

WEATHER **WAV** MACHINE



ARKUSZ POMOCY



ROZGRYWKA

RUNDA ZAOPATRZENIA PO PRZYGOTOWANIU:

W kolejności tury każdy z graczy wykonuje akcje w Lokacji Zaopatrzenia.

PRZEBIEG RUNDY:

FAZA A: TURY GRACZY

FAZA B: URUCHOMIENIE GENERATORA POGODY

FAZA C: KONIEC RUNDY

FAZA A: TURY GRACZY

1. Możesz użyć kafla Dotacji lub kafla Inwestycji
2. Przenieść Naukowca* (Zyskaj/Wydaj Zezwolenia)
3. Wykonaj akcje
4. Umieść znaczniki Badań

* Restrykcje w Rundzie 1.



Znaczniki Nagród można umieścić w dowolnym momencie swojej tury.

FAZA C: KONIEC RUNDY



1. Uaktualnijcie kolejność tury.



2. Jeśli Lativ znajduje się w swoim Biurze, gracze otrzymują Dochód.



FAZA B: URUCHOMIENIE GENERATORA POGODY

Sprawdźcie, czy eksperyment **został przeprowadzony, czy nie**:

Jeśli został przeprowadzony: W kolejności tury gracze posiadający Roboty w aktywnym module wykonują:



1. Zabierz Roboty z powrotem do Warsztatu.



2. Możesz wydać Zezwolenia Naukowe. Jeśli nie wydajesz, pomiń pozostałe kroki.
3. Zyskaj PK za każdego swojego zabranego Robotą.
4. Zyskaj jedną z korzyści widoczną na kaflu.



5. Weź i umieść znacznik Badań, jeśli możesz. Jeśli nie, otrzymujesz 1 Zezwolenie Naukowe.



Po tym, gdy wszyscy gracze wykonali te kroki, zabierzcie Roboty Lativa i dodajcie nowy kafel Gwałtownej Pogody.



Jeśli nie zostanie przeprowadzony, gracze mogą zabrać Roboty lub je pozostawić. Roboty Lativa należy zabrać.



Niezależnie od tego, czy eksperyment zostanie **przeprowadzony, czy nie**:

Odrzućcie pierwszy z prawej kafel Eksperymentu odpowiadający pogodzie aktywnego modułu, a następnie uzupełnijcie rząd. Przenieście Asystenta do kolejnego modułu.



ZADANIA LATIVA

Kiedy Lativ zostaje przesunięty przez gracza, umieścić Robotą w module Generatorsa Pogody (najpierw aktywny moduł, następnie zgodnie ze strzałkami. Maks. 1 Robot Lativa na moduł).

TYLKO W GRZE DLA 2 GRACZY:

Kiedy Lativ przemieszcza się do Lokacji Rządu lub Badań i Rozwoju, odrzucić 1 znacznik Badań zgodnie z tym, gdzie znajduje się Asystent.

PRZEMIESZCZANIE SWOICH NAUKOWCÓW - ZEZWOLENIA



We wszystkich Lokacjach jeśli jest w nich Lativ i jest po twojej lewej stronie, otrzymujesz 1 Zezwolenie Naukowe. Następnie przemieść Lativa do kolejnej Lokacji. W Zaopatrzeniu Lativ jest zawsze po twojej lewej.



W Zaopatrzeniu otrzymujesz dowolne 1 Zezwolenie, ale następnie wydaj 1 dowolne Zezwolenie za każdego gracza po twojej lewej.



W pozostałych Lokacjach otrzymujesz 1 Zezwolenie danej Lokacji +1 za każdego gracza po twojej lewej.

MOŻLIWE WYMIANY



Jeśli **musisz** wydać Zezwolenie, którego nie masz, wydaj zamiast tego 3 dowolne Zezwolenia.



Jeśli **musisz** wydać Chemikalia, których nie masz, wydaj 2 dowolne Zezwolenia, by wymienić swoje 1 Chemikalia na inne z Zaopatrzenia.



Jeśli **musisz** wydać Część Maszyny, której nie masz, wydaj 2 dowolne Zezwolenia, by wymienić Część Maszyny.

KONIEC GRY

Ma miejsce, kiedy chociaż jeden warunek jest spełniony:

- Została przyznana Nagroda Nobla (za posiadanie 3 znaczników Nagród).
- Ostatni kafel Eksperymentu został umieszczony na wystawce.
- Rządowy Generator jest zapełniony Robotami.
- Lokacja Badań i Rozwoju jest zapełniona Robotami.

Dokończcie rundę i rozegrajcie jeszcze 1 rundę.

Podczas Fazy B ostatniej rundy, przeprowadźcie eksperyment we wszystkich ukończonych modułach, które mają odpowiadający im kafel Eksperymentu na wystawce.

Następnie pomińcie Fazę C i przeprowadźcie ostateczną punktację.

PUNKTACJA PODCZAS GRY

- Przeprowadzenie Eksperymentu (PK za Robotą widoczne na kafelu Eksperymentu).
- Publikacja Wyników Badań (2 PK za każdy znacznik Badań, 4 PK za każdy znacznik Nagrody).
- Skonstruowanie Prototypu (2 PK za użytą Część Maszyny +2 PK za każdego twojego Robotą).
- Ukończenie modułu Rządowego Generatorsa (3 PK za Robotą).
- Odblokowanie Cytatów (3 PK za Cytat).
- Otrzymanie Grantów za odwrócenie kafli Celu.

PUNKTACJA NA KONIEC GRY

- Pozycje na torach Grantów.
- 5 PK za każdy kafel Celu ze spełnionymi warunkami.
- 5 PK za Nagrodę Nobla.

AKCJE W LOKACJACH



Wykonaj dowolną liczbę akcji w Zaopatrzeniu.



Wykonaj 0/1/obce akcje w Lokacji.



ZAOPATRZENIE *(Zyskaj ? Zezwolenia)*

ZBUDUJ ROBOTA



Wydaj: ? **Zezwolen**

Przenieś Robota ze swojej Linii Montażowej do swojego Warsztatu i otrzymaj korzyści.

ROZBUDUJ WARSZTAT



Wydaj: 1 **Zezwolenie**

Weź kafel Warsztatu.

POZYSKAJ CHEMIKALIA



Wydaj: ? **Zezwolen**

Weź 1 Chemikalia z Zaopatrzenia.

ZWRÓĆ CHEMIKALIA



Zyskaj: ? **Zezwolen**

Zwróć 1 Chemikalia do Zaopatrzenia, by zyskać Zezwolenia.



PRZEJMIJ INICJATYWĘ



Wydaj: 1 **Zezwolenie**

Przesuń swój znacznik Inicjatywy.



RZĄD *(Zyskaj Zezwolenia)*

SPRZEDAJ CZĘŚĆ MASZyny

Wydaj: 1 **Zezwolenie**



1. Awansuj na torze Grantów Rządowych.
2. Wyślij 1 Robota do Rządowego Generatorsa.
3. Weź kafel Dotacji i zastąp go Częścią Maszyny.
4. Weź znacznik Badań, jeśli możesz. Jeśli nie, weź kafel Inwestycji.

Rząd uruchamia swój Generator: Jeśli moduł zostaje ukończony, Roboty przynoszą punkty, a znacznik Rządu przenoszony jest na kafel Gwałtownej Pogody. Odrzuć kafel, jeśli pogoda zostanie naprawiona.

ZABEZPIECZ DOTACJE - **Wydaj: 2** **Zezwolenia**



1. Wybierz kafel Dotacji z awersem do góry i zyskaj Zezwolenia za kolumnę i rząd.
2. Otrzymaj korzyść i odwróć kafel.

AKCJE W LOKACJACH

Wykonaj 0/1 akcji w Lokacji.

1x

Ta akcja może być wykonana tylko raz na turę.



LABORATORIUM *(Zyskaj Zezwolenia)*

PRZYGOTUJ EKSPERYMENT

Wydaj: 1 Zezwolenie



1. Awansuj na torze Grantów Laboratoryjnych.
2. Wyślij Robota do Generators Pogody.
3. Wydaj 1 Chemikalia.

OPUBLIKUJ WYNIKI BADAŃ

Wydaj: 2 Zezwolenie



1. Przesuń znacznik Przełomu i otrzymaj korzyści. Możesz cytować.
2. Otrzymaj PK za znaczniki Badań i Nagrody.
3. Weź kafel Inwestycji.

Jeśli to możliwe, odblokuj odpowiednie pole Cytatu. Jeśli tak zrobisz, możesz wydać 1 Zezwolenie Naukowe by otrzymać 3 PK.

SKONSTRUJ PROTOTYP

Wszystkie Część Maszyny, których użyjesz, muszą pochodzić z tego samego rzędu w twoim Warsztacie.

- Zyskaj **2 PK za każdego swojego Robota** w module.
- Zyskaj **2 PK za każdą Część Maszyny**, której użyjesz.
- Inni gracze otrzymują **2 PK** za każdą Część, którą dostarczą.



BADANIA I ROZWÓJ

(Zyskaj Zezwolenia)

BADANIA - Wydaj: 1 Zezwolenie



1. Awansuj na torze Grantów Badań i Rozwoju.
2. Umieść Robota na polu Badań.
3. Razem z Robotem umieść 1 Chemikalia (dodatkowy koszt za najniższe pole).
4. Zyskaj korzyści z pola.
5. Weź znacznik Badań, jeśli możesz. Jeśli nie, weź kafel Inwestycji i jeśli możesz, odblokuj pole Cytatu. Jeśli tak zrobisz, możesz wydać 1 Zezwolenie Naukowe, by otrzymać 3 PK.

PRZEŁOM - Wydaj: 2 Zezwolenie



1. Wybierz Opublikowane Wyniki Badań.
2. Wydaj Zezwolenia Naukowe, przenieś znacznik Przełomu na kafel Gwałtownej Pogody i otrzymaj korzyści.
3. Skonstruuj prototyp i otrzymaj PK.
4. Weź znacznik Nagrody.

(Zastap kafel Gwałtownej Pogody, jeśli pogoda została naprawiona.)

KAFLE CELU

Kafle Celu są aktywowane, gdy odrzucasz kafel Inwestycji w kroku 1 twojej tury. Najpierw są umieszczane na twojej planszy i zapewniają ci korzyść. Następnie możesz je odwrócić, by zyskać granty z odpowiadającego toru Grantów.

 <p>Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby znaczników¹ w kolumnie Rządu w swoim Biurze.</p>	 <p>Posiadaj 6 znaczników¹ w kolumnie Rządu w swoim Biurze.</p>
 <p>Posiadaj przynajmniej 3 Roboty w tym samym module Rządu.</p>	 <p>Posiadaj przynajmniej po 1 Robocie w przynajmniej 4 różnych modułach Rządu.</p>
 <p>Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby kafli Warsztatu.</p>	 <p>Posiadaj przynajmniej 3 Części Maszyny w swoim Warsztacie.</p>
 <p>Bądź najdalej (nawet jeśli remisujesz) na torze Grantów Laboratoryjnych.</p>	 <p>Posiadaj przynajmniej 5 różnych rodzajów znaczników^{1,2} w kolumnie Laboratorium swojego Biura.</p>
 <p>Zbuduj wszystkie Roboty z prawej dolnej sekcji swojej Linii Montażowej.</p>	 <p>Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby Robotów w swoim Warsztacie.</p>
 <p>Posiadaj w swoim Biurze przynajmniej 2 ukończone rzędy³ dla tego samego rodzaju pogody.</p>	 <p>Posiadaj przynajmniej 12 znaczników¹ w rzędach w swoim Biurze.</p>
 <p>Posiadaj przynajmniej 5 różnych rodzajów znaczników^{1,2} w kolumnie Badań i Rozwoju swojego Biura.</p>	 <p>Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby znaczników¹ w kolumnie Badań i Rozwoju w swoim Biurze.</p>
 <p>Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby Robotów w Lokacji Badań i Rozwoju.</p>	 <p>Posiadaj przynajmniej 3 Roboty w tym samym module Badań i Rozwoju.</p>
 <p>Posiadaj przynajmniej 3 znaczniki Nagród.</p>	 <p>Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby znaczników Nagrody.</p>

¹ Znaczniki mogą być znacznikami Badań, Nagrody lub Cytatu.

² Każdy rodzaj pogody to inny rodzaj znacznika Badań. Wszystkie znaczniki Nagrody są tego samego rodzaju. Wszystkie znaczniki Cytatu są tego samego rodzaju.

Kiedy cytujesz, usuń z gry jeden ze swoich nieużytych kafli Celu. Na koniec gry każdy znacznik Celu w twojej Pracowni zapewni ci 5 punktów, jeśli spełnisz jego warunki.

	■ Bądź najdalej (nawet jeśli remisujesz) na torze Grantów Rządowych.		Posiadaj przynajmniej 5 różnych rodzajów znaczników ^{1,2} w kolumnie Rządu swojego Biura.
	Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby Robotów w modułach Rządu.		Posiadaj przynajmniej 5 Robotów w modułach Rządu.
	5 Posiadaj przynajmniej 5 kafli Dotacji.		Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby kafli Dotacji.
	Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby znaczników ¹ w kolumnie Laboratorium w swoim Biurze.		6 Posiadaj 6 znaczników ¹ w kolumnie Laboratorium w swoim Biurze.
	10 Zbuduj przynajmniej 10 Robotów.		Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby pustych pól po Robotach na swojej Linii Montażowej.
	Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby znaczników ¹ w rządach swojego Biura.		3 Posiadaj przynajmniej 3 ukończone rzędy ³ w swoim Biurze.
	6 Posiadaj 6 znaczników ¹ w kolumnie Badań i Rozwoju w swoim Biurze.		Bądź najdalej (nawet jeśli remisujesz) na torze Grantów Badań i Rozwoju.
	4 Posiadaj przynajmniej 1 Robota w przynajmniej 4 różnych modułach Badań i Rozwoju.		5 Posiadaj przynajmniej 5 Robotów w Lokacji Badań i Rozwoju.
	4 Posiadaj przynajmniej 4 Opublikowane Wyniki Badań.		Posiadaj najwięcej lub remisuj w zakresie największej liczby Opublikowanych Wyników Badań.

³ Ukończony rząd to taki, w którym są 3 znaczniki, a 1 z nich musi być znacznikiem Badań.
Nie musisz Publikować Wyników Badań.

KAFLE DOTACJI

Na początku swojej tury możesz użyć 1 kafła Dotacji. Korzystając z znaczników Dotacji nigdy nie wydajesz Zezwoleń, nawet jeśli kafel pozwala ci wykonać akcję, która normalnie wymagałaby wydania Zezwoleń. Wszystkie pozostałe zasady nadal obowiązują.



Wykonaj akcję „**Sprzedaj Część Maszyny**” bez wydawania Części Maszyny. Zastąp kafel Dotacji, który bierzesz, Częścią Maszyny z rezerwy.



Weź dowolną **Część Maszyny** z rezerwy i umieść ją w swoim Warsztacie.



Wykonaj akcję „**Przygotuj Eksperyment**” bez wydawania Chemikaliów.



Zyskaj dowolne **2 Zezwolenia** (nie muszą być tego samego rodzaju).



Wykonaj akcję „**Badania**” bez wydawania Chemikaliów. Zamiast tego weź potrzebne Chemikalia z Zaopatrzenia z sekcji o najniższym koszcie. Jeśli umieszczasz swojego Robota na najniższym polu modułu, musisz, jak zwykle, zapłacić dodatkowy koszt.



Wykonaj akcję „**Opublikuj Wyniki Badań**” zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli to możliwe, odblokuj pole Cytatu. Jeśli tak zrobisz, możesz wydać 1 Zezwolenie Naukowe, by otrzymać 3 PK.



Weź kafel **Warsztatu** z dostępnych na wystawce i dodaj go do swojego Warsztatu.



Wykonaj akcję „**Zbuduj Robota**” zgodnie z normalnymi zasadami.



Weź 1 **Chemikalia**, w rodzaju którego potrzebujesz, z pierwszego pola po lewej z Zaopatrzenia i umieść je w swoim Warsztacie.



Awansuj o 1 pole na dowolnym torze Grantów.