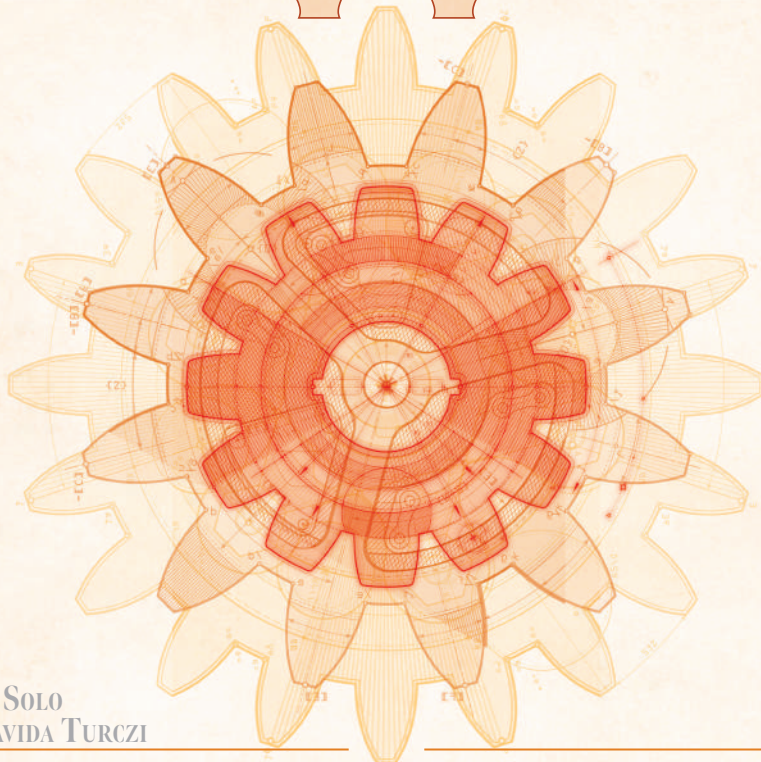


WEATHER MACHINE



ZASADY TRYBU SOLO
AUTORSTWA DAVIDA TURCZI

SABOTAŻYŚCI

Kydarkovia Inc. zamierza zniszczyć Lightning Technologies! Wysłali swoich dwóch najlepszych szpiegów gospodarczych, znanych jako Agent Biały i Agent Różowy, by wykraśli informację i udaremnili pracę Lativa. Mają za zadanie skompromitować go przed Rządem i zapewnić, by to Kydar-

kovia otrzymała w przyszłości kontrakt związany z kontrolą pogody. Niestety ochrona korporacji jest zbyt zajęta sprzątaniem bałaganu wywołanego przez eksperymenty Lativa. Dlatego musisz dokończyć swoją pracę będąc narażonym na ingerencję ze strony nikczemnych sabotażystów!



EAGLE-GRYPHON
GAMES

W niniejszej instrukcji zwroty „oni” lub „Sabotażyści” odnoszą się do zautomatyzowanego przeciwnika, kontrolującego dwa elementy gracza, jednak będącego jednym przeciwnikiem. Zwrot „ty” odnosi się do gracza.

KOMPONENTY



2 Sabotażystów
(Agent Różowy,
Agent Biały)



20 kart Raportu
Bezpieczeństwa



12 kart Wyzwania



Arkusze Priorytetu



Plansza Kryjówki

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotuj grę dla 2 graczy z zastosowaniem poniższych zmian:

- Nie blokuj pól akcji po prawej w każdej z Głównych Lokacji (2,3,4).
- **Przygotuj kafle Celu:**
 1. Usuń wszystkie kafle Celu, na których w prawym górnym rogu wskazana jest ikona większości. Usuń również kafel, który wymaga posiadania 3 znaczników Nagrody.
 2. Z pozostałych kafli Celu wybierz losowo 2 każdego koloru. Jeśli dobierzesz dowolne 2 z tą samą ikoną w środkowej części kafela, odrzuć drugi i dobieraj dalej, aż będziesz mieć dwa różne.

3. Usuń z gry wszystkie pozostałe kafle Celu. Sabotażyści nie korzystają z kafli Celu.
- Wybierz kolor innego gracza dla Sabotażystów. Sabotażyści nie korzystają z Pracowni ani ze znaczników Zezwoleń.
- Umieść znacznik Punktacji Sabotażystów na 35 PK. Jest to początkowa Wartość Docelowa.
- Umieść znaczniki Kolejności Tury i Inicjatywy (zarówno twoje jak i Sabotażystów), tak byś na obu był pierwszy w kolejności tury.
- Przygotuj miejsce obok planszy Gry na Kryjówkę Sabotażystów.
 - Umieść w Kryjówce Roboty Sabotażystów.
 - Wybierz losowo 2 różne Chemikalia, weź je z Zaopatrzenia z pierwszych pól od lewej i umieść w Kryjówce.



• Przygotuj talię Raportu Bezpieczeństwa:

1. Potasuj wszystkie karty Raportu Bezpieczeństwa tworząc talię i umieść ją zakrytą po lewej stronie planszy Kryjówki.
2. Odkrywaj karty z talii, jedną po drugiej, dopóki nie odkryjesz karty wskazującej Główną Lokację. Umieść tę kartę odkrytą po prawej stronie planszy Kryjówki tworząc stos kart odrzuconych Raportu Bezpieczeństwa.
3. Przenieś z planszy Gry do Kryjówki znacznik Badań, który odpowiada odrzuconej karcie (Lokacja i rodzaj pogody).
4. Weź Naukowca Sabotażystę przedstawionego na odrzuconej karcie i umieść go na środkowym polu akcji w Lokacji wskazanej na karcie.
5. Odkrywaj dalej karty, aż odkryjesz kartę wskazującą zarówno Główną Lokację, jak i drugiego Sabotażystę. Umieść tę kartę odkrytą na wierzchu stosu kart odrzuconych Raportu Bezpieczeństwa.
6. Przesuń z planszy do Kryjówki znacznik Badań, który odpowiada drugiej odrzuconej karcie (Lokacja i rodzaj pogody).
7. Weź Naukowca Sabotażystę przedstawionego na odrzuconej karcie i umieść go na środkowym polu akcji w Lokacji wskazanej na karcie. Jeśli pole jest zajęte przez innego Sabotażystę, umieść

go na polu akcji po prawej w tej Lokacji.

8. Potasuj razem wszystkie karty Raportu Bezpieczeństwa, za wyjątkiem 2 odrzuconych, tworząc talię Raportu Bezpieczeństwa i odłóż ją na miejsce po lewej stronie planszy Kryjówki.
9. Odkryj wierzchnią kartę z talii Raportu Bezpieczeństwa i umieść ją odkrytą powyżej planszy Kryjówki. Ta karta to pierwszy Aktualny Raport. Karta na wierzchu stosu kart odrzuconych to Poprzedni Raport.

Jeśli chcesz podwyższyć poziom trudności, wybierz lub dobrać losowo 1 lub więcej kart Wyzwania, by wpływały na rozgrywkę. Im więcej ich dasz, tym trudniejsza będzie gra. Opisy tych kart znajdziesz na stronie 13.

Przykład

Jeśli odrzucone karty Raportu Bezpieczeństwa byłyby dwoma wskazanymi tutaj,



w Lokacji Badań i Rozwoju.

Sabotażyści zaczęliby grę ze znacznikiem Badań Laboratoryjnych Śniegu i znacznikiem Badań i Rozwoju Wiatru. Agent Biały zostałby umieszczony na środkowym polu akcji w Laboratorium, a Agent Różowy zostałby umieszczony na środkowym polu akcji

GLÓWNE ZASADY ROZGRYWKI

- Sabotażyści nie zyskują PK, ale mogą zwiększyć Wartość Docelową dla ciebie (wynik, który starasz się pobić podczas gry). Ilekroć zwiększa się Wartość Docelowa, musisz przesunąć do przodu znacznik Punktacji Sabotażystów na torze Punktacji.
- Sabotażyści działają jak jeden gracz. W każdej rundzie przemieszcza się tylko jeden Sabotażysta.
- Ilekroć Lativ przemieszcza się, rozpatrz jego działania zgodnie z zasadami gry dla 2 graczy.
- Sabotażyści nigdy nie zyskują ani nie wydają Zezwoleń lub Części Maszyny. Nie korzystają z kafli Inwestycji, znaczników Dotacji, ani ze znaczników Cytatu. Ilekroć mieliby otrzymać znacznik Inwestycji, zamiast tego podnieś Wartość Docelową o 5.
- Na początku gry przeprowadzasz jak zwykle Rundę Zaopatrzenia Po Przygotowaniu, Sabotażyści nie biorą w niej udziału. Następnie rozgrywasz pierwszą turę w Rundzie 1. Ograniczenia dotyczące umieszczania w Rundzie 1 nadal cię obowiązują. Po swojej pierwszej turze przejdź do pierwszej tury Sabotażystów.
- W kolejnych Rundach tury rozgrywane są jak zwykle – w kolejności zgodnej z pozycją znaczników na torze Kolejności Rundy. Oznacza to, że jeśli Sabotażyści Przejmą Inicjatywę, rozegrają dwie następujące po sobie tury.
- Możesz w dowolnej chwili przeglądać stos kart odrzuconych Raportu Bezpieczeństwa, ale nie możesz zmieniać ich ułożenia. Możesz przeliczać ile kart pozostało w talii Raportu Bezpieczeństwa, ale nie możesz ich przeglądać ani zamieniać ich ułożenia.
- Nowo odrzucone karty są zawsze umieszczane na wierzchu stosu kart odrzuconych Raportu Bezpieczeństwa.

GRA MOŻE ZAKOŃCZYĆ SIĘ NA 3 SPOSOBY:

Udało ci się przywrócić dobre imię Lightning Technologies:

Aby to zrobić, musisz na początku swojej tury spełnić wszystkie poniższe warunki:



- Masz więcej PK od Wartości Docelowej.



- Aktualnie spełniasz wymagania przynajmniej 4 swoich kafli Celu znajdujących się na polach Celu w twojej Pracowni.

- Co najmniej 2 z twoich znaczników Grantów znajduje się przynajmniej na piątym polu toru Grantów (twoje znaczniki zaczynają grę na polach 0).

Jeśli ma to miejsce, natychmiast wygrywasz grę.

Czas dobiega końca i wkracza Rząd:

Ma to miejsce w przypadku, gdy koniec gry zostanie wywołany przez jeden ze standardowych warunków końca gry:

- Zdobędziesz nagrodę Nobla.
- Ostatni kafel Eksperymentu zostanie umieszczony na wystawce.
- Rządowy Generator zostanie ukończony.
- Wszystkie pola Badań w Lokacji Badań i Rozwoju będą zajęte.

Jeśli ma to miejsce, rozegraj jak zwykle jeszcze jedną rundę i przejdź do Ostatecznej Punktacji. Zostaniesz zwycięzcą, jeśli po Ostatecznej Punktacji masz więcej PK od Wartości Docelowej.

Nikczemny plan Sabotażystów powiódł się:

Ma to miejsce, jeśli zaistnieje którakolwiek z poniższych okoliczności:



- Na koniec twojej tury na planszy znajdują się przynajmniej 2 kafle Gwałtownej Pogody Poziomu 3.



- Na początku tury Sabotażystów wszystkie karty Raportów Bezpieczeństwa znajdują się na stosie kart odrzuconych.

Jeśli ma to miejsce, przegrasz natychmiast. *Mieliśmy wobec Ciebie większe oczekiwania.*

TWOJA TURA

Rozgrywasz swoją turę normalnie, mając na uwadze, że jest dostępna dla ciebie nowa darmowa akcja (Wezwanie Ochrony). Może być ona wykonana tylko podczas kroku 3 twojej tury (Wykonaj Akcje), za to dowolną liczbę razy niezależnie od innych akcji, które wykonujesz podczas swojej tury, i bez znaczenia w której Lokacji jesteś.

WEZWANIE OCHRONY

Wydadz 1 Zezwolenie (w rodzaju odpowiadającemu Lokacji, w której jesteś, lub Zezwolenie Naukowe) by dobrać 2 karty z talii Raportu Bezpieczeństwa i umieścić je odkryte obok Aktualnego Raportu. Spośród tych 3 kart odłóż 1 z powrotem na wierzch talii Raportu Bezpieczeństwa, 1 odrzuć, a ostatnią zostaw jako Aktualny Raport.



TURA SABOTAŻYSTÓW

W turze Sabotażystów wykonaj przedstawione kroki w poniższej kolejności:

1. Umieść właściwego Sabotażystę w Lokacji, zgodnie



z tym, jak wskazano w Aktualnym Raporcie. Jeśli Aktualny Raport przedstawia Lativa

zamiast Lokacji, przenieś Sabotażystę do obecnej Lokacji Lativa.

W każdej Głównej Lokacji Sabotażysta wybiera niezajęte pole akcji, zgodnie z wymienionymi priorytetami: pole po lewej, po prawej, środkowe. W Lokacji Zaopatrzenia, zajmie pierwsze niezajęte pole od lewej.

Sabotażyści nie zyskują ani nie otrzymują Zezwoleń.

Jeśli Sabotażysta nie może przenieść się do Lokacji (ponieważ wszystkie pola akcji są zajęte lub Sabotażysta już jest w tej Lokacji albo dlatego, że Aktualny Raport przedstawia Lokację Lativa, a ten jest w swoim Biurze), przenieś go do następnej Głównej Lokacji (w kolejności numerycznej zaczynając od wskazanej Lokacji i jeśli to konieczne wracając do początku).

Uwaga: Sabotażysta przenieść się do Zaopatrzenia tylko wtedy, gdy Aktualny Raport mu to nakazuje lub jeśli podąża tam za Lativem.

2. Jeśli Sabotażysta przenieśli się do Głównej



Lokacji, podnieś Wartość Docelową o 1 za każdy pionek (Lativa, twojego Naukowca lub innego Sabotażystę) na lewo od jego pola akcji.

3. Jeśli Sabotażysta przemieścił się do tej samej Lokacji co Lativ, przemieść Lativa, jak zwykle, do kolejnej Lokacji. Wywołuje to również działanie Lativa, tak jak opisano to w zasadach dla 2 graczy.



4. Sabotażyści wykonują swój nikczemny plan. Pełen opis znajdziesz w sekcji „Nikczemny Plan Sabotażystów”.



5. Odrzuć Aktualny Raport.

6. Odkryj wierzchnią kartę z talii Raportu Bezpieczeństwa i, jeśli możesz, umieść ją odkrytą powyżej planszy Kryjówki jako następny Aktualny Raport.



7. Sprawdź, czy Sabotażyści wyrządzili szkody:



Jeśli mają Zestaw znaczników Badań, a pole Cytatu dla tego typu pogody jest nadal zablokowane, wykonaj poniższe kroki:



- i. Usuń z gry ten Zestaw znaczników.

- ii. Weź wierzchni kafel Gwałtownej Pogody z talii danego typu pogody i połóż na korespondującym polu w Lokacji Badania i Rozwoju, zakrywając jakikolwiek kafel, który już tam jest. Wszystkie znaczniki Przełomu na tym kaflu należy odłożyć do pudełka, a wszystkie znaczniki Rządu odkładane są na obszar Rządu.



- iii. Jeśli jest to możliwe, odrzuć wierzchnią kartę z talii Raportu Bezpieczeństwa.

- iv. Usuń z gry znacznik Blokady z odpowiedniego pola Cytatu.



Jeśli posiadają oni Zestaw znaczników Badań, a pole Cytatu dla tego rodzaju pogody jest odblokowane, usuń ten Zestaw znaczników z gry i wybierz jedną z poniższych opcji:



- Zwiększ Wartość Docelową o 5,

ALBO



- Odrzuć wierzchnią kartę z talii Raportu Bezpieczeństwa. Jeśli talia Raportu Bezpieczeństwa wyczerpała się, nie możesz wybrać tej opcji.

Sabotażyści mogą odrzucić tylko jeden zestaw znaczników Badań. Jeśli mogą ukończyć więcej niż jeden zestaw, ukończą oni najpierw te, które odblokowują nowe rodzaje pogody. Jeśli Sabotażyści mają kilka zestawów znaczników Badań różnych rodzajów pogody, zaczną od pogody przedstawionej w Poprzednim Raporcie i przejdą od lewej do prawej (w razie potrzeby przechodząc od Śniegu do Deszczu).

Zestawy znaczników Badań



Jeśli Pole Cytatu danego rodzaju pogody jest zablokowane, to Zestaw znaczników Badań oznacza po 1 znaczniku Badań danego rodzaju pogody w każdym kolorze.



2= Jeśli Pole Cytatu danego rodzaju pogody jest odblokowane, to Zestaw znaczników Badań oznacza po 1 znaczniku Badań danego rodzaju pogody w dwóch różnych kolorach. (Jeśli mają wszystkie trzy różne znaczniki Badań danego rodzaju pogody, odrzuca wszystkie trzy, zamiast używać Cytatu).



W obu przypadkach, jeśli Sabotażyści posiadają znacznik Nagrody w swojej Kryjówce, to w razie potrzeby liczy się on na potrzeby dopełnienia Zestawu jako znacznik Badania dowolnego rodzaju.

NIKCZEMNY PLAN SABOTAŻYSTÓW

W kroku 4 tury Sabotażystów realizują oni swój nikkzemny plan, zgodnie z Lokacją do której właśnie przemieścił się Sabotażysta. Określa się go jako aktualnego Sabotażystę.



Niektóre efekty odnoszą się do „Poprzedniego Raportu”. Jest to karta Raportu Bezpieczeństwa na wierzchu stosu kart odrzuconych.

W Głównych Lokacjach Sabotażyści wybierają moduł na podstawie zestawu kryteriów. Jedno z tych kryteriów odnosi

się do pozyskania przez nich znacznika Badań, który będzie najbardziej pomocny do ukończenia Zestawu. Rozpatrując to kryterium użyj listy priorytetów wskazanej poniżej:

1. Wybiorą oni ten moduł, którego znacznik Badań ukończy ich Zestaw (w poprzedniej sekcji wyjaśniono, czym jest ukończony Zestaw).

2. Wybiorą oni ten moduł, którego znacznik Badań ma ten sam rodzaj pogody co znacznik Badań, który już posiadają w innym kolorze.
3. Wybiorą oni moduł z jakimkolwiek znacznikiem Badań.



Wskaźnik Priorytetu

Dolna połowa każdej karty Raportu Bezpieczeństwa przedstawia wskaźnik Priorytetu, który jest wykorzystywany w różnych miejscach, by określić co Sabotażyści zrobią lub co zabiorą.

LOKACJA 1: ZAOPATRZENIE



1. Przesuń znacznik Inicjatywy Sabotażystów na pierwsze pole po lewej. Jeśli znacznik jest już na pierwszym polu, w zamian podnieś Wartość Docelową o 2.



2. Sabotażyści biorą 2 Chemikalia z Zaopatrzenia i umieszczają je w swojej Kryjówce. By określić, które Chemikalia wezmą, przeprowadź dwukrotnie następujące kroki:



- a. Wybiorą Chemikalia z sekcji, gdzie widoczna jest najmniejsza liczba Zezwoleń Zaopatrzenia.



- b. Jeśli istnieje więcej niż jeden rodzaj Chemikaliów w najtańszej sekcji, wezmą te, których mają najmniej w swojej Kryjówce.



- c. Jeśli nadal utrzymuje się remis, wybiorą te spośród remisujących, które znajdują się najwyżej lub najniżej (zgodnie ze wskaźnikiem Priorytetu na Poprzednim Raporcie).

Przykład:

Sabotażyści najpierw wezmą Calorium (Fuksjowe), ponieważ są to ostatnie dostępne Chemikalia



w najtańszej sekcji, pomimo że mają już Calorium. Jako drugie Chemikalia, spośród dwóch rodzajów których nie mają – Melgoth (Białe) i Radieu (Niebieskie) – wybiorą te znajdujące się najwyżej (Melgoth).

LOKACJA 2: RZĄD



Jeśli aktualny Sabotażysta znajduje się na polu akcji przedstawiającym symbol po lewej, rozpocznij od kroku 1.



Jeśli aktualny Sabotażysta znajduje się na polu akcji przedstawiającym symbol po lewej, pomiń kroki 1 oraz 2 i zacznij od kroku 3.



1. Sabotażyści biorą 1 Chemikalia z Zaopatrzenia (tak jak opisano w Zaopatrzeniu).

2. Odwróć kafel Dotacji niebieską stroną do góry zgodnie z pogodą i wskaźnikiem Priorytetu na Poprzednim Raporcie. Pogoda określa, w którym module jest kafelek, a wskaźnik Priorytetu



określa, czy najwyższy czy najniższy kafelek ma być odwrócony. Jeśli wszystkie kafle w tym module zostały zabrane lub są pomarańczową stroną do góry, odwrócą kafle z kolejnego modułu (jeśli to konieczne przechodzą przez wszystkie moduły).

3. Określ, z którym modulem Sabotażyści wejdą w interakcję;

- a. Sabotażyści ignorują:

- ▣ Moduły, w których wszystkie pola Robotów są zajęte.
- ▣ Moduły, dla których Sabotażyści nie mają Chemikaliów odpowiadających dostępnym polom.

- b. Z pozostałych modułów Sabotażyści wybierają moduł zapewniający im znacznik Badań, który będzie najbardziej pomocny do ukończenia Zestawu.

- c. W przypadku remisu wybiorą pierwszy z remisujących modułów, zgodnie z sekwencją pogody, zaczynając od pogody widocznej na Poprzednim Raporcie, postępując od lewej do prawej (jeśli to konieczne przechodząc od Śniegu do Deszczu).

Przykład:

Moduł Deszczu zostaje zignorowany, ponieważ jest pełny.

Moduł Śniegu zostaje zignorowany, gdyż Sabotażyści nie mają Chemikaliów w kolorze tego modułu.

Z pozostałych modułów zarówno Wiatr jak i Słońce przybliżą ich do ukończenia zestawu.

Poprzedni Raport wskazuje na Śnieg, dlatego zaczynając od tego modułu i postępując w prawo zostaje wybrany moduł Wiatru.

Jeśli Sabotażyści nie są w stanie wybrać modułu (nie mają Chemikaliów odpowiadających jakimkolwiek polu dla Robota), odrzuć wierzchnią kartę z talii Raportu Bezpieczeństwa, a Sabotażyści biorą 1 Chemikalia z Zaopatrzenia (jak opisano to wcześniej). Następnie pomiń pozostałe kroki.

4. Umieść Robota z Kryjówki na pustym polu dla Robota w wybranym module, dla którego Sabotażyści posiadają pasujące Chemikalia. Jeśli dostępnych jest wiele pól, wybiorą oni pierwsze zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od lewej. Następnie przeniesie Chemikalia odpowiadające polu z Kryjówki do Zaopatrzenia, umieszczając je na pierwszym wolnym polu od prawej, w odpowiednim rodzaju.

5. Weź najwyższy lub najniższy dostępny kafel Dotacji z modułu (zgodnie ze wskaźnikiem Priorytetu na Poprzednim Raporcie) i usuń go z gry. Zastąp go wymaganą Częścią Maszyny, zabraną z rezerwy.

6. Przesuń znacznik Badań z wybranego modułu do ich Kryjówki. Jeśli w wybranym module nie ma już znaczników Badań, zwiększ Wartość Docelową o 5. Jeśli wszystkie pola Robotów w module są teraz zajęte, Rząd aktywuje ten modul.

RZĄD URUCHAMIA SWÓJ GENERATOR



Kiedy Rząd aktywuje modul swojej maszyny (zarówno w turze twojej, jak i Sabotażystów), zwiększ Wartość Docelową o 3 za każdego Robota Sabotażystów w tym module.

Następnie przeprowadź te same kroki co w grze wieloosobowej.

LOKACJA 3: LABORATORIUM LATIVA

Jeśli aktualny Sabotażysta znajduje się na polu akcji przedstawiającym symbol po lewej, rozpocznij od kroku 1.



Jeśli aktualny Sabotażysta znajduje się na polu akcji przedstawiającym symbol po lewej, pomiń krok 1 i zacznij od kroku 2.



1. Umieść znacznik Nagrody w Kryjówce. Sabotażyści nigdy nie zdobywają Nagrody Nobla, niezależnie od tego, ile Nagród zdobędą.



2. Określ, z którym modulem Sabotażyści wejdą w interakcję:

a. Sabotażyści ignorują:

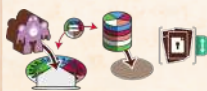
- ▣ Moduły, które są wypełnione.
- ▣ Moduły, dla których Sabotażyści nie mają Chemikaliów odpowiadających dostępnym polom.
- ▣ Moduły, w których nie ma pasującego kafła Eksperymentu na wystawce.

b. Z pozostałych modułów Sabotażyści wybierają ten z największą liczbą Robotów (wliczając Roboty Lativa).

c. W przypadku remisu Sabotażyści wybierają modul zapewniający im znacznik Badań, który będzie najbardziej pomocny do ukończenia Zestawu.

- d. Jeśli remis trwa nadal, wybiorą pierwszy z remisujących modułów, zgodnie z sekwencją pogody, zaczynając od pogody widocznej na Poprzednim Raporcie, postępując od lewej do prawej (jeśli to konieczne przechodząc od Śniegu do Deszczu).

Jeśli Sabotażyści nie są w stanie wybrać modułu, odrzuć wierzchnią kartę z talii Raportu Bezpieczeństwa, a Sabotażyści biorą 1 Chemikalia z Zaopatrzenia (jak opisano to wcześniej). Następnie pomiń pozostałe kroki.



3. Przenieś jednego z Robotów Sabotażystów z ich Kryjótki na najwyższe lub najniższe dostępne pole w module (zgodnie ze wskaźnikiem Priorytetu na Poprzednim Raporcie), dla którego mają pasujące Chemikalia. Pola zawierające Roboty Lativa są, jak zwykle, uważane za wolne (Robot Lativa jest przemieszczany na kolejne wolne pole w tym samym module lub, jeśli nie ma wolnego pola, zwracany na bok Laboratorium). Następnie przenieś wymagane Chemikalia z Kryjótki do Zaopatrzenia, umieszczając je na pierwszym wolnym polu od prawej, w odpowiednim rodzaju.

LOKACJA 3: BADANIA I ROZWÓJ



Jeśli aktualny Sabotażysta znajduje się na polu akcji przedstawiającym symbol po lewej, rozpocznij od kroku 1.



Jeśli aktualny Sabotażysta znajduje się na polu akcji przedstawiającym symbol po lewej, pomiń kroki 1 oraz 2 i zacznij od kroku 3.

1. Przenieś jednego z Robotów Sabotażystów z ich Kryjótki na pole Badań zgodnie z pogodą



i wskaźnikiem Priorytetu na Poprzednim Raporcie. Pogoda określa, w którym module zostanie umieszczony Robot, a wskaźnik Priorytetu określa, czy będzie to najwyższe czy najniższe pole modułu. Jeśli nie ma żadnego wolnego pola we wskazanym module, umieszczą oni Robota w kolejnym module (jeśli to konieczne przechodząc od Śniegu do Deszczu). Sabotażyści nie ponoszą dodatkowego kosztu, jeśli umieszczają swojego Robota na najniższym polu modułu.

2. Jeśli Sabotażyści mają Chemikalia w rodzaju



widocznym na lewo od wybranego pola, przemieść je z ich Kryjótki na to pole. Jeśli tak robią, przemieść znacznik Badań z wybranego modułu do ich Kryjótki. Jeśli w wybranym module nie ma już znaczników Badań, zwiększ Wartość Docelową o 5 i, jeśli to możliwe, usuń znacznik Blokadę z odpowiedniego pola Cytatu.

Uwaga: Jeśli Sabotażyści nie mają pasujących Chemikaliów, nadal umieszczają Robota i przeprowadzają pozostałe kroki (nie otrzymują tylko znacznika Badań).

3. Wybierz, z którym polem którego modułu wejść w interakcję:

- a. Sabotażyści ignorują:

- ▣ Moduły, które są wypełnione.
- ▣ Moduły, dla których Sabotażyści nie mają Chemikaliów odpowiadających dostępnym polom.

- b. Z pozostałych modułów Sabotażyści wybierają moduł zapewniający im znacznik Badań, który będzie najbardziej pomocny do ukończenia Zestawu.
- c. Jeśli remis trwa nadal, wybiorą pierwszy z remisujących modułów, zgodnie z sekwencją pogody, zaczynając od pogody widocznej na Poprzednim Raporcie, postępując od lewej do prawej (jeśli to konieczne przechodząc od Śniegu do Deszczu).

Jeśli Sabotażyści nie są w stanie wybrać modułu, odrzuć wierzchnią kartę z talii Raportu Bezpieczeństwa, a Sabotażyści biorą 1 Chemikalia z Zaopatrzenia (jak opisano wcześniej). Następnie pomiń pozostałe kroki.

4. Przenieś jednego z Robotów Sabotażystów z ich Kryjótki na najwyższe lub najniższe dostępne pole w module (zgodnie ze wskaźnikiem Priorytetu na Poprzednim

Raporcie), dla którego mają pasujące Chemikalia. Następnie przenieś wymagane Chemikalia z Kryjótki na pole odpowiedniego rodzaju po lewej od Robota. Sabotażyści nie ponoszą dodatkowego kosztu za umieszczanie na dolnym polu.

5. Przenieś znacznik Badań z wybranego modułu do ich Kryjótki. Jeśli w wybranym module nie ma już znaczników Badań, zwiększ Wartość Docelową o 5 i, jeśli to możliwe, usuń znacznik Blokad z odpowiedniego pola Cytatu.

PRZEŁOM



Kiedy wykonujesz akcję Przełomu, za każdego Robota Sabotażystów, który dostarcza ci Część do budowy prototypu, zwiększ Wartość Docelową o 2. Sabotażyści nigdy nie dokonują Przełomu; nie zależy im na naprawieniu pogody, chcą jedynie byś ty wypadł fatalnie.

PRZEPROWADZENIE EKSPERYMENTU

Podczas przeprowadzania Eksperymentu, zarówno ty jak i Sabotażyści rozpatrujecie kolejne kroki w porządku tury w normalny sposób. Za udział w eksperymencie otrzymujesz korzyści jak zazwyczaj. Za każdego Robota Sabotażystów w aktywnym module zwiększ Wartość Docelową o liczbę PK widoczną na kafle Eksperymentu, a następnie zwróć Robota do Kryjótki. Sabotażyści nie wydają Zezwoleń Naukowych i ignorują pozostałe korzyści widoczne na kafle. Biorą również znacznik Badań z modułu, gdy rozpatrują swoje kroki, jeśli nadal jest jakiś dostępny (tylko raz, nawet gdy mają więcej niż 1 Robota, zgodnie z zasadami podstawowymi). Jeśli żaden nie jest dostępny, nie otrzymują niczego (gdyż ignorują Zezwolenia Naukowe).

Po przeprowadzeniu Eksperymentu wyłóż nowy kafel Gwałtownej Pogody, zgodnie z zasadami podstawowymi.



Wyjątek: Jeśli Eksperyment nie zostanie przeprowadzony, lecz przynajmniej jeden Robot Sabotażystów był obecny w module, zostaje umieszczony nowy kafel Gwałtownej Pogody (tak jak gdyby Eksperyment został przeprowadzony). Jednakże nie są przyznawane żadne korzyści za kafel Eksperymentu i jest on odrzućany jak zazwyczaj. Roboty Sabotażystów pozostają w module.

OSTATECZNA PUNKTACJA

Kiedy przejdziesz do Ostatecznej Punktacji:

1. Rozpatrz wszystkie pozostałe Eksperymenty jak zazwyczaj, lecz nie umieszczaj teraz nowego kafla Gwałtownej Pogody.
2. Zwiększ Wartość Docelową o 30.
3. Przeprowadź Ostateczną Punktację tylko dla siebie; nie obliczaj żadnych punktów dla Sabotażystów.

Następnie jeśli twoje PK przewyższają Wartość Docelową, zostajesz zwycięzcą, który uratował firmę. W innym wypadku dołączasz do reszty bezrobotnych naukowców zatrudnionych w niegdyś wspaniałym Lightning Technologies, uaktualniając swoje CV.

Jeśli wygrałeś, sprawdź czy udało ci się spełnić, którekolwiek z dodatkowych warunków:

1. Pogodowy Guru

- » 120+ PK
- » Jesteś przynajmniej na 4 polu na każdym torze Grantów,
- » Jesteś na ostatnim polu przynajmniej na jednym torze Grantów
- » 6+ kafla Warsztatu
- » Nie pozostały w sumie więcej niż 2 Zezwolenia

2. Klimatolog

- » 110+ PK
- » Nagroda Nobla
- » 4+ spełnione kafle Celu
- » Wszystkie Roboty odblokowane

3. Meteorolog

- » 100+ PK
- » 3+ opublikowane Wyniki Badań
- » 1+ tor Grantów przynajmniej na 8 polu
- » 3+ spełnionych kafla Celu
- » 2+ Nagrody

4. Synoptyk

- » 3+ opublikowane Wyniki Badań
- » 7+ Robotów na planszy Gry
- » 3+ spełnionych kafla Celu
- » 1+ Nagroda

5. Łowca Burz

- » 2+ spełnione kafle Celu
- » 1+ Nagroda

TWÓRCY

Weather Machine – autor gry: Vital Lacerda
Sabotażyści - autor trybu Solo: Dávid Turczy
Grafiki w grze: Ian O'Toole
Rozwój trybu Solo: John Albertson

Edycja polska: zespół Portal Games
Tłumaczenie na język polski: Paweł Imperowicz
Skład wersji polskiej: Bartosz Makświej

Dodatkowy rozwój trybu Solo oraz testy: Shelley Danielle, Gary Perrin, Aleksandar Saranac, Chuck Case, Timothy Williamson, Henrique Barbosa da Costa, Ben Kranz, Xavi Bordes

© 2022 FRED Distribution Inc.
© 2022 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszelkie prawa zastrzeżone.

KARTY WYZWANIA

Dla zwiększenia wyzwania podczas przygotowania rozgrywki użyj 1 lub więcej kart Wyzwania (wybierz sam albo wylosuj). Umieść wybrane karty na stole. Efekty kart opisane są poniżej:



- 1. Dobrze Wyposażeni Przeciwnicy:**
Sabotażyści rozpoczynają grę posiadając po 1 Chemikaliach każdego rodzaju, zamiast posiadać 2 Chemikalia.



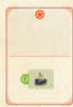
- 2. Urządzenia Zagłuszające:**
Podczas każdego rozpatrywania Dochodu, zwiększ Wartość Docelową o 1 za każdego Robota Sabotażystów na planszy.



- 3. Kreatywna Księgowość:**
Sabotażyści rozpoczynają grę ze znacznikiem Nagrody. Podczas każdego rozpatrywania Dochodu cofnij swój znacznik na jednym z torów Grantów o jedno pole. Jeśli to możliwe, musisz wybrać tor, na którym możesz to zrobić.



- 4. Laureat Nagrody Nobla:**
Sabotażyści rozpoczynają grę z dodatkowymi 1 Chemikaliami wybranymi losowo (mogą to być również te, które już posiadają). Nie możesz wygrać gry nie posiadając Nagrody Nobla.



- 5. Tylko dla Najlepszych:**
Nie możesz wygrać gry bez spełnienia warunków przynajmniej 5 kafli Celu na polach Celu w twojej Pracowni.



- 6. Zegar Tyka:**
Po Przygotowaniu Rozgrywki usuń z gry 2 wierzchnie karty z talii Raportu Bezpieczeństwa i odłóż je do pudełka.



- 7. O Krok Przed Innymi:**
Jeśli na zakończenie twojej tury znacznik Inicjatywy Sabotażystów jest na pozycji pierwszej od lewej, zwiększ Wartość Docelową o 3.



- 8. Wyżyny Moralności:**
Umieszczając Naukowca w Lokacji nie otrzymujesz dodatkowych Zezwoleń za Sabotażystów po twojej lewej.



- 9. Recenzja Naukowa:**
Nie możesz korzystać ze znaczników Cytatu, gdy publikujesz Wyniki Badań. Kiedy odblokujesz pole Cytatu, nie możesz wydać Zezwolenia Naukowego, by otrzymać 3 PK.



- 10. Niezależne Prototypy:**
Sabotażyści rozpoczynają grę ze znacznikiem Nagrody. Nie możesz korzystać z Robotów Sabotażystów, kiedy budujesz prototyp w ramach akcji Przełomu.



- 11. Cięcia Budżetowe:**
Sabotażyści rozpoczynają grę z dodatkowymi 1 Chemikaliami, wybranymi losowo (mogą to być również te, które już posiadają). Ilekroć otrzymasz grant z toru Grantów Laboratoryjnych, traktuj modyfikator pod swoim znacznikiem jako +0 (nadal otrzymujesz korzyści z toru Rządu oraz Badań i Rozwoju).



- 12. Publikuj albo Giń:**
Zmniejsz początkową Wartość Docelową o 5. Ilekroć Sabotażyści sprawią, że znacznik Blokady ma zostać usunięty z pola Cytatu, podnieś Wartość Docelową o 5. Musisz wygrać przez natychmiastowe zwycięstwo (przywracając dobre imię Lightning Technologies).

ROZSZERZENIA DO GRY WIELOOSOBOWEJ

KARTY ZAOPATRZENIA

(2 talie, każda złożona z 5 kart)

Oto drobna pomoc na początek gry.



Potasujcie oddzielnie karty A oraz B i rozdajcie każdemu graczowi po 1 z obu rodzajów na początku gry.

Podczas Rundy Zaopatrzenia Po Przygotowaniu, w kolejności tury,

zamiast wykonywać akcje w Lokacji Zaopatrzenia w normalnym trybie, każdy gracz wybiera, którą z otrzymanych kart zagrywa. Drugą należy odłożyć do pudełka.

Najpierw rozpatrywana jest górna część karty, tak jak opisano to poniżej:



Weź dowolny odkryty kafel Warsztatu z oferty (4 kafle na planszy lub odkryty kafel na wierzchu stosu)

i umieść ten kafel obok swojej Pracowni, upewniając się, że możesz dodać wszystkie pozostałe elementy widoczne na karcie.



Tak jak powyżej, ale umieść dwa kafle, jeden po drugim (uzupełnij ofertę przed wybraniem drugiego kafała).



Przesuń swój znacznik Inicjatywy na wskazaną pozycję (jeśli kolejny gracz również mają symbol Inicjatywy na swoich kartach, twój znacznik Inicjatywy NIE zostaje przesunięty. Pozycja widoczna na karcie wskazuje, gdzie masz zacząć 1 Rundę).



Teraz rozpatrz środkową część po lewej, przemieszczając wskazane Roboty ze swojej Linii Montażowej na dopuszczalne pola w twoim Warsztacie.



Następnie otrzymujesz Chemikalia wskazane w środkowej części karty po prawej – zabierasz pierwsze z lewej z Zaopatrzenia i umieszczasz je w swoim Warsztacie.



Na koniec przesuń swoje znaczniki Zezwoleń na pola wskazane w dolnej części karty.

Po tym jak skończysz kroki wskazane na swojej karcie Zaopatrzenia, odłóż kartę do pudełka.

KAFLE CELÓW TYMCZASOWYCH

(3 kafele i 12 dysków)

Podczas gry otrzymujecie korzyści za kompletowanie wskazanych zestawów w zakresie swoich badań.

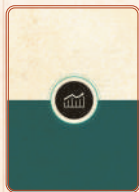


Umieście 3 kafele obok siebie z boku planszy, a przy nich 12 dysków graczy.

Kiedy uzyskasz w swoim Biurze którąkolwiek z kombinacji widoczną na kablach, wybierz jeden z zasobów wskazanych na kabl. Następnie zakryj to pole jednym ze swoich dysków. Na żadnym kabl nie może być więcej niż jeden dysk każdego z graczy i żaden gracz nie może umieścić dysku na polu z dyskiem innego gracza.

KARTY CELÓW OSOBISTYCH (6 kart)

Na koniec gry otrzymujesz 1 lub 2 kafele Inwestycji za osiągnięcie jednego lub obu wskazanych celów.



Dodajcie te karty do gry, by zyskać dodatkowe cele, sprawdzane na koniec gry. Przed grą rozdajcie po 1 losowej karcie każdemu graczowi (możecie rozdać je tylko nowym graczom, by mieli określone cele do realizacji w pierwszej rozgrywce).

Karty Celów Osobistych są trzymane w sekrecie przed innymi graczami. Na koniec gry, ale przed Ostateczną Punkcją, gracze odkrywają swoje karty. Każda karta podzielona jest na dwie części, na których pokazane są pary wymagań. Za każdą spełnioną parę wymagań z danej części karty gracz otrzymuje 1 kafeł Inwestycji (czyli 1 kafeł jeśli spełni wymagania tylko 1 połowy lub 2 kafele, jeśli spełni wymagania obu).



- Posiadasz przynajmniej 2 znaczki Nagrody
- Posiadasz przynajmniej 4 Roboty w Lokacji Rządu
- Posiadasz przynajmniej 3 opublikowane Wyniki Badań
- Posiadasz przynajmniej 4 Roboty w Lokacji Badań i Rozwoju
- Twój znaczek Grantów jest przynajmniej na pierwszym „+4” toru Grantów Laboratoryjnych

KARTY CELÓW GRANTÓW (6 kart)

Zyskaj dodatkowe nagrody, kiedy osiągniesz określone poziomy na torach Grantów.



Na początku gry każdy z graczy otrzymuje po jednej karcie Celów Grantów. Karta zostaje rozpatrzona natychmiast po tym, gdy jej warunki zostaną spełnione na właściwym torze Grantów.

Osiągnij wskazaną pozycję na torze Grantów, aby otrzymać nagrodę wskazaną na karcie: po 1 ze wszystkich wskazanych Zezwoleń, 2 Zezwolenia Naukowe lub 2 Części Maszyny.



