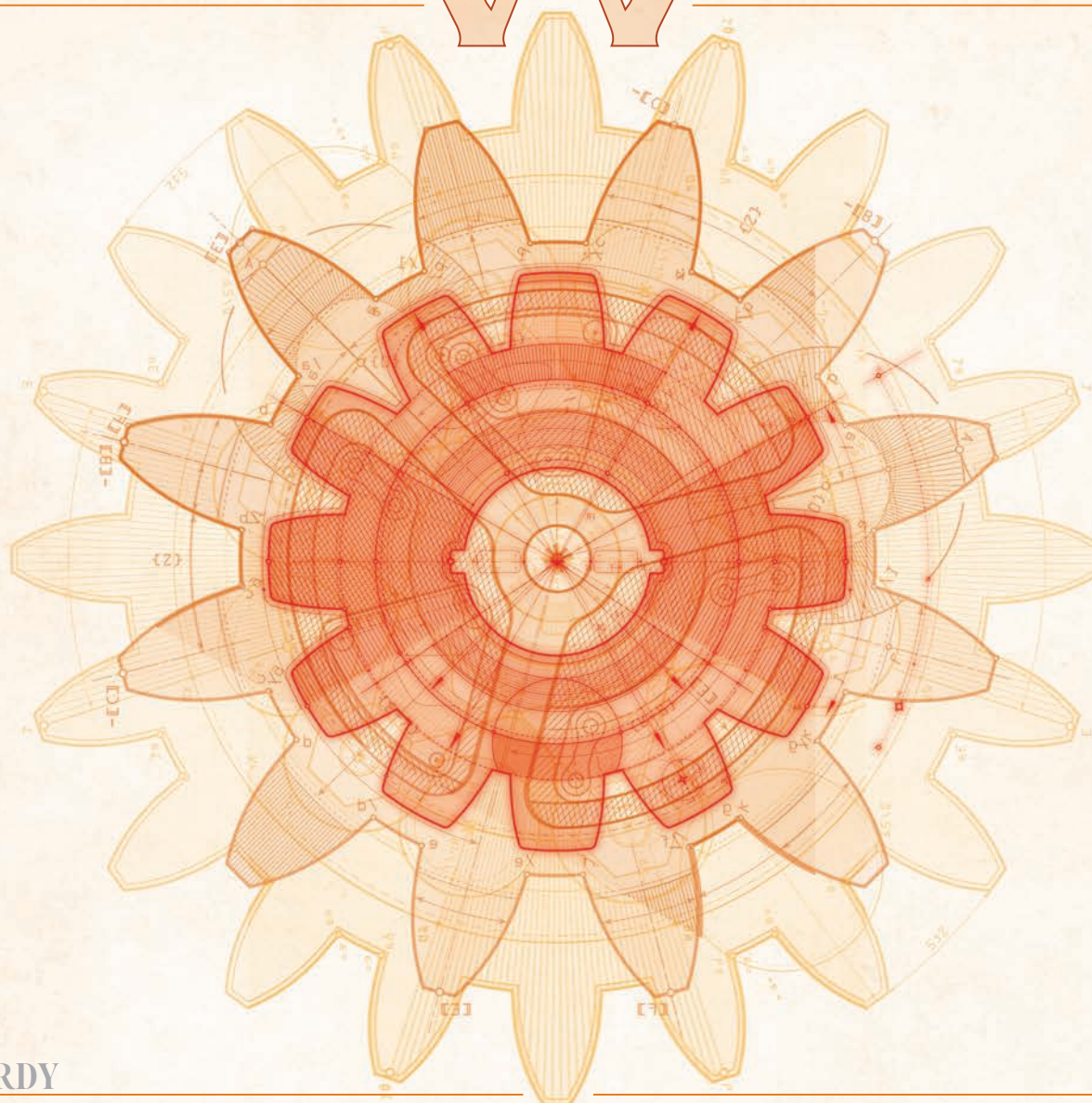


WEATHER MACHINE



GRA VITALA LACERDY

OD 2 DO 4 GRACZY

INSTRUKCJA

„Katastrofy naturalne niedługo przejdą do przeszłości!” ogłosił profesor Sêni Lativ, Szef Projektu Manipulacji Meteorologicznej w firmie Lightning Technologies. Testy jego nowego wynalazku, Generators Pogody, dały pozytywne rezultaty. Wizje stłumionych powodzi, łagodnych cyklonów i końca suszy, wywołały uśmiech na jego twarzy.

W grze Weather Machine (Generator Pogody), jesteście naukowcami z zespołu Profesora Lativa, próbującymi zapanować nad lokalną pogodą: dostosowując opady deszczu dla upraw, kontrolując wiatr i czyste niebo na potrzeby ekologicznych źródeł energii, a także przygotowując odpowiednią temperaturę dla ośrodków wypoczynkowych oraz imprez sportowych. Póki co prototyp jest nader efektywny, jednakże dostrzeżono pewne zależności, ukazujące niepokojące efekty uboczne. Każde użycie Generators Pogody dodatkowo wpływa na pogodę w innej części planety – tzw. „efekt motyla”.

Marzenia Profesora Lativa, by wyeliminować katastrofy pogodowe, szybko przerodziły się w koszmary o zagładzie ludzkości. Każdy test miał coraz gorsze efekty uboczne. Pewnego dnia, profesor wpada z błyskiem w oku do laboratorium, a w krok za nim podążają sztywniacy w garniturach z kamiennymi minami.

Rządowi decydenci w końcu zrozumieli powagę sytuacji oraz to, że tylko zespół profesora Lativa może naprawić to, do czego sam doprowadził. „Musimy zbudować nowy prototyp” ogłasza, podczas gdy agenci taksują go wzrokiem; „...ale tym razem zrobimy to jak należy.” Agenci przytakują w milczeniu. „Mamy wsparcie finansowe rządu i odniesiemy sukces.”

Gdy profesor Lativ wyjaśnia swój plan, staje się jasne, że trzeba zabezpieczyć dostawy robotów i chemikaliów. Poza materiałami liczy się również czas. Musisz być skupiony i skuteczny, by mieć jakiegokolwiek pole manewru podczas rosnącego w ziemskiej atmosferze globalnego zagrożenia, zanim warunki staną się zabójcze dla homo sapiens, jak i innych, niezliczonych gatunków we wszystkich środowiskach.

Na tę chwilę, jeśli ludzkość przetrwa, profesor Sêni Lativ zostanie zapamiętany jako genialny, choć szalony, naukowiec. Natomiast ty masz szansę zapisać się na kartach historii jako zbawca świata.



EAGLE-GRYPHON
GAMES

SPIS TREŚCI

Komponenty	3	3. Wykonaj Akcje	12	Opublikuj Wyniki Badań	17
Przygotowanie Rozgrywki	4	4. Umieść znaczniki Badań	12	Cytaty	17
Pracownia Gracza	6	AKCJE W LOKACJACH		Lokacja 4: Badania i Rozwój	18
Zezwolenia	7	Lokacja 1: Zaopatrzenie	12	Badania	18
Twój Warsztat	7	Rozbuduj Warsztat	13	Przełom	18
Przebieg Gry	8	Zbuduj Robota	13	Konstruowanie Prototypu	19
Możliwe Wymiany	8	Przejmij Inicjatywę	13	Faza B: Uruchomienie Generatora Pogody	20
Runda Zaopatrzenia Po Przygotowaniu	9	Pozyskaj/Zwróć Chemikalia	13	Faza C: Koniec Rundy	21
Faza A: Tury Graczy	9	Lokacja 2: Rząd	14	Koniec Gry i Ostateczna Punktacja	22
1. Użyj kafla Dotacji albo Inwestycji	9	Sprzedaj Część Maszyny	14	Wariant z Draftem	23
Tory Grantów	10	Zabezpiecz Dotację	15	Zasady dla 2 Graczy	23
2. Przenieść swojego Naukowca	11	Lokacja 3: Laboratorium Lativa	16	Porady Projektanta	23
Przemieszczanie Lativa	11	Przygotuj Eksperyment	16	Opis Korzyści	23

WPROWADZENIE DO GRY

W grze Weather Machine (Generator Pogody) wcielasz się w rolę naukowca pracującego z profesorem **Lativem**. Musisz zarządzać swoją Pracownią, zdobywać Zezwolenia, które wydasz w różnych Lokacjach, budować Roboty, pozyskiwać Chemikalia, konstruować prototypy, i powiększać swój Warsztat, w którym będziesz przechowywać swoje zasoby. Po dostatecznym zbadaniu określonego rodzaju pogody, będziesz chciał opublikować wyniki badań, a następnie skonstruować prototyp, który pomoże naprawić niektóre ze złych warunków pogodowych, wywołanych przez eksperymenty z wadliwym Generatorem Pogody **Lativa**. Zbadanie tych wad prowadzić będzie do przełomów, które pomogą ludzkości już na zawsze uporać się ze złymi warunkami pogodowymi, za co otrzymasz Nagrody, a może nawet Nagrodę Nobla!

TWÓRCY

Specjalne podziękowania dla Shelley Danielle, Janusz Franas (LongJohn), Henrique Barbosa da Costa, Miranda Robinson (Inari), Scott Campbell i Michal Sadowski (jazzik), którzy brali udział w testach i dyskutowali o tej grze dłużej, niż ktokolwiek mógłby sobie wyobrazić.	Projektant gry: Vital Lacerda
Podziękowania dla Lalu Torres, Samuel Resendiz (SamLuthor), Asier Villanueva (A7VM), Carolina Magalhães Dias, Scott Hill, Santiago Zaldívar, Francois Septier (Ludibzh), Timothy Williamson i William Aukes za wiele rozgrywek w różne wersje tej gry.	Grafiki w grze: Ian O’Toole
Bez ich wsparcia, rozmów i świetnych pomysłów, wydanie tej gry nie byłoby możliwe.	Projekt Graficzny i ilustracje 3D: Ian O’Toole
Serdeczne podziękowania dla testerów: Adrian Smith, Alexandre Abreu, Ali Mersin, André Martins, Aron Shroll, Børge Solli Andreassen, Carlos Paiva, Celine Gaudin, Chris Seibert, Christophe Gaudin, Chuck Case, Chuck (Chronos) Catalano, Dan Harris, Dan Zilkha, David Ferreira, Defkalion Kalogridis, Dean Rasberger, Dimitra Alexandropoulou, Emanuel Diniz, Fernando Secco, Flávio Oota, Gustavo Crivelli, Howie Norris (Zelos), Jake Blomquist, Jan Voscek, Jenwei Yu, Jimmie Svensson, João Quintela Martins, Joe ‘Rambleshanks’ Harrison, Jorge Oliveira, Kaiwen (Kevin) Jiang, Karim Farouki, Kerry Slater, Luke Rensink, Marco Antonio Silva, Marco Vicente, Marcos, Matt Kisery, Matthew Kury, Matthew Smith, Mihir Shah (Jalwaaa), Minh-Phong Tran, Michael Mikalonis (MikelMik), Miguel Lourenço, Moise, Monti (Detlef), Nicolau Tudela, Nikola Stojanovski, Pedro Silva, Rafael Pires, Ricardo de Jesus, Riccardo “Istrice” Razzini, Robert Hovakimyan, Rodrigo, Rupert Smith, Samuel Rahman, Sarah Green (TabletopSauce), Sérgio Almeida, Sofia Passinhas, Thomas Berggren, Thomas Rösner, Umberto Rossi (Vasimir) i Victoria Absmann.	Instrukcja i ilustracje 3D: Vital Lacerda
Dziękuję moim wspaniałym dzieciom, Alex i Inês, a także mojej muzie i najlepszej przyjaciółce, mojej żonie Sandrze, za jej pomysły, cierpliwość, wsparcie i inspirację.	Rozwój gry: Paul M. Incao
	Tryb solo: David Turczi
	Spisanie i redakcja zasad w języku angielskim: Paul Grogan
	Oficjalna wideoinstrukcja: Gaming Rules! GAMING RULES!
	Korekta: Ori Avtalion, Julian Ridden
	i wielu moich fanów z Discorda
	Menadżer Projektu: Randal Lloyd, Rick Soued
	Historia wprowadzająca: Nathan Morse
	Edycja polska: zespół Portal Games
	Tłumaczenie na język polski: Paweł Imperowicz
	Skład wersji polskiej: Bartosz Makświej



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

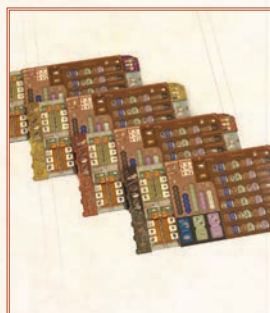
Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a nieraz i dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/weather-machine/>

Aby uzyskać wsparcie, skontaktuj się z nami: portalgames.pl/pl/reklamacje/

KOMPONENTY



1 plansza Gry



4 Pracownie
(po 1 na gracza)



1 Instrukcja
i 4 Arkusze Pomocy



4 pionki Naukowca
(po 1 na gracza)



48 Robotów
(po 12 na gracza)



4 znaczniki Punktacji
(po 1 na gracza)



20 znaczników Zezwolenia
(po 5 na gracza)



4 znaczniki Inicjatywy
i 4 znaczniki kolejności Tury
(po 1 na gracza)



12 znaczników Grantów
(po 3 w kolorze gracza)



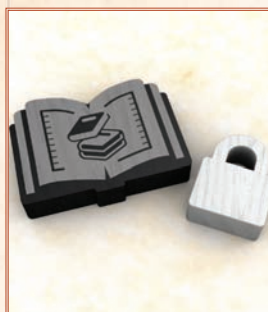
24 znaczniki Przełomu
(po 6 w kolorze gracza)



3 znaczniki Rządu



Lativ, jego Asystent
i 5 Robotów Lativa



12 znaczników Cytatu*
i 5 znaczników Blokady



12 znaczników Nagrody
i 1 Nagroda Nobla



10 znaczników
Badań Rządowych
(po 2 w 5 rodzajach)



15 znaczników
Badań Laboratoryjnych
(po 3 w 5 rodzajach)



10 znaczników
Badań i Rozwoju
(po 2 w 5 rodzajach)



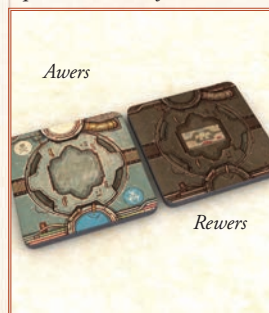
25 Chemikaliów
(po 5 w 5 różnych
rodzajach)



15 kafli Gwałtownej Pogody
(po 5 dla każdego z 3 poziomów)



15 kafli Eksperymentów
(po 5 na każdy z 3 Stopni)



30 kafli Warsztatu



15 kafli Dotacji
i 12 kafli Inwestycji*



36 kafli Celu w 4 zestawach



50 Części Maszyny
(po 10 w 5 kolorach)*

* Kafle Inwestycji, Części Maszyny i znaczniki Cytatu uważa się za nielimitowane. Jeśli wam ich zabraknie, użyjcie odpowiedniego zamiennika.

Pozostałe komponenty są ograniczone do tego, co znajduje się w pudełku.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Każdy z graczy wybiera kolor i bierze wszystkie elementy w tym kolorze.

1. Umieście planszę Gry na środku stołu.
2. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik Punktacji na polu 0 toru Punktów Klimatu (PK).
3. Umieście kafle Inwestycji, znaczniki Cytatu i znaczniki Nagrody obok planszy w rezerwie. Umieście na planszy Nagrodę Nobla.

LOKACJA 5 - BIURO LATIVA

4. Umieście w losowej kolejności znaczniki Kolejności Tury wszystkich graczy na polach kolejności. Wyznaczy to kolejność tury na początek rozgrywki.



LOKACJA 1 - ZAOPATRZENIE

5. Umieście znaczniki Inicjatywy na odpowiadających im polach w takiej samej kolejności co znaczniki Kolejności Tury.
6. W kolejności tury, każdy z graczy umieszcza swojego Naukowca na polach akcji – od lewej do prawej.
7. Umieście **Lativa** na jego polu w Zaopatrzeniu.



8. Umieście Chemikalia na odpowiadających im polach.
9. Potasujcie kafle Warsztatu i umieście 4 z nich w losowej kolejności na planszy. Rozdzielcie pozostałe kafle na dwa równe stosy, jeden z nich połóżcie odkryty a drugi zakryty.



LOKACJA 2 - RZĄD

10. Potasujcie kafle Dotacji i umieście je w losowej kolejności, niebieską stroną do góry na polach, tak jak to pokazano.



11. Umieście 10 znaczników Badań Rządowych (niebieskie) zgodnie z ich rodzajami w oddzielnych stosach na wskazanych polach.

12. Umieście 3 znaczniki Rządu na przeznaczonym dla nich obszarze.
13. Umieście wszystkie Części Maszyny w rezerwie obok planszy Gry.
14. Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników Grantów na pierwszym polu od lewej na torze Grantów Rządowych.

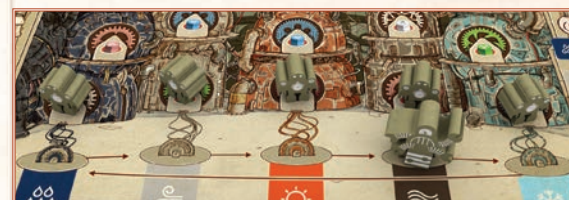


LOKACJA 3 - LABORATORIUM LATIVA

15. Rozdzielcie kafle Eksperymentu zgodnie z ich Stopniem (I, II, III) i potasujcie każdy Stopień oddzielnie, rewersem do góry. Spośród kafli Stopnia III, wybierzcie losowe 3 i odłóżcie je bez podglądania do pudełka. Następnie stwórzcie jeden zakryty stos umieszczając najpierw kafle Stopnia I, na nich kafle Stopnia II, a na koniec umieśćcie na nich pozostałe 2 kafle Stopnia III. Na koniec odwróćcie cały stos awersem do góry i umieśćcie go na wskazanym polu.

16. Umieśćcie 3 wierzchnie kafle ze stosu Eksperymentów na 3 polach na prawo od stosu (tworząc wystawkę). Następnie umieśćcie kolejny kafel ze stosu Eksperymentów na polu poniżej stosu.
17. Umieśćcie Asystenta poniżej modułu Generatora, którego wskazuje pogoda widoczna na kafle na wierzchu stosu Eksperymentów. Na ilustracji przedstawiającej przygotowanie wierzchni kafel na stosie Eksperymentów wskazuje Wiatr, dlatego też Asystent zostaje umieszczony w module Wiatru.

18. Umieśćcie 5 Robotów **Lativa** obok Laboratorium.
Gra dla 2 graczy: Umieśćcie po 1 Robocie **Lativa** na najniższym polu każdego modułu Generatora.



19. Umieśćcie 15 znaczników Badań Laboratoryjnych (zielone) zgodnie z ich rodzajami w oddzielnych stosach na wskazanych polach
Gra dla 2-3 graczy: Użyjcie tylko 2 znaczniki każdego rodzaju.
20. Umieśćcie znacznik Blokadę na każdym z 5 pól Cytatu.
21. Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników Grantów na pierwszym polu od lewej na torze Grantów Laboratoryjnych.

LOKACJA 4 - BADANIA I ROZWÓJ

22. Rozdzielcie kafle Gwałtownej Pogody zgodnie z ich rodzajem i umieśćcie kafle Poziomu 1 na przeznaczonych im polach na planszy Gry.
23. Umieśćcie pozostałe kafle Gwałtownej Pogody obok planszy, dzieląc je na stosy według ich rodzaju i kładąc kafle Poziomu 2 na kafłach Poziomu 3.



24. Umieśćcie 10 znaczników Badań i Rozwoju (liliowe), dzieląc je na stosy zgodnie z ich rodzajem, na wskazanych polach.
25. Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników Grantów na pierwszym polu od lewej na torze Grantów Badań i Rozwoju.

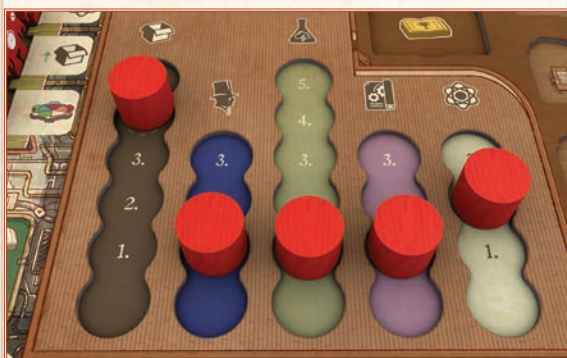
Pola Akcji w grze dla 2 graczy

Umieśćcie znaczniki Zezwoleń, w kolorze niewykorzystywanym przez żadnego z graczy, na pierwszych polach z prawej strony we wszystkich Głównych Lokacjach (2,3,4). Pola te nie mogą być wykorzystywane w trakcie rozgrywki.





Linia Montażowa Robotów



Pozycje początkowe na torach Zezwoleń



Biuro



Warsztat z polami na Chemikalia, Część Maszyny i Robota



PRACOWNIA GRACZA

Każdy gracz przygotowuje swoją Pracownię zgodnie z poniższymi zasadami:

- Twoja Linia Montażowa podzielona jest na 4 sekcje, po 3 pola w każdej. Umieść 12 swoich Robotów na tych polach.
- Umieść swoje znaczniki Zezwolenia na pozycjach początkowych na każdym z torów Zezwoleń w następujący sposób: Zaopatrzenie 4, Rząd 1, Laboratorium 1, Badania i Rozwój 1, Nauka 2.
- Umieść swoje znaczniki Przełomu na przeznaczonych dla nich polach z prawej strony swojego Biura.
- Weźcie po 1 Części Maszyny w każdym kolorze i losowo rozdajcie po 1 każdemu graczowi, a pozostałe odłóżcie z powrotem do rezerwy. Umieść swoją Część Maszyny na polu w środkowym rzędzie twojego Warsztatu.
- Weźcie po 1 kafłu Warsztatu na każdego gracza z wierzchu zakrytego stosu i losowo rozdajcie każdemu po 1 kafłu. Umieść swój kafel obok środkowego rzędu w twoim Warsztacie w taki sposób, by kolorowe półkola były skierowane do góry i do dołu.
- Weź losowy zestaw 9 kafli Celu (wszystkie muszą mieć ten sam symbol w lewym dolnym rogu) i umieść je odkryte poniżej twojej Pracowni.

Uwaga: Na stronie 23 znajduje się opis wariantu dla zaawansowanych graczy, w którym krok **f** zastąpiony zostaje draftem kafli Celu.



Pola Celu



Miejsca na kafle Inwestycji i Dotacji
(liczba tych miejsc jest nieograniczona)

ZEZWOLENIA

Naukowcy wydają i otrzymują Zezwolenia z firmy Lightning Technologies, aby dostać się do innych Lokacji i móc kontynuować swoją niezmiernie ważną pracę.

Twoje znaczniki Zezwoleń wskazują, ile Zezwoleń każdego rodzaju aktualnie posiadasz. Zezwolenia są pozyskiwane poprzez przemieszczanie twoich Naukowców do Lokacji, a wydawane w innych Lokacjach, aby wykonać w nich akcje.

Ilekoć zyskujesz Zezwolenie, przesun odpowiadający mu znacznik w górę. Ilekoć wydajesz Zezwolenie, przesun znacznik w dół.



Nie możesz nigdy wydać tego, czego nie posiadasz. Jednakże Zezwolenia Naukowe mogą być wydawane tak, jakby były Zezwoleniami dowolnego rodzaju.

TWÓJ WARSZTAT

Naukowcy muszą powiększać swoje Warsztaty, gdyż potrzebują coraz więcej miejsca na składowanie Chemikaliów, Robotów oraz by konstruować coraz bardziej zaawansowane moduły swoich prototypowych generatorów.



Na początku gry twój Warsztat składa się z 3 pól znajdujących się z prawej strony twojej Pracowni oraz twojego pierwszego kafła Warsztatu. Powiększy się on, kiedy dodasz do niego nowe kafle Warsztatu.

Twój Warsztat to miejsce, w którym przechowujesz Roboty, Chemikalia i Części Maszyn. Ilekoć otrzymasz którekolwiek z nich, musisz natychmiast umieścić je w Warsztacie. Jeśli nie masz na coś miejsca, nie możesz tego pozyskać.

W swoim Warsztacie budujesz również swoje prototypy korzystając z Części Maszyn.

Pole znajdujące się w lewym górnym rogu twojego Warsztatu pozwala przechowywać 1 Chemikalia dowolnego rodzaju. Pozostałe Chemikalia są przechowywane na odpowiadających im kolorem polach utworzonych z dwóch sąsiadujących kafli Warsztatu (po jednym znaczniku na pole).

Środkowe pole z lewej strony twojego Warsztatu pozwala przechowywać 1 Część Maszyny dowolnego rodzaju. Pozostałe Części Maszyn przechowywane są na kafłach Warsztatu (po jednej na pole).

Pole w lewym dolnym rogu twojego Warsztatu pozwala przechowywać 1 Robota. Pozostałe Roboty przechowywane są na kafłach Warsztatu (po jednym na pole).

Uwaga: Na kafłu Warsztatu można przechowywać tylko 1 Część Maszyny **ALBO** 1 Robota.

W dowolnym momencie gry możesz przenosić Roboty, Chemikalia i Części Maszyny w swoim Warsztacie (w tym zamieniać miejscami dwa elementy), pod warunkiem że każde z nich przenoszone jest na pole nie łamiące zasad przechowywania.

Nie można przemieszczać ani obracać kafli Warsztatu po ich ułożeniu.

Uwaga: Nie możesz usunąć ze swojego Warsztatu Robota, Chemikaliów ani Części Maszyny, chyba że jakaś zasada mówi o tym wprost. Np: kiedy otrzymujesz Chemikalia i nie masz na nie miejsca, nie możesz usunąć innych Chemikaliów ze swojego Warsztatu, aby zwolnić miejsce.

Ilekoć wydajesz Część Maszyny, zwróć ją do rezerwy. Chemikalia po wydaniu są zwracane do Zaopatrzenia albo umieszczane w Lokacji Badań i Rozwoju (zgodnie ze wskazaniem akcji). Roboty nigdy nie są wydawane, tylko przemieszczane na pole planszy Gry zgodnie ze wskazaniem wybranej przez gracza akcji.

Przykład:



Pomarańczowy przemieszcza się do Lokacji Badań i Rozwoju i zyskuje 3 Zezwolenia Rządowe (1 za Lokację i 2 za Naukowców po jego lewej stronie). Ma miejsce tylko na 1 Zezwolenie, więc zyskuje tylko 1.

Przykład:



1 Część Maszyny może być przechowywana w **A**.
1 Robot może być przechowywany w **B**.
1 Część Maszyny albo 1 Robot może być przechowywany w **C**.

Przykład:



Dowolne Chemikalia mogą być przechowywane w **A**, natomiast Radieum (niebieskie) mogą być przechowywane na polu powstałym z dwóch kafli Warsztatu **B**.

PRZEBIEG GRY

Po wstępnej rundzie Zaopatrzenia (zobacz na następnej stronie), gra toczy się będzie na przestrzeni serii rund, a każda runda podzielona będzie na 3 Fazy.

FAZA A: Tury Graczy. Każdy gracz rozgrywa swoją turę w kolejności tury.

FAZA B: Uruchomienie Generatora Pogody.

FAZA C: Koniec Rundy. Dostosujcie kolejność tury. Możliwy Dochód.

Gra toczy się w ten sposób, aż nie zostanie wywołany koniec gry (patrz na stronie 22). Po ostatecznej punktacji gracz z największą liczbą PK zostaje zwycięzcą.



Plansza Gry zawiera podsumowanie 3 Faz gry.

MOŻLIWE WYMIANY

Aby naukowcy mogli pracować efektywnie, firma Lightning Technologies pozwala im wymieniać Zezwolenia, co przyspiesza ich badania w zamian za pewne korzyści.

Podczas gry możesz wykonać następujące Możliwe Wymiany:

WYMIANA NAUKOWA



Ilekoć musisz wydać Zezwolenie, a nie posiadasz wymaganego rodzaju (lub Zezwolenia Naukowego), możesz zamiast tego wydać 3 dowolne inne Zezwolenia, by zyskać 1 Zezwolenie Naukowe, które następnie wydajesz zamiast wymaganego Zezwolenia.

Przykład:



Pomarańczowy chce wydać 1 Zezwolenie Rządowe, ale nie ma żadnego. Zamiast tego mógłby wydać 1 Zezwolenie Naukowe, ale również go nie posiada. Decyduje się zatem wydać 2 Zezwolenia Laboratoryjne i 1 Zezwolenie Badań i Rozwoju, aby otrzymać Zezwolenie Naukowe i móc je wydać.

WYMIANA CHEMIKALIÓW



Ilekoć musisz wydać Chemikalia, a nie posiadasz wymaganego rodzaju, możesz wydać 2 dowolne Zezwolenia, by wymienić jedno ze swoich Chemikaliów na takie, których potrzebujesz biorąc je z Zaopatrzenia. Zwracane Chemikalia są umieszczane w Zaopatrzeniu na odpowiednim pustym polu najbardziej z prawej strony. Następnie weź z Zaopatrzenia potrzebne ci 1 Chemikalia znajdujące się najbardziej z lewej strony i natychmiast wykorzystaj je do akcji, do której były potrzebne (nie potrzebujesz pustego pola w swoim Warsztacie na te Chemikalia).

Przykład:



Żółty musi wydać Melgoth (biały), ale nie ma żadnego. Wydaje 2 Zezwolenia, aby wymienić posiadany Verdino (zielony) na Melgoth, którego od razu używa, by ukończyć akcję.

WYMIANA CZĘŚCI MASZyny



Ilekoć musisz wydać Część Maszyny, a nie posiadasz wymaganego rodzaju, możesz wydać 2 dowolne Zezwolenia, by wymienić jedną ze swoich Części Maszyny na inną Część Maszyny z rezerwy.

Przykład:



Czarny musi wydać zieloną Część Maszyny, ale jej nie ma. Wydaje 2 Zezwolenia, by wymienić czerwoną, którą posiada, na zieloną.

RUNDA ZAOPATRZENIA PO PRZYGOTOWANIU

Po zakończeniu przygotowania, lecz przed rozpoczęciem gry, w kolejności tury każdy gracz rozgrywa turę, podczas której wykonuje dowolną liczbę akcji w Lokacji Zaopatrzenia (płacąc normalny koszt akcji). Akcje te są opisane na stronie 13.



Po tym jak wszyscy gracze wykonali swoje akcje, jeśli któryś gracz wykonał akcję Przejmij Inicjatywę, kolejność tury zostaje uaktualniona na zakończenie Rundy Zaopatrzenia Po Przygotowaniu (patrz na stronie 13).

FAZA A: TURY GRACZY

W tej Fazie każdy z graczy w kolejności tury rozgrywa swoją turę. W swojej turze wykonaj poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Użyj 1 kafa Dotacji ALBO 1 kafa Inwestycji
2. Przenieść swojego Naukowca.
3. Wykonaj akcje.
4. Umieść znaczniki Badań.



Ponadto, w dowolnym momencie swojej tury, jeśli posiadasz jakiegokolwiek znaczniki Nagrody w lewym górnym obszarze swojego Biura, możesz umieścić je na pustych polach swojego Biura, zyskując wskazane na tych polach korzyści, jeśli jakieś są.

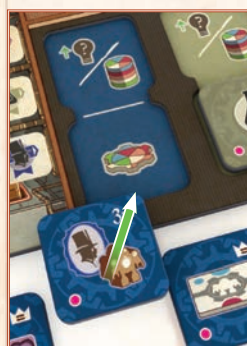
1. UŻYJ KAFLA DOTACJI ALBO KAFLA INWESTYCJI

Zacznij swój dzień z przewagą, jaką dają rządowe dotacje lub inwestycja w swoją pracę.

Jeśli po lewej stronie twojej Pracowni masz jakiegokolwiek kafle Dotacji umieszczone niebieską stroną do góry, możesz odwrócić jeden z nich na drugą stronę, by otrzymać widoczne na nim korzyści. Wszystkie korzyści opisane są w Arkuszu Pomocy.

Uwaga: Kafle Dotacji są jednokrotnego użytku; raz odwrócone, nie mogą zostać odwrócone powtórnie.

Alternatywnie jeśli na lewo od swojej Pracowni posiadasz jakiegokolwiek kafle Inwestycji, możesz zwrócić **jeden** z nich do rezerwy, by wykonać jedną z następujących czynności:



1. **Ustanowienie Celu:** Przenieść jeden ze swoich kafli Celu znajdujących się poniżej twojej Pracowni na puste pole Celu w twojej Pracowni, tak by kolor tego pola odpowiadał kolorowi kafa. Otrzymujesz korzyści widoczne na tym polu. Na górnych polach wybierz tylko 1 z 2 widocznych korzyści.



2. **Otrzymanie Grantów:** Odwróć jeden z umieszczonych awerssem do góry kafa Celu, który już znajduje się w twojej Pracowni, i zyskaj korzyści z odpowiadającego mu toru Grantów (patrz na stronie 10).

Uwaga: Każdy kafel Celu obecny na jednym z twoich pól Celu zapewnia punkty na koniec gry, jeśli tylko spełnisz warunki wskazane na kafele.

Rewers kafa Celu ma czarne tło. Wskazuje to, że został on już odwrócony. Nadal będzie punktowany na koniec gry.

Uwaga: Możesz mieć więcej niż 6 kafli Dotacji/Inwestycji obok swojej Pracowni. Nadwyżkę po prostu umieść w pobliżu.

Przykład: Runda Zaopatrzenia Po Przygotowaniu



Rozpoczynając grę **Fioletowy** zdecydował się wydać swoje Zezwolenia, by otrzymać 2 Roboty. Pierwszy Robot kosztuje go 1 Zezwolenie Zaopatrzenia, a gracz otrzymuje przy tym 1 Zezwolenie Laboratoryjne, drugi Robot kosztuje 2 Zezwolenia Zaopatrzenia, a gracz otrzymuje przy tym 1 Zezwolenie Naukowe (które, jeśli chce, może natychmiast wydać). Wydaje również 1 Zezwolenie Zaopatrzenia na kafel Warsztatu oraz 1 Zezwolenie Naukowe na 1 Chemikalia. Na koniec wydaje 1 Zezwolenie Naukowe, by Przejść Inicjatywę.

Przykład:



Żółty ma 3 kafle Dotacji (2 niebieską stroną do góry i 1 pomarańczową stroną do góry) oraz 1 kafel Inwestycji. Na początku swojej tury może zdecydować, aby odwrócić jeden z niebieskich kafli Dotacji i otrzymać korzyści z tego kafa. Alternatywnie może zwrócić kafel Inwestycji, by ustanowić Cel lub otrzymać Granty.

TORY GRANTÓW

W każdej Lokacji praca wykonana przez ciebie i twoje Roboty zwiększa twoją rozpoznawalność, co przyczynia się do wzrostu zewnętrznego finansowania twoich badań. Im więcej zrobisz, tym większe Granty otrzymasz.



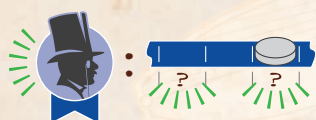
Ilekoć otrzymujesz Grant (za odwrócenie jednego ze swoich kafli Celu), otrzymujesz korzyści z toru odpowiadającego kolorem odwróconemu kafłowi (niebieski = Rząd, zielony = Laboratorium, fioletowy = Badań i Rozwój).

Pozycja twojego znacznika Grantów na każdym torze określa, ile PK otrzymasz na koniec gry z danego toru.

TOR GRANTÓW RZĄDOWYCH



Tor Grantów Rządowych oferuje korzyści w formie zasobów.



Zyskaj korzyści widoczne poniżej pola, na którym jest twój znacznik, i każdego pola na lewo od niego.

Przykład:

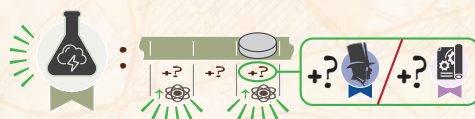


Żółty otrzymuje 1 dowolne Chemikalia i 1 dowolne Zezwolenie.

TOR GRANTÓW LABORATORYJNYCH



Tor Grantów Laboratoryjnych oferuje Zezwolenia Naukowe i dostęp do jednego z innych torów Grantów.



Najpierw otrzymujesz Zezwolenia Naukowe widoczne poniżej pola, na którym jest twój znacznik, i z każdego pola na lewo od niego. Następnie wybierz jeden z dwóch pozostałych torów i zyskaj korzyści z tego toru, traktując swój znacznik jakby znajdował się na wybranym torze o tyle pól dalej, ile wskazuje modyfikator widoczny pod pozycją twojego znacznika na torze Grantów Laboratoryjnych (nie przesuwaj znacznika).

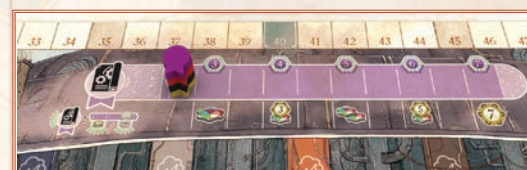
Przykład:



Pomarańczowy otrzymuje korzyści z toru Grantów Laboratoryjnych. Najpierw otrzymuje 2 Zezwolenia Naukowe. Następnie wybiera tor Grantów Rządowych albo tor Badań i Rozwoju i otrzymuje korzyści z tego toru, działając jakby jego znacznik znajdował się o 2 pola dalej na tym torze.

Jeśli jego pozycja na torze Grantów Rządowych jest taka, jak na przykładzie po lewej, otrzyma on 1 Chemikalia i 1 Zezwolenie.

TOR GRANTÓW BADAŃ I ROZWOJU



Tor Grantów Badań i Rozwoju oferuje Części Maszyny i PK.



Otrzymujesz jedną korzyść widoczną poniżej pola, na którym jest twój znacznik **ALBO** z dowolnego pola na lewo od niego.

Przykład:



Czarny otrzymuje 2 Części Maszyny albo 3 PK i 1 Część Maszyny (teoretycznie mógłby wybrać zyskanie tylko 1 Części Maszyny).

2. PRZEMIEŚĆ SWOJEGO NAUKOWCA

Naukowcy, by wykonywać swoją pracę, muszą przemieszczać się pomiędzy Lokacjami. Aby im to ułatwić, firma Lightning Technologies wydaje Zezwolenia, które otwierają im dostęp do różnych Lokacji.



Wybierz puste pole akcji, w innej Lokacji niż twoja obecna, i umieść swojego Naukowca na tym polu.

WAŻNA UWAGA: W **Rundzie 1**, jeśli dana Lokacja jest pusta, gracze muszą wybierać jej środkowe pole. Jeśli środkowe pole jest już zajęte, zamiast niego gracz wybiera pole z prawej strony. Pole akcji z lewej strony nie może zostać wybrane w Rundzie 1.

Po umieszczeniu Naukowca, zyskaj/wydaj Zezwolenia w zależności od wybranej Lokacji:

- W Lokacjach Głównych (2,3,4) zyskujesz Zezwolenie widoczne na polu, na którym umieszczasz swojego Naukowca, oraz dodatkowo **zyskujesz** 1 Zezwolenie tego samego rodzaju za każdego innego gracza znajdującego się na lewo od twojego Naukowca w tej Lokacji. Otrzymujesz również 1 Zezwolenie Naukowe, jeśli **Lativ** jest w tej Lokacji i jednocześnie na lewo od ciebie.
- W Lokacji Zaopatrzenia (1) najpierw otrzymujesz Zezwolenie dowolnego rodzaju (w tym Naukowe), a jeśli jest tam **Lativ**, otrzymujesz dodatkowo 1 Zezwolenie Naukowe. Następnie musisz **zapłacić** 1 Zezwolenie dowolnego rodzaju za każdego gracza znajdującego się na polach na lewo od twojego pola. Jeśli nie możesz wydać Zezwoleń, nie możesz umieścić swojego Naukowca w tej Lokacji.



Przykład:

*Czarny przemieszcza swojego Naukowca do Zaopatrzenia. Otrzymuje 1 Zezwolenie dowolnego rodzaju oraz 1 Zezwolenie Naukowe za **Lativa**, który już tam jest. Następnie jednak musi wydać dowolne 2 Zezwolenia, ponieważ są w tej Lokacji 2 inni gracze na lewo od niego.*

Przykład:



*Fioletowy przemieszcza swojego Naukowca do Lokacji Rządu. Najpierw otrzymuje 1 Zezwolenie Laboratoryjne i dodatkowo jeszcze 1 Zezwolenie Laboratoryjne za **Żółtego** gracza na lewo od niego. Otrzymuje również 1 Zezwolenie Naukowe ponieważ w Lokacji znajduje się **Lativ** (i jest na lewo od niego).*

PRZEMIESZCZANIE LATIVA

Lativ jest głównym Naukowcem w firmie i wynalazcą Generators Pogody. Jego zadaniem jest zapewnienie jego zespołowi wszystkiego, co potrzebne, do jak najsukceszniejszego prowadzenia badań.

Jeśli **Lativ** jest w Lokacji, do której wysłałeś swojego Naukowca, to po tym gdy już otrzymasz / wydasz Zezwolenia, przemieść **Lativa** do następnej Lokacji w kolejności numerycznej. W Lokacjach 1 i 5 umieść **Lativa** na przeznaczonym dla niego polu. W Lokacjach 2-4 **Lativ** przemieszcza się na pierwsze puste pole akcji od lewej. Jeśli wszystkie pola akcji są zajęte, **Lativ** przemieszcza się do następnej Lokacji.



Jeśli **Lativ** przemieszcza się, sprawdźcie aktywny moduł Generators Pogody w Laboratorium (to ten, w którym jest Asystent).

Jeśli **Lativ** nie ma swojego Robota w tym module, umieśćcie 1 Robota **Lativa** z obszaru obok Laboratorium na pustym polu tego modułu (nie ma znaczenia na którym).

Jeśli **Lativ** ma już Robota w tym module lub moduł jest zajęty, umieśćcie Robota w następnym module (zgodnie z kierunkiem strzałek). Jeśli wszystkie moduły są pełne lub już zawierają po jednym Robocie **Lativa**, nic się nie dzieje.

Przykład: Przemieszczanie Lativa



*Pomarańczowy przemieszcza swojego Naukowca do Laboratorium (gdzie znajduje się **Lativ**), przez co **Lativ** przemieszcza się do Lokacji Badań i Rozwoju. Ponieważ **Pomarańczowy** przemieścił się na pole na lewo od **Lativa**, nie otrzymuje Zezwolenia Naukowego.*



***Lativ** próbuje umieścić Robota w aktywnym module Generators Pogody (Wiatr). Jednakże aktywny moduł jest już zajęty, zatem sprawdzany jest kolejny moduł (Słońce).*



*Moduł Słońca zawiera już Robota **Lativa**, dlatego sprawdzany jest kolejny moduł (Mgła) i to tam **Lativ** umieszcza Robota.*

W grze dla 2 graczy, jeśli **Lativ** przemieści się do Lokacji Rządu lub Badań i Rozwoju, odrzućcie z obecnej Lokacji **Lativa** znacznik Badań tego samego rodzaju pogody co moduł, na którym aktualnie znajduje się Asystent **Lativa**.

3. WYKONAJ AKCJE

Czas by ulepszyć ten cudowny wynalazek i uratować świat.

Symbol widoczny na polu akcji, na którym znajduje się twój Naukowiec, określa liczbę akcji, które możesz wykonać.

Na polach akcji w Lokacjach Głównych (2-4) widoczny jest jeden z poniższych symboli:



Możesz wykonać 1 z akcji.



Możesz wykonać 1 lub obie akcji.

Lokacja Zaopatrzenia opisana jest na dole tej strony.

Wszystkie akcje są opcjonalne i dopuszczalne jest niewykonanie żadnej akcji w danej Lokacji.

Pelen opis akcji każdej Lokacji znajduje się poniżej.

RODZAJE POGODY I CHEMIKALIA



Deszcz



Wiatr



Słońce



Mgła



Śnieg



Verdino



Melgoth



Delugium



Calorium



Radieu

4. UMIEŚĆ ZNACZNIKI BADAŃ

Zakończ swój dzień pracy zapisując wyniki badań.



Na koniec swojej tury, jeśli na polu u góry po lewej stronie swojego Biura masz jakieś znaczniki Badań, musisz umieścić je teraz w swoim Biurze na pustych polach **pasujących kolorem do znaczników**. Po umieszczeniu znaczników otrzymujesz korzyści, jeśli na polu, które zostało zakryte, są jakieś widoczne.

Pamiętaj, że znaczniki Nagród możesz umieścić w dowolnym momencie swojej tury (również teraz) lub zachować je na później i umieścić w przyszłej turze.

Uwaga: Każdy rząd może składać się tylko ze znaczników Badań dotyczących jednego rodzaju pogody. Jednak możesz wypełniać więcej niż jeden rząd znacznikami Badań, które dotyczą tego samego rodzaju pogody.



Jeśli nie możesz umieścić znacznika Badań zgodnie z zasadami, usuń go z gry.

Uwaga: Wszelkie znaczniki Badań uzyskane podczas uruchomienia Generatora Pogody muszą zostać umieszczone natychmiast (patrz na stronie 20).

Przykład:



Podczas swojej tury **Fioletowy** otrzymał znacznik Badań Śniegu i znacznik Nagrody. Na koniec swojej tury musi umieścić znacznik Badań na polu o pasującym kolorze. Może zdecydować się zatrzymać znacznik Nagrody, by użyć go w dowolnym momencie w swoich przyszłych turach.

Umieszcza znacznik Badań na polu wskazanym przez strzałkę, aby otrzymać korzyści z tego pola (przesuwa swój znacznik o 1 pole do przodu na torze Grantów Rządowych).



Wolalby otrzymać 2 Zezwolenia Zaopatrzenia umieszczając znacznik w dolnym rzędzie, ale ma już znacznik Badań Deszczu w tym rzędzie, a nie może mieć zarówno Badań Śniegu, jak i Deszczu w tym samym rzędzie.

AKCJE W LOKACJACH

Wszystkie akcje dostępne w Lokacjach są opisane w tym rozdziale. Pamiętaj, że aby wykonać akcję, musisz najpierw przemieścić swojego Naukowca na pole akcji w tej Lokacji i wydać / zyskać Zezwolenia zgodnie z opisem na stronie 11. Wiele akcji wymaga, aby wydać na nie Zezwolenia, przemieścić Robota, wydać Część Maszyny, użyć Chemikaliów, itd. W przypadku każdej z tych akcji, jeśli nie masz wymaganych elementów (lub nie możesz ich uzyskać wykonując jedną z Możliwych Wymian), nie możesz jej wykonać.



LOKACJA 1: ZAOPATRZENIE

Roboty, Chemikalia i rozszerzenia Warsztatu to niezbędne narzędzia i zasoby, które pozwalają ci prowadzić badania i ulepszać Generator Pogody.

W tej Lokacji wszystkie pola akcji przedstawiają symbol

Dlatego każdy gracz w tej Lokacji może wykonać dowolną liczbę akcji opisanych na kolejnej stronie, a każda z tych akcji może być wykonana wielokrotnie.



ROZBUDUJ WARSZTAT



Wydadz 1 Zezwolenie Zaopatrzenia by wziąć dowolny odkryty kafel Warsztatu z oferty (4 kafle na planszy lub odkryty kafel na wierzchu stosu). Umieść ten kafel obok swojej Pracowni (patrz poniżej).

Po wzięciu jednego kafela z planszy, natychmiast umieśćcie w jego miejsce wierzchni kafel z odkrytego stosu, by uzupełnić ofertę.

Kiedy tylko w odkrytym stosie zabraknie kafli, odwróćcie zakryty stos, tak by powstał nowy odkryty stos.

UMIESZCZANIE KAFLI WARSZTATU

Każdy kafel Warsztatu, który otrzymasz, musi zostać natychmiast umieszczony, powiększając rozmiar twojego Warsztatu. Warsztat może być rozszerzany tak daleko w prawą stronę jak tylko chcesz, ale nie może przekroczyć górnej i dolnej krawędzi twojej Pracowni (3 rzędy wysokości).

Każdy kafel musi zostać umieszczony przylegająco (bokiem) do już istniejącej części twojego Warsztatu (nadrukowanych pól po prawej stronie twojej Pracowni lub jakichkolwiek umieszczonych przed nim kafli Warsztatu). Układając kafle możesz wybrać jedną z dwóch orientacji (zachowując półkola na górze i dole), ale kolory stykających się półkoli muszą do siebie pasować.

Raz umieszczonych kafli Warsztatu nie można podczas gry przemieszczać ani obracać.



Przykład:

Fioletowy bierze widoczny tu kafel Warsztatu.

- A** Nie może umieścić go tutaj, gdyż półkola nie pasują do siebie kolorem.
- B** Nie może umieścić go na żadnym z tych miejsc, ponieważ kafel znajdowałby się poza granicami Pracowni.
- C** Może umieścić go w każdym z tych miejsc.



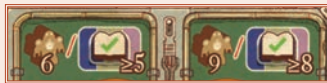
ZBUDUJ ROBOTA



Wybierz jednego Robota ze swojej Linii Montażowej, opłać jego koszt Zezwoleniami Zaopatrzenia pokazanymi u góry sekcji, w której znajduje się Robot, a następnie przenieś go na dostępne pole w twoim Warsztacie.



Kiedy przenosisz Robota ze swojej Linii Montażowej, natychmiast otrzymujesz korzyści widoczne obok pola, z którego został zabrany.



Uwaga: Na początku gry możesz wybierać

Roboty tylko z dwóch górnych sekcji. Dwie dolne sekcje staną się dostępne, dopiero kiedy zbudujesz wskazaną liczbę Robotów (6 lub 9) albo masz wskazaną liczbę znaczników Badań/Nagród/Cytatów w swoim Biurze (5 lub 8), wliczając w to wszystkie znaczniki na polu u góry po lewej w twoim Biurze.

Uwaga: Kiedy rozpatrywany jest Dochód w **Fazie C**, otrzymasz również korzyści z pustych pól w 2 górnych sekcjach.

Roboty muszą zostać umieszczone w twoim Warsztacie (patrz na stronie 7). Jeśli nie masz wolnego miejsca, nie możesz wykonać tej akcji.



PRZEJMIJ INICJATYWĘ

Wydadz 1 Zezwolenie Zaopatrzenia, aby przesunąć swój znacznik Inicjatywy na nową pozycję, jednocześnie przesuwając wszystkie pozostałe znaczniki odpowiednio w lewo lub w prawo. Podczas **Fazy C** kolejność znaczników Inicjatywy określi kolejność tury w nadchodzącej rundzie.



Przykład:

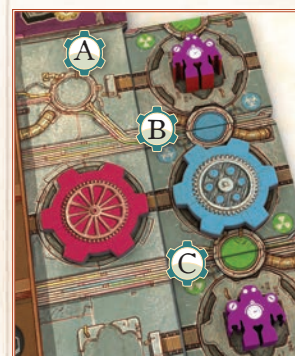
Fioletowy wybiera tę akcję i przesuwa swój znacznik Inicjatywy z ostatniej na pierwszą pozycję.



POZYSKAJ CHEMIKALIA

Wybierz rodzaj Chemikaliów i weź z Zaopatrzenia pierwsze od lewej 1 Chemikalia wybranego rodzaju, wydając Zezwolenia Zaopatrzenia zgodnie z kosztem widocznym w sekcji, z której Chemikalia pochodzą. Umieść Chemikalia w swoim Warsztacie.

Chemikalia mogą być umieszczane w twoim Warsztacie na dowolnym pustym polu, któremu odpowiadają kolorem (patrz na stronie 7). Pole, z którym zaczynasz, może przechowywać 1 Chemikalia dowolnego rodzaju. Jeśli nie masz dostępnego pola, nie możesz wykonać tej akcji.



Przykład:

Gdyby to był twój Warsztat, miałbyś w nim 3 pola na składowanie Chemikaliów.

- A** Dowolne Chemikalia.
- B** Tylko Chemikalia Radieum (niebieskie).
- C** Tylko Chemikalia Verdino (zielone).



ZWRÓĆ CHEMIKALIA

Wybierz 1 Chemikalia ze swojego Warsztatu i umieść je w Zaopatrzeniu na pierwszym pasującym pustym polu od prawej. Następnie otrzymujesz Zezwolenia Zaopatrzenia zgodnie z ikoną w sekcji, w której zostały umieszczone Chemikalia.

Przykład:



Fioletowy zwraca 1 Chemikalia Delugium (różowe) z powrotem do Zaopatrzenia. Zostają one umieszczone w sekcji „2 Zezwolenia”, dzięki czemu otrzymuje on 2 Zezwolenia Zaopatrzenia.

Jeśli zamiast tego zostałyby zwrócone 1 Chemikalia Radieum (niebieskie), otrzymałby tylko 1 Zezwolenie Zaopatrzenia.



Przykład:



Pomarańczowy decyduje się pomóc Rządowi swoim Generatorem, aby kontrolować Wiatr. Wydaje Zezwolenie Rządu.

Przesuwa swój znacznik na torze Grantów Rządowych o 1 pole do przodu.



Następnie przenosi Robota ze swojego Warsztatu na pole przeznaczone dla niebieskiego Robota w module Wiatru.



Wybiera dowolny kafel Dotacji z tej samej kolumny i umieszcza go odkrytego na lewo od swojej Pracowni.



LOKACJA 2: RZĄD

Zrozumiałwszy niezwykle korzyści płynące z Generators Pogody, rząd również zapragnął kawałka tortu. Dlatego w zamian za nowe prototypy, które firma dla nich konstruuje, chętni są przekazywać dotacje i dzielić się wynikami badań.

W tej Lokacji możliwe są do wykonania dwie akcje. Każda z akcji może być wykonana tylko raz na turę.



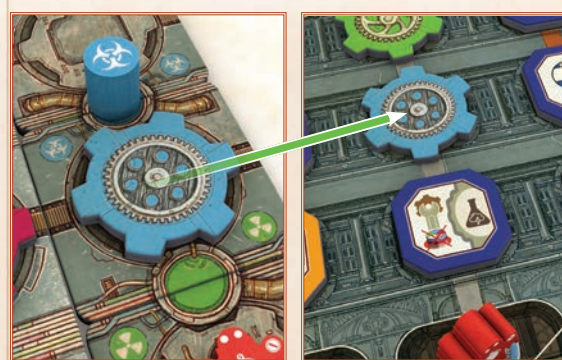
SPRZEDAJ CZĘŚĆ MASZyny

Wydaj: 1 Zezwolenie Rządu



Aby przeprowadzić tę akcję, wykonaj poniższe kroki w przedstawionej kolejności:

1. Przesuń swój znacznik na torze Grantów Rządowych o 1 pole do przodu.
2. Przenieś 1 Robota ze swojego Warsztatu na puste pole Robota w Rządowym Generatorze. Musisz posiadać w swoim Warsztacie Część Maszyny w kolorze odpowiadającym polu, na którym umieszczasz Robota.
3. Weź 1 kafel Dotacji (bez względu na to, która strona jest widoczna) z tej samej kolumny, w której został właśnie umieszczony twój Robot, i połóż go na lewo od swojej Pracowni, niebieską stroną do góry.



Następnie przenosi niebieską Część Maszyny ze swojego Warsztatu na pole, z którego został zabrany kafel Dotacji.

Na miejscu zabranego kafela Dotacji połóż Część Maszyny z twojego Warsztatu. Kolor Części Maszyny musi odpowiadać kolorowi pola, na którym został umieszczony twój Robot.

Uwaga: Jeśli to możliwe, musisz wziąć kafel Dotacji, który jest inny od każdego z tych, które już posiadasz. Jeśli nie możesz tego zrobić (masz już kafel Dotacji każdego rodzaju z dostępnych w kolumnie), weź dowolny 1 kafel z kolumny i odrzuć go.

4. Weź znacznik Badań znajdujący się pod kolumną (jeśli jest dostępny), w której został umieszczony twój Robot, i połóż go na polu u góry po lewej w twoim Biurze. Jeśli w kolumnie nie ma już żadnych znaczników Badań, weź dowolny 1 kafel z rezerwy i umieść go obok swojej Pracowni.

Po tym jak te 4 kroki zostaną ukończone, sprawdź czy Rząd uruchomił swój Generator (patrz na następnej stronie).



Na koniec bierze znacznik Badań Wiatru i umieszcza go na polu u góry po lewej w swoim Biurze.

RZĄD URUCHAMIA SWÓJ GENERATOR

*Rząd również pracuje nad swoim generatorem, który pomoże naprawić gwałtowną pogodę wywołaną przez eksperymenty **Lativa**.*

Jeśli po wykonaniu akcji „Sprzedaj Część Maszyny” wszystkie pola Robotów w module Rządowego Generatora są zajęte, Rząd aktywuje ten moduł Generatora.

Przeprowadźcie następujące kroki:

1. Każdy gracz otrzymuje 3 PK za każdego swojego Robotą we właśnie ukończonym module.
2. Przeniesienie 1 znacznik Rządu z obszaru Rządu na pierwsze puste pole od lewej na kafle Gwałtownej Pogody pasującym do modułu. Jeśli wszystkie pola na kafle Gwałtownej Pogody są teraz zajęte, pogoda zostaje naprawiona: Odłóżcie kafel na wierzch odpowiedniego stosu obok planszy (odkładając do pudełka wszystkie obecne na nim znaczniki Przełomu i zwracając wszystkie znaczniki Rządu z powrotem do obszaru Rządu).

Przykład:



*Moduł Wiatru Rządowego Generatora zostaje ukończony. Każdy Robot w tym module wart jest 3 PK, dlatego **Pomarańczowy** otrzymuje 6 PK, a **Fioletowy** 3 PK.*



*Następnie znacznik Rządu przenoszony jest na kafel Gwałtownej Pogody – Wiatr. Ponieważ jest on teraz zajęty, znacznik **Fioletowy** zostaje odrzucony, znacznik Rządu zostaje zwrócony, a kafel zostaje umieszczony z powrotem na stosie obok planszy.*



ZABEZPIECZ DOTACJĘ

Wydaj: 2 Zezwolenia Rządu



Aby przeprowadzić tę akcję, wykonaj poniższe kroki w przedstawionej kolejności:

1. Wybierz z obszaru Rządu kafel Dotacji leżący niebieską stroną do góry i zyskaj korzyść widoczną na szczycie kolumny i na lewo od rzędu, w którym jest ten kafel.
2. Zyskaj korzyść z wybranego kafela, a następnie odwróć go na drugą stronę.

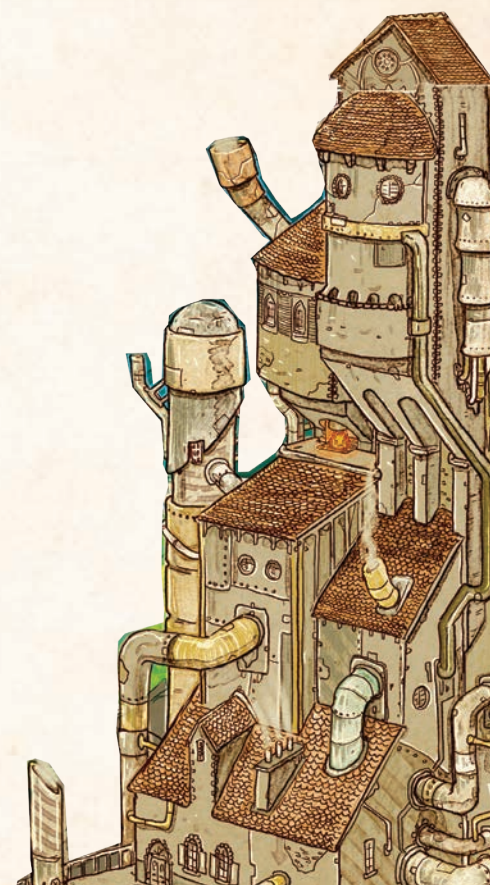
Przykład:



***Żółty** wybiera wskazany kafel Dotacji.*

Zyskuje 1 Zezwolenie Naukowe widoczne na szczycie kolumny i Zezwolenie Badań i Rozwoju widoczne na lewo od rzędu.

Na koniec Publikuje Wyniki Badań (jak wskazano na kafle) i odwraca kafel na drugą stronę.





Przykład:



Fioletowy wydaje 1 Zezwolenie Laboratoryjne i przesuwa swój znacznik do przodu na torze Grantów Laboratoryjnych.



Następnie przemieszcza Robota ze swojego Warsztatu na puste pole Generators Pogody.

Wydaje 1 Verdino (zielone) umieszczając je w Zaopatrzeniu w sekcji 2 Zezwoleń.



LOKACJA 3: LABORATORIUM LATIVA

Laboratorium **Lativa** jest miejscem, gdzie skonstruowano oryginalny Generator Pogody. To tu przeprowadzane są wszystkie eksperymenty, jak również tu gromadzone są wszystkie dane o występujących błędach w celu ulepszenia generatora. Laboratorium **Lativa** to miejsce, gdzie publikujesz wyniki swoich badań i gdzie możesz polepszyć swoją reputację w oczach rządu.

W tej lokacji są dwie akcje możliwe do wykonania. Każda z akcji może być wykonana tylko raz na turę.



PRZYGOTUJ EKSPERYMENT

Wydaj: 1 Zezwolenie Laboratoryjne



Aby przeprowadzić tę akcję, wykonaj poniższe kroki w przedstawionej kolejności:

1. Przesuń swój znacznik o 1 pole do przodu na torze Grantów Laboratoryjnych.
2. Przenieś 1 Robota ze swojego Warsztatu na puste pole w dowolnym module Generators Pogody (jednej z 5 kolumn).

Alternatywnie możesz przemieścić jednego swojego Robota na pole, na którym jest już Robot **Lativa**. Jeśli tak zrobisz, przemieść Robota **Lativa** na inne puste pole w tym samym module. Jeśli nie ma innego pustego pola, odłóż go na bok Laboratorium.

Uwaga: Posiadanie więcej Robotów w danym module zapewnia więcej PK, kiedy eksperyment zostanie przeprowadzony (patrz strona 20).

3. Wydaj 1 Chemikalia w rodzaju wskazanym na polu (przenieś je ze swojego Warsztatu do Zaopatrzenia na pierwsze puste pole z prawej tego rodzaju Chemikaliów).

Uwaga: Na koniec każdej rundy, jeśli w module z Asystentem na każdym polu jest Robot, eksperyment może zostać przeprowadzony (patrz strona 20).





OPUBLIKUJ WYNIKI BADAŃ

Wydaj: 2 Zezwolenia Laboratoryjne



Aby wykonać tę akcję, wybierz ukończony rząd w swoim Biurze mający nieprzesunięty na prawo znacznik Przełomu oraz przynajmniej jeden znacznik Badań (ukończony rząd to taki, w którym są 3 znaczniki).



Uwaga: Jeśli masz w rzędzie tylko dwa znaczniki, możesz w tym momencie zacytować fragment poprzedniej pracy, by ukończyć rząd umożliwiając publikację (patrz poniżej).



CYTATY

Bezpośrednio przed publikacją wyników badań, jeśli w swoim Biurze masz w rzędzie 2 znaczniki, a znacznik Blokady został już zdjęty z odpowiedniego pola Cytatu, możesz cytować poprzednią pracę, by ukończyć swój rząd (nawet jeśli była to twoja praca).

Aby tak zrobić, wybierz kafel Celu znajdujący się poniżej twojej Pracowni, **którego kolor odpowiada kolorowi pola** w twoim Biurze, na którym chcesz umieścić znacznik. Usuń ten kafelek Celu z gry (odłóż go do pudełka), weź znacznik Cytatu z rezerwy i umieść go na wybranym polu w swoim Biurze oraz zyskaj korzyści widoczne na polu, jeśli jakieś są.

Uwaga: 2 znaczniki, które masz w rzędzie, do którego dodajesz znacznik Cytatu, mogą być albo 2 znacznikami Badań, albo 1 znacznikiem Badań i 1 znacznikiem Nagrody.

Następnie wykonaj poniższe kroki w przedstawionej kolejności:

1. Przesuń znacznik Przełomu w tym rzędzie w prawą stronę otrzymując korzyści wskazane na polu, na które przesunął się znacznik.
2. Otrzymujesz PK za publikację wyników badań: 2 PK za każdy znacznik Badań w rzędzie i 4 PK za każdy znacznik Nagrody w rzędzie. Znaczniki Cytatów nie przynoszą żadnych PK.
3. Weź kafel Inwestycji z rezerwy i umieść go na lewo od swojej Pracowni.

1:



Uwaga: Jeśli pole Cytatu odpowiadające pogodzie opublikowanych wyników badań nadal ma na sobie znacznik Blokady, usuń ten znacznik Blokady z gry. Jeśli tak zrobisz, możesz natychmiast wydać 1 Zezwolenie Naukowe, by otrzymać 3 PK.

Przykład:



Żółty chce opublikować wyniki Badań o Słońcu. Umieszcza znacznik Nagrody na niebieskim polu, dzięki czemu ma już 2 znaczniki w rzędzie. Następnie może cytować bezpośrednio przed publikowaniem, gdyż wyniki badań o Słońcu zostały już opublikowane. Usuwa jeden ze swoich fioletowych kafli Celu do pudełka i umieszcza znacznik Cytatu, by ukończyć rząd.

Przykład:



Pomarańczowy wydaje 2 Zezwolenia Laboratoryjne, by wykonać tę akcję. Wybiera ukończony rząd w swoim Biurze i przesuną znacznik Przełomu w prawą stronę, zyskując dowolne 2 Zezwolenia.



Ponieważ są to pierwsze opublikowane wyniki badań dotyczące Słońca przez któregośkolwiek gracza w tej rozgrywce, znacznik Blokady zostaje usunięty z pola Cytatu Słońca. Gracz decyduje się wydać 1 Zezwolenie Naukowe, by zyskać 3 PK.



Otrzymuje 6 PK (2 za każdy znacznik Badań).

Na koniec otrzymuje kafelek Inwestycji i umieszcza go na lewo od swojej Pracowni.



Przykład:



Pomarańczowy decyduje się przeprowadzić badania. Najpierw wydaje 1 Zezwolenie Badań i Rozwoju, by przesunąć swój znacznik na torze Grantów Badań i Rozwoju.



Następnie przemieszcza Robota ze swojego Warsztatu na puste pole Badań i Rozwoju. Wydaje 1 Chemikalia Radieum (niebieskie) oraz białą Część Maszyny.



Zyskuje kolejnego Robota za swojej Linii Montażowej (korzyść z dolnego pola modułu) razem z jego korzyściami, a na koniec bierze znacznik Badań.



LOKACJA 4: BADANIA I ROZWÓJ

W tej Lokacji pomagasz uczynić świat lepszym, szukając sposobu na naprawienie fatalnych warunków pogodowych. Badania i Rozwój to miejsce, w którym porównujesz wyniki swoich Laboratoryjnych eksperymentów i wysyłasz swoje Roboty, by konstruowały ulepszony prototyp. Dla ciebie jako Naukowca, jest to również miejsce, w którym pokazujesz światu swoje osiągnięcia i zdobywasz za to uznanie. Możesz być motywowany przez Nagrody, a nawet marzyć o Nagrodzie Nobla.

W tej Lokacji możliwe są do wykonania dwie akcje. Każda z akcji może być wykonana tylko raz na turę.



BADANIA

Wydaj: 1 Zezwolenie Badań i Rozwoju



Aby przeprowadzić tę akcję, wykonaj poniższe kroki w przedstawionej kolejności:

1. Przesuń swój znacznik o jedno pole do przodu na torze Grantów Badań i Rozwoju.
2. Przenieść 1 z dostępnych Robotów ze swojego Warsztatu na puste pole Badań w dowolnym module Badań i Rozwoju.
3. Wydaj 1 Chemikalia w rodzaju wskazanym na lewo od tego pola, przenosząc je z Pracowni na planszę Gry na lewo od miejsca, w którym umieściłeś swojego Robota (a nie z powrotem do Zaopatrzenia).

Uwaga: W przypadku umieszczania Robota na dolnym polu modułu, wydaj również 1 dowolne Chemikalia lub 1 dowolną Część Maszyny (tak jak jest to wskazane na prawo od tego pola). Wydane w ten sposób Chemikalia są zwracane na pierwsze puste pole od prawej w Zaopatrzeniu, odpowiadające rodzajowi tych Chemikaliów.

4. Otrzymaj korzyści widoczne na polu, gdzie właśnie został umieszczony twój Robot.

Uwaga: Jeśli umieścisz Robota na najniższym polu, otrzymujesz kolejnego Robota ze swojej Linii Montażowej (w ten sam sposób, jak opisano to w Lokacji Zaopatrzenia, lecz bez wydawania Zezwoleń Zaopatrzenia).

5. Weź znacznik Badań znajdujący się pod kolumną (jeśli nie jest dostępny, sprawdź następny paragraf) i umieść go na polu u góry po lewej w twoim Biurze.

UKOŃCZENIE MODUŁU BADAŃ I ROZWOJU

Kiedy umieścisz ostatniego Robota w module, weź Kafel Inwestycji zamiast znacznika Badań.



Ponadto, jeśli ten rodzaj pogody nadal ma znacznik Blokadę na polu Cytatu (czyli żaden gracz nie Opublikował Wyników Badań dla tego rodzaju pogody), usuń znacznik Blokadę z gry oraz możesz natychmiast wydać 1 Zezwolenie Naukowe, by otrzymać 3 PK. Od teraz gracze mogą Cytować badania o tym rodzaju pogody.



PRZEŁOM

Wydaj: 2 Zezwolenia Badań i Rozwoju



Aby przeprowadzić tę akcję, wykonaj poniższe kroki w przedstawionej kolejności:

1. W swoim Biurze wybierz rząd, w którym Opublikowałeś Wyniki Badań i w którym znacznik Przełomu jest przesunięty w prawą stronę.



2. Wyдай Zezwolenia Naukowe w liczbie widocznej na kafle Gwałtownej Pogody (od 0 do 2), który znajduje się na planszy i odpowiada pogodzie wybranego rzędu. Następnie przesunij znacznik Przełomu z tego rzędu na dowolne puste pole na kafle Gwałtownej Pogody i otrzymaj korzyści wskazane na tym polu.



Uwaga: Żaden gracz nie może mieć więcej niż 1 znacznik Przełomu na którymkolwiek kafle Gwałtownej Pogody. Jeśli Opublikujesz kolejne Wyniki Badań o tym samym rodzaju pogody, kolejny znacznik Przełomu nie może być umieszczony na tym samym kafle.

Nie udało ci się samodzielnie naprawić pogody za pierwszym razem, więc dlaczego sądzisz, że twój kolejny prototyp teraz ją naprawi?

KONSTRUOWANIE PROTOTYPU

Jako część akcji Przełomu musisz skonstruować prototyp. Części Maszyny wymagane do budowy prototypu, to trzy wskazane poniżej kafle Gwałtownej Pogody oraz wszelkie widoczne w górnej części samego kafle.

Każdy Robot na polu Badań modułu (należący do ciebie lub innego gracza) może dostarczyć za ciebie wymaganą Część, ale możesz też dostarczyć ją samemu (im więcej Części dostarczysz, tym więcej PK uzyskasz). Za każdego Robota innego gracza, który dostarcza Część za ciebie, kontrolujący go gracz otrzymuje 2 PK.

Przykład:



Fioletowy konstruuje prototyp Generators Wiatru.

Potrzuje w tym celu 1 czerwoną (za kafel) i 1 zieloną Część Maszyny (za puste pole). Dla pola, na którym ma Robota, może wybrać czy dostarczyć Część samemu, czy pozwolić, by dostarczył ją jego Robot. Dla pola na którym **Żółty** gracz ma Robota, może wybrać czy dostarczyć Część samemu, czy pozwolić Robotowi **Żółtego**, by ją dostarczył i otrzymał 2 PK.



3. Skonstruuj prototyp, zapewniając PK sobie, a być może i innym graczom (patrz poniżej).



4. Weź znacznik Nagrody z rezerwy i umieść go na polu u góry po lewej w twoim Biurze. Jeśli był to twój trzeci znacznik Nagrody, weź również Nagrodę Nobla, jeśli ta nadal jest dostępna (jest to jeden z warunków wywołujących koniec gry).



Po wykonaniu tej akcji, jeśli wszystkie pola na kafle Gwałtownej pogody zostały zajęte, odłóż ten kafel na wierzch odpowiadającego mu stosu obok planszy. Usuń z niego do pudełka wszystkie znaczniki Przełomu i zwróć obecne na niej znaczniki Rządu z powrotem na obszar Rządu.

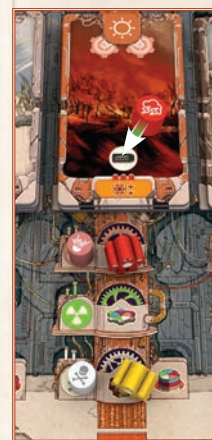
Przykład:



Fioletowy konstruuje prototyp używając 1 czerwonej i 2 zielonych Części Maszyny. Biała Część Maszyny zostanie również zwrócona do rezerwy, mimo, że nie jest używana do budowy prototypu, ponieważ znajduje się w tym samym rzędzie.

Jednakże **Fioletowy** najpierw reorganizuje swój Warsztat i zamienia miejscami białą Część Maszyny z jednym ze swoich Robotów. Może teraz skonstruować prototyp, nie pobytując się żadnych Części poza tymi, które są wymagane.

Przykład:



Aby zbudować prototyp Generators Słońca, który naprawi Gwałtowną Pogodę Poziomu 3, **Pomarańczowy** ma 4 możliwości:

1. Dostarcza 2 różowe i 1 zieloną Część Maszyny. **Pomarańczowy** otrzyma wtedy 8 PK (6 PK za 3 Części oraz 2 PK za swojego Robota). **Żółty** otrzymuje 2 PK.
2. Dostarcza 2 różowe, 1 zieloną i 1 białą Część Maszyny. **Pomarańczowy** otrzyma wtedy 10 PK (8 PK za 4 Części oraz 2 PK za swojego Robota). **Żółty** otrzymuje 0 PK.
3. Dostarcza 3 różowe i 1 zieloną Część Maszyny. **Pomarańczowy** otrzyma wtedy 10 PK (8 PK za 4 Części oraz 2 PK za swojego Robota). **Żółty** otrzymuje 2 PK.
4. Dostarcza 3 różowe, 1 zieloną i 1 białą Część Maszyny. **Pomarańczowy** otrzyma wtedy 12 PK (10 PK za 5 Części oraz 2 PK za swojego Robota). **Żółty** otrzymuje 0 PK.

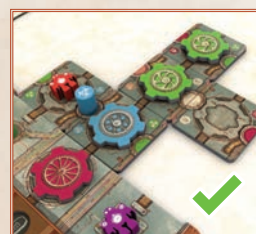
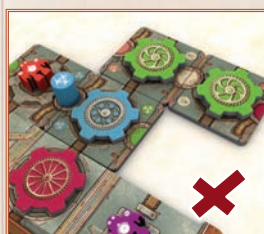
Wszystkie Części Maszyny, które dostarczasz, muszą znajdować się w tym samym rzędzie twojego Warsztatu.

Otrzymujesz **2 PK za każdego swojego Robota obecnego** w module oraz **2 PK za każdą Część Maszyny**, którą dostarczysz.

Zwróć do rezerwy wszystkie Części Maszyny użyte do budowy prototypu, razem ze wszystkimi dodatkowymi Częściami Maszyny, które są w tym samym rzędzie twojego Warsztatu (nie otrzymujesz dodatkowych PK za dodatkowe Części zwrócone w ten sposób).

Pamiętaj: W dowolnym momencie możesz przenosić Części Maszyny i Roboty w swoim Warsztacie.

Przykład:



Fioletowy konstruuje prototyp używając 1 czerwonej, 1 niebieskiej i 2 zielonych Części Maszyny. Części te muszą być w tym samym rzędzie jego Warsztatu.



FAZA B: URUCHOMIENIE GENERATORA POGODY

Najwyższa pora na uruchomienie Generatora Pogody i zdobycie sławy za naszą pracę z **Lativem**. Eksperymenty te są kluczowe, byśmy mogli pozyskać dane, które pomogą w ulepszeniu Generatora Pogody. Pogorszenie pogody to tylko efekt uboczny. To niewielka cena, jaką trzeba zapłacić za osiągnięcie wyższego celu.

W tej Fazie Asystent **Lativa** próbuje uruchomić Generator Pogody w Laboratorium. Aktywny moduł to ten, w którym jest Asystent.



Tu Nagroda to 5 PK oraz do wyboru: 2 Części Maszyny **ALBO** 1 kafel Inwestycji.

Przykład: Eksperyment zostaje przeprowadzony



Aktywny moduł to Wiatr. Na wystawce znajduje się kafel Eksperymentu Wiatru, a na każdym polu jego modułu umieszczone są Roboty, zatem eksperyment zostaje przeprowadzony.

Przykład: Eksperyment nie zostaje przeprowadzony



Aktywny moduł to Mgła. Pomimo że na wystawce znajduje się kafel eksperymentu Mgły, nie wszystkie pola w tym module zostały zajęte przez Roboty, przez co eksperyment nie zostanie przeprowadzony. **Złoty** może zabrać z powrotem swojego Robota.

Pierwszym krokiem w tej Fazie jest sprawdzenie, czy eksperyment zostanie przeprowadzony czy nie.

Eksperyment zostanie przeprowadzony, jeśli **obydwa** poniższe warunki zostaną spełnione:

- Na wystawce jest przynajmniej jeden kafel Eksperymentu pasujący do pogody w aktywnym module.
 - Na każdym polu aktywnego modułu znajduje się Robot.
- Jeśli tylko jeden lub żaden z warunków nie jest spełniony, eksperyment nie zostaje przeprowadzony.



JEŚLI EKSPERYMENT ZOSTANIE PRZEPROWADZONY...

Kafel Eksperymentu na wystawce, który odpowiada pogodzie w aktywnym module, nazywany jest aktywnym kaflem Eksperymentu. Jeśli jest więcej niż jeden pasujący kafel, aktywnym jest kafel najbardziej z prawej strony.

W kolejności tury każdy gracz, który posiada choć 1 Robota w aktywnym module, wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Zabierz swoje Roboty z aktywnego modułu do swojego Warsztatu. Jeśli nie masz w nim miejsca na Robota, zwróć go na dowolne puste pole jednej z dwóch górnych sekcji twojej Linii Montażowej.
2. Możesz wydać Zezwolenia Naukowe w liczbie widocznej na aktywnym kafle Eksperymentu. Jeśli tak zrobisz, wykonaj kroki 3-5. W przeciwnym razie pomiń kroki 3-5.

Pamiętaj: Jeśli nie masz Zezwolenia Naukowego, możesz teraz wydać 3 Zezwolenia dowolnych rodzajów, by otrzymać 1 Zezwolenie Naukowe.



3. Zyskaj PK w liczbie wskazanej na kafle Eksperymentu za każdego Robota, który został przez ciebie zabrany.
4. Zyskaj jedną z dwóch korzyści widocznych na kafle (nie ma znaczenia, ile twoich Robotów było w module).

Uwaga: Jeśli nie możesz otrzymać korzyści w całości (np. masz miejsce tylko na 1 Część Maszyny, a korzyść sprawia, że zyskujesz 2 Części Maszyny), możesz przyjąć tylko tyle korzyści, ile jesteś w stanie pomieścić.

5. Weź znacznik Badań znajdujący się pod aktywnym modulem (jeśli jest) i natychmiast umieść go w swoim Biurze. Jeśli nie ma pola, na którym można zgodnie z zasadami umieścić znacznik, usuń go z gry. Jeśli nie pozostał żaden znacznik Badań, otrzymujesz w zamian 1 Zezwolenie Naukowe.

Gra dla 2 graczy: Zasady specjalne znajdziesz na stronie 23.

Po tym jak wszyscy gracze przeprowadzili powyższe kroki, eksperyment dobiega końca. Odłóżcie wszystkie Roboty **Lativa** obecne w aktywnym module do obszaru obok Laboratorium.



Następnie weźcie wierzchni kafel Gwałtownej Pogody ze stosu odpowiadającego rodzajowi pogody i umieśćcie go na pasującym polu Badań i Rozwoju zakrywając kafle, jeśli jakieś są tam obecne. Wszelkie znaczniki Przełomu znajdujące się na obecnym kafle należy usunąć do pudełka, a znaczniki Rządowe należy zwrócić na obszar Rządu.



JEŚLI EKSPERYMENT NIE ZOSTANIE PRZEPROWADZONY...

Wszyscy gracze, którzy posiadają Roboty w aktywnym module, mogą zdecydować, by zabrać je do swoich Warsztatów. Jeśli nie masz miejsca na Robota, umieść go na dowolnym pustym polu w jednej z dwóch górnych sekcji twojej Linii Montażowej.

Odłóżcie wszystkie Roboty **Lativa** z aktywnego modułu do obszaru obok Laboratorium.



PRZYGOTOWANIE DO NASTĘPNEGO EKSPERYMENTU

Na koniec tej Fazy, niezależnie od tego czy eksperyment został przeprowadzony czy nie, wykonajcie poniższe kroki:

1. Usunąć z gry kafel Eksperymentu, który znajduje się na wystawce najbardziej z prawej strony i który odpowiada pogodzie w aktywnym module (jeśli jakiś jest). Przesunąć pozostałe kafle na wystawce w prawo, by wypełnić przerwy, a następnie umieścić kafel, znajdujący się poniżej stosu na wystawce, na pierwszym polu z lewej strony. Na koniec, jeśli jest to możliwe, umieścić wierzchni kafel ze stosu na polu poniżej stosu.
2. Przenieść Asystenta **Lativa** do następnego modułu. Jeśli był w module Śniegu, przenieść go do Modułu Deszczu.

Przykład: Przeprowadzanie Eksperymentu



Aktywny moduł to Deszcz. Obecne są dwa kafle Eksperymentu przedstawiające Deszcz, zatem aktywnym kaflem jest pierwszy z prawej. Zgodnie z kolejnością tury **Żółty** działa wcześniej i zabiera Robota do swojego Warsztatu. Decyduje, że wyda 2 Zezwolenia Naukowe, zyskując 6 PK za swojego Robota. Następnie decyduje wykonać akcję Badań. Na koniec bierze ostatni znacznik Badań z modułu i umieszcza go w jednym z rzędów swojego Biura.



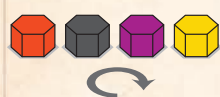
Fioletowy jest następny. Zabiera swoje 2 Roboty do Warsztatu, ale ma tylko 1 Zezwolenie Naukowe, więc wydaje to 1 Zezwolenie Naukowe i następnie korzysta z Możliwej Wymiany, by użyć 3 innych Zezwoleń jako drugiego Zezwolenia Naukowego. Otrzymuje 12 PK za swoje 2 Roboty i decyduje się zabrać kafel Inwestycji. Na koniec, jako że nie ma już żadnych znaczników Badań dla tego modułu, otrzymuje w zamian 1 Zezwolenie Naukowe.

Przykład: Eksperyment nie zostaje przeprowadzony



Obecny tu eksperyment nie zostaje przeprowadzony, ponieważ aktywny moduł (Słońce) nie jest zapełniony. **Żółty** i **Czarny** zostawiają swoje Roboty w module licząc na to, że okażą się przydatne w późniejszym etapie rozgrywki. Kafel Eksperymentu Słońca zostaje odrzucony, a nowe kafle zostają przesunięte by wypełnić luki.

Asystent przemieszcza się do następnego modułu (Mgła).



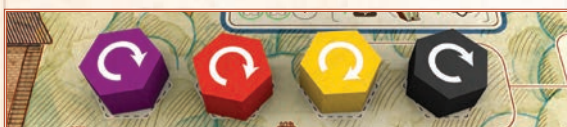
FAZA C: KONIEC RUNDY

Przygotowanie na nadchodzące jutro jest ważnym elementem dnia.

Podczas tej Fazy uaktualniona zostaje kolejność tury, a jeśli **Lativ** jest w swoim Biurze, gracze otrzymują Dochód.

DOSTOSOWANIE KOLEJNOŚCI TURY

Dostosujcie znaczniki Kolejności Tury, by odpowiadały układowi znaczników Inicjatywy.



Pozycja znaczników Inicjatywy



Kolejność Tury przed dostosowaniem



Kolejność Tury po dostosowaniu

DOCHÓD



Ma to miejsce tylko na koniec rundy, w której **Lativ** jest w swoim Biurze – **LOKACJI 5**.



Każdy gracz otrzymuje korzyści wskazane na każdym z pustych pól w dwóch górnych sekcjach swoich Linii Montażowych (pola oznaczone ikoną).



Po tym, jak gracze otrzymali swój Dochód, przemieście **Lativa** na jego pole w Zaopatrzeniu – **LOKACJA 1**.

Przykład:



W tym przypadku **Żółty** otrzymuje 1 Zezwolenie Badań i Rozwoju, 1 Zezwolenie Rządu i 1 Część Maszyny.

KONIEC GRY

Ostatni moment, by dowiedzieć swej wartości.

Koniec gry wywołany jest wtedy, gdy nastąpi którekolwiek z poniższych:

- Jeden z graczy otrzymuje Nagrodę Nobla.
- Na wystawce, podczas **Fazy B**, został umieszczony ostatni kafel Eksperymentu.
- Rządowy Generator zostaje ukończony (wszystkie pola Robotów są zajęte).
- Wszystkie pola Badań w Lokacji Badań i Rozwoju są zajęte.

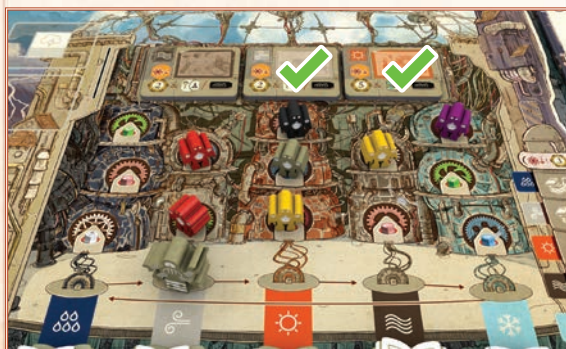
Dokończcie obecną Rundę, a następnie rozegracie jedną, ostatnią rundę, pomijając w niej **Fazę C**.

Przykład:



W tej rundzie podczas **Fazy B** przeprowadzono eksperyment, co spowodowało, że ostatni kafel Eksperymentu został umieszczony na wystawce na koniec Fazy. Wywołało to koniec gry. Należy rozegrać **Fazę C**. Kolejna runda będzie ostatnią.

Podczas **Fazy B** Ostatniej Rundy, zaczynając od modułu, w którym znajduje się Asystent, i postępując dalej zgodnie z kierunkiem strzałek, sprawdźcie każdy ukończony moduł Generatora Pogody. Dla każdego modułu, jeśli jest obecny kafel Eksperymentu odpowiadający rodzajowi pogody, przeprowadźcie eksperyment zgodnie z normalnymi zasadami. Następnie przejdźcie do ostatecznej punktacji.



Eksperymenty Wiatru i Słońca są przeprowadzane przed ostateczną punktacją, gdyż oba moduły są wypełnione Robotami, a odpowiednie kafle Eksperymentu znajdują się na wystawce.

OSTATECZNA PUNKTACJA

Oczywiście, że jesteś najlepszym naukowcem.

Bezpośrednio przed ostateczną punktacją, wszyscy gracze mogą, w kolejności tury, umieścić swoje znaczniki Badań i/lub znaczniki Nagrody, które mają na polu u góry po lewej stronie swojego Biura, na pustych polach w rzędach swojego Biura, zgodnie z normalnymi zasadami.



Ma to pomóc graczom spełnić warunki posiadanych kafli Celu. Gracze mogą również użyć swoich kafli Inwestycji, by umieścić lub odwrócić kafel Celu.



Następnie każdy gracz zdobywa punkty:



- PK zgodnie z pozycją znaczników na każdym torze Grantów. Zdobywa się punkty w liczbie równej najwyższej wartości PK nad lub na lewo od swojego znacznika.
- 5 PK za każdy kafel Celu, który jest obecny na polu Celu i którego warunki są spełnione (patrz w Arkuszu Pomocy).
- 5 PK jeśli gracz ma Nagrodę Nobla.

Przykład:



Czarny i Pomarańczowy zdobywają na torze Badań i Rozwoju 3 PK, **Żółty** zdobywa 4 PK, a **Fioletowy** 6 PK.

Przykład:



Fioletowy zdobywa 10 PK za spełnienie warunków obu kafli Celu.



Gracz z największą liczbą PK zostaje zwycięzcą.

Remisy rozstrzyga się za pomocą:

- Liczby Nagród.
- Liczby Opublikowanych Wyników Badań.
- Liczby ukończonych rzędów w Biurze.
- Jeśli remis trwa nadal, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT Z DRAFTEM

Zamiast otrzymania przez każdego gracza na początku gry zestawu 9 kafli Celu, podzielcie kafle zgodnie z ich symbolami (widocznymi w lewym dolnym rogu), a następnie rozdzielcie je zgodnie z kolorem. Powinniście mieć teraz 12 zestawów, a każdy złożony z 3 kafli w tym samym kolorze.

- W kolejności tury każdy z graczy wybiera zestaw 3 kafli i umieszcza je pod swoją Pracownią.
- Następnie w odwróconej kolejności, każdy z graczy wybiera drugi zestaw kafli, który musi być w innym kolorze niż pierwszy wybrany zestaw.
- Na koniec, w kolejności tury, każdy z graczy wybiera trzeci zestaw kafli, który musi być w innym kolorze niż poprzednio wybrane zestawy.

Każdy gracz powinien mieć teraz 9 kafli Celu, po 3 w każdym kolorze.



OPIS KORZYŚCI

Ilekoć zyskujesz korzyść, nigdy nie wydajesz za nią Zezwoleń, nawet jeśli normalnie trzeba byłoby wydać Zezwolenia. Opisy wszystkich kafli Dotacji i kafli Celu znajdziesz w Arkuszu Pomocy.

 Wykonaj akcję „Sprzedaj Część Maszyny” (patrz na stronie 14). Nadal musisz wydać Część Maszyny.	 Weź z rezerwy 1 dowolną Część Maszyny i umieść ją w swoim Warsztacie.	 Wykonaj akcję „Rozbuduj Warsztat” (patrz na stronie 13).
 Wykonaj akcję „Przygotuj Eksperyment” (patrz na stronie 16). Nadal musisz wydać Chemikalia.	 Zyskaj 1 dowolne Zezwolenie (w tym Naukowe).	 Przesuń swój znacznik o 1 pole do przodu na wskazanym torze Grantów.
 Wykonaj akcję „Przygotuj Eksperyment” bez wydawania Chemikaliów (patrz na stronie 16).	 Zbuduj Robota (patrz na stronie 13).	 Weź 1 kafel Inwestycji.
 Wykonaj akcję „Opublikuj Wyniki Badań”. (patrz na stronie 17).	 Pozyskaj 1 Chemikalia z Zaopatrzenia (patrz na stronie 13).	 Zyskaj widoczne PK na koniec gry.
 Wykonaj akcję „Przełom”. (patrz na stronie 18).	 Przesuń się do przodu o 1 pole na dowolnym torze Grantów.	 Zyskaj natychmiast wskazane PK.

ZASADY DLA 2 GRACZY

Aby ocalić świat, wystarczy tylko dwóch naukowców. I niewielka pomoc Lativa.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

- Umieśćcie w Laboratorium po jednym Robocie **Lativa** w każdym module Generators Pogody.
- Użyjcie tylko 2 znaczników Badań każdego rodzaju w każdej Głównej Lokacji.
- Umieśćcie znacznik Zezwolenia, w kolorze innym niż kolory aktualnych graczy, w każdej z Głównych Lokacji (2,3,4) w skrajnie prawym polu. To pole akcji nie będzie wykorzystywane podczas gry.

ZMIANY W ROZGRYWCE

- Kiedy **Lativ** zostaje przemieszczony do Lokacji Rządu lub Badań i Rozwoju, odrzućcie znacznik Badań z Lokacji, w której **Lativ** jest obecny. Znacznik musi odpowiadać rodzajowi pogody modułu, w którym jest obecnie Asystent **Lativa**.
- Kiedy eksperyment zostaje przeprowadzony, po tym jak wszyscy gracze wykonali swoje kroki, a w module znajduje się jeden z Robotów **Lativa**, jeśli to możliwe usuń z gry 1 znacznik Badań, znajdujący się pod aktywnym modulem.

WARIANT DLA 2 GRACZY NOWI NAUKOWCY

Oprócz powyższych zasad dla 2 graczy, **Lativ** uważany jest za kolejnego gracza na potrzeby zyskiwania Zezwoleń podczas umieszczania Naukowców w Lokacji. Jest to dodatek do otrzymanego Zezwolenia Naukowego.

PORADY PROJEKTANTA

Ratowanie świata nigdy nie jest proste.

- Na początku gry staraj się zdobyć znaczniki Dotacji, które dają ci dodatkowe akcje.
- W swoich Badaniach na początku gry skup się na jednym lub dwóch rodzajach pogody.
- Jeśli nie masz potrzebnej ci Części Maszyny, Chemikaliów albo Zezwolenia, pamiętaj o Możliwych Wymianach.
- Rozważnie umieszczaj swoje Roboty w Laboratorium. Będą przydatne tylko wtedy, gdy w tym module zostanie przeprowadzony eksperyment.
- Zawsze staraj się wysłać swoje Roboty do eksperymentu, który wiesz, że zostanie przeprowadzony.
- Posiadanie więcej niż jednego Robota w module Rządowego Generators Pogody lub Generators Pogody zapewni ci więcej PK.
- Staraj się Opublikować Wyniki Badań tak szybko, jak to tylko możliwe.
- Pamiętaj, że kiedy konstruujesz prototyp i wykorzystasz Roboty innych graczy, będzie ci potrzebne mniej Części Maszyn, ale też otrzymasz mniej PK.
- Skonstruuj prototyp tak szybko, jak możesz. Nagroda, którą otrzymasz, pomoże ci w twoich pozostałych Badaniach.
- Na początku gry wybierz kilka kafli Celu i działaj tak, by je zrealizować.
- Korzystaj z kafli Inwestycji z rozwagą. Ustanowienie nowego Celu może przynieść ci na koniec gry PK, ale zyskiwanie korzyści z torów Grantów może również okazać się niezwykle pomocne.

LUBISZ GRY EURO? TO CI SIĘ SPODOBA

