



VÖRÖS ELŐÖRS JÁTÉKSZABÁLY

1969-BEN A HOLDRA LÉPÉS VÉGET VETETT AZ ŪRVERSENYNEK...
VAGY MÉGSEM?

EGY TITKOS SZOVJET KÜLDETÉSNEK A HOLDNÁL JÓVAL TÁVOLABBI ŪTICÉLJA VOLT, A FELADATA PEDIG EGY OLYAN ŪJ VILÁG FELÉPÍTÉSE, AHOL AZ EMBEREK MIND EGYENLŐEK ÉS A KÖZÖS JÓLÉTÉRT DOLGOZNAK. A VÖRÖS HAJNAL NEVŪ CSODÁLATOS ŪRHAJÓ EGY BARÁTSÁGOS BOLYGÓN LANDOLT, AMI MOST MÁR A TIÉTEK. A FELMENŐITEK KEMÉNYEN DOLGOZTAK AZÉRT, HOGY AZ ÁLTALUK ELHAGYOTT VILÁGBÓL MINDEN JÓT ŪJRAÉPÍTSENEK ITT, ÉS MOST A TI FELADATOTOK, HOGY AZ ELVTÁRSÁK SZÁMÁRA ELHOZZÁTOK A BOLDOGSÁGOT ÉS A JÓLÉTET.

EZ CSAK EGYŪTT SIKERŪLHET.

 reflexshop



A JÁTÉK CÉLJA

A játéktársaidal mind egy földönkívüli kommunista települést irányítotok, és a célot, hogy te legyél az igazi vezető. A játéktársaidal mind a munkásokban, mind pedig az erőforrásokban osztozkodtok, ebben a jövőben nincs helye saját vagyonnak (vagy legalábbis majdnem nincs helye). Ugyanakkor ez nem kooperatív játék; szerezz pontokat azzal, hogy hatékonyan foglalkoztatód a munkásokat, időben leszállítod az árut, a munkásokat pedig boldoggá teszed. «Mindenkit a képességei és hozzájárulásai alapján.» Szóval érd el, hogy a te hozzájárulásod tűnjön a legjelentősebbnek.

JÁTÉKELEMEK

1 FÁZISJELŐLŐ



24 ERŐFORRÁSKOCKA



6 szén 6 gyapjú 6 hal 6 búza

6 HANGULATJELŐLŐ



6 MUNKÁS:



pásztor földműves horgász

1 KEZDŐJÁTÉKOS- JELŐLŐ



(állítsátok össze az első játékokat előtti)

44 BEFOLYÁSJELŐLŐ



11 narancssárga 11 kék 11 barna 11 rózsaszín

6 AKADÁLYJELŐLŐ



3 reggeli 3 esti



bürokrata népbiztos bányász

24 KRISZTÁLY



12 ŪRHAJÓKÁRTYA



6 TÓKÁRTYA



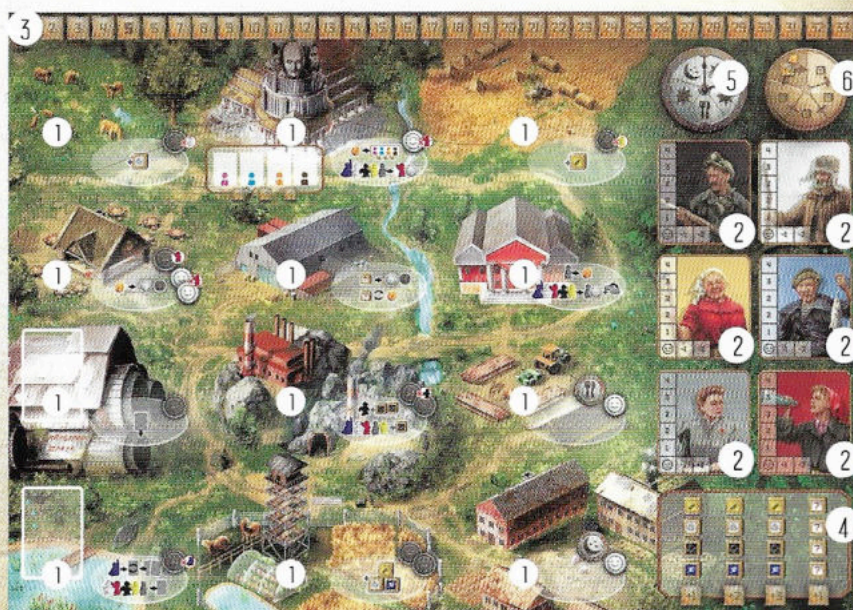
18 KÜLÖNLEGES KÁRTYA:





12 helyszínkártya 6 munkáskártya

1 JÁTÉKTÁBLA

- 1 12 helyszín
- 2 6 karakterportré hangulatsávvá
- 3 győzelmi pont (GyP) sáv
- 4 export sávok
- 5 fáziskerék
- 6 termeléskerék



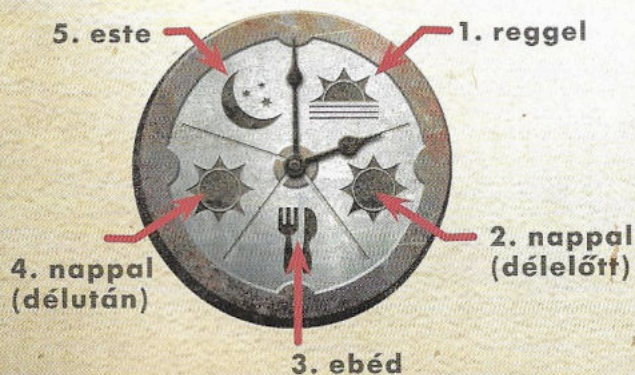
ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére!
- 2 Az erőforráskockákból és a kristályokból képezzetek egy-egy készletet a játéktábla mellett!
- 3 Mindnyájan vegyetek magatokhoz 11/9/8 befolyásjelölőt (2/3/4 fős játék esetén) egy-egy választott színből, és helyezzétek ezek közül egyet-egyet a játéktábla jobb felső sarkában a termeléskerék kezdőmezőjére , egy másikat pedig a GyP sáv 5-ös mezőjére, így elöttetek 9/7/6 jelölő marad.
- 4 Vegyetek magatokhoz egy-egy kristályt, és helyezzétek azt a saját készletekbe!
- 5 Helyezzétek a fázisjelölőt a fáziskerék reggel mezőjére!
- 6 Helyezzétek minden hangulatsáv kezdőmezőjére  egy-egy hangulatjelölőt!
- 7 Helyezzétek az összes munkást állítva a barakk helyszínre!
- 8 Keverjétek meg a tó- illetve űrhajókártyákat külön-külön, és képezzetek belőlük egy-egy képpel lefelé fordított paklit a számukra kijelölt helyeken!
- 9 A fix munkaórák ellenére sohasem tudhatjátok, hogy egy-egy létesítmény mikor tart nyitva. A leltár miatti lezárt legelő gyakori látvány. Az "elfogyott a sör" felirat azonban jóval ijesztőbb.
Az első néhány játszmatok során azt javasoljuk, hogy a reggeli akadályjelölőket helyezzétek az űrhajóra, a Szovjetek Palotájára és a sörözőre, az esti akadályjelölőket pedig helyezzétek a gazdaságra, a legelőre és a tóra. A reggeli jelölőket a piros (akadályozott), az esti jelölőket pedig a fehér (szabad) oldalukkal felfelé helyezzétek! Fordítsátok a reggeli jelölőket a fehér oldalukkal felfelé a reggel fázis végén, a reggel fázis kezdetén pedig fordítsátok őket a piros oldalukkal felfelé! Fordítsátok az esti jelölőket a piros oldalukkal felfelé az este fázis kezdetén, az este fázis végén pedig fordítsátok őket a fehér oldalukkal felfelé!
A későbbi játszmatokban megkeverhetitek a helyszínkártyákat (kivéve a barakk- és teakonyhakártyákat), majd húzzatok 6 kártyát ebből a pakliból! Helyezzétek a reggeli akadályjelölőket az első 3 kártya által kijelölt helyszínre, az esti akadályjelölőket pedig helyezzétek a második 3 kártya által kijelölt helyszínre! A játszmatok során a fentebb részletezettek alapján forgassátok az akadályjelölőket.
- 10 Azt javasoljuk, hogy a különleges kártyákat csak akkor használjátok, ha már mindnyájatoknak van tapasztalata a játékkal. Keverjétek meg a munkás- és helyszínkártyákat külön-külön, és osszatok minden játékosnak egy-egy kártyát képpel felfelé mindkét pakliból! Tartsátok magatok előtt a különleges kártyáitokat úgy, hogy mindenki számára jól láthatóak legyenek! A megmaradt különleges kártyákat helyezzétek vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség a játék további részében.
- 11 Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb osztott meg valamit mással, ő vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt, majd kezdődhet is a játék!

EGY KÖR MENETE

A játék két fordulóból áll.

Minden forduló a következő fázisokból épül fel:



Minden fázisban a kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva, egymás után hajtjátok végre a saját körötöket. Minden fázis végén a kezdőjátékos adja tovább a tőle balra ülő játékosnak a kezdőjátékos-jelölőt!

A KÖRÖDBEN A KÖVETKEZŐ LÉPÉSEKET KELL VÉGREHAJTANOD EBBEN A SORRENDEN:

1. MOZGASS EGY MUNKÁST!
2. HELYEZZ EGY BEFOLYÁSJELÖLŐT A MUNKÁS PORTRÉJÁRA!
3. ÁLLÍTSD BE A MUNKÁS HANGULATÁT!
4. HAJTSD VÉGRE A HELYSZÍN AKCIÓJÁT!



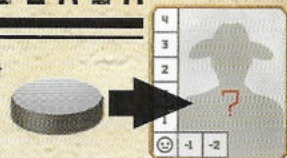
1. A MUNKÁSOK MOZGATÁSA

Válassz egy álló munkást, és helyezd őt fektetve egy üres helyszínre (a munkás ezzel elfáradt, és ebben a fázisban már nem fog máshova mozogni). Nem mozgathatsz munkást olyan helyszínre, ahol már más munkás tartózkodik, kivéve a barakkot és a teakonyhát.

- 1 Minden munkás a barakkban kezdi a reggelt. A reggel fázis során nem mozgathatsz munkást olyan helyszínre, ahol reggeli akadályjelölő van. A reggel fázis akkor ér véget, amikor mindnyájan végrehajtottak egy-egy kört. A reggel végén növeljétek minden barakkban maradt munkás hangulatát 1-gyel!
- 2 A délelőtti folyamán bármilyen helyszínre mozgathatsz munkást, olyanra is, amelyen valamilyen akadályjelölő van. Ez a fázis akkor ér véget, amikor mind a hat munkás mozgott. 4 fő esetében nem kerültek ugyanannyiszor sorra.
- 3 Az ebéd fázis során kizárólag a teakonyhába mozgathatsz munkást. Sőt, ez a helyszín kizárólag az ebéd fázis során használható. Az ebéd fázis akkor ér véget, amikor mindnyájan végrehajtottak egy-egy kört.
- 4 A délutáni fázis ugyanúgy zajlik, mint a délelőtti fázis.
- 5 Az este fázis során nem mozgathatsz munkást olyan helyszínre, ahol esti akadályjelölő van. A barakk kizárólag az este fázis során használható. Ennek a fázisnak akkor van vége, amikor mindnyájan végrehajtottak egy-egy kört.

2. A MUNKÁSOK BEFOLYÁSOLÁSA

Helyezd az egyik befolyásjelölődet az általad imént mozgattott munkás portréjára!

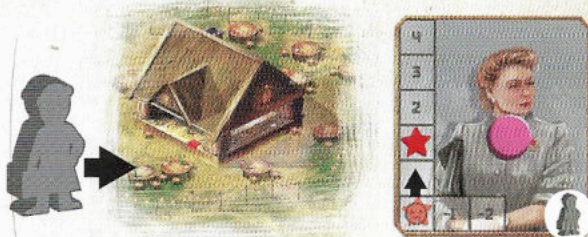


3. A MUNKÁSOK HANGULATÁNAK MÓDOSÍTÁSA

Ha hangulatszimbólumok láthatók azon a helyszínen, ahova a munkást mozgattad, módosítsd azok alapján a munkás hangulatát! Amikor a munkás hangulata növekszik, mozgasd a jelölőt a magasabb értékek irányába, amikor pedig csökken, akkor az alacsonyabb értékek irányába kell mozgatni a jelölőt.

Példa: Boglárka a kezdőjátékos a reggel során. Bármelyik munkást választhatja (mindegyik állítva foglal helyet a barakkban), de nem mozgathat munkást a barakkba (hiszen nem este van), a teakonyhába (nincsen ebéd), továbbá arra a három helyszínre, ahol reggeli akadályjelölő van (hiszen reggel van). Így 7 helyszín közül választhat.

Boglárka úgy dönt, hogy a bürokratát mozgatja a sörözőbe, a befolyásjelölőjét (rózsaszín) ráhelyezi a portréjára, a bürokrata hangulatát pedig kettővel növeli (nem kíván kristályt költeni ezen a helyszínen).



Most Anetten a sor. Ő nem használhatja a bürokratát (hiszen már fáradt), és nem is mozgathat munkást a már elfoglalt sörözőbe. Anett 5 munkás és 6 helyszín közül választhat.

4. AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

ERŐFORRÁS-TERMELÉS

Számos akció ad lehetőséget erőforrás-termelésre. Minden erőforráskockáért, amit termelsz, mozgasd a jelölődet a termeléskeréken egy mezőt az óramutató járásával megegyező irányba! Minden alkalommal, amikor a jelölőd átlép a termeléskerék jutalommezőjén, kapsz **2 GyP-t** és **egy kristályt**.

Fontos, hogy a **JUTALOMMEZŐ** nem a termeléskerék egy lépése, a jelölők sohasem állnak meg ezen a jutalommezőn, hanem azonnal a következő "Q" mezőre lépnek a termeléskeréken.

Egy erőforrás "hozzáadása" nem számít termelésnek.

A termelt erőforráskockák mindig a raktár helyszínre kerülnek, sohasem egy játékos személyes készletébe. Mindig, amikor legalább 3 ugyanolyan színű erőforráskocka van a raktárban, távolítsd el 3 kockát abból a színből a raktárból, és helyezd az eltávolított kockák egyikét az erőforráshoz tartozó exportsávra balról az első üres mezőre, a többi kockát pedig helyezd vissza a közös készletbe a tábla mellé! Ezt követően az aktív játékos annyi GyP-t kap, amennyi az exportsáv újonnan elfoglalt mezője alá van írva. Ha a kocka egy olyan mezőre került, ahol kérdőjel látható, a pontozás után helyezd vissza a kockát a közös készletbe!



HELYSZÍNEK LEÍRÁSA



1. Legelő A pásztor, a többi munkással ellentétben szeret vigyázni az állatokra, illetve szívesen nyírja őket.

A pásztor kivételével minden ide helyezett munkásnak 1-gyel csökken a hangulata. Ezt követően termelj 1 gyapjút!



2. Szovjetek Palotája A Szovjetek Palotája a fényes jövő szimbóluma, a népbiztos pedig boldogan mesél erről minden látogatónak. A munkások szívesen hallgatják a csodálatos jövőről

szóló történeteket. Mindenki hozzájárulhat az építkezéshez.

Mind az idelátogató munkás, mind pedig a népbiztos hangulata 1-gyel növekszik. A népbiztosnak nem növekszik a hangulata, ha a Szovjetek Palotájába látogat. Mindkét esetben 1 kristályt helyezhetsz a Szovjetek Palotája melletti saját színű mezőre, hogy hozzájárulj az építkezéshez. A játék végén az építkezéshez a legtöbb kristállyal hozzájáruló játékos 4 GyP-t kap, a második helyezett 2 GyP-t, a harmadik helyezett pedig 1 GyP-t kap. Döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja a helyezését járó teljes GyP-t.



3. Gazdaság A földműves boldogan dolgozik a földeken, a többi munkás azonban nem.

A földműves kivételével minden ide helyezett munkásnak 1-gyel csökken a hangulata. Ezt követően termelsz 1 búzát.



4. Söröző Noha a népbiztos a heti tanítások során elítéli, számos munkás számára továbbra is kedvelt időtöltés az italozás. Az a hír járja, hogy némi juttatás ellenében még mások adagját is át lehet venni.

A népbiztos kivételével minden ide helyezett munkásnak 2-vel növekszik a hangulata, a népbiztosé viszont 1-gyel csökken. Ezt követően befizethetsz 1 kristályt, hogy bármelyik munkás hangulatát 1-gyel növeld, egy másikét pedig 1-gyel csökkentsd.



5. Raktár A közösen előállított erőforrások természetesen nem tarthatnak csak egyvalakihez. Ezek közös tulajdonok és közös raktárban tartják őket. Talán ezért keletkezik időről időre hiány.

A következők egyikét választhatod:

- Dobj el 1 erőforrást a raktárról, hogy egy tetszőleges munkás hangulatát 1-gyel növeld, egy másikét pedig 1-gyel csökkentsd!
- Dobj el 1 erőforrást a raktárról, hogy kapj 1 kristályt!
- Fizess 1 kristályt, hogy egy tetszőleges erőforrást a raktárra helyezz!

Ne feledd, hogy minden termelt erőforrás a raktárra kerül, nem pedig a játékosok saját készletébe.



6. Hivatal A bürokrata nem csak azért jön ebbe az épületbe, hogy megkapja a fizetését. Szereti a látogatókat, és szívesen végez egy kis papírmunkát egy jó kis beszélgetésért cserébe.

Ha a bürokratával látogatsz meg a hivatalt, kapsz 1 kristályt. Ha bármelyik másik munkás látogat ide, a bürokratának 1-gyel növekszik a hangulata, és 1 másik játékoshoz tartozó befolyásjelölőt áthelyezhetsz egy munkásportréről egy másikra, azonban arról a munkásról nem vehetsz le, valamint arra a munkásra nem helyezhetsz befolyásjelölőt, akivel a hivatalba jöttél.



7. Űrhajó A Vörös Hajnal űrhajó szállította egykoron az első embereket erre a bolygóra. Annyira óriási volt, hogy a roncsai között még ma is hasznos dolgokat lehet találni, már ha nem félsz a kommunizmus kísértetétől.

A munkás hangulata 1-gyel csökken. Ezt követően húzz 1 űrhajókártyát, és megkapod az azon látható jutalmat (ez vagy semmi, vagy helyezz egy kijelölt, vagy általad választott erőforrást a raktárra, vagy esetleg kristályhoz juthatsz), majd dobd el a kártyát! Ne léptesd tovább a jelölődet a termeléskeréken!



8. Bánya A bányában dolgozni túlságosan megterhelő mindenki számára, kivéve ha született bányászról van szó.

Ha nem a bányással látogatsz meg ezt a helyszínt, akkor csökkentsd 2-vel a munkás hangulatát, majd termelj 1 szenet! Ha a bányással dolgozol itt, nem csökken a hangulata és 2 szenet termel.



9. Teakonyha Az emberek összetartozási érzésének a közös étkezés fontos eleme... Legalábbis azok számára, akik időre végeznek a munkájukkal.

Növeld 1-gyel az ide helyezett munkás hangulatát! Erre a helyszínre kizárólag az ebéd fázisban helyezhetsz munkást.



10. Tó A szocialista technológiai vívmányok ellenére a horgászathoz továbbra is komoly tudásra és sok-sok szerencsére van szükség. Csak a horgász boldog attól, hogy egész nap horgászbottal a kezében ülhet a tónál, de az is igaz, hogy egy jó fogásnak mindenki örül.

Ha nem a horgással látogatsz ide, csökkentsd 1-gyel az ide helyezett munkás hangulatát! Ezt követően húzz egy tókártyát, és hajtsd végre az azon látható jutalmat (termelj 1 halat, termelj 2 halat és növeld a munkás hangulatát 1-gyel, vagy ne tegyél semmit!), majd dobd el a kártyát! Ha a horgással látogatsz ide, egy tókártya helyett húzz kettőt, majd válassz közülük egyet, aminek a jutalmát érvényesíted, végül dobd el mindkét kártyát! Ha mindhárom, halat ábrázoló tókártya a tó dobópakliba került már, keverd vissza a tó dobópaklit a tó húzópaklibal! Minden alkalommal, amikor a horgással látogatja meg valaki a tavat, az aktív játékos a kártyahúzás előtt vagy után dönthet úgy, hogy újakeveri az összes tókártyát. Ha 2 kártyát kell húznod, de már csak 1 van a pakliban, húzd fel az utolsó kártyát, keverd újra a dobópaklit, majd az újonnan kialakított pakliból húzz még egy kártyát!



11. Munkatábor A munkatábor a tervezett gazdaság mesterműve, ami lehetővé teszi, hogy a munkások a napjuk minden másodpercét hasznosan töltsék.

Csökkentsd az ide helyezett munkás hangulatát 2-vel! Ezt követően termelj 1 búzát, 1 gyapjút és 1 halat!



12. Barakk Az egész napos becsületes munkát leginkább korai lefekvéssel és késői keléssel lehet kipihenni.

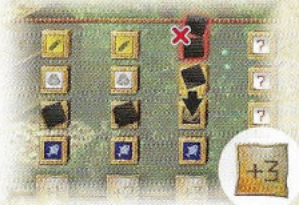
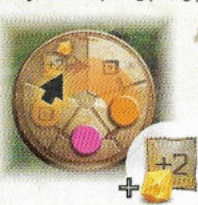
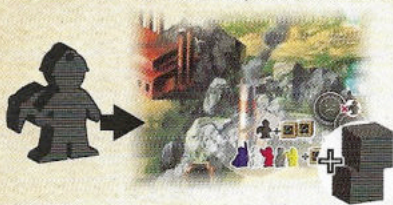
Növeld az ide helyezett munkás hangulatát 1-gyel! Kizárólag az este fázis folyamán helyezhetsz munkást a barakkra. Ne feledd,

hogy minden, reggel fázis végén barakkon lévő munkásnak 1-gyel növekszik a hangulata.



Erőforrást termelő helyszínek

Példa: Anett a bányással meglátogatja a bányát, így az ő portréjára helyezi a befolyásjelölőjét. 2 szénét termel, a folyamat során pedig nem csökken a hangulata. Anett a készletből 2 szénkockát helyez a raktár helyszínre, majd kettővel előre lépteti a saját jelölőjét a termeléskeréken. Mivel a jelölője áthaladt a jutalommezőn, kap 2 GyP-t és 1 kristályt. Emellett már volt 2 szénkocka a raktárban, így Anett eltávolít 3 szénkockát onnan, kettőt vissza a készletbe, egyet pedig balról az első üres szénmezőre helyez az exportsávon, amivel 3 GyP-t kap. Így egyetlen akcióval 5 GyP-t kap.



EGY FÁZIS VÉGE

A délelőtt és a délután fázisok akkor érnek véget, amikor mind a 6 munkás mozgott. Más fázisok (reggel, ebéd és este) akkor érnek véget, amikor minden játékos végrehajtott egy-egy kört.

Amikor egy fázis véget ér, mozgassátok a fázisjelölőt a következő fázisra, állítsátok fel az összes munkást az aktuális helyszínükön, majd a kezdőjátékos-jelölő kerüljön a jelenlegi kezdőjátékostól balra ülő játékoshoz! A reggel végén ne felejtsetek az összes, barakkon tartózkodó munkás hangulatát 1-gyel növelni.

Példa folytatása: Boglárka és Anett ketten játszanak, a reggel fázisnak pedig Anett-köre után vége (mindkét játékos végrehajtott 1-1 akciót ebben a fázisban). Az összes munkást felállítják, és minden, barakkon álló munkás hangulatát eggyel növelik. A délelőtt fázis kezdődik, és Anett lesz a kezdőjátékos. Ez a fázis azonban csak akkor ér véget, amikor az összes munkás fekszik, így mindkét játékos három-három kört hajt végre ebben a fázisban.

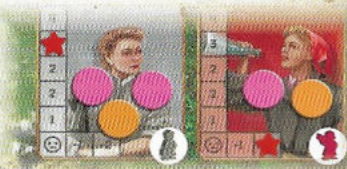
EGY FORDULÓ VÉGE

A forduló az este fázis után ér véget. A kezdőjátékos-jelölőt ugyanúgy balra kell továbbadni.

A forduló végén le kell ellenőriznetek a munkások hangulatát, és minden munkás esetében az a játékos, akinek az adott portrén a legtöbb befolyásjelölője van, megkapja, negatív szám esetében pedig elveszíti a munkáshoz tartozó hangulatsávon jelölt mennyiségű GyP-t. Döntetlen esetén a holtversenyben érintett játékosok mind megkapják vagy elveszítik a teljes GyP mennyiségét.

Példa: Kettő rózsaszín és egy narancssárga jelölő van a bürokrata portréján, így Boglárka 3 GyP-t kap az ő hangulata miatt.

A népbiztos portréján ugyanakkor egy rózsaszín és egy narancssárga jelölő van, így mindkét játékos 2-2 GyP-t veszít miatta.



- Helyezzétek az összes hangulatjelölőt a kezdőmezőkre, az összes portrén lévő befolyásjelölőt pedig vegyétek vissza a saját készletekbe!

- Ne helyezzétek vissza erőforráskockákat az exportsávok raktárainál, illetve kristályokat a játékosok készletéből!

- Helyezzétek az összes munkást állítva a barakkra, és mozgassátok a fázisjelölőt a reggel fázisra!

- Játsszátok végig a második fordulót pontosan ugyanolyan módon, mint ahogyan az első fordulót tettétek, majd a végső pontozásra kerül sor.



VÉGSŐ PONTÓZÁS

A játék 2 forduló után véget ér. **GyP**-ket kaptok a Szovjetek Palotája építéséhez történt hozzájárulásotok alapján (lásd a helyszínek leírásánál az 5. oldalon), továbbá minden **2 kristályotok** után **1 GyP** jár. A legtöbb **GyP**-vel rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintettek közül a több kristállyal rendelkező játékos a győztes.

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

A különleges kártyáknak két fajtája van, ezek a munkáskártyák és a helyszínekártyák. A munkáskártyákat akkor használhatod, amikor a kártyához tartozó munkást használod a körödben. A helyszínekártyákat pedig akkor használhatod, amikor kártyához tartozó helyszínen hajtasz végre akciót. A kártya használata nem kötelező. A különleges kártyáidat bármennyiszer használhatod a játék folyamán.



1. Legelő

Ahelyett, hogy a helyszín megszokott akcióját hajtanád végre, az idelátogató munkás hangulatát növelheted 2-vel.



2. Szovjetek Palotája

Ahelyett, hogy a kristályt a helyszínre helyeznéd, egy tetszőleges munkás portréjára helyezheted azt. Ez a kristály a te befolyásjelölődnek számít a forduló végi pontozás során. A pontozás után helyezd vissza a közös készletbe ezt a kristályt!



3. Gazdaság

Ahelyett, hogy ezen a helyszínen 1 búzát termelnél, 1 tetszőleges erőforráskockát termelhetsz (a hangulatszökkenés a szokott módon érvényes).



4. Söröző

Ahelyett, hogy a helyszín megszokott akcióját hajtanád végre (hangulatnövekedés, hangulatszere kristályért), 2 kristályt kaphatsz.



5. Raktár

A helyszín akciójának végrehajtásakor legfeljebb 2-szer egy erőforrást kristályra cserélhetsz, vagy fordítva (a megszokott egy csere helyett).



6. Hivatal

A helyszín akciójának végrehajtásakor helyezd a befolyásjelölődet a kártyára a munkás portréja helyett! Egy későbbi körödben áthelyezheted a befolyásjelölődet erről a kártyáról annak a munkásnak a portréjára, akit a körödben használsz (az a megszokott módon lehelyezett befolyásjelölőn felül kerül a portréra).



7. Úrhajó

Miután végrehajtottad ennek a helyszíneknek az akcióját, eltávolíthatod négy különböző erőforrást a raktárról, és ezek egyikét az exportsávrá helyezheted, majd a megszokott módon kapsz pontokat (a többi erőforrást helyezd a készletbe).



8. Bánya

Ahelyett, hogy a helyszín megszokott akcióját hajtanád végre, 3 mezővel előrébb léptetheted a jelölődet a termelési keréken, az idelátogató munkás hangulatát pedig csökkentsd 1-gyel (nincs erőforrás-termelés)!



9. Teakonyha

Az ebéd fázis kezdetén elfekethetsz két munkást (ők nem vesznek részt ebben a fázisban).



10. Tó

A helyszín akciójának végrehajtásakor ahelyett, hogy a tópakliból húznál kártyát, bármelyik, dobópakliban lévő tókártyát választhatod.



11. Munkatábor

A helyszín akciójának végrehajtásakor lemondhatsz arról, hogy a befolyásjelölődet a karakter portréjára helyezd. Ha élsz a lehetőséggel, ne csökkentsd a karakter hangulatát!



12. Barakk

A reggel fázis végén egy befolyásjelölődet egy tetszőleges portréról egy barakkban tartózkodó munkás portréjára helyezheted.



13. Pásztor

Ezzel a munkással a mozgatása nélkül is végrehajthatod akciót. Egyszerűen fektesd el azon a helyszínen, ahol jelenleg áll, és hajtasd végre a helyszín akcióját (ne felejtse el egy befolyásjelölődet a pásztor portréjára helyezni). Akadályozott helyszínt nem használhatsz így.



14. Földműves

Ezt a munkást olyan helyszínen is küldheted, ahol fekvő munkás van.



15. Horgász

Miután a körödben ezt a munkást használtad, átmozgathatsz egy másik munkást a jelenlegi helyszíneről egy másik, nem akadályozott, üres helyszínrre (a mozgatás ellenére a munkás továbbra is ugyanúgy állva vagy fekvve marad, ahogy volt).



16. Bányász

Ha a körödben ezt a munkást használod, és nem szenet, hanem másmilyen erőforrást termelsz, akkor ebből az erőforrásból eggyel többet termelhetsz, a munkás hangulatát azonban csökkentsd 1-gyel (ez egyéb hangulatszökkenéseken felül történik)!



17. Népbiztos

Ha a körödben ezt a munkást használod, egy kristályt adományozhatsz a Szovjetek Palotájának (lásd helyszín leírása). Ez a meglátogató helyszín akciójának végrehajtásán felüli lehetőség.



18. Bürokrata

Ezt a munkást bármelyik fázisban akadályjelölőt tartalmazó mezőre küldheted.



EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK

A PÁRTFŐTITKÁR TÉGED BÍZOTT MEG ENNEK A TELEPÜLÉSNEK A VEZETÉSÉVEL, ÉS ELVÁRJÁ TŐLED, HOGY TELJESÍTSD AZ UTASÍTÁSAIT. EGY "ASSZISZTENST" IS RENDELT MELLÉD, AZ UNOKAÖCCSÉT, AUTOMOT (A NEVE JELENTÉSE: "AUTOMATIZÁLÁS A TÖMEGEK SZÁMÁRA").



BÁR AZ "ASSZISZTENS" MUNKÁJA NEM MONDHATÓ GÖRDÜLÉKENYNEK, NEM UTASÍTHATOD VISSZA A SEGÍTSÉGÉT, MERT AKÁRHOGY IS NÉZZÜK, Ő A PÁRTFŐTITKÁR UNOKAÖCCSE. JA, ÉS EGY DOLOGBAN BIZTOS LEHETSZ, AUTOMOT SENKI SOHA NEM FOGJA SZÁMON KÉRNI A KUDARCOKÉRT. TEGYÉL MEG MINDENT AZÉRT, HOGY MEGŐRIZD BILLEGŐ POZÍCIÓDAT ITT, A VÖRÖS ELŐŐRSÖN!

JÁTÉKELEMENK

12 CÉLKÁRTYA



18 AUTOMKÁRTYA



3 HELYSZÍNKÁRTYA



1 SEGÉDLETKÁRTYA



VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

- 1 Az általad választott színből csak 2 befolyásjelölőt vegyél magadhoz! Az egyiket helyezd a GyP sávra, a másikat pedig a termeléskerékre! Válassz egy másik szint Automnak, készítsd elő a 11 befolyásjelölőjét, ezek közül egyet helyezz a GyP sávra, egyet pedig a termeléskerékre!
- 2 A különleges kártyákra nem lesz szükség az egyszemélyes játék során, helyezd azokat vissza a játék dobozába!
- 3 A 3 új helyszínkártyát helyezd a megfelelő helyszínekre (söröző, raktár és hivatal)!

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



CÉLKÁRTYA

A AUTOM RÉSZ

1. sor – A forduló végén ellenőrizendő célok.

- A jelzésű karakterek portréján nem lehet Automnak befolyásjelölője.
- A jelzésű karaktereknek legalább 3-as kell, hogy legyen a hangulatuk.
- Exportálnod kell a jelölt árukból a forduló során (a kockát az exportsáv helyett helyezd az adott szimbólumra emlékeztetőképpen, emellett pontot sem kapsz).

Ha a felsorolt célok valamelyikét nem teljesíted, akkor az az ikon mellett látható pontvesztéssel jár.

B 2. és 3. sorok - Autom prioritásai.

- Raktár (bal felül)
- Munkások (jobb felül)
- Űrhajó (bal alul)
- Helyszínek (jobb alul)

C EXPORT RÉSZ

A forduló során exportált árukért járó GyP felsorolása (ezt használd az exportsáv helyett).



AUTOMKÁRTYA

A MUNKÁSVÁLASZTÓ

B HELYSZÍNVÁLASZTÓ

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN

A KÖR MENETE

MINDEN fázisban Autom hajtja végre az első kört.

MINDEN FORDULÓ ELŐTT:

- 1. VÁLASSZ VÉLETLENSZERŰEN EGY CÉLKÁRTYÁT, ÉS HELYEZD AZT AZ EXPORTSÁVRA!**
- 2. KEVERD AZ ÖSSZES AUTOMKÁRTYÁT EGY PAKLIBA, MAJD FORDÍTSD MEG A PAKLI FELSŐ KÁRTYÁJÁT!**
- 3. HELYEZZ 1-1 AUTOMHOZ TARTOZÓ BEFOLYÁSJELÖLŐT MINDEN KARAKTER PORTRÉJÁRA, MAJD HELYEZZ MÉG EGYET ANNAK A KARAKTERNEK A PORTRÉJÁRA, AMI A CÉLKÁRTYA TETEJÉN LÁTHATÓ (ÖSSZESEN 9 BEFOLYÁSJELÖLŐ KERÜL FEL ÍGY).**



AUTOM KÖRE

- 1 Autom sohasem kap kristályt.** Kezeld úgy, hogy mindig a rendelkezésére áll az a kristály, amit el kell költenie, így ha kristályt kapna, helyette **1 GyP-t** kap.
- 2** Nézd meg a már megfordított Automkártyán, hogy Autom hova mozgat munkást. A kártyán felsorolt helyszínek közül fentről az első üreset választja. Ha a 3 helyszín egyikét sem tudja használni, a legközelebbi helyszínt választja (a jelölt módon az óramutató járásával megegyező, vagy ellentétes irányba haladva), a célkártyán láthatók a prioritásai. Autom sohasem választja a barakkot (elkötelezettsége igazán lenyűgöző) vagy a teakonyhát (kivéve az ebéd fázis során, lásd lent).
- 3** Ezt követően fordíts meg egy új Automkártyát! Autom a kártya tetején látható munkást fogja mozgatni. Ha a munkás nem használható, akkor a célkártyán látható prioritási listáról az első elérhető munkást fogja választani. Ne helyezz befolyásjelölőt annak a munkásnak a portréjára, amit Autom mozgat.

Minden egyéb tekintetben a köre az alapszabályokban megszokott módon működik, munkást mozgat, hangulatot változtat és végrehajtja az akciót.

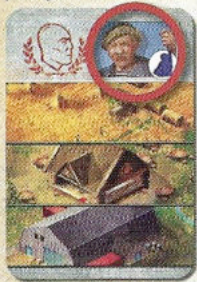
- 4** Az Autom által végrehajtott akciók az alábbiak szerint változnak (az itt nem felsorolt akciók a megszokott módon működnek):

- **Szovjetek Palotája** – Az akciót a megszokott módon kell végrehajtani, Autom mindig adományoz egy kristályt.
- **Söröző** – Ahelyett, hogy kristályt költené a hangulatváltozás érdekében, Autom **1 GyP-t** kap.
- **Raktár** – A megszokott akció végrehajtása helyett Autom eltávolít egy erőforráskockát a helyszínről a célkártyán látható prioritások alapján.
- **Hivatal** – Egy befolyásjelölő mozgatása helyett Autom az idelátogató karakter portréjára helyezi egy befolyásjelölőjét (ha van elérhető) még akkor is, ha a bürokrata látogat el a hivatalba.
- **Űrhajó** – Az akciót a megszokott módon kell végrehajtani. Ha Autom "általad választott erőforrás"-t talál, akkor ha lehetséges, olyat választ, hogy azonnal árut exportáljon, ehhez a célkártyán látható prioritásokat követi.

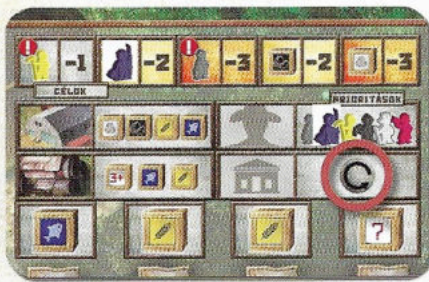
- 5** Az ebéd fázis során ne fordíts meg új Automkártyát. Autom a célkártyán a prioritások alapján elsőként felsorolt munkást küldi a teakonyhába. Helyezz Autom befolyásjelölői közül egyet ennek a munkásnak a portréjára, és növeld a munkás hangulatát!

Ezt követően Autom annyi GyP-t kap, amennyi befolyásjelölő ezen a portrén van.

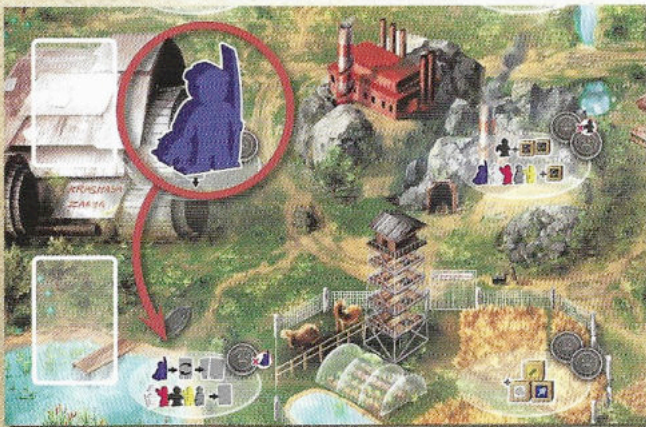
A gazdaság, söröző és a raktár foglalt. A célkártya azt mutatja, hogy az óramutató járásával ellentétes irányba kell haladni a következő helyszínre. Az újonnan megfordított kártyán a horgász látható, aki az űrhajón áll, a következő, óramutató járásával ellentétes irányba elhelyezkedő helyszínt pedig a tó.



Automkártya



célkártya



Autom az ebéd fázis során a bürokratát (szürke figura) szeretné a teakonyhába küldeni. Ha ez a munkás nem elérhető, a következő munkást, a horgászt (kék figura) választja.



A TE KÖRÖD

Ahelyett, hogy saját befolyásjelölőt helyeznél a munkások portréira, távolíts el egy Automhoz tartozó befolyásjelölőt (ha van az adott portrén)!

Amikor egy exportcél teljesítesz, helyezz egy erőforráskockát a célkártyára emlékeztetőképpen, az exportért pedig nem kapsz pontot.

Miután a szürke bürokrata munkást mozgattad, eltávolítod az Automa egyik befolyásjelölőjét a bürokratáról.



A FORDULÓ VÉGE

Azokért a portrékért kaphatsz GyP-t, amin Automnak nincsen befolyásjelölője.

Autom a portrék helyett minden portrén maradt befolyásjelölőjéért 1-1 GyP-t kap.

Minden olyan célért, amit nem teljesítettél, a kártyán látható mennyiségű GyP-t veszítesz.

Dobd el a célkártyát az azon lévő összes kockával együtt, továbbá távolítsd el az összes, munkáspotrén maradt befolyásjelölőt is!

VÉGSŐ PONTÓZÁS

Ahhoz, hogy nyerhess, Automnál több GyP-t kell elérned.



IMPRESSZUM

Játéktervező: Raman Hryhoryk

Illusztrátorok: Irina Pechenkina, Maxim Suleymanov

Vizuális szerkesztő: Anastasia Durova

További vizuális szerkesztő: Scott Hartman

Figuratervező: Yuriy Khmelzuskoy

Szerkesztők: Dmitriy Rudev, Polina Basalava,

Anna Serova

Külön köszönet Alexander Peshkovnak

és Ekaterina Pluzhnikovának.



Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

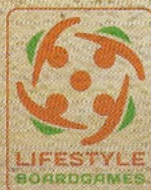
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



Game published by

Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2019 All rights reserved.

7-6 2nd Filyovskaya street,

1st floor, office III, room 6A, Moscow,

121096, Russia. Tel.: +7 495 510 0539,

mail@lifestyleltd.ru

www.lifestyle-boardgames.com

2019 г.

3 руб.

Ред. 3

