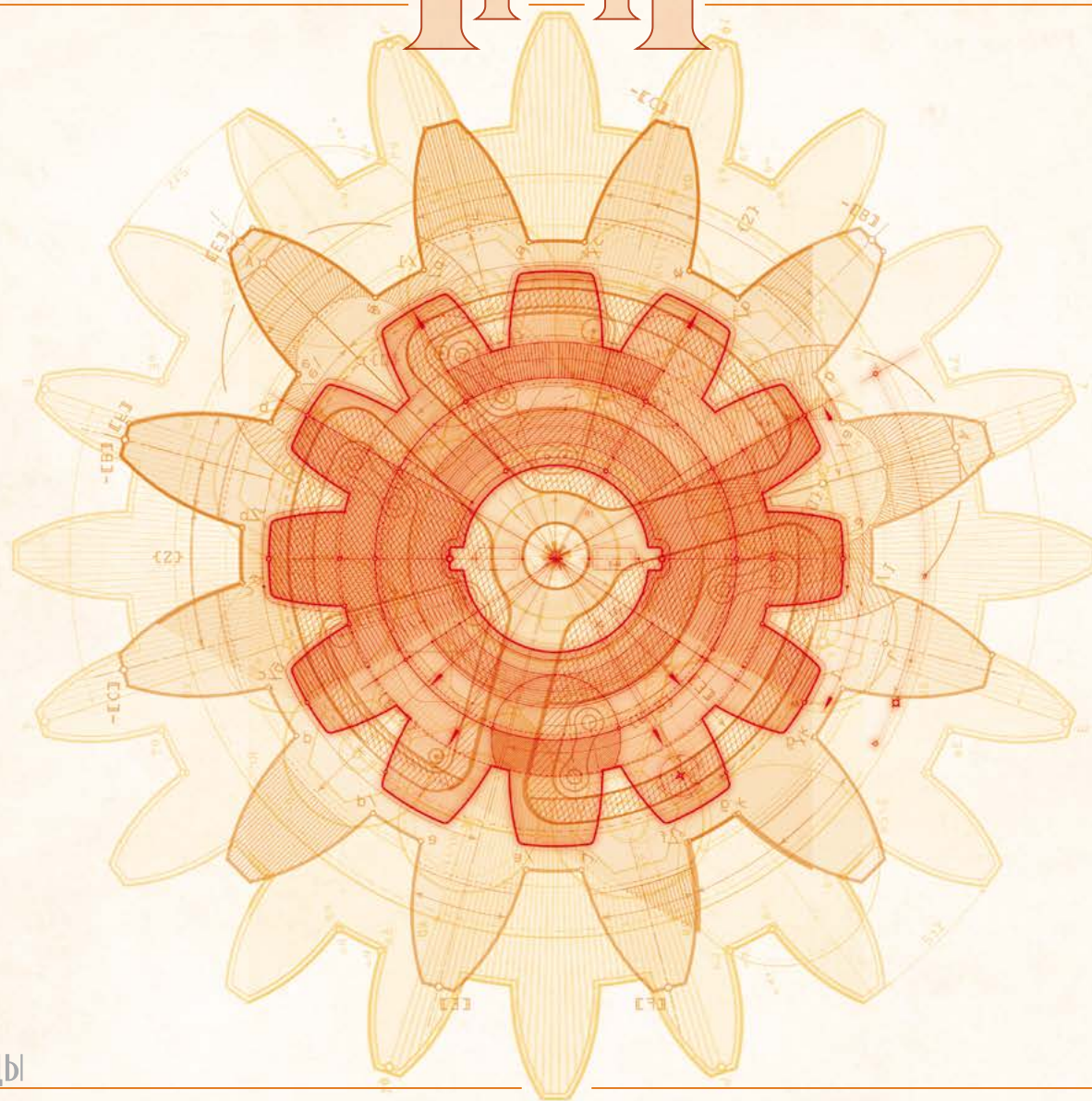


МАШИНА

М

ПОГОДЫ



ИГРА ВИТАЛА ЛАСЕРДЫ

ДЛЯ 2–4 ИГРОКОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

— Очень скоро природные катаклизмы канут в прошлое, — улыбнулся профессор Сени Латив, руководитель проекта по управлению климатом в компании «Лайтнинг Текнолоджиз». Испытания его последнего изобретения — машины погоды — превзошли все ожидания. Профессор уже представлял себе контролируемые наводнения, укрощаемые циклоны и побеждённые засухи...

В игре «Машина погоды» вы становитесь учёными из команды Латива, пытающимися управлять местной погодой: дождями над фермами, ветрами и облаками вокруг ветряных и солнечных электростанций, температурой воздуха на курортах и спортивных стадионах.

Прототип машины был довольно эффективен, однако вскоре учёные узнали о проблеме: каждое применение машины погоды меняет климатические условия в каком-то другом месте планеты — сказывается своеобразный эффект бабочки. Мечты профессора Латива о мире без природных катаклизмов обернулись страхами за жизнь человечества. Новые испытания привели лишь к новым побочным эффектам. И вот однажды профессор

вихрем ворвался в лабораторию, а за ним следовали невозмутимые незнакомцы в строгих костюмах. Правительство взяло проект под свой контроль и решило, что лишь команда профессора Латива способна устранить вызванную их же руководителем проблему.

— Нужно построить новый прототип, — заявил профессор под косыми взглядами правительственных агентов. — На этот раз мы всё сделаем как следует, — агенты молча кивнули. — Теперь нас спонсирует государство, так что у нас всё получится!

Профессор Латив посвятил всех в детали своего плана. Ему требовались надёжные поставщики роботов и химических препаратов. Не говоря уже о времени: действовать следовало быстро и чётко, пока атмосфера на Земле и условия жизни для Homo sapiens и в целом всего живого не стали слишком суровыми.

Человечество навсегда запомнит профессора Сени Латива как гениального, но безумного учёного. А вот запомнит ли оно вас как своих спасителей?



EAGLE-GRYPHON
GAMES

ОГЛАВЛЕНИЕ

Состав игры	3	3. Выполнение действий	12	Издание статьи	17
Подготовка к игре	4	4. Размещение фишек исследований	12	Цитирование	17
Лаборатория игрока	6	ДЕЙСТВИЯ В ЛОКАЦИЯХ		Локация 4. Институт	18
Пропуска	7	Локация 1. Снабжение	12	Исследование	18
Ваша мастерская	7	Расширение мастерской	13	Открытие	18
Процесс игры	8	Сборка робота	13	Строительство прототипа	19
Оперативный обмен	8	Перехват инициативы	13	Фаза В. Испытание машины погоды	20
Начальный раунд снабжения	9	Получение химиката	13	Фаза С. Окончание раунда	21
Фаза А. Ходы игроков	9	Возврат химиката	13	Окончание игры	22
1. Использование жетона субсидии или жетона		Локация 2. Правительство	14	Финальный подсчёт	22
инвестиции	9	Продажа детали машины	14	Вариант игры с обменом жетонами целей	23
Шкалы финансирования	10	Обеспечение субсидии	15	Правила игры вдвоём	23
2. Перемещение учёного	11	Локация 3. Лаборатория Латива	16	Советы разработчика	23
Перемещение Латива	11	Подготовка эксперимента	16	Описание бонусов	23

ОБ ИГРЕ

В игре «Машина погоды» вы становитесь учёными, работающими в команде профессора Латива. Вам предстоит управлять собственной лабораторией, получать пропуска в различные локации и посещать их, собирать роботов, приобретать химикаты и расширять мастерскую — место, где вы храните ресурсы и создаёте прототипы.

Проведя ряд исследований определённого типа погоды, вы сможете описать их в статье, а затем построить прототип, который позволит свести на нет часть катаклизмов, вызванных неотлаженной машиной погоды Латива. Вы совершите немало научных открытий и навсегда избавите человечество от стихийных бедствий. Всё это принесёт вам заслуженные награды, а возможно, и Нобелевскую премию!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Огромная благодарность Шелли Даниэль, Янушу Франасу (LongJohn), Энрике Барбосе да Косте, Миранде Робинсон (Inagi), Скотту Кэмпбеллу и Михалу Садовскому (jazzik) за настолько долгое тестирование и обсуждение этой игры, что сложно представить.

Спасибо Лау Торрес, Самуэлю Резендишу (SamLuthor), Асьеру Виллануэве (A7VM), Каролине Магалаеш Диаш, Скотту Хиллу, Сантьяго Залдивару, Франсуа Сепье (Ludibzh), Тимоти Уильямсону и Уильяму Оксу за тестирование множества версий этой игры. Без их отзывов, мнений и новых идей её бы просто не было.

Огромное спасибо всем людям, тестировавшим игру, это Эдриан Смит, Александр Абреу, Али Мерсин, Андре Мартинс, Арон Шрол, Бёрге Соли Андреассен, Карлос Пайва, Селин Годен, Крис Зайберт, Кристоф Годен, Чак Кейс, Чак (Chgonos) Каталано, Дэн Харрис, Дэн Зилкха, Давид Феррейра, Дефкалион Калогридис, Дин Расбергер, Димитра Александропуло, Эмануэл Диниш, Фернандо Секко, Флавио Ота, Густаво Кривелли, Хоуи Норрис (Zelos), Джейк Бломквист, Ян Вошчек, Йен-Вей Ю, Джимми Свенссон, Жоао Квинтега Мартинс, Джо *Rambleshanks* Харрисон, Жорже Оливейра, Кайвен (Кевин) Цзян, Карим Фаруки, Керри Слейтер, Люк Ренсинк, Марко Антонио Сильва, Марко Виченте, Маркос, Мэтт Кайзер, Мэтью Кёри, Мэтью Смит, Михир Шах (Jalwaaa), Минь-Фонг Тран, Микаэль Микалонис (MikelMik), Мигель Лоренсо, Мойз, Монти (Detlef), Николау Тудела, Никола Стояновский, Педро Сильва, Рафаэл Пиреш, Рикардо де Жесус, Рикардо *Istrice* Раццини, Роберт Говакимян, Родриго, Руперт Смит, Сэмюэл Раман, Сара Грин (TabletopSauce), Сержио Альмейда, София Пассинас, Томас Бергтрен, Томас Рёснер, Умберто Росси (Vasimir), Виктория Абсман.

Витал передаёт привет своим замечательным детям — сыну Алексу и дочери Инес, а также своей музе и лучшему другу — жене Сандре — и благодарит их за идеи, терпение, поддержку и вдохновение.

Разработчик: Витал Ласерда.

Художник: Иэн О’Тул.

Графический дизайн, иллюстрации и трёхмерные изображения: Иэн О’Тул.

Правила игры и трёхмерные изображения: Витал Ласерда.

Развитие игры: Пол М. Инкао.

Составители английских правил: Витал Ласерда,

Пол Гроган.

Видеoversия правил на английском языке:

Gaming Rules!

Корректоры: Крис Спэт, Ори Авталион, Джулиан Ридден.

Руководители проекта: Рэндал Ллойд, Рик Суэд.

Вступительный текст: Натан Морзе.

GAMING
RULES!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редактор: Леонид Чернышов.

Переводчик: Кирилл Егоров.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Ульяна Гребенева.



CROWDGAMES.RU

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



4 лаборатории
(по 1 на игрока)



Правила игры
и 4 памятки игроков



4 фигурки учёных
(по 1 на игрока)



48 роботов
(по 12 на игрока)



4 маркера подсчёта очков
(по 1 на игрока)



20 маркеров пропусков
(по 5 на игрока)



Порядок
хода

Инициатива

4 маркера инициативы
и 4 маркера порядка хода
(по 1 на игрока)



12 маркеров
финансирования
(по 3 каждого цвета)



24 маркера открытий
(по 6 каждого цвета)



3 маркера правительства*



Фигурки Латвия,
её помощника и 5 роботов
Латвия



12 фишек цитирования*
и 5 фишек замков



12 фишек наград и фишка
Нобелевской премии



10 фишек
правительственных
исследований (по 2 каждого
из 5 типов)



15 фишек лабораторных
исследований (по 3 каждого
из 5 типов)



10 фишек институтских
исследований (по 2 каждого
из 5 типов)



25 фишек химикатов
(по 5 каждого из 5 типов)



15 жетонов катализмов
(по 5 для каждого
из 3 уровней)



Лицевая сторона

Обратная сторона

15 жетонов экспериментов
(по 5 для каждой
из 3 стадий)



Лицевая
сторона

Обратная
сторона

30 жетонов мастерской



Лицевая
сторона

Обратная
сторона

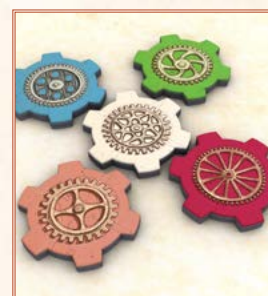
15 жетонов субсидий
и 12 жетонов инвестиций*



Лицевая сторона

Обратная сторона

36 жетонов целей
(4 набора)



50 деталей машины
(по 10 каждого из 5 цветов)*

* Число жетонов инвестиций, маркеров правительства, деталей машины и фишек цитирования не ограничено. Если они закончились, замените их чем-нибудь подходящим. Все остальные компоненты ограничены количеством, входящим в состав игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает цвет и берёт все компоненты этого цвета.

1. Разложите игровое поле посередине стола.
2. Игроки помещают маркеры подсчёта очков на деление «0» шкалы очков климата (ОК).
3. Сложите жетоны инвестиций, фишки цитирования и фишки наград рядом с игровым полем в общий запас. Положите фишку Нобелевской премии на игровое поле.

ЛОКАЦИЯ 5. КАБИНЕТ ЛАТИВА

4. Разместите случайным образом маркеры порядка хода всех игроков по ячейкам текущего порядка хода. Это определит начальную очерёдность хода.



ЛОКАЦИЯ 1. СНАБЖЕНИЕ

5. Выложите маркеры инициативы в соответствующие ячейки в той же последовательности, что и маркеры порядка хода.
6. В порядке хода игроки размещают своих учёных в ячейках действий (слева направо).
7. Поместите фигурку Латива в его ячейку в снабжении.



8. Разместите химикаты в соответствующих ячейках.
9. Перемешайте жетоны мастерской и выложите на игровое поле 4 случайных жетона лицевой стороной вверх. Разделите оставшиеся жетоны на 2 равные стопки, положите одну из них лицевой стороной вверх, а другую — вниз.

ЛОКАЦИЯ 2. ПРАВИТЕЛЬСТВО

10. Перемешайте жетоны субсидий и разложите их случайным образом синей стороной вверх по ячейкам, как показано на рисунке.



11. Разделите 10 фишек правительственных исследований (синего цвета) в стопки по типу и выложите в указанные ячейки.
12. Поместите 3 маркера правительства в соответствующую ячейку в области правительства.



13. Сложите все детали машины в общий запас рядом с игровым полем.
14. Игроки кладут по 1 маркеру финансирования на крайнее левое деление шкалы государственного финансирования.

ЛОКАЦИЯ 3. ЛАБОРАТОРИЯ ЛАТИВА

15. Разделите жетоны экспериментов по стадиям (I, II, III). Перемешайте жетоны каждой стадии



При игре вдвоём поместите по 1 роботу Латива в нижнюю ячейку каждого отделения машины погоды.



19. Разделите 15 фишек лабораторных исследований (зелёного цвета) в стопки по типу и выложите в соответствующие ячейки.
При игре вдвоём или втроем используйте только 2 фишки каждого типа.
20. Положите по 1 фишке замка в каждую из 5 ячеек цитирования.
21. Игроки кладут по 1 маркеру финансирования на крайнее левое деление шкалы лабораторного финансирования.

ЛОКАЦИЯ 4. ИНСТИТУТ

22. Разделите жетоны катаклизмов по типу и положите жетоны 1-го уровня в соответствующие ячейки на игровом поле.
23. Соберите остальные жетоны катаклизмов в стопки по типу и положите их рядом с игровым полем. Жетоны 2-го уровня должны лежать на жетонах 3-го.



24. Разделите 10 фишек институтских исследований (сиреневого цвета) в стопки по типу и выложите в соответствующие ячейки.
25. Игроки кладут по 1 маркеру финансирования на крайнее левое деление шкалы институтского финансирования.

Ячейки действий при игре вдвоём

Положите по 1 маркеру пропуска неиспользуемого цвета в крайнюю правую ячейку действия каждой основной локации (2—4). Эти ячейки нельзя занимать в течение всей игры.



по отдельности лицевой стороной вниз. Выберите 3 случайных жетона стадии III и не глядя уберите их в коробку. Затем соберите единственную закрытую стопку, положив на жетоны стадии I жетоны стадии II, а поверх них — 2 оставшихся жетона стадии III. Наконец переверните получившуюся стопку лицевой стороной вверх и поместите её в указанную ячейку.

16. Выложите 3 верхних жетона экспериментов из стопки в ячейки справа от неё — это табло.

Положите следующий жетон эксперимента из стопки в ячейку снизу стопки.

17. Поместите фигурку помощника Латива под отделение машины погоды, на которое указывает символ погоды на верхнем жетоне эксперимента в стопке. На рисунке подготовки к игре на верхнем жетоне эксперимента изображён символ ветра, поэтому помощник занимает ветреное отделение.
18. Поместите 5 роботов Латива сбоку от его лаборатории.



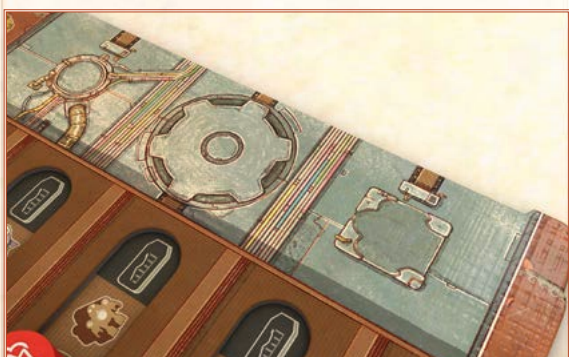
Конвейер сборки роботов



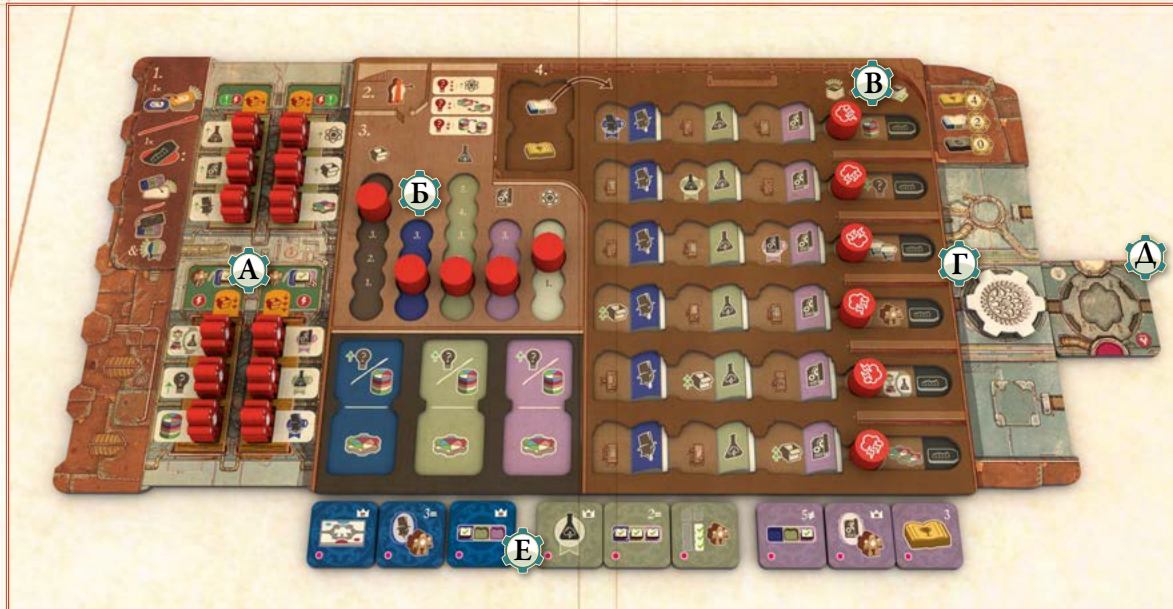
Начальные деления шкал пропусков



Кабинет



Мастерская с ячейками для химката, детали машины и робота



ЛАБОРАТОРИЯ ИГРОКА

Игроки подготавливают личные лаборатории следующим образом:

- А.** Ваш сборочный конвейер разделён на 4 секции, в каждой из них 3 ячейки. Разместите 12 роботов в этих ячейках.
- Б.** Поместите маркеры пропусков на начальные деления каждой шкалы: снабжение — 4, правительство — 1, лаборатория — 1, институт — 1, наука — 2.
- В.** Поместите маркеры открытий в начальные ячейки в правой части вашего кабинета.
- Г.** Возьмите по 1 детали машины каждого цвета и выдайте 1 случайную деталь каждому игроку. Оставшиеся детали верните в общий запас. Положите свою полученную деталь в ячейку в среднем ряду вашей мастерской.
- Д.** Возьмите столько жетонов мастерской с верха закрытой стопки, сколько игроков участвует в партии, и выдайте 1 случайный жетон каждому игроку. Приложите свой полученный жетон к среднему ряду вашей мастерской так, чтобы цветные полукруги жетона находились сверху и снизу.
- Е.** Возьмите случайный набор из 9 жетонов целей (с одинаковым символом в левом нижнем углу) и разложите их лицевой стороной вверх под вашей лабораторией.

Примечание. На с. 23 описан вариант игры для опытных участников с обменом жетонами целей. Этот вариант заменяет собой этап Е.



Ячейки целей



Ячейки для жетонов инвестиций и субсидий
(число ячеек не ограничено)

ПРОПУСКА

Учёные отдают и получают пропуска от «Лайтнинг Текнолоджиз» для доступа к другим локациям и продолжения своей важной деятельности.

Маркеры пропусков отмечают, сколько пропусков каждого типа у вас есть. Вы получаете пропуска, перемещая учёного в локацию, и тратите их в локациях на выполнение действий.

Каждый раз, получая пропуск, передвигайте маркер на соответствующей шкале вверх. Каждый раз, тратя пропуск, передвигайте маркер на соответствующую

шкале вниз. Нельзя получить пропуск, если для него нет доступного деления на шкале. В этом случае получите лишь те пропуска, которые можете.



Вы никогда не тратите то, чего у вас нет. Однако научные пропуска можно тратить вместо пропусков других типов.

Пример



Красный игрок перемещается в институт и получает 3 правительственных пропуска (1 за локацию и 2 за учёных слева от себя). Однако на его шкале лишь 1 доступное деление, поэтому он получает всего 1 пропуск.

ВАША МАСТЕРСКАЯ

Учёные расширяют мастерские, чтобы хранить ещё больше химикатов и роботов, а также чтобы увеличить вместительность отделений своих прототипов машины.



В начале игры ваша мастерская состоит из 3 ячеек (на правом краю лаборатории) и 1 жетона мастерской. Вы будете расширять мастерскую, добавляя новые жетоны.

В мастерской хранятся ваши роботы, химикаты и детали машины. Каждый раз, получая что-либо из этого, вы сразу же помещаете это в мастерскую. Если у вас нет места, вы это не получаете. Также в мастерской вы строите прототипы из деталей машины.

В левой верхней ячейке мастерской можно хранить 1 химикат любого типа. Все прочие химикаты хранятся в круглых ячейках соответствующего цвета (по 1 химикату в каждой ячейке), образованных соседними жетонами мастерской.

В левой средней ячейке мастерской можно хранить 1 деталь машины любого типа. Все прочие детали машины хранятся на жетонах мастерской (по 1 детали в каждой ячейке).

В левой нижней ячейке мастерской можно хранить 1 робота. Все прочие роботы хранятся на жетонах мастерской (по 1 роботу в каждой ячейке).

Примечание. На жетоне мастерской можно хранить 1 деталь машины **ИЛИ** 1 робота.

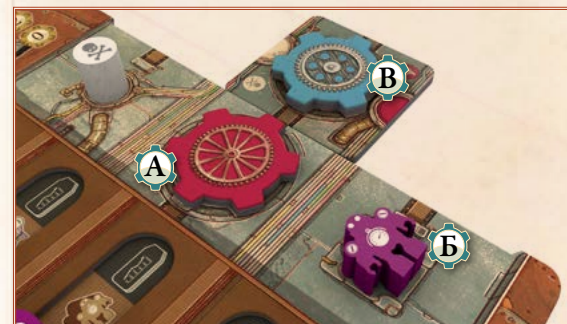
Роботов, химикаты и детали машины можно в любой момент перемещать внутри мастерской (в том числе менять их местами) при условии, что все они займут разрешённые правилами ячейки.

После добавления жетона мастерской его нельзя ни перекладывать, ни поворачивать.

Примечание. Вы не можете убрать из мастерской робота, химикат или деталь машины, пока игра сама не предпишет сделать это. К примеру, получая химикат, для которого нет места, вы не можете убрать другой химикат из мастерской, чтобы освободить место для первого.

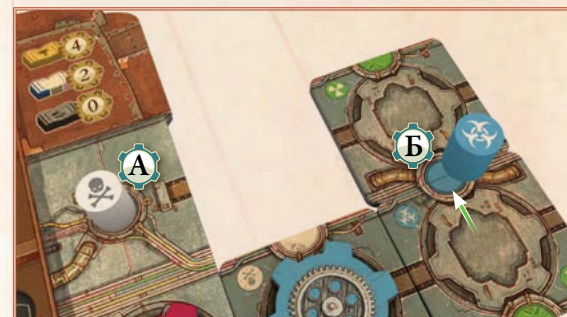
Каждый раз, тратя деталь машины, возвращайте её в общий запас. Потраченные химикаты кладите либо в снабжение, либо в институт (как предписано действием). Вы никогда не тратите роботов, вместо этого они перемещаются на ячейки игрового поля в рамках выполнения действий.

Пример



В ячейке А можно хранить 1 деталь машины. В ячейке Б можно хранить 1 робота. В ячейке В можно хранить 1 деталь машины или 1 робота.

Пример



В ячейке А можно хранить 1 любой химикат. В ячейке Б, образованной двумя жетонами мастерской, можно хранить 1 радьё (синий химикат).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

После начального раунда снабжения (см. с. 9) игра длится ещё несколько раундов. Каждый из них состоит из 3 фаз.

ФАЗА А. Ходы игроков. Игроки по очереди делают по 1 ходу.

ФАЗА В. Испытание машины погоды.

ФАЗА С. Окончание раунда. Изменение порядка хода. Возможное получение дохода.

Партия продолжается, пока не выполнится условие окончания игры (см. с. 22). После финального подсчёта игрок с наибольшим числом ОК объявляется победителем.



На игровом поле схематично описаны 3 фазы раунда

ОПЕРАТИВНЫЙ ОБМЕН

Чтобы учёные могли работать эффективнее, а исследования проходили быстрее, «Лайтнинг Текнолоджиз» позволяет сотрудникам проводить оперативные обмены.

В течение игры вы можете совершать следующие виды обмена:

ОБМЕН ПРОПУСКОВ



Каждый раз, когда вам нужно потратить пропуск определённого типа (или научный), но у вас его нет, вы можете потратить 3 любых других пропуска, чтобы получить 1 научный пропуск и затем потратить его в качестве требуемого.

ОБМЕН ХИМИКАТОВ



Каждый раз, когда вам нужно потратить химикат определённого типа, но у вас его нет, вы можете потратить 2 любых пропуска, чтобы обменять 1 свой химикат на 1 химикат требуемого типа из снабжения. Поместите потраченный химикат в крайнюю правую пустую ячейку соответствующего типа в снабжении. Затем возьмите крайний левый химикат нужного вам типа из снабжения и немедленно используйте его для запланированного действия (вам не нужна пустая ячейка в мастерской для этого химиката).

ОБМЕН ДЕТАЛЕЙ МАШИНЫ



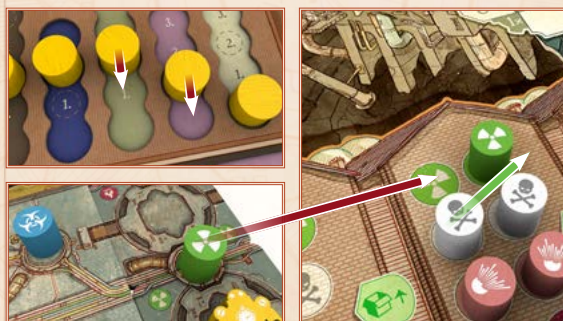
Каждый раз, когда вам нужно потратить деталь машины определённого типа, но у вас её нет, вы можете потратить 2 любых пропуска, чтобы обменять 1 вашу деталь на другую из общего запаса.

Пример



Красный игрок должен потратить 1 правительственный пропуск, но у него его нет. Он мог бы потратить 1 научный пропуск, но и его у него нет. Игрок тратит 2 лабораторных и 1 институтский пропуск, чтобы получить 1 научный пропуск и использовать его.

Пример



Жёлтый игрок должен потратить 1 мельгот (белый химикат), но у него его нет. Он тратит 2 пропуска, меняет имеющийся у него вердино (зелёный химикат) на мельгот и сразу же использует его для выполнения действия.

Пример



Чёрный игрок должен потратить 1 зелёную деталь машины, но у него её нет. Он тратит 2 пропуска и меняет имеющуюся у него бордовую деталь на зелёную.

НАЧАЛЬНЫЙ РАУНД СНАБЖЕНИЯ

После подготовки к игре, но перед началом партии участники по очереди делают по 1 ходу. Во время него игрок выполняет любое количество действий в снабжении (оплачивая их по обычным правилам). Подробное описание этих действий приведено на с. 13.



После того как все игроки выполнили действия, если кто-то из них выполнил действие перехвата инициативы, то в конце начального раунда снабжения меняется порядок хода (см. с. 13).

Пример. Начальный раунд снабжения



Для начала **Фиолетовый** игрок решает потратить пропуск и получить 2 роботов. Первый робот обходится в 1 снабженческий пропуск, но приносит 1 лабораторный пропуск. Второй робот стоит 2 снабженческих пропуска, но приносит 1 научный пропуск (игрок может сразу же его тратить). **Фиолетовый** игрок решает потратить 1 снабженческий пропуск на получение 1 жетона мастерской и 1 научный пропуск на получение 1 химиката. Наконец он тратит 1 научный пропуск на перехват инициативы.

? ФАЗА А. ХОДЫ ИГРОКОВ

В этой фазе игроки по очереди делают по 1 ходу. В свой ход последовательно пройдите этапы:

1. Использование 1 жетона субсидии **ИЛИ** 1 жетона инвестиции.
2. Перемещение учёного.
3. Выполнение действий.
4. Размещение фишек исследований.



Кроме того, в любой момент хода, если в ячейке в левой верхней части вашего кабинета есть фишки наград, вы можете поместить их в любые пустые ячейки кабинета и получить изображённые в этих ячейках бонусы (если есть).

1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА СУБСИДИИ ИЛИ ЖЕТОНА ИНВЕСТИЦИИ

Начните день с использования преимуществ государственной субсидии или инвестиции в вашу работу.

Если слева от вашей лаборатории есть жетоны субсидий, лежащие синей стороной вверх, вы можете перевернуть **один** из них и получить изображённый бонус. Подробное описание бонусов приведено в памятке игрока.

Примечание. Жетоны субсидий одноразовые. Перевернув такой жетон, вы не сможете перевернуть его обратно.

В качестве альтернативы, если слева от вашей лаборатории лежат жетоны инвестиций, вы можете вернуть **один** из них в общий запас, чтобы сделать одно из следующего:



1. Постановка цели

Выложите 1 жетон цели, лежащий под вашей лабораторией, в пустую ячейку цели соответствующего цвета в вашей лаборатории и получите изображённый в ней бонус. Перемещая жетоны целей в верхние ячейки, выбирайте 1 из 2 изображённых бонусов.



2. Получение финансирования

Переверните 1 жетон цели, лежащий лицевой стороной вверх в вашей лаборатории, и получите бонусы совпадающей по цвету шкалы финансирования (см. с. 10).

Примечание. В конце игры каждый жетон цели в вашей ячейке цели принесёт вам ОК, если вы выполните указанные на нём условия. У обратной стороны жетонов целей чёрный фон, показывающий, что вы уже перевернули жетон. Тем не менее в конце игры вы получите ОК и за перевернутые жетоны целей, и за неперевернутые.

Примечание. Рядом с вашей лабораторией может находиться более 6 жетонов субсидий и/или инвестиций. Кладите новые жетоны по соседству.

Пример



Эти жетоны можно использовать

У **Жёлтого** игрока есть 3 жетона субсидий (2 лежат синей стороной вверх, а 1 — оранжевой) и 1 жетон инвестиции. В начале хода игрок мог бы перевернуть 1 жетон субсидии, лежащий синей стороной вверх, и получить его бонус. Либо игрок мог бы вернуть жетон инвестиции в общий запас, чтобы поставить цель или получить финансирование.

ШКАЛЫ ФИНАНСИРОВАНИЯ

Ваша работа и деятельность роботов в локациях повышают ваш авторитет и приносят всё больше финансирования и спонсорской поддержки. Чем усерднее вы трудитесь, тем больше средств получаете.



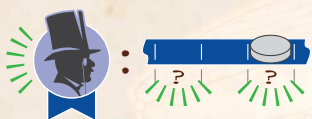
Каждый раз, получая финансирование (переворачивая жетон цели), вы получаете бонус шкалы того же цвета, что и перевернутый жетон (синий — правительственной, зелёный — лабораторной, сиреневый — институтской).

Положение вашего маркера финансирования на каждой шкале определяет, сколько ОК вы получите за неё в конце игры.

ШКАЛА ПРАВИТЕЛЬСТВЕННОГО ФИНАНСИРОВАНИЯ



Шкала правительственного финансирования приносит гранты в виде ресурсов.



Получите бонусы, изображённые под делением с вашим маркером и под всеми делениями слева от него.

Пример

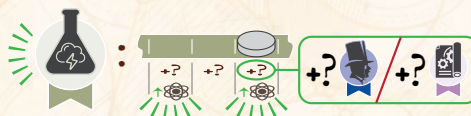


Жёлтый игрок получает 1 любой химикат и 1 любой пропуск.

ШКАЛА ЛАБОРАТОРНОГО ФИНАНСИРОВАНИЯ



Шкала лабораторного финансирования даёт научные пропуска и доступ к другим шкалам финансирования.



Прежде всего получите научные пропуска, изображённые под делением с вашим маркером и под всеми делениями слева от него. Затем выберите 1 из 2 других шкал финансирования и получите её бонусы, считая, что ваш маркер на ней находится на столько делений дальше, сколько указано модификатором под ячейкой с вашим маркером на шкале лабораторного финансирования (сам маркер не сдвигается).

Пример



Красный игрок получает бонусы шкалы лабораторного финансирования. Сначала он получает 2 научных пропуска. Затем он должен выбрать шкалу правительственного или институтского финансирования и получить её бонусы, считая, что его маркер находится на ней на 2 деления дальше.

Если положение игрока на шкале правительственного финансирования такое, как показано на рисунке слева, то он получил бы 1 химикат и 1 пропуск.

ШКАЛА ИНСТИТУТСКОГО ФИНАНСИРОВАНИЯ



Шкала институтского финансирования приносит детали машины и ОК.



Получите 1 бонус, изображённый под делением с вашим маркером **ИЛИ** под любым делением слева от него.

Пример



Чёрный игрок получает либо 2 детали машины, либо 3 ОК и 1 деталь машины. (Формально он также мог бы получить всего 1 деталь.)

2. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЧЁНОГО

Учёным для работы нужно перемещаться между локациями. Именно поэтому «Лайтнинг Текнолоджиз» выдаёт им пропуска в различные места.



Выберите любую пустую ячейку действия в другой локации и поместите в неё вашего учёного.

ВНИМАНИЕ! В первом раунде каждый игрок должен переместить учёного в среднюю ячейку локации, если эта локация пуста. Если средняя ячейка занята, вместо неё можно занять крайнюю правую ячейку. Крайнюю левую ячейку действия в первом раунде занимать нельзя.

После перемещения учёного вы получаете и, возможно, тратите пропуска в зависимости от выбранной локации.

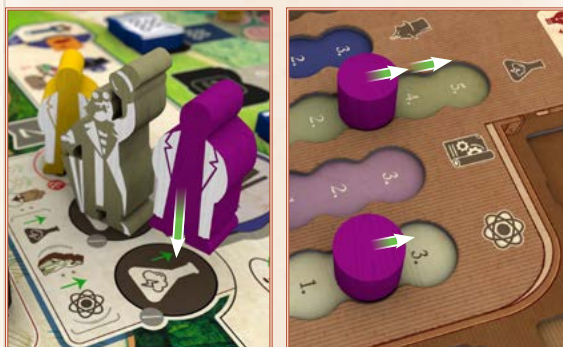
- В основных локациях (2—4) вы получаете пропуск, изображённый в ячейке, куда вы поместили учёного, а также по 1 дополнительному пропуску того же типа за каждого другого учёного слева от вашей ячейки. Кроме того, вы получаете 1 научный пропуск, если в этой же локации слева от вашей ячейки находится Латив.
- В снабжении (локация 1) вы сначала получаете 1 пропуск любого типа (включая научный), а если там же находится Латив, то ещё и 1 научный пропуск. Затем вы должны потратить 1 пропуск любого типа за каждого другого учёного слева от вашей ячейки. Если вам не хватает пропусков, вы не можете поместить учёного в эту локацию.

Пример



Чёрный игрок перемещает учёного в снабжение. Он получает 1 пропуск любого типа и 1 научный пропуск за присутствующего Латива. Теперь он должен потратить 2 лубых пропуска, так как слева от его учёного находятся учёные 2 других игроков.

Пример



Фиолетовый игрок перемещает учёного в правительство. Он получает 1 лабораторный пропуск и ещё 1 дополнительный лабораторный пропуск за то, что слева находится учёный Жёлтого игрока. Кроме того, он получает 1 научный пропуск за стоящего слева от его учёного Латива.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛАТИВА

Латив — главный учёный в компании и изобретатель машины погоды. Его задача — обеспечить свою команду всем необходимым и насколько возможно форсировать научные исследования.

После того как вы получили и, возможно, потратили пропуска, если Латив находится в вашей локации, переместите его в локацию со следующим по возрастанию номером. В локациях 1 и 5 Латив занимает предназначенную для него ячейку. В локациях 2—4 Латив занимает крайнюю левую пустую ячейку действия. Если все ячейки действий заняты, Латив перемещается в следующую локацию.

Если Латив переместился, проверьте активное отделение машины погоды в лаборатории (то отделение, где находится его помощник). Если у Латива нет робота в этом отделении, поместите 1 его робота из области сбоку от лаборатории в любую пустую ячейку этого отделения (неважно в какую). Если у Латива есть робот в этом отделении или отделение уже заполнено, поместите 1 робота в следующее отделение (по стрелкам). Если все отделения заполнены или в каждом из них уже есть 1 робот Латива, ничего не происходит.



Пример. Перемещение Латива



Красный игрок перемещает учёного в лабораторию с Лативом, вынуждая того переместиться в институт. Игрок не получает научный пропуск, так как поместил учёного слева от Латива.



Теперь Латив пытается поместить робота в активное отделение машины (ветреное). Оно заполнено, поэтому проверяется следующее отделение (солнечное).



В солнечном отделении уже есть робот Латива, поэтому вновь проверяется следующее отделение (туманное). Латив добавляет робота в него.

При игре вдвоём, если Латив перемещается в правительство или институт, сбрасывайте из текущей локации Латива 1 фишку исследования с типом погоды, соответствующим отделению с помощником Латива.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Настал момент усовершенствовать великое изобретение и спасти мир!

Символ в ячейке действия с вашим учёным показывает, сколько действий вы можете выполнить.

В ячейках действий основных локаций (2—4) изображены следующие символы:



Можно выполнить одно из действий.



Можно выполнить одно или оба действия.

В ячейках снабжения свой символ, см. ниже.

Все действия не обязательны. В локации можно не выполнять никаких действий.

Ниже приводится подробное описание действий в каждой локации.

ТИПЫ ПОГОДЫ И ХИМИКАТОВ



Дождь



Ветер



Солнце



Туман



Снег



Вердино



Мельгот



Делугий



Калорий



Радьё

4. РАЗМЕЩЕНИЕ ФИШЕК ИССЛЕДОВАНИЙ

Опишите проведённые за день исследования.



В конце вашего хода, если в ячейке в левой верхней части вашего кабинета есть фишки исследований, вы должны поместить их в пустые ячейки кабинета, **совпадающие по цвету с этими фишками**. Выложив фишку, получите бонус, изображённый в той-то что закрытой ячейке (если есть).

Помните: в любой момент вашего хода вы можете выкладывать в кабинет фишки награды (даже сейчас). Также вы можете оставить их на будущие ходы.

Примечание. В каждом ряду могут находиться фишки исследований какого-то одного типа погоды. При этом у вас может быть несколько рядов фишек исследований с одним и тем же типом погоды.



Если вы не можете выложить фишку исследования, не нарушая правил, уберите её из игры.

Примечание. Фишки исследований, получаемые при испытании машины погоды, выкладываются в кабинет сразу же (см. с. 20).

Пример



В течение хода **Фиолетовый** игрок получил фишку награды и фишку исследования снега. В конце хода он должен выложить эту фишку исследования в ячейку того же цвета. Игрок может пока не выкладывать фишку награды, а оставить её на будущее.

Он переносит фишку исследования в ячейку, как указано стрелкой, и получает её бонус (продвижение на 1 деление по шкале правительственного финансирования).



Игрок предпочёл бы получить 2 снабженческих пропуска, выложив фишку в ряд пониже, однако в этом ряду уже есть фишка исследования дождя, а размещать в одном ряду фишки исследований с разными типами погоды нельзя.

ДЕЙСТВИЯ В ЛОКАЦИЯХ

Этот раздел описывает все доступные действия в игре. Помните: перед выполнением действия в локации вы должны переместить учёного в ячейку действия этой локации, получить и, возможно, потратить пропуска (как описано на с. 11). Многие действия требуют потратить пропуска, деталь машины или химикат, переместить робота и т. д. Если вам чего-то не хватает для выполнения подобного действия (и вы не делаете оперативный обмен), вы не можете выполнить это действие.



ЛОКАЦИЯ 1. СНАБЖЕНИЕ

Роботы, химикаты и расширения мастерской — незаменимые инструменты и ресурсы, без которых нельзя ни продолжить исследования, ни усовершенствовать машину погоды.

Во всех ячейках действий этой локации изображён символ ∞. Он означает, что в этой локации игрок может выполнить любое число действий (описаны на следующей странице), и каждое из них можно выполнить несколько раз.



РАСШИРЕНИЕ МАСТЕРСКОЙ

Потратьте 1 снабженческий пропуск, чтобы взять 1 любой доступный жетон мастерской, лежащий лицевой стороной вверх (им может быть 1 из 4 жетонов на игровом поле или жетон с верха открытой стопки). Добавьте его в вашу мастерскую (см. ниже).

Взяв жетон с игрового поля, сразу же поместите взамен него верхний открытый жетон из стопки. Если стопка открытых жетонов мастерской закончилась, переверните и используйте стопку жетонов, лежащих лицевой стороной вниз.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ МАСТЕРСКОЙ

Игрок должен сразу же размещать у себя все получаемые жетоны мастерской, расширяя тем самым свою мастерскую.

Мастерскую можно расширять насколько угодно вправо, но нельзя выходить сверху и снизу за её границы (высота мастерской — 3 ряда). Каждый новый жетон нужно класть по соседству (по горизонтали или вертикали) с уже имеющимися в мастерской: изображёнными на правом краю лаборатории и размещёнными ранее. Добавляя жетон, поверните его так, чтобы в его верхней и нижней части были полукруги и чтобы цвета соприкасающихся полукругов соседних жетонов совпадали.

После размещения жетона мастерской его нельзя ни перекладывать, ни поворачивать.

Пример



Фиолетовый игрок берёт изображённый на рисунке жетон мастерской.

A Он не может поместить жетон сюда — цвета полукругов не совпадают.

B Он не может поместить жетон сюда — нарушаются границы мастерской.

B Он может поместить жетон сюда.



СБОРКА РОБОТА

Выберите 1 робота на вашем конвейере, потратьте число снабженческих пропусков, указанное сверху секции с этим роботом, и перенесите его в доступную ячейку вашей мастерской.



Забирая робота с конвейера, немедленно получите бонус, изображённый рядом с его ячейкой.



Примечание.

В начале игры вы можете выбирать роботов только из 2 верхних секций. Нижние секции станут доступны, когда вы соберёте указанное число роботов (6 или 9) или когда в вашем кабинете накопится указанное число фишек исследований, наград и/или цитирования (5 или 8). (Фишки в ячейках в левой верхней части вашего кабинета тоже считаются.)

Примечание. Во время получения дохода в фазе С вы получаете бонусы пустых ячеек в 2 верхних секциях.

Помещайте собранных роботов в свою мастерскую (см. с. 7). Если в ней нет места, вы не можете выполнить это действие.



ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Потратьте 1 снабженческий пропуск, чтобы переместить ваш маркер инициативы в любую новую ячейку, сдвинув остальные маркеры влево и/или вправо. В фазе С очередность маркеров инициативы определит порядок хода на следующий раунд.



Пример

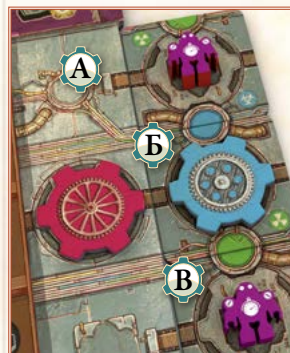
Фиолетовый игрок выбирает это действие и перемещает свой маркер инициативы с последнего деления на первое.



ПОЛУЧЕНИЕ ХИМИКАТА

Выберите тип химиката и возьмите крайнюю левую фишку химиката этого типа из снабжения, потратив столько снабженческих пропусков, сколько указано в его секции. Поместите взятый химикат в вашу мастерскую.

Химикаты размещаются в пустых ячейках соответствующего цвета в мастерской (см. с. 7). В начальной ячейке можно хранить 1 химикат любого типа. Если у вас нет доступных ячеек для химикатов, вы не можете выполнить это действие.



Пример

В мастерской на рисунке слева есть 3 ячейки для хранения химикатов:

- A** Любой химикат.
- B** Только радьё (синий химикат).
- B** Только вердино (зелёный химикат).



ВОЗВРАТ ХИМИКАТА

Выберите 1 химикат в вашей мастерской, поместите его в крайнюю правую пустую ячейку снабжения соответствующего типа и получите столько снабженческих пропусков, сколько указано в секции этого химиката.

Пример



Фиолетовый игрок возвращает в снабжение делугий (розовый химикат). Он помещает его в секцию с 2 пропусками и получает 2 снабженческих пропуска.

Если бы вместо делугия игрок вернул радьё (синий химикат), то получил бы только 1 снабженческий пропуск.



Пример



Красный игрок решает помочь правительству, пытаясь взять под контроль ветер, с его машиной. Игрок тратит 1 правительственный пропуск и продвигает свой маркер по шкале правительственного финансирования на 1 деление.



Затем он перемещает робота из мастерской в синюю ячейку для робота в ветреном отделеении.



Игрок выбирает любой жетон субсидии из того же столбца и кладёт его лицевой стороной вверх слева от своей лаборатории.



ЛОКАЦИЯ 2. ПРАВИТЕЛЬСТВО

Осознав невероятные возможности машины погоды, правительство захотело урвать себе лакомый кусок. Оно даёт субсидии и делится результатами собственных исследований — всё, лишь бы компания продолжала разработку новых прототипов.

В этой локации есть 2 доступных действия. Каждое из них можно выполнить только раз за ход.



ПРОДАЖА ДЕТАЛИ МАШИНЫ

Стоимость: 1 правительственный пропуск.



Для выполнения этого действия последовательно пройдите этапы:

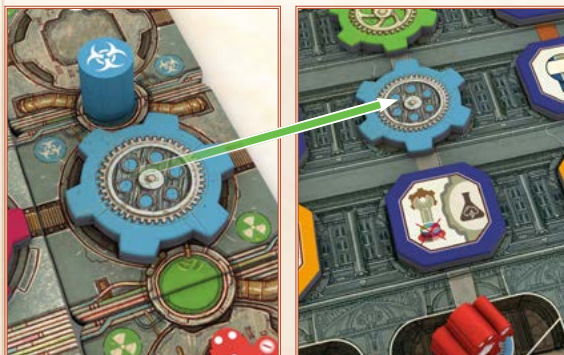
1. Продвиньте ваш маркер по шкале правительственного финансирования на 1 деление вперёд.
2. Поместите 1 робота из вашей мастерской в пустую ячейку для робота в правительственной машине. У вас в мастерской должна быть деталь машины того же цвета, что и ячейка, в которую вы помещаете робота.
3. Возьмите 1 жетон субсидии (лежащий любой стороной вверх) из столбца, куда вы поместили

робота, и положите его синей стороной вверх слева от вашей лаборатории. Замените только что взятый жетон субсидии деталью машины из вашей мастерской. Цвет детали должен совпадать с цветом ячейки, в которую вы поместили робота.

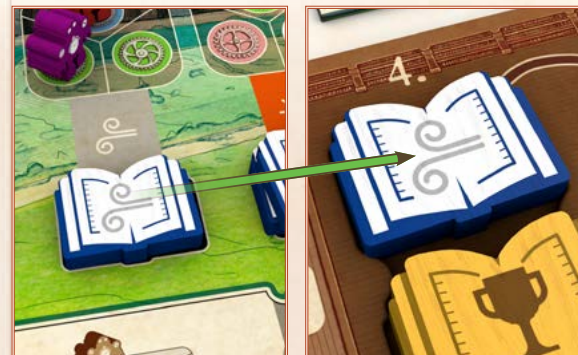
Примечание. Вы обязаны взять жетон субсидии, не совпадающий с уже имеющимися у вас (если возможно). Если это сделать нельзя (все типы жетонов субсидий из столбца у вас уже есть), сбросьте из него 1 любой жетон, вместо того чтобы брать его.

4. Возьмите 1 фишку исследования, лежащую под столбцом, в который вы поместили робота (если есть), и положите её в ячейку в левой верхней части вашего кабинета. Если в столбце не осталось фишек исследований, возьмите из общего запаса 1 жетон инвестиции и положите его слева от вашей лаборатории.

Пройдя все эти этапы, проверьте, состоится ли испытание правительственной машины (см. с. 15).



После этого он перемещает синюю деталь машины из мастерской в ячейку, откуда взял жетон субсидии.



Наконец он берёт фишку исследования ветра и кладёт её в ячейку в левой верхней части своего кабинета.

ИСПЫТАНИЕ ПРАВИТЕЛЬСТВЕННОЙ МАШИНЫ

Правительство строит собственную машину, чтобы свести на нет погодные катаклизмы, вызванные экспериментами Латива.

Если после выполнения действия продажи детали машины все ячейки для роботов в отделении правительственной машины оказываются заполненными, правительство активирует это отделение.

Последовательно пройдите этапы:

1. Игроки получают по 3 ОК за каждого своего робота в только что заполненном отделении.
2. Переместите 1 маркер правительства из области правительства в крайнюю левую пустую ячейку жетона катаклизма, соответствующего отделению. Если все ячейки на жетоне катаклизма теперь заполнены, то проблемы с этим типом погоды решены: верните этот жетон вверх соответствующей стопки рядом с игровым полем. (Уберите все лежавшие на нём маркеры открытий в коробку и верните все лежавшие на нём маркеры правительства обратно в область правительства.)



ОБЕСПЕЧЕНИЕ СУБСИДИИ

Стоимость: 2 правительственных пропуска.



Для выполнения этого действия последовательно пройдите этапы:

1. Выберите 1 жетон субсидии из области правительства, лежащий синей стороной вверх, и получите бонус, изображённый вверху столбца и слева от ряда этого жетона.
2. Получите бонус выбранного жетона и переверните его.

Пример



Ветреное отделение правительственной машины заполнено. Все роботы в нём приносят по 3 ОК, следовательно Красный игрок получает 6 ОК, а Фиолетовый — 3 ОК. Затем маркер правительства перемещается на жетон катаклизма с ветром.



Так как все ячейки на жетоне теперь заполнены, маркер Фиолетового игрока сбрасывается, маркер правительства возвращается в область правительства, а сам жетон переносится на стопку у игрового поля.

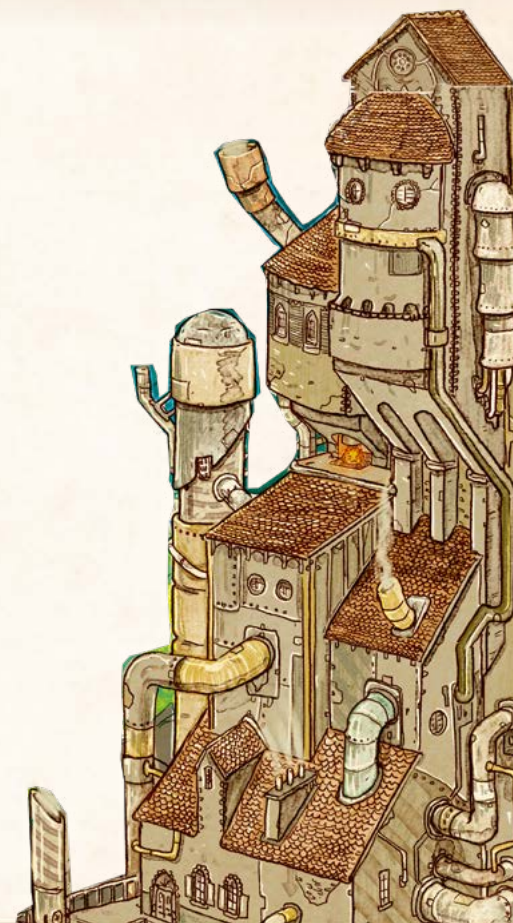
Пример



Желтый игрок выбирает указанный жетон субсидии.

Он получает 1 научный пропуск (изображён вверху в столбце) и 1 институтский пропуск (изображён слева в ряду).

Наконец он издаёт статью (как изображено на самом жетоне) и переворачивает жетон.

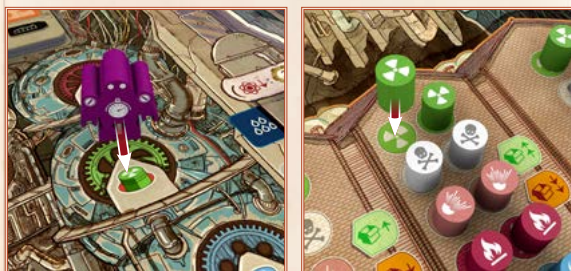




Пример



Фиолетовый игрок тратит 1 лабораторный пропуск и продвигает свой маркер по шкале лабораторного финансирования.



Затем он перемещает робота из мастерской в пустую ячейку одного из отделений машины погоды. Он тратит 1 вердино (зелёный химикат), возвращая его в снабжение (в секцию с 2 пропусками).



ЛОКАЦИЯ 3. ЛАБОРАТОРИЯ ЛАТИВА

В лаборатории Латива находится изначальный прототип машины погоды. Именно тут проводятся все эксперименты и собирается информация о неисправностях. Здесь же вы публикуете научные статьи, повышая свой авторитет в глазах правительства.

В этой локации есть 2 доступных действия. Каждое из них можно выполнить только раз за ход.



ПОДГОТОВКА ЭКСПЕРИМЕНТА

Стоимость: 1 лабораторный пропуск.



Для выполнения этого действия последовательно пройдите этапы:

1. Продвиньте ваш маркер по шкале лабораторного финансирования на 1 деление вперёд.
2. Переместите 1 робота из вашей мастерской в пустую ячейку в любом отделении машины погоды (в 1 из 5 столбцов). В качестве альтернативы вы

можете переместить 1 своего робота в ячейку с роботом Латива. Сделав это, переместите робота Латива в другую пустую ячейку того же отделения. Если пустых ячеек нет, поместите его сбоку от лаборатории Латива.

Примечание. Чем больше у вас роботов в отделении, тем больше ОК вы получите во время испытания машины (см. с. 20).

3. Потратьте 1 химикат изображённого в ячейке типа, переместив его из вашей мастерской в крайнюю правую пустую ячейку снабжения соответствующего типа.

Примечание. Если в конце раунда во всех ячейках отделения с помощником находятся роботы, может состояться испытание машины (см. с. 20).





ИЗДАНИЕ СТАТЬИ

Стоимость: 2 лабораторных пропуска.



Для выполнения этого действия выберите законченный ряд вашего кабинета, рядом с фишками которого находится маркер открытия и среди фишек которого есть хотя бы 1 фишка исследования. (Ряд считается законченным, если в нём лежат 3 фишки.)



Примечание. Если в ряду вашего кабинета только 2 фишки, вы можете процитировать прошлую публикацию, чтобы закончить ряд непосредственно перед изданием статьи (см. ниже).



ЦИТИРОВАНИЕ

Если в ряду вашего кабинета лежат 2 фишки, а в соответствующей ячейке цитирования нет фишки замка, то непосредственно перед изданием статьи вы можете процитировать прошлую публикацию и закончить ряд (даже если цитируемой работой будет ваша собственная).

Для этого выберите жетон цели, находящийся под вашей лабораторией, **цвет которого совпадает с цветом ячейки** вашего кабинета, куда вам нужно поместить фишку. Уберите этот жетон цели из игры (в коробку), возьмите из общего запаса 1 фишку цитирования, положите её в выбранную ячейку в вашем кабинете и получите изображённый в ней бонус (если есть).

Примечание. Другими 2 фишками в ряду, куда вы помещаете фишку цитирования, могут быть либо 2 фишки исследований, либо 1 фишка исследования и 1 фишка награды.

Затем последовательно пройдите этапы:

1. Сдвиньте маркер открытия в крайнюю правую ячейку того же ряда и получите бонус, указанный рядом с ней.
2. Получите ОК за издание статьи: 2 ОК за каждую фишку исследования в ряду и 4 ОК за каждую фишку награды в ряду. Фишки цитирования не приносят ОК.
3. Возьмите 1 жетон инвестиции из общего запаса и положите его слева от вашей лаборатории.



Примечание. Если в ячейке цитирования, соответствующей типу погоды изданной статьи, всё ещё лежит фишка замка, уберите её из игры. Сделав это, можете немедленно потратить 1 научный пропуск, чтобы получить 3 ОК.

Пример



Жёлтый игрок хочет издать статью о солнце. Он перемещает фишку награды в синюю ячейку, тем самым создавая ряд из 2 фишек.

Ранее в игре уже издали статью о солнце, поэтому перед изданием собственной статьи игрок может процитировать эту прошлую публикацию, вернув 1 свой сиреневый жетон цели в коробку, чтобы поместить в ячейку своего ряда фишку цитирования и закончить его.

Пример



Красный игрок тратит 2 лабораторных пропуска для выполнения действия. Он выбирает законченный ряд в своём кабинете, сдвигает маркер открытия в крайнюю правую ячейку и получает 2 любых пропуска.



Так как в текущей партии это первая изданная статья о солнце, игрок убирает фишку замка из «солнечной» ячейки цитирования. Он решает потратить 1 научный пропуск, чтобы получить 3 ОК.



Далее игрок получает 6 ОК (2 ОК за каждую фишку исследования).

Наконец он берёт жетон инвестиции и помещает его слева от своей лаборатории.



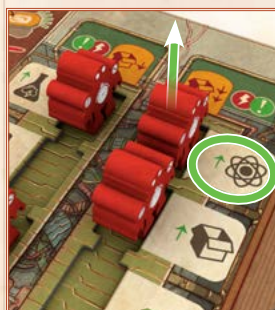
Пример



Красный игрок собирается заняться исследованием. Сначала он тратит 1 институтский пропуск и продвигает маркер по шкале институтского финансирования.



Затем игрок перемещает робота из мастерской в пустую ячейку института. Он тратит радье (синий химикат) и белую деталь машины, так как выбрал нижнюю ячейку.



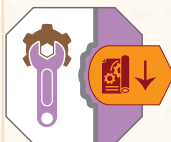
Игрок получает нового робота с конвейера (бонус нижней ячейки отделения) и связанный с ним бонус, а также фишку исследования.



ЛОКАЦИЯ 4. ИНСТИТУТ

В этой локации вы ищете способ устранить природные катаклизмы и тем самым спасти человечество. Вы анализируете результаты лабораторных экспериментов и отправляете роботов строить усовершенствованный прототип машины. Именно отсюда вы, не без надежд на Нобелевскую премию, знакомите мир со своими трудами и получаете признание в виде различных наград.

В этой локации есть 2 доступных действия. Каждое из них можно выполнить только раз за ход.



ИССЛЕДОВАНИЕ

Стоимость: 1 институтский пропуск.



Для выполнения этого действия последовательно пройдите этапы:

1. Продвиньте ваш маркер по шкале институтского финансирования на 1 деление вперёд.
2. Переместите 1 робота из вашей мастерской в пустую ячейку исследования любого отделения в институте.
3. Потратьте 1 химикат изображённого слева от ячейки типа, взяв его из вашей лаборатории и поместив слева от ячейки, куда вы добавили робота (не обратно в снабжение!).

Примечание. Поместив робота в нижнюю ячейку отделения, потратьте также 1 любой химикат или 1 любую деталь машины (как указано справа от ячейки). Потраченный дополнительный химикат кладётся в крайнюю правую пустую ячейку соответствующего типа в снабжении.

4. Получите бонус, изображённый в ячейке, куда вы только что поместили робота.

Примечание. Поместив робота в нижнюю ячейку, вы получаете нового робота с вашего конвейера (так, как описано в разделе «Сборка робота» на с. 13, но не тратя снабженческие пропуска).

5. Возьмите 1 фишку исследования, лежащую под столбцом, в который вы поместили робота (если фишки нет, см. следующий раздел), и положите её в ячейку в левой верхней части вашего кабинета.

ЗАПОЛНЕНИЕ ОТДЕЛИЯ В ИНСТИТУТЕ

Поместив последнего робота в отделение, возьмите вместо фишки исследования 1 жетон инвестиции.



Кроме того, если в ячейке цитирования этого типа погоды по-прежнему лежит фишка замка (ещё никто не издал статью об этом типе погоды), уберите её из игры. Вы можете немедленно потратить 1 научный пропуск, чтобы получить 3 ОК. Теперь этот тип погоды доступен для цитирования всем игрокам.



ОТКРЫТИЕ

Стоимость: 2 институтских пропуска.



Для выполнения этого действия последовательно пройдите этапы:

1. Выберите в вашем кабинете законченный ряд с изданной статьёй и маркером открытия в крайней правой ячейке.

2. Потратьте столько научных пропусков (0—2), сколько указано на жетоне катаклизма, лежащем на игровом поле и совпадающем по типу погоды с выбранным рядом в вашем кабинете. Затем переместите маркер открытия из этого ряда в любую пустую ячейку на этом жетоне катаклизма и получите изображённый в ней бонус.





Примечание. У игрока не может быть более 1 маркера открытия на каждом жетоне катаклизма. Если вы издадите новую статью об этом же типе погоды, вы не сможете поместить её маркер открытия на тот же жетон катаклизма.

В прошлый раз вы не смогли самостоятельно решить проблемы с погодой. Так с чего вы взяли, что новый прототип всё исправит?

3. Постройте прототип, приносящий ОК вам и, возможно, соперникам (см. ниже).
4. Возьмите 1 фишку награды из общего запаса и положите её в ячейку в левой верхней части вашего кабинета. Если это ваша третья фишка награды в кабинете,



возьмите также фишку Нобелевской премии (если доступна). Присуждение Нобелевской премии — одно из условий окончания игры.



После выполнения этого действия, если все ячейки на жетоне катаклизма заполнены, верните этот жетон наверх соответствующей стопки рядом с игровым полем. Уберите все лежавшие на нём маркеры открытий в коробку и верните все лежавшие на нём маркеры правительства обратно в область правительства.

Пример



Фиолетовый игрок хочет построить прототип, используя 1 бордовую и 2 зелёные детали машины. Пусть даже белая деталь не требуется для прототипа, её также следует вернуть в общий запас, поскольку она находится в том же ряду.

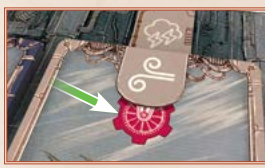
Однако Фиолетовый игрок решает поменять местами белую деталь и одного из роботов, чтобы построить прототип, не теряя лишние детали.

СТРОИТЕЛЬСТВО ПРОТОТИПА

В рамках действия открытия вы должны построить прототип. Требуемые для этого детали машины изображены под жетоном катаклизма, а также, возможно, в верхней части самого жетона.

Каждый робот (ваш или соперника) в ячейке исследования этого отделения института может предоставить вам требуемую деталь, или же вы можете предоставить её сами. Чем больше деталей вы предоставите, тем больше ОК получите. Ваши соперники получают по 2 ОК за каждого своего робота, который предоставил вам деталь.

Пример



Фиолетовый игрок строит ветренный прототип. Для этого требуется 1 бордовая (с жетона) и 1 зелёная (с пустой ячейки) деталь машины. В ячейке со своим роботом игрок может либо предоставить деталь сам, либо позволить сделать это роботу. В ячейке с роботом Желтого игрока он может либо предоставить деталь сам, либо позволить сделать это роботу Желтого игрока (за что Желтый игрок получит 2 ОК).



Все предоставляемые вами детали машины должны находиться в одном ряду вашей мастерской.

Получите **2 ОК за каждого вашего робота** в отделении и **2 ОК за каждую предоставленную вами деталь**.

Уберите в общий запас все детали машины, использованные для строительства прототипа, а также все другие детали, находящиеся в том же ряду вашей мастерской (вы не получаете ОК за эти дополнительные детали).

Напоминание. Вы в любой момент можете менять местами роботов и детали машины в мастерской.

Пример



Фиолетовый игрок строит прототип, используя 1 бордовую, 1 синюю и 2 зелёные детали машины. Все они должны находиться в одном ряду его мастерской.

Пример



Для строительства солнечного прототипа и решения проблем с катаклизмом 3-го уровня у Красного игрока есть 4 варианта.

1. Предоставить 2 розовые и 1 зелёную деталь машины. Красный игрок получит 8 ОК (6 ОК за 3 детали и 2 ОК за своего робота). Желтый игрок получит 2 ОК.
2. Предоставить 2 розовые, 1 зелёную и 1 белую деталь машины. Красный игрок получит 10 ОК (8 ОК за 4 детали и 2 ОК за своего робота). Желтый игрок получит 0 ОК.
3. Предоставить 3 розовые и 1 зелёную деталь машины. Красный игрок получит 10 ОК (8 ОК за 4 детали и 2 ОК за своего робота). Желтый игрок получит 2 ОК.
4. Предоставить 3 розовые, 1 зелёную и 1 белую деталь машины. Красный игрок получит 12 ОК (10 ОК за 5 деталей и 2 ОК за своего робота). Желтый игрок получит 0 ОК.



ФАЗА В. ИСПЫТАНИЕ МАШИНЫ ПОГОДЫ

Пришла пора запустить машину погоды и получить толику признания за совместную работу с Лативом. Без этих экспериментов не собрать информации, необходимой, чтобы усовершенствовать машину. Ухудшение погоды — всего лишь побочный эффект, малая цена за высшее благо.

В этой фазе помощник Латива пытается запустить машину погоды в его лаборатории. Отделение, в котором находится помощник, называется активным.



В этом примере бонус — это 5 ОК за работа, а также 2 детали машины ИЛИ 1 жетон инвестиции.

Пример. Испытание состоится



Активное отделение — ветреное. На табло есть жетон эксперимента с ветром, а все ячейки ветреного отделения занимают роботы. Испытание состоится.

Пример. Испытание не состоится



Активное отделение — туманное. Пусть даже на табло есть жетон эксперимента с туманом, не во всех ячейках туманного отделения находятся роботы. Испытание не состоится. Желтый игрок может забрать своего робота.

Первым делом в этой фазе следует проверить, состоится ли испытание. Оно состоится при выполнении **обоих** условий:

- На табло есть хотя бы 1 жетон эксперимента с типом погоды, соответствующим активному отделению.
- Во всех ячейках активного отделения находятся роботы.

Если выполняется лишь одно условие (или ни одного), испытание не состоится.



ЕСЛИ ИСПЫТАНИЕ СОСТОИТСЯ...

Жетон эксперимента на табло, соответствующий типу погоды в активном отделении, называется активным жетоном эксперимента.

Если подходящих жетонов несколько, активным выбирается крайний правый из них.

Игроки с роботами в активном отделении в порядке хода последовательно проходят этапы:



1. Верните ваших роботов из активного отделения в мастерскую. Если в ней нет места для робота, верните его в любую пустую ячейку 2 верхних секций конвейера.



2. Вы можете потратить столько научных пропусков, сколько указано на активном жетоне эксперимента. Если вы делаете это, перейдите к этапам 3—5. В противном случае пропустите этапы 3—5.

Напоминание. Если у вас нет научного пропуска, вы в любой момент можете потратить 3 любых других пропуска и получить 1 научный.



3. Получите ОК, указанные на жетоне эксперимента, за каждого вашего только что возвращённого робота.



4. Получите 1 из 2 изображённых на жетоне бонусов (неважно, сколько ваших роботов было в отделении).

Примечание. Если вы не можете получить бонус целиком (например, у вас есть место только для 1 детали машины, а бонус приносит 2), вы получаете столько, сколько можете.



5. Возьмите 1 фишку исследования, лежащую под активным отделением (если есть), и немедленно выложите её в ваш кабинет.

Если фишку нельзя разместить, не нарушая правил, уберите её из игры. Если доступных фишек исследований не осталось, получите вместо неё 1 научный пропуск.

При игре вдвоём см. особое правило на с. 23.

Когда все игроки прошли описанные этапы, испытание машины завершается. Если робот Латива находится в активном отделении, поместите его сбоку от лаборатории.



Затем возьмите верхний жетон катаклизма из стопки того же типа погоды, что и активное отделение, и положите его в соответствующую ячейку института, накрыв уже находящийся там жетон (если есть). Уберите все лежавшие на нём маркеры открытий в коробку и верните все лежавшие на нём маркеры правительства обратно в область правительства.



ЕСЛИ ИСПЫТАНИЕ НЕ СОСТОИТСЯ...

Все игроки с роботами в активном отделении могут вернуть их в свои мастерские. Если в мастерской нет места для робота, верните его в любую пустую ячейку 2 верхних секций конвейера.

Если робот Латива находится в активном отделении, поместите его сбоку от лаборатории.



ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ ИСПЫТАНИЮ

В конце этой фазы, вне зависимости от того, состоялось испытание или нет, пройдите следующие этапы:

1. Уберите из игры крайний правый жетон эксперимента с табло, тип погоды которого соответствует активному отделению (если есть). Сдвиньте все остальные жетоны на табло вправо, чтобы заполнить пустые ячейки. Затем поместите в крайнюю левую ячейку табло жетон, который лежит в ячейке снизу стопки. Наконец положите жетон с верха стопки (если есть) в ячейку под ней.
2. Переместите помощника Латива в следующее отделение. Если он в снежном отделении, переместите его в дождевое.

Пример. Испытание состоялось



Активное отделение — дождевое. На табло 2 жетона экспериментов с дождём. Активным выбирается правый из них. **Жёлтый** игрок (его порядок хода раньше всех) возвращает своего робота в мастерскую и решает потратить 2 научных пропуска, чтобы получить 6 ОК за этого робота. В качестве бонуса игрок выполняет действие исследования. Наконец он забирает последнюю фишку исследования из отделения и помещает её в один из рядов своего кабинета.



Фиолетовый игрок действует следующим. Он возвращает 2 своих роботов в мастерскую. У него всего 1 научный пропуск, поэтому он делает оперативный обмен: отдаёт 3 других пропуска за научный. Потратив 2 научных пропуска, игрок получает 12 ОК за 2 своих роботов и берёт в качестве бонуса жетон инвестиции. В отделении больше нет фишек исследований, поэтому игрок получает 1 научный пропуск.

Пример. Испытание не состоялось



Испытание не состоялось, поскольку активное отделение (солнечное) не заполнено. **Жёлтый** и **Чёрный** игроки решают оставить роботов в отделении, надеясь получить от них пользу в будущем. Жетон эксперимента с солнцем сбрасывается, и открытые жетоны сдвигаются в пустые ячейки. Помощник перемещается в следующее отделение (туманное).



ФАЗА С. ОКОНЧАНИЕ РАУНДА



Подготовиться к завтрашнему дню — вот важная задача на день сегодняшний.

В этой фазе обновляется порядок хода и, если **Латив** находится в своём кабинете, игроки получают доход.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

Разложите маркеры порядка хода в той же очередности, что и маркеры инициативы.



Положение маркеров инициативы



Прошлый порядок хода




Новый порядок хода

ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА



Игроки получают доход, только если в конце текущего раунда **Латив** находится у себя в кабинете (**ЛОКАЦИЯ 5**).



Каждый игрок получает бонусы, изображённые в пустых ячейках 2 верхних секций своего конвейера (отмечены символом )



После получения дохода всеми игроками переместите **Латива** в его ячейку в снабжении (**ЛОКАЦИЯ 1**).

Пример



Жёлтый игрок получает 1 институтский пропуск, 1 правительственный пропуск и 1 деталь машины.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

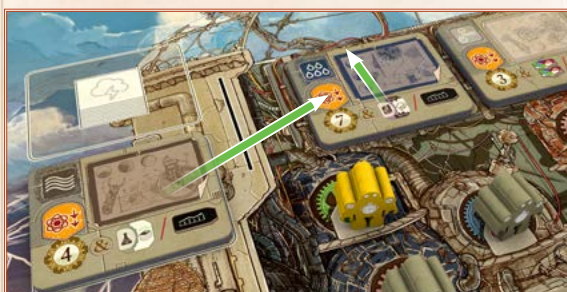
Ваш последний шанс показать, чего вы стоите.

Игра заканчивается при выполнении любого условия:

- Один из игроков получил Нобелевскую премию.
- В **фазе В** на табло добавили последний жетон исследования.
- Завершилось строительство правительственной машины (заняты все ячейки для роботов).
- В институте заняты все ячейки исследований.

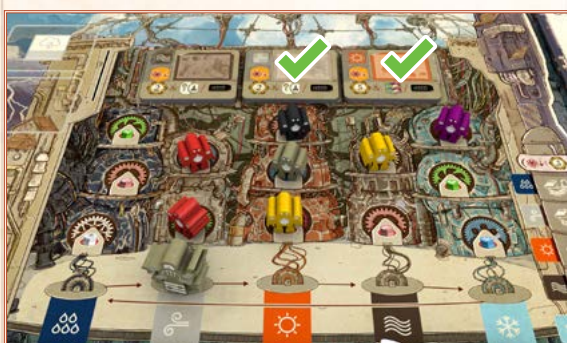
Доиграйте до конца текущий раунд, а затем проведите ещё один (заключительный) раунд, пропустив в нём фазу С.

Пример



В фазе В текущего раунда игроки провели испытание машины, из-за чего в конце фазы они добавили на табло последний жетон эксперимента и выполнили условие окончания партии. Они отыгрывают фазу С и заканчивают партию после следующего раунда.

В **фазе В** заключительного раунда проверьте каждое заполненное отделение машины погоды, начав с отделения с помощником **Латива** и далее по стрелкам. Проведите испытание по обычным правилам в каждом таком отделении, если его тип погоды совпадает с текущим жетоном эксперимента на табло. После этого переходите к финальному подсчёту.



Перед финальным подсчётом в ветреном и солнечном отделениях проводятся испытания, так как оба они заполнены роботами, а на табло есть подходящие жетоны экспериментов.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Несомненно, лучший учёный — это вы.

Перед началом финального подсчёта все игроки в порядке хода могут выложить любые фишки исследований и/или наград, лежащие в левой верхней части их кабинетов, в пустые ячейки этих кабинетов по обычным правилам.



Это помогает облегчить игрокам выполнение условий жетонов целей. Игроки также могут воспользоваться своими жетонами инвестиций, чтобы выложить или перевернуть жетоны целей.



Каждый игрок получает очки за следующее:

- ОК за положение своего маркера на каждой шкале финансирования — наибольшее значение ОК, указанное над делением с маркером или слева от него.
- 5 ОК за каждый жетон цели в ячейке цели, условия которого были выполнены (см. памятку игрока).
- 5 ОК за фишку Нобелевской премии.



Пример



*На шкале институтского финансирования **Чёрный** и **Красный** игроки получают по 3 ОК, **Жёлтый** — 4 ОК, а **Фиолетовый** — 6 ОК.*

Пример



***Фиолетовый** игрок получает 10 ОК за выполнение условий обоих жетонов целей.*



Игрок с наибольшим числом ОК одерживает победу.

В случае ничьей претенденты сравнивают по порядку:

- Количество наград.
- Количество изданных статей.
- Количество законченных рядов в кабинете.

Если по-прежнему сохраняется ничья, претенденты делят победу.

ВАРИАНТ ИГРЫ С ОБМЕНОМ ЖЕТОНАМИ ЦЕЛЕЙ

В начале партии, вместо того чтобы раздать игрокам наборы из 9 жетонов целей, разделите жетоны по символам (в нижнем левом углу), а затем по цвету. У вас получится 12 наборов из 3 жетонов одного цвета.

- Начиная с первого игрока и далее по очереди, участники выбирают себе набор из 3 жетонов и раскладывают их снизу своих лабораторий.
- Затем в обратном порядке хода участники выбирают себе по 2-му набору жетонов, которые должны отличаться по цвету от 1-х.
- Наконец, снова начиная с первого игрока и по очереди, участники выбирают себе по 3-му набору жетонов, отличающихся по цвету от уже выбранных наборов.

В результате у каждого игрока будет 9 жетонов целей: по 3 каждого цвета.



ОПИСАНИЕ БОНУСОВ

Каждый раз, получая какой-либо бонус, вы не тратите за это пропуска, даже если по обычным правилам должны их тратить. Описание жетонов субсидий и целей приведено в памятке игрока.

	Выполните действие продажи детали машины (см. с. 14). Вам, как обычно, нужно потратить деталь машины		Возьмите 1 любую деталь машины из общего запаса и положите её в вашу мастерскую		Выполните действие расширения мастерской (см. с. 13)
	Выполните действие подготовки эксперимента (см. с. 16). Вам, как обычно, нужно потратить химикат		Получите 1 любой пропуск (включая научный)		Продвиньте ваш маркер по указанной шкале финансирования на 1 деление
	Выполните действие подготовки эксперимента, не тратя химикат (см. с. 16)		Выполните действие сборки робота (см. с. 13)		Возьмите 1 жетон инвестиции
	Выполните действие издания статьи (см. с. 17)		Получите 1 химикат в снабжении (см. с. 13)		В конце игры получите указанное число ОК
	Выполните действие открытия (см. с. 18)		Продвиньте ваш маркер по любой шкале финансирования на 1 деление		Немедленно получите указанное число ОК

ПРАВИЛА ИГРЫ ВДВОЁМ

Для спасения мира хватит и двух учёных. И небольшой помощи Латива.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

- Поместите по 1 роботу Латива во все отделения машины погоды в его лаборатории.
- Используйте только 2 фишки исследований каждого типа в основных локациях (2—4).
- Поместите по 1 маркеру пропуска неиспользуемого цвета в крайние правые ячейки действий основных локаций (2—4). Эти ячейки нельзя занимать в течение игры.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

- Если Латив перемещается в правительство или институт, сбросьте из текущей локации Латива 1 фишку исследования с типом погоды, соответствующим отделению с помощником Латива.
- После того как все игроки прошли требуемые этапы во время испытания, если в активном отделении находится робот Латива, уберите из игры 1 фишку исследования, лежащую под активным отделением (если есть).

ВАРИАНТ ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ «НОВЫЕ УЧЁНЫЕ»

Помимо описанных выше правил, вводится ещё одно: когда игроки получают пропуска, размещая учёного в локации, Латив считается обычным игроком. Это правило действует в дополнение к правилам получения научного пропуска.

СОВЕТЫ РАЗРАБОТЧИКА

Когда это спасти мир было легко?

- Постарайтесь пораньше получить жетоны субсидий, дающие дополнительные действия.
- В начале партии сосредоточьтесь в своих исследованиях лишь на 1 или 2 типах погоды.
- Не забывайте об оперативном обмене, если вам не хватает детали машины, химиката или пропуска.
- Тщательно обдумывайте, когда помещать роботов в лабораторию Латива. Они принесут пользу, только если в отделении состоится испытание.
- Не отправляйте роботов на испытание, если не уверены, что оно состоится.
- Наличие нескольких роботов в отделении правительственной машины или машины погоды принесёт вам больше ОК.
- Постарайтесь как можно быстрее издать статью.
- Вам понадобится меньше деталей машины для строительства прототипа, если вы воспользуетесь роботами соперников. Однако это принесёт вам меньше ОК.
- Как можно быстрее постройте прототип. Полученная награда поможет вам в будущих исследованиях.
- В начале партии выберите парочку жетонов целей и работайте над их достижением.
- С умом распоряжайтесь жетонами инвестиций. Постановка новой цели может принести ОК в конце игры, но бонусы шкал финансирования также могут быть очень полезны.

