

THE MANHATTAN PROJECT

XCIV. ÉVFOLYAM, 23 431. szám

1945. AUGUSZTUS 12., VASÁRNAP

HÁROM CENT

GLOBÁLIS KÜZDELEM KIBONTAKOZÓBAN AZ ATOMKOR HAJNALÁN!



Játék 2-5 fő számára. Tervezte: Brandon Tibbets.

Copyright 2011, Minion Games. All Right Reserved. Magyar változat: Csete Viktor.



EGY FORRADALMIAN ÚJ TECHNOLOGIÁT FEDEZTEK FEL

Minden főbb katonai haderő azonnal felismerte az atom pusztító erejét. Vajon képes nemzeted ebben az új fegyverkezési versenyben a többi fölé emelkedni és a világ vezető szuperhatalmává válni?

A játékban egy-egy nemzet atomfegyverprogramjának vezetőit alakítjátok a nagyobb és hatékonyabb bombák építésének ördögi versenyében. Ez azonban korántsem békés korszak! Céljaitok elérése érdekében nem haboztok kémkedni és katonai erőt alkalmazni, bebiztosítva nemzetetek helyét a szuperhatalmak élén!



A JÁTÉK CÉLJA

A játékban nukleáris bombák építéséért, teszteléséért és hadrendbe állításáért (betöltéséért) szerezhettek pontokat. A győzelemhez szükséges ponthatárt elsőként elérő nemzet a világ leghatalmasabb szuperhatalmává válik és megnyeri a játékot!

A győzelmi ponthatár a játékosok számától függ:

2 játékos: 70 pont

3 játékos: 60 pont

4 játékos: 50 pont

5 játékos: 45 pont

A JÁTÉK ALKOTÓELEMEI



1 db Főtábla

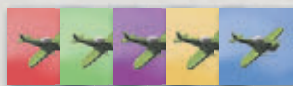


50 db Építmenykártya
(6 Kezdő Építmeny és 44 további)

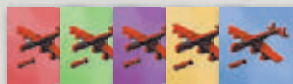
30 db Bomba kártya



48 db Pénzérme
(38 x \$1 és 10 x \$5)



5 db Vadászelző
(Játékosonként 1)



5 db Bombázójelző
(Játékosonként 1)

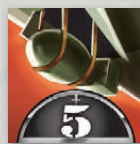
5 db Játékos tábla
(Játékosonként 1)



5 db Implóziós Teszt jelző



15 db Játékosjelző



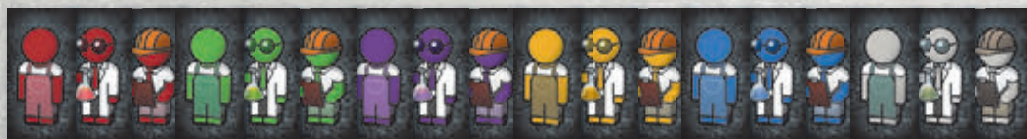
10 db Hadrendbe állított Bomba jelző



16 db Sérülésjelző (kétoldalas)



40 db kocka Sárga Pogácsa



72 db Munkás:

- 24 db Szakmunkás (színenként 4 db + 4 db szürke Szerződéses)
- 24 db Tudós (színenként 4 db + 4 db szürke Szerződéses)
- 24 db Mérnök (színenként 4 db + 4 db szürke Szerződéses)

ELŐKÉSZÜLETEK

1. A FŐTÁBLA ÉS AZ ÁLTALÁNOS KÉSZLET

Helyezzétek a Főtáblát az asztalra, és a játékosok 3-3 színkorongjából tegyétek egyet-egyét a Plutónium-, a Dúsított Urán-, és a Kémkedési sáv legalsó mezőjére.

Alkossatok egy Általános Készletet a Főtábla mellett az alábbi összetevőkből:

- » 50 db Építménykártya
- » 30 db Bombakártya
- » 10 db Hadrendbe állított bomba jelző
- » 16 db Sérülésjelző
- » 48 db Pénzérme (38 db \$1-os és 10 db \$5-os)
- » 40 db Sárga Pogácsa kocka
- » 12 db szürke Szerződéses
- » 4 db Mérnök minden játékos színében
- » 4 db Tudós minden játékos színében



Rendezzétek az Implóziós Teszt jelzőket értékük szerint. A játékosok számától függően nem feltétlenül kerül mind játékba. A jelzők hátoldalán ez feltüntetésre került:

- » **2 játékos** esetén a „0” és a „6” értékűt használjátok
- » **3 játékos** esetén a „0”, „4” és a „6” értékűt
- » **4 játékos** esetén a „0”, „2”, „4” és a „6” értékűt
- » **5 játékos** esetén **mind az öt jelzőt** használjátok

Tegyétek ezeket az Általános Készletbe, a többit pedig vissza a dobozba.

Megjegyzés: 5-nél kevesebb játékos esetén érdemes a nem használt összetevőket visszatenni a dobozba.

2. AZ ÉPÍTMÉNYPIAC ELŐKÉSZÍTÉSE

A Főtábla felső részén lévő építménypiac ad helyet a megvásárolható épületek számára. Keverjétek meg a 6 kezdőépítmény kártyát (a vörös hátúakat), és osszátok le azokat az építménypiac első 6 mezőjére. A maradék építménykártyát is keverjétek meg, húzzatok 1-et és helyezzétek képpel felfelé az építménypiac \$20-os mezőjére. A többit tegyétek az Általános Készletbe képpel lefelé, húzópakliként.



MI AZ A SÁRGA POGÁCSA?

A természetben található uránra gyakran „sárga pogácsaként” (yellowcake) hivatkoznak, utalva az ércből kivont uránpor sárgás színére. A játékban Sárga Pogácsákat kell gyűjtenetek, melyeket sárga kockák jelképeznek – később ezeket kell a bombák üzemanyagává feldolgoznotok.



3. A BOMBA KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Keverjétek meg a 30 Bombakártyát és képpel lefelé tegyétek az Általános Készlet mellé. Húzzatok a *játékosok számánál eggyel több kártyát* innen (pl. 3 játékos esetén 4 lapot), és terítsétek képpel felfelé egy sorba a húzópakli közelébe. A játék elején ezeket a bombákat lehet kifejleszteni.

4. A JÁTÉKOSKÉSZLETEK

Válasszatok a rendelkezésre álló színek közül, és vegyétek magatok elé az azonos színű játékosláblát. Fontos, hogy jól lássátok egymás tábláit és ha kell, hozzá is férjeteek. Ezen kívül minden játékos vegye magához az alábbiakat:

- » **4 db Szakmunkást** a saját színéből
- » **\$10**-nyi érmét
- » **1 db Vadász** jelzőt a saját színéből, amit tegyen a saját táblája Vadászok sávjának 1-es mezőjére
- » **1 db Bombázó** jelzőt a saját színéből, amit tegyen a saját táblája Bombázók sávjának 1-es mezőjére

A Szakmunkásaitokat és a Pénzetekeket a saját személyes készleteitekben tároljátok. A személyes készletből csak annak kezelője gazdálkodhat. Erőforrásaitok (érmék, Munkások, Sárga Pogácsák, stb.) nyilvánosak, a többi játékos számára is láthatók kell legyenek.

5. A JÁTÉKOSOK KEZDŐBÓNUSZAI

Tetszőleges módszerrel válasszatok kezdőjátékost – a játék az ő körével indul, és az óramutató járásával egyező irányban halad. Minden játékos kezdőbónuszra jogosult, amit az Általános Készletből vegyen magához:

- » Az **1. játékos** nem kap bónuszt
- » A **2. játékos** kap \$2-t
- » A **3. játékos** 4\$-t
- » A **4. játékos** \$2-t és 1 db Tudóst *vagy* Mérnököt (a játékos választ a saját színéből)
- » Az **ötödik játékos** \$4-t és 1 db Tudóst *vagy* Mérnököt (a játékos választ a saját színéből)

EGY KÖR MENETE

A játékot körökre osztjuk, mely a kezdőjátékostól indul és az óramutató járásával azonos irányban halad. A játékosok mindaddig így következnek egymás után, míg egyikőjük megszerzi a szükséges győzelmi pontokat.

A körödben az alábbi két lehetőség közül **KELL választanod egyet:**

Munkások felhelyezése vagy
Munkások visszavétele

Fontos: amennyiben már nem rendelkezel felhelyezhető Munkással, kötelező a Munkások visszavétele akciót választanod.

Hogy mit hajtasz végre a körödben, az attól függ, melyiket választod:



MUNKÁSOK FELHELYEZÉSE

Amennyiben ezt választod, a következő két fázist kell az adott sorrendben végrehajtani:

- 1. fázis:** Felhelyezhetsz 1 Munkást a Főtáblára, majd
- 2. fázis:** Felhelyezhetsz tetszőleges számú Munkást a saját Játékosábrán lévő Építményeidre. Ezt a fázist tetszőleges alkalommal ismételheted mindaddig, amíg ki nem fogysz a Munkásokból vagy a szabad Építményekből.

Mindkét fázis opcionális, de legalább egy Munkást *kötelező* felhelyezni a körödben. A részletekért olvasd el a „Munkások felhelyezése” c. fejezetet. Amikor felhelyezel egy Munkást a Főtáblára vagy egy Építményre, a Munkás azonnal végrehajtja az ott lévő akciót (lásd „Munkás akciók” c. fejezet).

Ezen kívül a köröd bármelyik pontján akármennyi Bomba-akciót végrehajthatsz.



MUNKÁSOK VISSZAVÉTELE

Amennyiben ezt választod, a következő fázisokat kell végrehajtani, ebben a sorrendben:

- 1. fázis:** Vedd vissza a saját készletedbe az összes *állandó saját Munkásodat* a Fő- és minden Játékosábráról. Az Általános Készletből *ne* vedd magadhoz jelzőket.
- 2. fázis:** Tedd vissza az *Építményeiden lévő összes Munkást, Bomba- és Implóziós Teszt jelzőt* a megfelelő készletbe. A Szerződésesek az Általános Készletbe, az állandó Munkások pedig tulajdonosuk készletébe kerülnek vissza.
- 3. fázis:** Helyezd vissza a *Főtáblán és a saját készletedben lévő összes Szerződéses* az Általános Készletbe.

Megjegyzés: A köröd végén egyetlen Munkásnak sem kellene lennie az Építményeiden, a Bomba- és az Implóziós Teszt jelzőiden; mind a 12 állandó Munkásodnak a saját vagy az általános Készletben kell lennie, valamint egyetlen Szerződéses sem lehet a Főtáblán és a saját készletedben. A Munkás visszavétele akcióban legalább 1 állandó munkásod visszavételre kell kerüljön. Ha ez nem lehetséges, akkor a körödben csak a Munkások felhelyezése akciót választhatod.

Példa: A saját körében a piros játékos a Munkások visszavétele akciót választja:

- 1** Minden piros Munkás visszakerül a piros játékos készletébe. (Az Általános Készletben lévők **NEM**, hisz azokat még nem szerezte meg.) Látható, hogy az akció választásakor már volt egy piros Munkása a saját készletében.
- 2** Minden piros Építményen, Bombán és Implóziós Teszt jelzőn lévő Munkás visszakerül a megfelelő készletbe (bárki is legyen).
- 3** A Főtáblán és a piros játékos saját készletében lévő összes Szerződéses visszakerül az Általános Készletbe.

MUNKÁSOK FELHELYEZÉSE



Szakmunkás



Mérnök



Tudós

A Munkások három típusát különböztetjük meg: Szakmunkásokat, Mérnököket és Tudósokat. Mindhármát ugyanolyan módon kezeljük: a Főtáblára vagy Építményekre tesszük fel őket. Ekkor a Munkás végrehajtja az adott akciót (lásd „Munkás akciók”).

A Munkások lehetnek állandó Munkások (a saját színedben) vagy Szerződésesek (szürkek). A körökben tetszőlegesen, bármilyen arányban használhatod őket. Az állandó és a Szerződéses Munkások ugyanazzal a hatással bírnak, amikor Munkás Mezőre vagy Építményre helyezik őket, és tetszőleges kombinációban vegyíthetők.



Szerződéses (szürke)

MUNKÁSOK FELHELYEZÉSE A FŐTÁBLÁRA

A Főtábla több, egymástól elhatárolható mezőből áll, melyek különböző, a Munkások által végrehajtható tevékenységeket jelölnek.

A körökben 1 Munkást helyezhetsz fel a Főtábla 1 Munkás Mezőjére. A Munkás Mezők mindegyike egyetlen Munkással bírhat egyidőben (kivételek: az Építkezés mezőt korlátlan számú, míg a Bomba tervezése mezőt pontosan 2 Munkás foglalhatja el). Nem rakhatsz Munkást olyan mezőre, amit egy másik Munkás már elfoglalt (kivételek: az Építkezés mező).

MUNKÁSOK FELHELYEZÉSE ÉPÍTMÉNYEKRE

Minden Építménykártya egy, kettő vagy három Munkást képes tartani, ahogy az a kártya felső részén látható. Amikor Munkást Építményre teszel, egyszerre az összes *feltüntetett Munkást* fel kell helyezned. Munkásaidat tetszőleges sorrendben teheted fel Építményeidre.

Nem tehetsz Munkást olyan Építményre, amelyen már van.



A Munkás felhelyezése akcióban tetszőleges számú Építményre tehetsz Munkásokat. Csak a saját Építményeidre helyezhetsz fel Munkást (kivéve, ha a Kémkedés akciót választod a köröd 1. fázisában, lásd „Munkás akciók”).

Lehetséges, hogy a játék közben az Építmények bombázás miatt sérülést szenvednek el. Sérült Építményekre Munkások nem helyezhetők.



MUNKÁS ELŐFELTÉTELEK

A Főtáblán bizonyos Munkás Mezők előfeltétellel bírnak, melyet teljesíteni kell ahhoz, hogy a Munkás odahelyezésre kerülhessen. Ezek az előfeltételek a mezőn feltüntetésre kerültek.

Amennyiben a mezőn Tudós vagy Mérnök szimbólum látható, csak az a típusú Munkás helyezhető oda. Ha nincs Munkás feltüntetve, akkor bármilyen Munkás felhelyezése megengedett.

Bizonyos mezők két különböző előfeltételt kérhetnek, melyek „/” jellel elválasztva jelennek meg. Amikor Munkást teszel ide *csak az egyik* feltételt kell teljesítened, (nem mindkettőt). Például a Főtábla Gyárak részén a jobb szélső mezőben a „/” jel két oldalán egy Mérnök és egy Tudós szimbóluma látható. Ide tetszőlegesen egy Mérnök *vagy* egy Tudós helyezhető fel.



Az Építmények ugyanígy rendelkeznek előfeltétellel, mely a kártya felső részén került feltüntetésre.



Amennyiben az Építménykártya felső részén egy kérdőjel szimbólum látható, bármilyen típusú Munkás helyezhető rá. Több kérdőjel esetén a Munkások tetszőleges kombinációja használható, amíg a kérdőjelekkel egyenlő számú Munkás kerül fel.



Ha az Építménykártya felső részén Mérnök vagy Tudós látható, kizárólag az a típusú Munkás helyezhető a kártyára. A szimbólumok száma itt is fontos: a felhelyezett Munkások száma meg kell egyezzen vele.

PÉLDÁK MUNKÁSOK FELHELYEZÉSÉRE



Példa a Főtáblára való felhelyezésre: a Zöld játékos köre vtart éppen. A Gyárak pénzt adó mezőire nem tehet Munkást, mert azok már foglaltak. Viszont a sárgával színezett Bányamezők szabadok, bármelyik mezőt használhatja.

Szakt munkást nem helyezhet a Bányák jobb szélső mezőjére, mert oda csak Mérnökök tehetők. Ha a bal szélső mezőre tesz Munkást, \$5-t be kell adnia az Általános Készletbe. Ehelyett a középső, ingyenes mezőt választja

A Munkás felhelyezése után kap 3 Sárga Pogácsát, míg az összes többi játékos 1-1-et.



Példa Építményre való felhelyezésre: A Kék játékos körének 2. fázisában járunk, amikor a játékos szeretné a Gyárat használni, de nincs meg hozzá a 2 szükséges Mérnöke. Ugyanakkor a Finomító üzemét is használná, de ahhoz több pénzre és Sárga Pogácsára van szüksége.

Először tesz 2 Szakt munkást az Egyetemére, amivel 2 Mérnökhöz jut, majd tesz 1 Szakt munkást és 1 Tudóst a Bányájára, és legyárt ott 2 Sárga Pogácsát (itt amúgy Munkások bármilyen kombinációja elfogadott).



Most már rendelkezik a Gyárhoz szükséges Munkásokkal! Azonnal a Gyár kártyájára helyezheti azokat, hiszen a Munkások felhelyezése akció 2. fázisa korlátlan számban ismétlődő.

A 2 új Mérnököt tehát a Gyárra teszi, amiért 3\$-t és 3 Bombázót kap (ezeket feljegyzi a Bombázósávon). Így már elegendő pénzzel és Sárga Pogácsával rendelkezik ahhoz, hogy kifizesse a Finomító költségeit. Odahelyezi a Tudósait, teljesíti a többi előfeltételt, és legyárt 2 egység Dúsított Uránt.

MUNKÁS AKCIÓK

Amikor az Építményekre vagy a Munkás Mezőkre Munkás(oka)t helyezel, azonnal végrehajthatod az ott lévő Munkás Akciót, de nem kötelezően. Munkásokat az akció végrehajtása nélkül is felhelyezhetsz a táblára akkor is, ha az akció abban a pillanatban lehetetlen (pl. nincs egyetlen Szerződéses sem az Általános Készletben) – és így esetleg blokkold a többi játékos hozzáférését. Viszont az előfeltételeket ilyenkor is maradéktalanul teljesíteni kell.

Fontos: A Pénz és a Sárga Pogácsák korlátlan erőforrások. Az Általános Készletből való elfogyásuk esetén használjotok helyettesítő jelzőket. A többi erőforrás, pl. a Bombák üzemanyaga és a repülőgépek véges számban állnak rendelkezésre, és csak a táblákon jelzett mennyiségben érhetőek el. Az állandó és a Vállalkozó Munkások is csak a játékban található mennyiségben állnak rendelkezésre. Akkor is végrehajthatsz egy Munkás akciót ha az általa adott erőforrások csak egy részét kapod meg – vedd magadhoz a még elérhető erőforrásokat, vagy mozgasd a jelzőt a sávja legtetéjére.

Példa: A Lila játékos felhelyezett egy Szakmunkást a Bányák szekció közepső Munkás Mezőjére a Fő Játékos táblán. Az Általános Készletből kap 3 Sárga Pogácsát.

Ugyanakkor a mező termelészimbólumainál látható egy másik Sárga Pogácsa is, amit két, félkör alakú nyíl vesz körbe. Ez azt jelenti, hogy a többi játékos is kap 1-1 Sárga Pogácsát az Általános Készletből.



Az Épületpiac és a Gyárak szekció három-három mezőjének kimeneti része egy vörös színű dollárszimbólummal van ellátva. Amikor a játékos megépíti ezeket az Építményeket, vagy Munkást tesz ezekre a Gyármezőkre az Általános Készletből \$1-t a Megvesztegetési Alapba kell tenni (a Főtábla bal felső sarkába, a hamutálba). A Megvesztegetési Alapban korlátlan mennyiségű pénz lehetséges.



Bizonyos Munkás Mezők és Építmények két különböző kimenettel bírnak, melyek „/” jellel kerültek elválasztásra. Ha Munkást teszel ide, ki kell választanod a termelés eredményét (nem mindkettőt). Például ez a Gyár 1 Vadászt *vagy* \$2-t ad.

MUNKÁS AKCIÓK A FŐTÁBLÁN

Amikor Munkásokat helyezel fel a Főtábla Munkás mezőire, a mezők alsó részén látható akciókat hajtod végre. A leggyakrabban ez erőforrások gyártását vagy Munkások megszerzését jelenti. Ezt a Munkás Akció „termelésének” nevezzük. Más Munkás Mezők Építmények felhúzását, ellenfeleid elleni támadásokat vagy Bombák tervezését teszik lehetővé.

Néhány mező olyan erőforrást ad vagy olyan akciót tesz lehetővé, melyet két, félkör alakú nyíl vesz körül. Ilyenkor az akció termelését rajtad kívül az összes többi játékos megkapja, még akkor is, ha az ide helyezett Munkásoddal nem hajtod végre mező alatt feltüntetett akciót.



Építkezés: A Főtábla felső részét az Építménypiac foglalja el. Itt található az aktuálisan megvásárolható hét Építmény. Adott időben kizárólag ezeket lehet megépíteni.

Egy Építmény felhúzásához tetszőleges típusú Munkást tehetsz az Építkezés Mezőbe. Ezután ki kell fizetned a megvásárolni kívánt Építmény kártyája felett jelzett összeget. Amennyiben Mérnököt teszel az Építkezés Mezőbe, a két legolcsóbb Építményt ingyen húzhatod fel (a \$2- és \$3-os Építményekről van szó, ahol Mérnök szimbólum is látható).



Tedd a megvásárolt Építményt a Játékos táblára. A Játékos tábla 10 Építménynek ad helyet, de túllépheted ezt a számot: egyszerűen helyezd a tábla mellé a többit.

Az Építménypiac üresen maradt mezőjét a tőle jobbra lévő összes Építménykártya balra tolásával töltjük be, majd az így üresen maradt \$20-os mezőre húzzunk egy új Építményt az Építmények húzópaklijából. Miután a húzópakli elfogy, új Építmény nem kerül a piacra.

A három legdrágább Építmény megvásárlásakor (a piac jobb szélső 3 mezője) ne felejtsetek az Általános Készletből \$1-t a Megvesztegetési Alapba tenni.

A legolcsóbb Építmény megszerzésekor (a \$2-os mező) tedd át az összes pénzt a Megvesztegetési Halomból a saját készletedbe. Ez a pénz *nem használható* az aktuális Építmény megépítésére (tehát már előtte rendelkezésedre kell álljon a \$2 *vagy* a Mérnök).

MUNKÁS AKCIÓK A FŐTÁBLÁN

Fontos: A többi Munkás Mezővel ellentétben az Építkezés mezőre tehető Munkások számában nincs korlátozás, tehát oda akkor is tehetek, ha már vannak ott Munkások.



Pénztermelő Gyármezők: Amikor Munkást teszel a Gyárak szekció mezőire, elveheted az alattuk feltüntetett pénzmennyiséget az Általános Készletből. A bal oldali mezőn 3 Sárga Pogácsát kell beadnod. A középső ingyenes, de a kapott \$5-odon felül a többi játékos is kap fejenként \$2-t. A jobb szélső mezőbe csak Tudós vagy Mérnök tehető.

Ha Munkást teszel a Gyárak szekció pénztermelő mezőire, ne felejts \$1-t az Általános Készletből a Megvesztegetési Alapba tenni.

Vadászrepülőket vagy Bombázókat termelő Gyármezők: Amikor Munkást teszel ezekre a mezőkre, az alattuk feltüntetett jelzőket jóváírhatod a Játékos tábládon. A bal oldali mező 2 Vadászt, a jobb oldali pedig 2 Bombázót ad. Legfeljebb 10-10 Vadászd és Bombázód lehet egyidőben, ahogy az a Játékos tábládon is maximálva van.

Sárga Pogácsát termelő Bányamezők

Bányamezők: Amikor Munkást teszel valamely Bányamezőre, megkapod az alatta feltüntetett számú Sárga Pogácsát. A bal szélső mezőn \$5-t kell befizetned, a középsőnél a többi játékos is kap 1-1 Sárga Pogácsát, a jobb szélsőre pedig kötelezően Mérnököt kell tenned.



Munkásokat képző Egyetemi mezők: Amikor Munkást teszel valamely Egyetemi mezőre, megkapod az alattuk feltüntetett Munkásokat. Az első mező 3 Szakmunkást ad, a második 1 Mérnököt, a harmadik pedig 1 Tudóst. \$3 befizetése mellett az utolsó Egyetemi mező 1 Mérnököt vagy 1 Tudóst ad.

A kapott Munkásokat az Általános Készletből kell elvenned. Állandó (saját színű) és/vagy Szerződéses Munkásokat tetszőleges kombinációban választhatsz.



Plutóniumtermelő Reaktormező: Itt kötelező jelleggel 1 Tudóst kell felhelyezned a táblára, valamint 2 Sárga Pogácsát tenned az Általános Készletbe. Ezután 1 mezővel feljebb tolhatod a Plutóniumjelződet a Plutóniumsávon. Egyszerre 8 egység Plutóniumnál többet nem tárolhatsz.

Dúsított Uránt előállító Finomítómező: Egy Tudós idehelyezése, valamint \$3 és 2 Sárga Pogácsa az Általános Készletbe fizetése mellett eggyel feljebb tolhatod az Uránjelződet a Dúsított Uránsávon. Egyszerre 8 egység Dúsított Uránnál többet nem tárolhatsz.

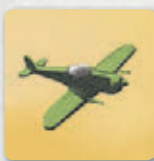
ÁLDOZATOT KÖVETELŐ LÉGICSAPÁSOK

A Légicsapás mezők lehetővé teszik, hogy repülőgépeiddel megtámadj más játékosokat: Amikor Munkást teszel valamely Légicsapás mezőre, a repülőgépeid számától függően korlátlan számú Légicsapást indíthatsz a többi játékos ellen. A két mező egyenértékű.



A Légicsapásaidat tetszőleges sorrendben és játékos(ok) ellen intézheted. Kétféle Légicsapást különböztetünk meg:

Vadászrepülőök támadása: 1 Vadászközpont elköltésével megsemmisítesz 1 ellenséges repülőgépet (Vadászt vagy Bombázót). Csökkentsd Vadászaid számát 1-gyel a Játékosabládon, és célpont játékos Vadászaikat megsemmisíted az övében (te döntöd el).



Bombázás: 1 Bombázóközpont elköltésével megrombilhatod valamely ellenfeled egyik Építményét. Nem bombázhatod olyan játékos, akinek legalább 1 Vadásza van a Játékosabládon. Csökkentsd Bombázóid számát 1-gyel a Játékosabládon, majd az Általános Készletből tégy 1 Sérülésjelzőt a célpont Építményre az „1”-es oldalával felfelé, vagy ha már van rajta Sérülésjelző, akkor fordítsd meg a „2”-es oldalára. Az egy Építményre helyezhető Sérülésjelzők száma nincs korlátozva, ahogy a Sérülésjelzők mennyisége sem: ha elfogynak, helyettesítések azokat valamivel.

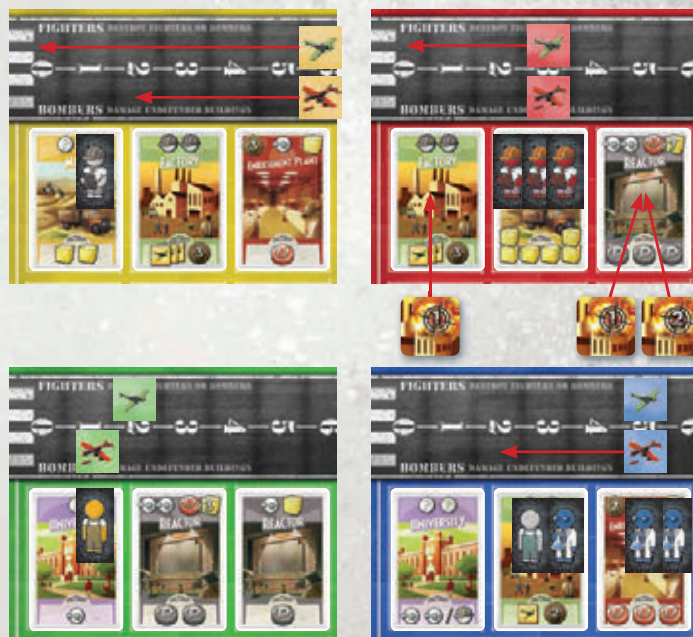


A sérülés hatása: A megrongált Építményeket nem használhatják a játékosok, nem helyezhetők oda Munkások. A bombázás idején ott tartózkodó Munkásokat időben figyelmeztették a légvédelmi szirénák, ezért sikeresen visszahúzódtak a földalatti bunkerekbe. Ez azt jelenti, hogy a szokásos módon visszavehető.



Példa: A Sárga játékos körében járunk, aki 6 Vadással és 6 Bombázóval operál. Ideje, hogy használja azokat! Tesz egy Szakmunkást az egyik Légicsapás mezőre. Legfeljebb a repülőgépei számával egyenlő légicsapást indíthat.

Először a 6 Vadással támad, a jelzőjét a „0”-s mezőre tojja saját Játékosabláján. Piros játékos mindhárom Vadászt megsemmisíti (Piros is 0-ra csökkenti azok számát). A maradék 3 Vadással a Sárga a Kék játékos 3 Bombázóját lövi le (Kék 3-mal csökkenti Bombázói számát).



Sárga most már használhatja a Bombázóit. Pirosnak nem maradt Vadásza, tehát sebezhető, ezért Sárga odaküld 4 Bombázót: lecsökkenti Bombázói számát 2-re, és szétszór 4 Sérülésjelzőt Piros Építményein (1-et tesz a Gyárára és 3-at a Reaktorára). Zöld és Kék ellen nem küldhet Bombázót, mert mindkettőnek vannak még Vadászaik.

Légicsapásai lebonyolítása után a Sárga játékos saját körének 2. fázisával folytatja.

Egyezkedés: Mielőtt Légicsapás akcióba kezdenél, egyezségeket köthetsz más játékosokkal (például, hogy mindkét mezőt te használod fel egy közös ellenséggel szemben, vagy megállapodtok, hogy egymást nem támadjátok). Ezek az egyezségek csak az aktuális fordulóban vannak érvényben (a következő köröd elejéig), és kizárólag a Légicsapás mezőket valamint a Vadászok/Bombázók használatát érinthetik. Nem lehet szó pl. erőforráscseréről. A Légicsapást tárgyaló egyezségeket minden, abban részt vevő félnek tiszteltetben kell tartania.

FELÚJÍTÁS, BOMBÁK TERVEZÉSE



A Felújítás mező használatával helyreállíthatod a sérült Építményeidet: Amikor Munkást teszel a Felújítás mezőre, fizetned kell \$5-t, ennek fejében összesen legfeljebb 3 pontnyi Sérülést eltávolíthatsz az Építményeidről. Egy Építményről egyszerre több Sérüléspontra is lehetőséged van. A levett jelzők visszakerülnek az Általános Készletbe. A felújítások további kiadásokat nem igényelnek.

A felújítás végeztével a többi játékos is azonnal végrehajthatja a Felújítás akciót (az óramutató járásával azonos irányban haladva). Nekik viszont fejenként az első eltávolított Sérüléspontra után \$2, a második után \$3, a harmadik után pedig \$5 kell fizetniük (tehát ha valaki 3 pontot akar így eltávolítani, összesen \$10-t kell az Általános Készletbe tennie. Minden játékos legfeljebb 3 Sérüléspontra távolíthat el.

A Bomba Tervezése mező használatával Bomba kártyákat vehetsz magadhoz az Általános Készletből: Ezen mező használatakor egyszerre 1 Mérnököt és 1 Tudóst kell idehelyezni (ez az egyetlen olyan kivétel, amikor egy körben egyszerre 2 Munkást tehetsz a Főtáblára). Amikor Munkásokat rendszel ide, az összes játékos Bombakártyákat fog kapni. Csak az Általános Készletben, képpel felfelé látható Bomba kártyák állnak rendelkezésre.



Bomba tervezésekor az alábbiak szerint kell eljárni:

1. Vedd fel az összes, képpel felfelé heverő Bombakártyát a kezedbe, de *ne keverd* a már kezekben lévő Bombakártyákkal.
2. Titokban válassz egyet a felvett kártyákból, és tedd a kezekben lévőkhöz.
3. A maradék Bombakártyákat add a balodon ülőnek.
4. Minden játékos titokban választ a kapott kártyákból, és balra továbbadja a maradékot.
5. Az utolsó kártyát visszakapod, vedd azt is a kezedbe (tehát te 2 Bomba kártyát kapsz).
6. Töltsétek fel a képpel felfelé fordított Bomba kártyák készletét a húzópaklijukból. Az újonnan kiterített Bomba kártyák száma mindig eggyel magasabb a játékosok számánál (pl. 3 játékos esetén 4 lap). Amennyiben nincs elég kártya a készlet feltöltéséhez akkor *egyetlen kártyát se* tegyetek ki – a Bomba Tervezése akció ezután a játék végéig nem választható.

Példa Bomba tervezésére: A Piros játékos szerint ideje Bombát tervezni. Feltesz 1 Mérnököt és 1 Tudóst a Bomba Tervezése mezőre, magához veszi a 4 Bomba kártyát, de nem keveri a már kezében lévőket.



Titokban választ a lapokból, a maradék 3-at átadja a Lila játékosnak.

Lila is titokban választ, a maradék 2-t átadja Sárgának.

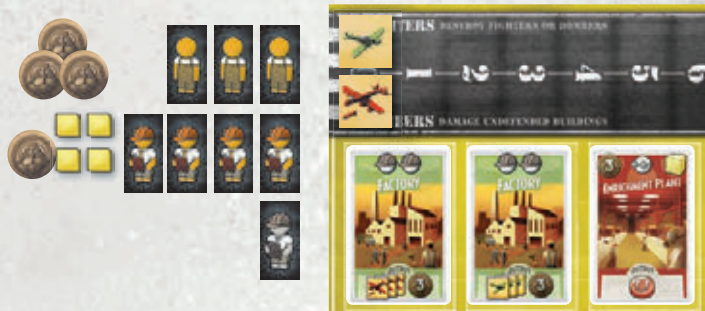
Végül Sárga is választ, az utolsó kártyát pedig visszaszítja Pirosnak, aki azt is a kezében lévő kártyákhoz veszi.

Mivel 3-fős játékot játszanak, 4 új Bomba kártyát terítenek ki a Bombák húzópaklijából. A Piros játékos most már továbbléphet körének 2. fázisára.

REFLEKTORFÉNYBEN A KÉMKEDÉS!



Példa: A Sárga játékosnak több Bombaüzemanyagra van szüksége, de a Főtábla szinte tele van, és saját Építményei használatával nem tud elegendőt gyártani. De mindent elérhet, ha a Kémkedés Akciót választja!



Körének 1. fázisában egyik Szakmunkását a Kémkedés mezőre helyezi és kifizeti a \$3-t az Általános Készletbe. Ezáltal egy mezővel feljebb tolhatja a jelzőjét az Ügynöksávon. Már 3 ügynöke van.



Következik körének 2. fázisa. A saját Építményein kívül az ellenfelek 3 Építményét használhatja (hisz 3 ügynöke van). Először 4 Mérnököt teszi két saját Gyárára, ezzel 3 Bombázót, 3 Vadászt és \$6-t szerez. Az utolsó Mérnököt (egy Szerződéses) a Piros játékos Bányájába küldi 2 Sárga Pogácsáért. Végül a 2 utolsó Szakmunkását Kék játékos Egyetemén képzi tovább, és szerez 2 Tudóst.



Még mindig lehetősége van használni ellenfelei egyik Építményét, így a 2 frissen szerzett Tudósát a Kék Finomítójára helyezi, kifizeti a Sárga Pogácsa és a pénz előfeltételeket. Ezzel legyártat 3 egység Dúsított Uránt, mellyel majd befejezheti a Bombáját!



Ráadásul a Piros játékos a Bányáját, a Kék pedig egyetlen Építményét sem használhatja majd a saját körében!



A Kémkedés mező lehetővé teszi kémek toborzását és hogy saját Munkásaidat az ellenfeleid Építményein használd: Amikor Munkást teszel erre a mezőre, \$3-t be kell adnod az Általános Készletbe. Tedd eggyel feljebb a jelződet az Ügynöksávon. A játék folyamán legfeljebb 6 ügynököd lehet.

A folyamatban lévő köröd 2. fázisában a sajátjaidon kívül az ellenfelek Építményeire is küldhetsz Munkásokat. Ha így teszel, ugyanúgy teljesítened kell az idegen Építmény előfeltételeit, mintha a sajátod lenne. Ennek eredményeképpen a Munkásaid ugyanúgy végrehajtják az ott lévő akciót, mint azt a sajátodon tennék. Legfeljebb az ügynökeiddel egyenlő számú nem saját Építményre helyezhetsz fel Munkásokat.

Akkor is használhatod a Kémkedés mezőt, ha már mind a 6 ügynököt begyűjtötted. Így ugyan már nem szerzel újabb ügynököt, de ismét végrehajthatod a Kémkedés akciót a köröd 2. fázisában.

Fontos: Minden általad megszerzett ügynök az irányításod alatt marad a játék folyamán. Viszont Munkásaidat *nem küldheted* minden körben az ellenfelek Építményeire! Csak *ugyanabban a körben* teheted ezt meg, amelynek 1. fázisában a Kémkedés mezőre tetted a Munkásodat.

ÉPÍTŐ MUNKÁS AKCIÓK

Minden Építmény termel valamit vagy képez valamilyen Munkást. Az ehhez teljesíteni szükséges előfeltételek (erőforrások és/vagy Munkások) a kártya felső részén, míg a termelés eredménye pedig a kártya alján került feltüntetésre. A kapott erőforrásokat és/vagy Munkásokat az Általános Készletből kell elvenni vagy a megfelelő sávon jelölni.

A játékban az Építmények öt típusát különböztetjük meg: a Bánya, Gyár, Egyetem, Reaktor és a Finomító Üzem.

Minden típusból 10-10 van a játékban:

A Bányák Sárga Pogácsát termelnek:

Amikor a sárga színű Bányakártyára Munkást küldesz, végy magadhoz a kártya alján jelzett számú Sárga Pogácsát az Általános Készletből.



A gyárak pénzt és/vagy repülőgépet termelnek:

Amikor a zöld színű Gyárkártyára Munkást küldesz, végy magadhoz a kártya alján jelzett mennyiségű pénzt az Általános Készletből. Ezen kívül növeld meg a Vadászaid/Bombázóid számát az ott feltüntetett mennyiséggel (ha van ilyen). Amennyiben a Gyárkártyák alsó részén a különböző kimenetek „/” jellel vannak elválasztva, ott választanod *kell* (mindkettőt nem veheted fel).



Egyszerre legfeljebb 10 Vadászod és 10 Bombázód lehet, ahogy az a Játékosabládon is maximálva van.

Az Egyetemek Munkásokat képeznek:

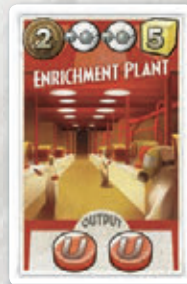
Amikor a lila színű Egyetemkártyára Munkást küldesz, tedd a kártya alján jelzett Munkásokat az Általános Készletből a saját készletedbe. Ezeket akár azonnal fel is használhatod.

Az állandó (saját színű) és a Vállalkozó Munkások tetszőleges kombinációja elvehető elérhetőségtől függően. Amennyiben az Egyetemkártyán „/” jellel elválasztott Munkások vannak feltüntetve, ott választanod *kell* (mindkettőt nem veheted fel).



A Finomító Üzemek Dúsított Uránt állítanak elő:

Amikor a piros színű Finomító Üzem kártyára Munkást küldesz, és kifizeted a szükséges pénzt és Sárga Pogácsát, told a kimeneten jelzett mennyiséggel feljebb a Dúsított Urán jelzövet a Dúsított Urán sávon, a Főtáblán.



Legfeljebb 8 egység Dúsított Uránt tárolhatsz. Ezeket bombagyártáshoz vagy Plutónium előállításához (Reaktorban) használhatod fel.

A Reaktorok Plutóniumot állítanak elő:

Amikor a szürke színű Reaktor kártyára Munkást küldesz, és kifizeted a Sárga Pogácsát vagy Dúsított Uránt, told a kimeneten jelzett mennyiséggel feljebb a Plutóniumjelzövet a Plutónium-sávon, a Főtáblán.



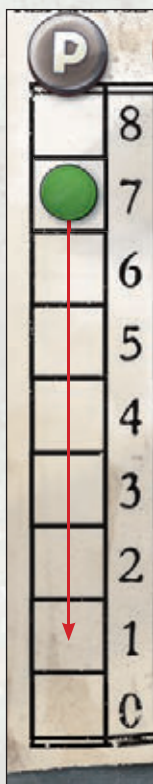
Bizonyos Reaktorkártyák „/” jellel elválasztva tüntetnek fel Dúsított Uránt és Sárga pogácsát a követelményeknél. Ilyenkor választanod *kell*, hogy melyiket teljesíted (nem kell mindkettőt).

Legfeljebb 8 egység Plutóniumot tárolhatsz, mennyisége csökkentéséhez bombát kell építened.

BOMBAAKCIÓK: TESZTELÉS & BETÖLTÉS

Példa: A Zöld Játékos erre egy Plutóniumbomba építésével reagál, képpel felfelé kijátssza annak kártyáját az asztalra. Ráhelyezi a szükséges 2 Tudóst és 3 Mérnököt, és levonja a 6 Plutóniumot a sávján.

A bomba mindössze 12 pontot ér, mert Zöld még nem hajtott végre Implóziós tesztet. Ha később végrehajtja azt, akkor ez a bombája, és az összes ezután épített Plutóniumbombája a magasabb értéket fogja érni...



Példa: A Zöld játékos leteszteli újonnan épített Plutóniumbombáját: a kártyát a Bomba húzópakli aljára teszi (ezzel 12 Győzelmi Pontot veszít), és az Általános Készletből a Játékostáblája mellé helyezi a legmagasabb értékű Implóziós Teszt jelzőt (amivel 6 Győzelmi Pontot kap). A felrobbantott bombán korábban lévő Munkásait az Implóziós Teszt jelzőjére teszi át. Mostantól minden Plutóniumbombája a magasabb Győzelmi Pontját éri.



BOMBAAKCIÓ 2: IMPLÓZIÓS TESZT

A Plutóniumbombák sokkal összetettebbek, mint a Dúsított Uránnal működők. Amíg ki nem próbálsz egyet, nem tudhatod pontosan, milyen erővel bírnak! A Plutóniumbombák magasabb Győzelmi Pontértékének megszerzéséhez élesben kell letesztelned egyet: ezt nevezzük Implóziós Tesztnak. A bombát akár megépítésének körében le is tesztelheted, ugyanakkor az egész játék alatt *csak egyszer* tesztelhetsz.

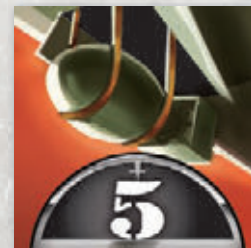


A tesztelés a következőképpen zajlik: helyezd a bombát képpel lefelé a Bombakártyák húzópaklija alá (hisz felrobbantottad, tehát már nem rendelkezel vele). Ezután tedd a legmagasabb értékű Implóziós Teszt jelzőt az Általános Készletből a Játékostáblád mellé. Az Implóziós Teszt jelzőn lévő érték Győzelmi Pontnak számít – a felrobbantott bomba Győzelmi Pontjait viszont elveszted. A játék további részében az *összes* általad megépített Plutóniumbomba magasabb Győzelmi Pont értékét fogod megkapni.

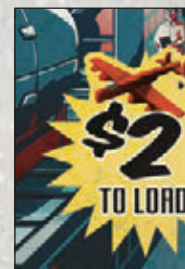
Amennyiben a tesztelt bombán Munkások voltak, tedd át azokat az Implóziós Teszt jelzőre. Ha a bombát korábban már hadrendbe állítottad (betöltötted), az azt képviselő jelzőt helyezd vissza az Általános Készletbe (ezzel el is veszted az 5 Győzelmi Pontot).

BOMBAAKCIÓ 3: HADRENDBE ÁLLÍTÁS

Atombombát birtokolni egy dolog, de készen állni a bevetésére teljesen más. Ahhoz, hogy a Bomba használatra kész legyen, hadrendbe kell állítanod, vagyis *betöltened* az egyik Bombázódba. Ezen akció végrehajtásával **5 Győzelmi Ponthoz** jutsz.



A Bomba betöltéséhez ki kell fizetned a kártyán feltüntetett betöltési költséget, és 1 mezővel balra húzni a Bombázójelződet a Játékostábládon. Ezután végy magadhoz egy *Hadrendbe állított bomba* jelzőt az Általános készletből, és tedd a Bombakártyára. Egy bomba csak egyszer kerülhet betöltésre.

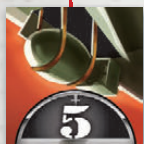


A Hadrendbe állított bomba jelzők száma nem korlátozott: amennyiben elfogynak, használjatok helyette valami mást.

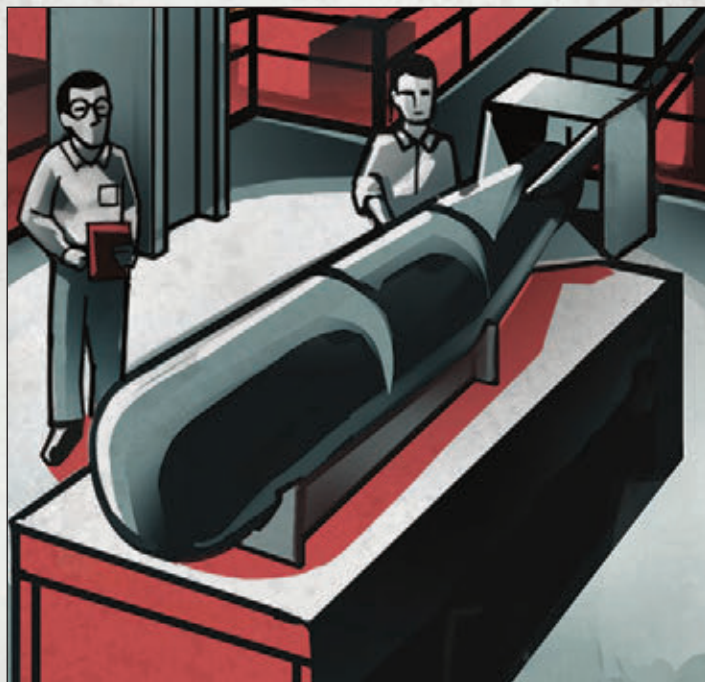
PÉLDA BOMBAAKCIÓRA

Példa: A Sárga játékos betölti a Dúsított Uránnal működő bombáját. Kifizeti a \$3-t az Általános Készletbe, és csökkenti Bombázói számát 1-gyel. Végül 1 db Hadrendbe állított bomba jelzõt tesz a betöltött bombájára.

Az akcióval 5 Győzelmi Pontot szerzett. Egy bomba betöltése típusától és méretétől függetlenül mindig 5 Győzelmi Pontot ér.



KÖZELEG A VÉGJÁTÉK!



Abban a pillanatban, amint bármelyik játékos eléri a játék elején meghatározott Győzelmi Pontot, a játék véget ér:

- 2 játékos esetén: 70 pont
- 3 játékos esetén: 60 pont
- 4 játékos esetén: 50 pont
- 5 játékos esetén: 45 pont

Az első játékos, kinek sikerül a megfelelő mennyiségű Győzelmi Pont összegyűjtése, superhatalommá teszi nemzetét, és megnyeri a játékot!

KÉSZÍTŐK

Tervezés:
Brandon Tibbets
Producer:
James Mathe
Artwork:
Sergi Marcet

Szerkezet:
Clay Gardner
Tördelés:
Topher McCulloch
Szerkesztő:
William Niebling

Tesztelők:
Eric Jome
James Mathe
Joseph Mucchiello
William Simonitis
Dvd Avins
Tom Chu

Honosítás:
Csete Viktor [vice]
Nagylaki András

