódik. Továbbá, ha a játékos

felépíti a második erőművét, akkor aktiválódik egy +1 bónusz a termelésénél. A negyedik erőműve felépítésekor további +2 bónuszt kap a termeléséhez. Így összesen már +3 bónusza lesz.



USA
Marguerite
Grant
piros



A forduló bármelyik fázisában, amikor egy vízcsepp természetes módon átfolyik az egyik erőműveden, lépj 1-et az energijelződdel.

Ha a vízcsepp akár a saját, akár egy játéktársad - aki ugyanazon a víztározón erőművel rendelkezik - termelésakciójánál folyik át az erőműveden, ez a speciális képesség nem aktiválódik.



Az ábrán látható helyzetben Benedek (piros) már 4 energiaegységet termelt az aktuális fordulóban. István (zöld) 2 vízcsepp felhasználásával termel a zöld erőművel. Ezek a vízcseppek továbbfolynak a folyón, és áthaladnak a piros erőművön. A piros jelző 2 lépést lép az energiasávon. Ha a vízáramlásfázis alatt több vízcsepp folyik a bal oldali víztározóba, akkor a fehér gát nem tudja összegyűjteni, és átfolyik a piros erőművön, újra aktiválva a speciális képességet.



Olaszo.
Enrico
Olivi
zöld



Miután végrehajtasz egy termelésakciót, lépj az energijelződdel plusz 3 lépést az energiasávon (természetesen ezt az energiát nem használhatod szerződés teljesítéséhez).



Németo.
Oberst
Dassler
fekete



Miután végrehajtottál egy termelésakciót, végrehajthatsz egy másik erőművel egy második termelésakciót.

Az akciószimbólumon látható bónusz/büntetés, valamint a vállalattábládon lévő bónusz nem számít, azaz a második akcióval termelt energiaegységek száma csak a vízcseppek számának és a csatorna értékének a szorzata. A termelések külön-külön számítanak, tehát nem adhatóak össze, egy szerződés teljesítéséhez (másrésztől viszont minden egyes termeléssel teljesíthetsz egy-egy szerződést).



A fenti ábrán látható helyzetben Eszter (fekete) 2 vízcseppet a 2-es szintű gátjáról (bal) a hegységben lévő erőművéhez (fent) mozgatva végrehajthat egy termelésakciót. Termelni fog 4 energiaegységet + 1 (a második felépített erőműért járó bónusz) + 2 (az akciómező bónusza). Ezután azonnal végrehajthat egy második termelést az ábrán látható második erőművével. 3 vízcseppet mozgat a 3-as szintű gátjától (1 korábban ott maradt + 2 az első termelés után került oda) a fehér csatornáján át (3 kreditet fizetve), ezzel bónuszok nélkül 6 energiaegységet termel.



Franciao.
Joseph
Fontaine
fehér



Úgy is teljesíthetsz minden szerződést (akár nemzeti szerződést is), hogy a szerződésen előírthoz képest 3-mal kevesebb energiaegységet termelsz.



3. Függelék: Ügyvezetőlapkák

Minden ügyvezetőlapkának van egy speciális képessége, ami egyedi lehetőségeket teremt a játé-

kosának. Ez, a vállalatok különleges képességeivel kombinálva, kifejezetten változatossá teszi a játékmenetet.



WILHELM ADLER



Az alapjaid mindig 3 földmunkagépbe kerülnek, nem számít, hogy a térképen hol építkezel. A magasítói díj költsége az alapszabályoknak megfelelően függ attól az adott térképről.



GRAZIANO DEL MONTE



A 3-as szintű gátad legfeljebb 4 vízcseppet tárolhat. Az 1-es, illetve a 2-es szintű gátad az alapszabályoknak megfelelően továbbra is 1, illetve 2 vízcseppet tárolhat.



VIKTOR FIESLER



Amikor egy termelésakcióval 4-nél kevesebb energiaegységet termelsz, akkor a termelésed 4 energiaegység. Szorozd össze a vízcseppek számát, és a felhasznált csatorna értékét. Ha a szorzat 3 vagy kevesebb, akkor vedd úgy, mintha 4 lenne. Ezután módosítsd az akciószimbólumon lévő bónusszal/büntetéssel, valamint a vállalattáblád bónuszával.



JILL MCDOWELL



A csatornáidat földmunkagépek helyett betonkeverő gépeket használva is megépítheted. Ha használod ezt a képességet, akkor egy csatorna költsége annyiszor 1 betonkeverő gép, amennyi a csatorna termelőértéke. Nem keverheted a két munkagépet a csatorna költségének kifizetésénél.



SOLOMON P. JORDAN



Építmény építésénél egy szükséges munkagép helyett fizethetsz 3 kredittel. Ezt a képességet annyiszor használhatod, amennyiszer szeretnéd, akár kizárólag kredittel is fizethetsz. A krediteket a közös készletbe tedd, ne az építőkerekedre.



ANTON KRYLOV



Vedd el a megadott speciálistechnológia-lapkát a játék kezdetén. Ezzel a technológiaplakkával lemásolhatod egy másik, általad választott, az építőkerekeden lévő technológiaplakádat. Ez a lapka a lemásolt lapka fő építőképességét és a speciális képességét is lemásolja.



MAHIRI SEKIBO



Van egy saját speciális képességed, amit úgy aktiválhatsz, hogy leraksz 1 mérnököt ezen lapka akciómezőjére. Ha ugyanabban a fordulóban másodszor is használod, akkor még 3 kredittel is fizetned kell. Amikor aktiválsz, lemásolhatod egy másik ügyvezető speciális képességét.

Ha Anton Krylov képességét másold le: Lemásolhatsz egy másik, az építőkerekeden lévő technológiaplakát. Ilyenkor nem kell lapkát tenned az építőkerekedre. De az előírt munkagépmennyiséget továbbra is rá kell tenned.

Ha Graziano Del Monte képességét másold le: A 3-as szintű gátjaid legfeljebb 4 vízcseppet gyűjthetnek össze az aktuális kör során, és amíg nem használod az adott gátat (akár másik fordulóban), addig a 4 vízcsepp nem hagyja el azt.



4. Függelék: Fejlett-technológia-lapok

A fejlett-technológia-lapok ugyanúgy működnek, mint az alaptechnológia-lapok: a játékos az építőkerekére teszi, amikor építéskcióval építményeket épít. A Szabadalmi Hivatal akcióinak végrehajtásánál vehet el a játékos fejlett-technológia-lapokat (lásd 19. ol-

dal). Ettől kezdve az elvett fejlett technológia a játék hátra lévő részében a játékos technológiáihoz tartozik. Minden fejlett-technológia-lapjának van egy különleges képessége, ami akkor aktiválódik, amikor az építőkerekén használja azokat.

 Ábra	Építménytípus	Speciális hatás
	Alap	Amikor ezt a lapkát használod, tegyél 1-1 vízcseppet minden üres gátdához. Ne tegyél vízcseppet olyan gátakhoz, ahol van már legalább 1 vízcsepp. Ne tegyél vízcseppeket a semleges gátakhoz.
	Magasító	Amikor ezt a lapkát használod, fordítsd el 1 szektornyit az építőkerekedet, minden, már felépített magasítódért. Az a magasító is számít, amit éppen most építettél ezzel a lapkával.
	Csatorna	Amikor ezt a lapkát használod, akkor annyi kreditet kapsz, amennyi az éppen most épített csatorna termelőértékének 2-szerese.
	Erőmű	Amikor ezt a lapkát használod, nem kell mérnököket raknod a vállaltáblád építés akciómezőjére. (Mivel az akció végrehajtásához nem használsz mérnököket, így ezt az akciót a fordulón végén úgy is végre tudod hajtani, ha nem maradtak már mérnökeid.)
	Tetszőlegesen választott	Amikor ezt a lapkát használod egy építmény építéséhez, nem kell 3 kreditet fizetned, ha pirossal kiemelt épületmezőre teszel le építményt. (Ha a mérnökeidet pirossal kiemelt akciómezőre teszed, továbbra is ki kell fizetned ezt a 3 kreditet.)

 Ábra	Építménytípus	Speciális hatás
	Alap	Amikor ezt a lapkát használod, annyi energiaegységet termelsz, amennyi alapot eddig építettél. Az éppen most épített alap is beleszámít. A termelt energiát jelöld az energiasávon, ez felhasználható szerződésteljesítéshez.
	Magasító	Amikor ezt a lapkát használod, tegyél vízcseppeket ahhoz a gátdhoz, amire éppen most építettél magasítót, hogy a gát így elérje maximális kapacitását. A vízcseppeket a közös készletből vedd el.
	Csatorna	Amikor ezt a lapkát használod egy 6 vagy több földmunkagépet igénylő csatorna építéséhez (tehát aminek termelőértéke 3 vagy több), akkor ennek költsége 5 földmunkagépre csökken. (Ha a költség 5 vagy kevesebb, akkor a költség nem változik.)
	Erőmű	Amikor ezt a lapkát használod, akkor +2 bónusszal hajthatsz végre termelésakciót. A termelést bármelyik erőműved végrehajthatja. A termelést azonnal végre kell hajtani, és nincs plusz költsége.
	Tetszőlegesen választott	Amikor ezt a lapkát használod egy építmény építéséhez, használhatsz földmunkagépeket betonkeverő gépek helyett, vagy fordítva. A munkagépeket bárhogyan kombinálhatod.



Ábra	Építménytípus	Különleges hatás
	Alap	Amikor ezt a lapkát használod, nem kell mérnököket raknod vállalattáblád építés akciómezőjére. Továbbá nem kell az előírt földmunkagépeket az építőkerekedre tenned. (Mivel az akció végrehajtásához nem használsz mérnököket, így ezt az akciót a fordulón végéig úgy is végre tudod hajtani, ha nem maradtak már mérnökeid.)
	Magasító	Amikor ezt a lapkát használod, kapsz 3 győzelmi pontot minden egyes, legalább 1 magasítóval rendelkező gátadért (azaz minden 2-es és 3-as szintű gátadért).
	Csatorna	Amikor ezt a lapkát használod, annyi energiaegységet termelsz, amennyi az éppen megépített csatorna termelőértékének 2-szerese. A termelt energiát jelöld az energiasávon, ez felhasználható szerződésteljesítéshez.
	Erőmű	Amikor ezt a lapkát használod, kapsz 3 győzelmi pontot minden egyes felépített erőművedért. Az ezzel a lapkával éppen megépült erőműved is beleszámít.
	Tetszőlegesen választott	Amikor ezt a lapkát használod, 3 győzelmi pontot kapsz minden egyes eddig megszerzett fejlett-technológia-lapkádért. Az összes fejlett-technológia-lapkádat számold bele, akár a saját készletedben, akár az építőkerekeden van.



5. Függelék: Bónuszlapkák

A bónuszlapkák a pontozásfázis alatt aktiválhatók. Csak azok a játékosok aktiválhatják, akik az

adott fordulóban legalább 6 energiaegységet termeltek (lásd 20. oldal), de így is nehéz a teljes jutalmat megkapni.



2 győzelmi pontot kapsz minden teljesített szerződésedért. Minden szerződéslapka számít (legyen az bármilyen típusú), ami képpel lefelé a saját készletedben van.



5 győzelmi pontot kapsz minden felépített erőművedért.



4 győzelmi pontot kapsz minden felépített alapodért.



4 győzelmi pontot kapsz minden felépített csatornáért.



4 győzelmi pontot kapsz minden felépített magasítódért.



4 győzelmi pontot kapsz minden megszerzett fejlett-technológia-lapkádért. Az összes fejlett-technológia-lapkádat számold bele, akár a saját készletedben, akár az építőkerekeden van. Az alaptéchnológia-lapkák nem számítanak.



6. Függelék: Céllapkák

A céllapkák győzelmi pontokat adnak a játék végén (lásd 21. oldal) azoknak a játékosoknak, akik a lapkán megadottból **több** építményt építettek. A céllapkák feltétele javaslatot ad arra, hogyan építsd az építményei-

det a térképen. A jutalomban részesülő játékosok meghatározásánál csak az előfeltételben szereplő építményeket számolják. Minden célnál az első játékos 15 GYP-t, a második játékos 10 GYP-t és a harmadik játékos 5 GYP-t kap.



Az összes alapod és összes erőműved, amiket pirossal kiemelt épületmezőre építettél.



Az összes alapod, amit saját színű csatornád köt össze egy saját színű erőműveddel. Ha két alap ugyanazzal az erőművel van összekötve, akkor mindkettő számít.



Az összes építményed (bármilyen típusú) a térkép azon területén (hegység, dombosság, síkság), ahol a legtöbb építményt építetted.

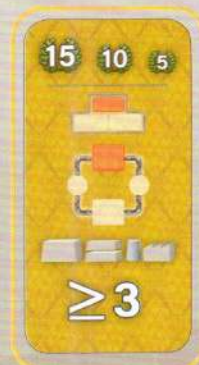


Az összes építményed (bármilyen típusú) a térkép azon területén (hegység, dombosság, síkság), ahol a legkevesebb építményt építetted.

A következő két lapkánál különböző víztározóknál kell építkezni. Ilyenkor minden olyan víztározó számít, ahol az adott számú építmény felépült.



Minden víztározó, ahova építettél legalább egy bármilyen típusú építményt. A maximum 12 (egy-egy építmény mind a tizenkét víztározónál).



Minden víztározó, ahova építettél legalább 3 bármilyen típusú építményt. A maximum 5 (három-három építmény öt víztározón). A síkság alsó részén lévő két víztározó nem számít, mert azokra csak 1-1 erőmű építhető.)

Példa

A játék végén Benedeknek 3 építménye van a hegyekben, 0 a dombokon, és 6 a síkságon, Dórinak 1 a hegyekben, 5 a dombokon, és 4 a síkságon, Eszternek 3 a hegyekben, 3 a dombokon, és 3 a síkságon.

Ha a 3-as céllapka (az a terület ahol a legtöbb építményed van) szerint értékelünk, akkor Benedek 15 GYP-t kap (6 elem), Dóri 10 GYP-t (5 elem) és Eszti 5 GYP-t (3 elem).

Ha a 4-es céllapka (az a terület ahol a legkevesebb építményed van) szerint értékelünk, akkor Eszter 15 GYP-t kap (3 elem), Dóri 10 GYP-t kap (1 elem), és Benedek 5 GYP-t kap (0 elem*).

*: Bármelyik céllapka értékelésekor, ha az adott helyen, az adott típusból semmit sem épített a játékos, akkor is érhet el helyezést.



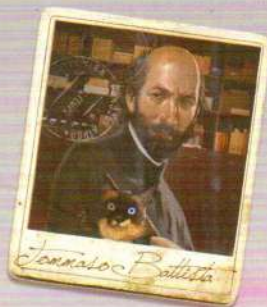
KÉSZÍTŐK



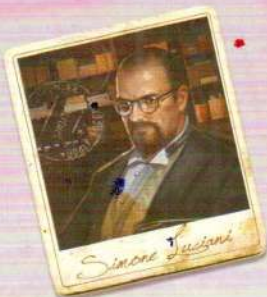
Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com

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

Külön köszönet:



Szeretnék köszönetet mondani azoknak a játékosoknak, akik a kezdetektől játszottak a játékkal, különösen Maria Chiaranak, Calvaninak, Davide Paternának, Laura Calderoninak, Marta Luisnak, Giacomo Capaldinak, Tiziano Con-tonronak (the King), Renzo Bernardininek, a Libetta munkatársai között lévő barátaimnak. Laranak („A csatornájá-ték!”), Davide Pellacainak, Davide Malvestutonak és az összes játékesztelőnek Romában, az AIG és Turin's IdeaG első kiadásánál. Nem tudom nagyrabecsülni elégé kifejezni Virginio Giglnek, Flaminia Brasininak, Gabriele Ausiellonak, Marco Pranzonak és Nestore Mangonenak: Annyi mindent tanultam a játékokról (és nem csak azokról), miközben együtt dolgoztunk és szórakoztunk. Köszönet Simone Lucianinak az összes „almiért”, amit nekem adott. Szeretnék köszönetet mondani Carlo Trifoglinak, Luca Leoncavallonak, Giuliano Girlandonak és Tivoli barátainak a végső erőfeszítéseikért: Gaetano Cellizzanak és Francesca Giustinak az automa játékmód kitartó teszteléséért, Szer-etném a Duzzasztómű játékot (és minden erőfeszítésemet) Italo "IDO" Dell'Orsinának ajánlani (annak az embernek, aki a vizet vízzel állította meg).



Szeretnék köszönetet mondani Tommasonak, aki hitt ebben a hosszú utazásban, Samantha-nak, aki mindvégig velünk volt, Ido Traininak, a Rolling Gamersnek, Claudio Ciccalenak, Daniel Marinangelnek, a srácoknak a Torre Nera di Osimoról, Franco Marinak, Jesi játékosainak és mindenkinek Spazio Ludicoban. Külön köszönet illeti Sandro Grillit, Luciano Neronit, Giuseppe D'Avellat, Alfredo Valloranit, akik csak játszottak, és játszottak, és játszottak a Duzzasztómű játékkal.

A Cranio Creations ezúton szeretne köszönetet mondani minden Kickstarter-támogatónak. Ez a játék nem lett volna az, ami lett, a támogatások nélkül.

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.
Felelős kiadó: Terenyei Róbert
Készítette: Giczi Gyula
Magyar fordítás: T&D



DELTA VISION
www.deltavision.hu