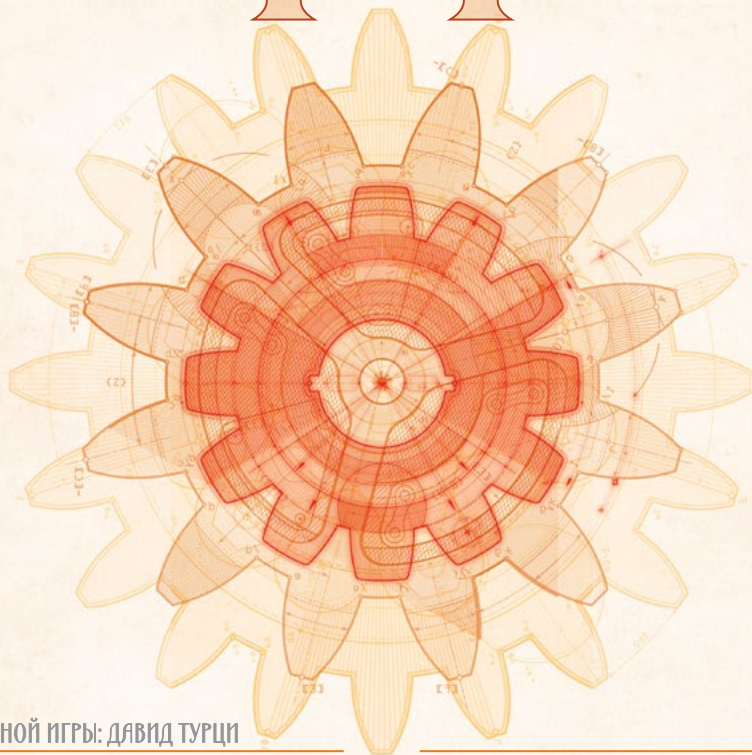


МАШИНА

М

ПОГОДЫ



ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: ДЯВИД ТУРЦИ

ДИВЕРСАНТЫ

Компания «Кидарковия Инкорпорейтед» хочет уничтожить «Лайтнинг Текнолоджиз»! Её лучшие шпионы — агенты Уайт и Пинк — отправлены выкрасть важную информацию и сорвать работу Латива. Тем самым «Кидарковия» рассчитывает скомпрометировать профессора в глазах правительства и заполучить

контракты на управление погодой. Увы, служба безопасности «Лайтнинг Текнолоджиз» с головой увязла в проблемах, вызванных экспериментами Латива. А значит, именно вам придётся завершить работу профессора и не позволить диверсантам воплотить их гнусные планы в жизнь!



В этих правилах слова «они» (в различных формах) и «диверсанты» относятся к виртуальному сопернику. Он использует 2 фигурки учёных-диверсантов, но считается одним игроком. Слово «вы» (в различных формах) относится к игроку-человеку.

СОСТАВ ИГРЫ



2 фигурки учёных-диверсантов (агент Пинк и агент Уайт)



20 карт донесений



12 карт испытаний



Памятка по приоритетам



Планшет убежища

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте игру для двух участников со следующими изменениями:

- Не закрывайте маркерами пропусков крайние правые ячейки действий в основных локациях (2—4).
- **Подготовьте жетоны целей.**

1. Уберите в коробку все жетоны целей с символом короны в правом верхнем углу, а также жетон, требующий наличия 3 фишек награда.



2. Из оставшихся жетонов целей возьмите случайным образом по 2 жетона каждого цвета. Если вам попались 2 жетона с одинаковым символом в центре, сбросьте второй из них и продолжайте вытягивать жетоны, пока все они не будут разными.

3. Уберите все оставшиеся жетоны целей в коробку. Диверсанты их не используют.

- Выберите игровой цвет для диверсантов. Они не используют ни лабораторию, ни маркеры пропусков.
- Поместите маркер подсчёта очков диверсантов на деление «35» шкалы очков климата (ОК). Это начальное контрольное значение.
- Положите маркеры порядка хода и инициативы (ваши и диверсантов) в соответствующие ячейки. Ваши маркеры должны лежать первыми.
- Выделите место рядом с игровым полем под убежище диверсантов.

1. Поместите роботов диверсантов в убежище.
2. Выберите случайным образом 2 разных химката, возьмите их из крайних левых ячеек снабжения и поместите в убежище.
3. Поместите планшет убежища в убежище.



• **Подготовьте колоду донесений.**

1. Перемешайте колоду карт донесений и положите её лицевой стороной вниз слева от планшета убежища.
2. Открывайте карты из колоды по одной, пока не откроете карту с изображением основной локации. Положите эту карту лицевой стороной вверх справа от планшета убежища — она начнёт стопку сброса карт донесений.
3. Переместите 1 фишку исследования, соответствующую сброшенной карте (по локации и типу погоды), с игрового поля в убежище.
4. Возьмите учёного-диверсанта, изображённого на сброшенной карте, и поместите его в среднюю ячейку действия локации, изображённой на этой карте.
5. Продолжайте открывать карты донесений, пока не откроете карту с изображением основной локации и другого диверсанта. Положите эту карту на верх стопки сброса лицевой стороной вверх.
6. Переместите 1 фишку исследования, соответствующую текущей сброшенной карте (по локации и типу погоды), с игрового поля в убежище.

7. Возьмите учёного-диверсанта, изображённого на текущей сброшенной карте, и поместите его в среднюю ячейку действия локации, изображённой на этой карте. Если эта ячейка уже занята другим диверсантом, поместите взятого диверсанта в крайнюю правую ячейку.
8. Перемешайте все карты донесений, кроме 2 сброшенных, и поместите получившуюся колоду слева от планшета убежища.
9. Откройте верхнюю карту из колоды донесений и положите её лицевой стороной вверх над планшетом убежища. Эта карта — первое текущее донесение. Карта, лежащая наверху стопки сброса, — прошлое донесение.

Если вы хотите повысить уровень сложности, выберите (намеренно или случайно) 1 или несколько карт испытаний. Чем больше карт вы выберете, тем сложнее будет игра. Подробное описание карт испытаний см. на с. 13.

Пример



Если вы сбросили показанные на рисунке карты донесений, то диверсанты начнут партию с лабораторной фишкой исследования снега и институтской фишкой исследования ветра. Агент Уайт займёт среднюю ячейку действия в лаборатории, а агент Пинк — среднюю ячейку действия в институте.



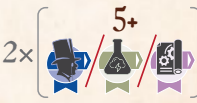
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- Диверсанты не получают ОК, но увеличивают контрольное значение — результат, который вы пытаетесь превысить в игре. Каждый раз, когда диверсанты увеличивают контрольное значение, передвигайте их маркер подсчёта очков вперёд по шкале ОК.
- Диверсанты действуют как один игрок. В каждом раунде перемещается только один диверсант.
- Перемещайте Латива по правилам игры вдвоём.
- Диверсанты не получают и не тратят ни пропуска, ни детали машины. Они не пользуются жетонами инвестиций и субсидий, не берут фишки цитирования. Каждый раз, когда они должны получить жетон инвестиции, они вместо этого увеличивают контрольное значение на 5.
- В начале партии вы проводите начальный раунд снабжения по обычным правилам, а диверсанты его пропускают. После этого вы делаете первый ход в первом раунде. Обычные ограничения размещения в первом раунде по-прежнему действуют. После вашего первого хода диверсанты делают свой первый ход.
- В последующих раундах ходы делаются как обычно, в очерёдности маркеров в ячейках порядка хода. Это значит, что, выполнив действие перехвата инициативы, диверсанты сделают 2 хода подряд.
- Вы можете в любой момент смотреть стопку сброса карт донесений, но не можете менять их порядок. Вы можете подсчитать число карт, оставшихся в колоде донесений, но не можете смотреть их и менять местами.
- Всегда кладите сбрасываемые карты донесений на верх стопки сброса.

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ В ОДНОМ ИЗ ТРЁХ СЛУЧАЕВ

1. Вы отстаёте честь «Лайтнинг Текнолоджиз».

Для этого в начале вашего хода должны быть выполнены **все** описанные ниже условия:

- Число набранных вами ОК больше контрольного значения. 
- Вы выполняете условия хотя бы 4 жетонов целей, лежащих в ячейках целей вашей лаборатории. 
- Хотя бы 2 ваших маркера находятся на 5-х делениях шкал финансирования или дальше. (Начальное деление с вашим маркером считается 0-м.) 


Если **все** эти условия выполнены, вы **немедленно** одерживаете победу.

2. Время вышло, и в дело вмешалось правительство. Это происходит, если выполняется **любое** обычное условие окончания игры:

- Вы получили Нобелевскую премию.
- Вы добавили на табло последний жетон эксперимента.
- Завершено строительство правительственной машины.
- В институте заняты все ячейки исследований.

Если это произошло, проведите ещё один раунд как обычно и переходите к финальному подсчёту. Если по его результатам число ваших ОК оказывается больше контрольного значения, вы побеждаете в игре.

3. Гнусные планы диверсантов увенчались успехом. Это происходит, если случается **любое** из следующих событий:

- В конце вашего хода на игровом поле лежат хотя бы 2 жетона катаклизмов 3-го уровня. 

- В начале хода диверсантов все карты донесений находятся в стопке сброса.



Если это происходит, вы **немедленно** проигрываете. *А мы на вас так рассчитывали...*

ВАШ ХОД

Вы делаете ход по обычным правилам. Единственное исключение — вам доступно новое бесплатное действие (вызов охраны). Его можно выполнить сколько угодно раз на этапе 3 («Выполнение действий») вашего хода в дополнение к любым другим выполняемым вами действиям (независимо от локации, в которой вы находитесь).

ВЫЗОВ ОХРАНЫ

Потратьте 1 пропуск (научный или той локации, где вы находитесь), возьмите 2 карты из колоды донесений и положите их лицевой стороной вверх рядом с текущим донесением. Верните одну из этих трёх карт обратно на верх колоды, сбросьте другую, а последнюю оставьте в качестве текущего донесения.



ХОД ДИВЕРСАНТОВ

В ход диверсантов последовательно пройдите следующие этапы:

1. Поместите изображённого диверсанта в локацию, указанную на текущем донесении. Если на текущем донесении вместо локации изображён Латив, переместите диверсанта в локацию с Лативом.



Во всех основных локациях диверсанты выбирают пустую ячейку действия по приоритету: крайняя левая ячейка → крайняя правая ячейка → средняя ячейка. В снабжении диверсанты занимают крайнюю левую пустую ячейку.

Примечание. Диверсанты не получают и не тратят пропуска.

Если диверсант не может переместиться в локацию (из-за того, что все её ячейки заняты, он уже занимает эту локацию или на текущем донесении изображена локация Латива, а он у себя в кабинете), переместите диверсанта в следующую **основную** локацию (по возрастанию номеров, начиная с указанной локации и при необходимости переходя от наибольшего номера к наименьшему).

Примечание. Диверсант перемещается в снабжение только по указанию текущего донесения или следуя за Лативом.

2. Если диверсант переместился в основную локацию, увеличьте контрольное значение на 1 за каждую фигурку (Латива, вашего учёного или другого диверсанта), находящуюся слева от его ячейки действия.



3. Если диверсант переместился в локацию с Лативом, переместите Латива в следующую локацию как обычно. При этом действуют все правила перемещения Латива при игре вдвоём.



4. Диверсант воплощает в жизнь свой гнусный план. (Подробности см. в разделе «Гнусные планы диверсантов» на с. 7.)


5. Сбросьте карту текущего донесения.



6. Откройте верхнюю карту из колоды донесений (если есть) и положите её лицевой стороной вверх над планшетом убежища — это новое текущее донесение.



7. Проверьте, нанесён ли диверсантами ущерб.

3 =  Если у диверсантов есть набор фишек исследований, а ячейка цитирования соответствующего типа погоды до сих пор занята фишкой замка, пройдите следующие этапы:

A. Уберите из игры этот набор фишек.



B. Возьмите верхний жетон катаклизма из стопки этого типа погоды и положите его в соответствующую ячейку института, накрыв уже лежащий 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.




B. Сбросьте верхнюю карту из колоды донесений (если есть).



G. Уберите из игры фишку замка из соответствующей ячейки цитирования.



2 =  Если у диверсантов есть набор фишек исследований, а в ячейке цитирования соответствующего типа погоды уже нет фишки замка,

уберите из игры этот набор фишек и выберите **одно** из двух:



- Увеличьте контрольное значение на 5.
- Сбросьте верхнюю карту из колоды донесений. (Этот вариант недоступен, если колода донесений пуста.)



Диверсанты могут сбросить лишь 1 набор фишек исследований за ход. Если они могут составить сразу несколько наборов фишек, то для них приоритетен набор, который позволит освободить ячейку цитирования с новым типом погоды.

Если важен порядок составления (составление одного набора приводит к невозможности составления другого), начните с типа погоды, указанного на прошлом донесении, и продвигайтесь слева направо (при необходимости переходя от снега к дождю).

Наборы фишек исследований



3 = Если в ячейке цитирования какого-либо типа погоды всё ещё лежит фишка замка, набор фишек исследований включает в себя 1 фишку исследования каждого цвета с этим типом погоды.



2 = Если в ячейке цитирования какого-либо типа погоды уже нет фишки замка, набор фишек исследований включает в себя 2 фишки исследований разного цвета с этим типом погоды. (Если у диверсантов есть 3 разных фишки исследований этого типа погоды, они сбросят все 3.)



В любом случае, если в убежище диверсантов есть фишка награды, она при необходимости считается фишкой исследования любого типа в наборе.

ГНУСНЫЕ ПЛАНЫ ДИВЕРСАНТОВ

На этапе 4 хода диверсантов их гнусные планы воплощаются в локации, куда только что переместился диверсант. Далее такой диверсант называется текущим.



Некоторые эффекты связаны с «прошлым донесением» — верхней картой в стопке сброса донесений.

В основных локациях диверсанты выбирают отделение по нескольким критериям. Один из них — получение фишки исследования, позволяющей наилучшим образом составить набор.

Применяя этот критерий, учитывайте следующий порядок приоритетов:

1. Диверсанты выбирают отделение, фишка исследования из которого позволит составить набор. (Подробности см. в разделе «Наборы фишек исследований» на с. 6.)

2. Диверсанты выбирают отделение, фишка исследования из которого совпадает по типу погоды с уже имеющейся у них фишкой исследования другого цвета.

3. Диверсанты выбирают отделение с любой фишкой исследования.

Указатель приоритета



В нижней части карт донесений изображён указатель приоритета, используемый для определения того, что сделают или получат диверсанты в различных локациях.

ЛОКАЦИЯ 1. СНАБЖЕНИЕ

1. Переместите маркер инициативы диверсантов в крайнюю левую ячейку. Если он уже там, то вместо этого увеличьте контрольное значение на 2.



2. Диверсанты получают 2 химиката из снабжения и помещают их в убежище. Чтобы определить, что именно они получают, дважды пройдите следующие этапы:



A. Диверсанты берут химикат из секции снабжения с наименьшей стоимостью (в снабженческих пропусках).



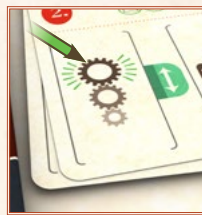
B. Если в этой секции более 1 типа химикатов, диверсанты берут химикат того типа, которого у них в убежище меньше всего.



B. Если у диверсантов по-прежнему несколько вариантов выбора, они берут самый верхний или самый нижний химикат из подходящих (по указателю приоритета на прошлом донесении).



Пример



Даже несмотря на то что у диверсантов уже есть калорий (бордовый химикат), они сначала получают его, поскольку это единственный оставшийся химикат в секции с наименьшей стоимостью.

В качестве второго химиката они получают химикат одного из двух отсутствующих у них

типов: *мельгот* (белый) или *радё* (синий). Согласно указателю приоритета они берут самый верхний — *мельгот*.

ЛОКАЦИЯ 2. ПРАВИТЕЛЬСТВО

& Если текущий диверсант находится в ячейке действия с таким символом, начните с этапа 1.

/ Если текущий диверсант находится в ячейке действия с таким символом, пропустите этапы 1—2 и начните с этапа 3.

1. Диверсанты получают 1 химикат из снабжения (как описано в правилах локации «Снабжение»).



2. Переверните 1 жетон субсидии, лежащий синей стороной вверх, в зависимости от типа погоды и указателя приоритета на прошлом донесении. Погода определяет, в каком отделении находится нужный жетон, а указатель приоритета — его положение (самый верхний или самый нижний). Если в этом отделении уже нет жетонов или все они лежат оранжевой стороной вверх, диверсанты переворачивают жетон из следующего по порядку отделения (при необходимости переходя от снежного отделения к дождевому).



3. Определите, с каким отделением взаимодействуют диверсанты.

A. Диверсанты пропускают:

- отделения, в которых заняты все ячейки для роботов;
- отделения, для которых у них нет химикатов, соответствующих хотя бы одной доступной ячейке.

B. Из оставшихся вариантов диверсанты выбирают то отделение, которое принесёт им

фишку исследования, позволяющую наилучшим образом составить набор.

B. Если таких отделений несколько, они выбирают первое из подходящих, начав с того, которое соответствует типу погоды на прошлом донесении, и продолжая слева направо (при необходимости переходя от снежного отделения к дождевому).

Пример

Дождевое отделение пропускается, так как оно заполнено.

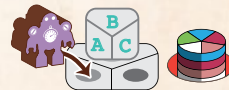
Снежное отделение пропускается, так как у диверсантов нет подходящих химикатов для этого отделения.

Из оставшихся отделений к составлению набора диверсантов приблизят как ветреное, так и солнечное.

На прошлом донесении изображён снег, поэтому выбор начинается со снежного отделения и идёт слева направо. В итоге диверсанты выбирают ветреное отделение.

Если диверсанты не смогли выбрать отделение (у них нет химикатов, соответствующих какой-либо ячейке для робота), они сбрасывают верхнюю карту из колоды донесений и получают 1 химикат из снабжения (по описанным выше правилам); затем пропустите оставшиеся этапы.

4. Переместите 1 робота диверсантов из убежища в пустую ячейку для робота в выбранном отделении, для которой у них есть соответствующий химикат. При наличии нескольких вариантов ячеек они выбирают первую подходящую по часовой стрелке, начав слева. Затем они перемещают требуемый хи-



микат из убежища в крайнюю правую пустую ячейку соответствующего типа в снабжении.

5. Возьмите самый верхний или самый нижний доступный жетон субсидии из этого отделения (по указателю приоритета на прошлом донесении) и уберите его из игры. Выложите на его место требуемую деталь машины из общего запаса.

6. Переместите 1 фишку исследования из выбранного отделения в убежище диверсантов. Если в отделении нет фишек исследований, то вместо этого увеличьте контрольное значение на 5. Если все ячейки для роботов в отделении заполнены, правительство его активирует.



ИСПЫТАНИЕ ПРАВИТЕЛЬСТВЕННОЙ МАШИНЫ



Если правительство активирует отделение своей машины (неважно, чей сейчас ход — ваш или диверсантов), увеличьте контрольное значение на 3 за каждого робота диверсантов в этом отделении. Затем пройдите те же этапы, что и в обычной игре.

ЛОКАЦИЯ 3. ЛАБОРАТОРИЯ ЛАТИВА



Если текущий диверсант находится в ячейке действия с таким символом, начните с этапа 1.



Если текущий диверсант находится в ячейке действия с таким символом, пропустите этап 1 и начните с этапа 2.

1. Поместите 1 фишку награды в убежище. Диверсанты никогда не получают Нобелевскую премию; неважно, сколько у них фишек наград.



2. Определите, с каким отделением взаимодействуют диверсанты.

А. Диверсанты пропускают:

- заполненные отделения;
- отделения, для которых у них нет химикатов, соответствующих хотя бы одной доступной ячейке;
- отделения, для которых на табло нет соответствующего жетона эксперимента.

Б. Из оставшихся вариантов диверсанты выбирают отделение с наибольшим числом роботов (с учётом роботов Латива).

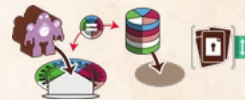
В. Если таких отделений несколько, диверсанты выбирают то, которое принесёт им фишку исследования, позволяющую наилучшим образом составить набор.

Г. Если и таких отделений несколько, они выбирают первое из подходящих, начав с того, которое соответствует типу погоды на прошлом донесении, и продолжая слева направо (при необходимости переходя от снежного отделения к дождевому).



Если диверсанты не смогли выбрать отделение, они сбрасывают верхнюю карту из колоды донесений и получают 1 химикат из снабжения (по описанным выше правилам); затем пропустите оставшиеся этапы.

3. Переместите 1 робота диверсантов из убежища в самую верхнюю или самую нижнюю доступную ячейку отделения (по указателю приоритета на прошлом донесении), для которой у них есть соответствующий химикат. Как обычно, ячейки с роботами



Латива считаются доступными (робот Латива переместится в другую пустую ячейку того же отделения или окажется сбоку от лаборатории, если пустых ячеек нет). Затем переместите требуемый химикат из убежища в крайнюю правую пустую ячейку соответствующего типа в снабжении.

ЛОКАЦИЯ 4. ИНСТИТУТ



Если текущий диверсант находится в ячейке действия с таким символом, начните с этапа 1.



Если текущий диверсант находится в ячейке действия с таким символом, пропустите этапы 1—2 и начните с этапа 3.

1. Переместите 1 робота диверсантов из убежища в ячейку института в зависимости от типа погоды и указателя приоритета на прошлом донесении. Погода определяет, в какое отделение перемещается робот, а указатель приоритета — пустую ячейку в отделении (самую верхнюю или самую нижнюю). Если в указанном отделении нет пустых ячеек, диверсанты помещают робота в следующее по порядку отделение (при необходимости переходя от снежного отделения к дождевому). Диверсанты не оплачивают дополнительную стоимость, помещая робота в нижнюю ячейку отделения.



2. Если у диверсантов есть химикат того же типа, что изображён слева от выбранной ячейки, они перемещают его из убежища в эту ячейку. Сделав это, они переносят 1 фишку исследования из выбранного отделения в убежище. Если в отделении нет фишек исследований, то вместо этого увеличьте контрольное значение на 5



и уберите фишку замка из соответствующей ячейки цитирования (если есть).

Примечание. Даже если у диверсантов нет подходящего химиката, они всё равно добавляют робота и продолжают проходить оставшиеся этапы (они просто не получают фишку исследования).

3. Выберите, с какой ячейкой какого отделения взаимодействуют диверсанты.

А. Диверсанты пропускают:

- заполненные отделения;
- отделения, для которых у них нет химикатов, соответствующих хотя бы одной доступной ячейке.

Б. Из оставшихся вариантов диверсанты выбирают то отделение, которое принесёт им фишку исследования, позволяющую наилучшим образом составить набор.

В. Если таких отделений несколько, они выбирают первое из подходящих, начав с того, которое соответствует типу погоды на прошлом донесении, и продолжая слева направо (при необходимости переходя от снежного отделения к дождевому).



Если диверсанты не смогли выбрать отделение, они сбрасывают верхнюю карту из колоды донесений и получают 1 химикат из снабжения (по описанным выше правилам); затем пропустите оставшиеся этапы.

4. Переместите 1 робота диверсантов из убежища в самую верхнюю или самую нижнюю доступную



ячейку отделения (по указателю приоритета на прошлом донесении), для которой у них есть соответствующий химикат. Затем переместите 1 требуемый хи-

микат из убежища в ячейку слева от робота. Диверсанты не оплачивают дополнительную стоимость, помещая робота в нижнюю ячейку отделения.

5. Переместите 1 фишку исследования из выбранного отделения в убежище  /  диверсантов. Если в отделении нет фишек исследований, то вместо этого увеличьте контрольное значение на 5 и уберите фишку замка из соответствующей ячейки цитирования (если есть).

ОТКРЫТИЕ



Выполняя действие открытия, увеличьте контрольное значение на 2 за каждого робота диверсантов, предоставляющего вам деталь для строительства прототипа. Сами диверсанты никогда не выполняют действие открытия: они не заинтересованы в устранении проблем с погодой, их задача — доставить вам неприятности.

ИСПЫТАНИЕ МАШИНЫ



Во время испытания вы и диверсанты проходите этапы как обычно, в порядке хода. Вы получаете обычные бонусы за участие в испытании. Каждый робот диверсантов в активном отделении увеличивает контрольное значение на число ОК, указанное на жетоне эксперимента, и возвращается в убежище. Диверсанты не тратят научные пропуска и игнорируют все прочие бонусы на жетоне эксперимента. Также они получают 1 фишку исследования из этого отделения, если в нём есть хотя бы одна на момент прохождения ими своих этапов (но по обычным правилам, то есть только один раз, даже если у них несколько роботов в отделении). Если фишек нет, они ничего не получают (диверсанты игнорируют получение научного пропуска).

После испытания, как обычно, выложите новый жетон катаклизма.



Исключение. Если испытание не состоялось, но хотя бы 1 робот диверсантов находился в отделении, выложите новый жетон катаклизма (как если бы испытание состоялось). Однако жетон эксперимента не приносит бонусов и, как обычно, сбрасывается. Роботы диверсантов остаются в отделении.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Перейдя к финальному подсчёту:

1. Проведите все оставшиеся испытания как обычно, но не выкладывайте новые жетоны катаклизмов.
2. Увеличьте контрольное значение на 30.
3. Проведите финальный подсчёт только для себя. Не начисляйте ОК диверсантам.

Если ваше число ОК превышает контрольное значение, вы побеждаете и спасаете компанию. В противном случае вы становитесь ещё одним безработным специалистом из некогда великой «Лайтнинг Текнолоджиз», о чём можете написать в своём резюме.

Победив, проверьте свою квалификацию:

1. **Повелитель погоды**
 - » У вас хотя бы 120 ОК.
 - » Ваш маркер хотя бы на 4-м делении каждой шкалы финансирования.
 - » Ваш маркер на последнем делении шкалы финансирования.
 - » У вас хотя бы 6 жетонов мастерской.
 - » У вас осталось не более 2 пропусков.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик игры «Машина погоды»: Витал Ласерда.

Автор одиночного режима «Диверсанты»: Давид Турци.

Художник: Иэн О’Тул.

Ведущий разработчик одиночного режима: Джон Альбертсон.

Дополнительная разработка одиночного режима и тестирование: Шелли Даниелль, Гэри Перрин, Александр Саранак, Чак Кейс, Тимоти Уильямсон, Энрике Барбоса да Коста, Бен Кранц, Хави Бордес.

2. Климатолог

- » У вас хотя бы 110 ОК.
- » Вы получили Нобелевскую премию.
- » Вы достигли хотя бы 4 целей.
- » Вы собрали всех роботов.

3. Метеоролог

- » У вас хотя бы 100 ОК.
- » Вы издали хотя бы 3 статьи.
- » Ваш маркер хотя бы на 8-м делении шкалы финансирования.
- » Вы достигли хотя бы 3 целей.
- » У вас хотя бы 2 фишки наград.

4. Синоптик

- » Вы издали хотя бы 3 статьи.
- » На игровом поле хотя бы 7 ваших роботов.
- » Вы достигли хотя бы 3 целей.
- » У вас хотя бы 1 фишка награды.

5. Охотник за торнадо

- » Вы достигли хотя бы 2 целей.
- » У вас хотя бы 1 фишка награды.

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.

КАРТЫ ИСПЫТАНИЙ

Для повышения сложности выберите при подготовке к игре любое количество карт испытаний (намеренно или случайно). Положите выбранные карты на стол. Их эффекты перечислены ниже.



1. Укомплектованные противники. Диверсанты начинают игру с 1 химикатом каждого типа (вместо 2 химикатов в сумме).



2. Генераторы помех. Во время каждого получения дохода увеличивайте контрольное значение на 1 за каждого робота диверсантов на игровом поле.



3. Двойная бухгалтерия. Диверсанты начинают игру с 1 фишкой награды. Во время каждого получения дохода передвигайте 1 ваш любой маркер финансирования на 1 деление назад. Вы обязаны выбрать шкалу, на которой можете сместиться назад (если возможно).



4. Нобелевский лауреат. Диверсанты начинают игру с 1 дополнительным, случайно выбранным химикатом (он может быть того же типа, что у них уже есть). Вы не победите в игре, если не получите Нобелевскую премию.



5. Лучшие умы. Вы сможете победить в игре, только если выполните условия хотя бы 5 жетонов целей, лежащих в ячейках целей вашей лаборатории.



6. Время не ждёт. После подготовки к игре уберите в коробку 2 верхние карты из колоды донесений.



7. На шаг впереди. Если в конце вашего хода маркер инициативы диверсантов находится в крайнем левом положении, увеличьте контрольное значение на 3.



8. Моральное превосходство. Переместив учёного в локацию, вы не получаете дополнительные пропуска за фигурки диверсантов, находящиеся слева от вас.



9. Экспертная оценка. Издавая статью, вы не можете пользоваться фишками цитирования. Убирая фишки замков, вы не можете тратить научный пропуск на получение 3 ОК.



10. Независимые прототипы. Диверсанты начинают игру с 1 фишкой награды. Вы не можете пользоваться роботами диверсантов, строя прототип в рамках действия открытия.



11. Урезанный бюджет. Диверсанты начинают игру с 1 дополнительным, случайно выбранным химикатом (он может быть того же типа, что у них уже есть). Каждый раз, получая бонусы шкалы лабораторного финансирования, считайте, что модификатор под ячейкой с вашим маркером — это «+0» (бонусы шкал правительственного и институтского финансирования вы получите как обычно).



12. Издай или издохни. Уменьшите начальное контрольное значение на 5. Каждый раз, когда диверсанты убирают фишку замка с ячейки цитирования, увеличивайте контрольное значение на 5. Вы должны одержать немедленную победу (отстоять честь «Лайтнинг Текнолоджиз»).

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ИГРЫ С НЕСКОЛЬКИМИ УЧАСТНИКАМИ

КАРТЫ СНАБЖЕНИЯ

(2 колоды по 5 карт в каждой)

Получите небольшую помощь в начале игры.



В начале игры по отдельности перемешайте колоды с буквами А и В на рубашках и сдайте участникам по 1 карте из каждой колоды.

Во время начального раунда снабжения вместо обычного выполнения действий в снабжении участники по очереди разыгрывают одну из этих карт (по своему выбору), а другую убирают в коробку.

Сначала примените эффект верхней части карты, как описано далее.



Возьмите любой доступный жетон мастерской, лежащий лицевой стороной вверх (им может быть 1 из 4 жетонов на игровом поле или жетон на открытой стопке), и добавьте его в вашу мастерскую. Убедитесь, что можете разместить у себя все остальные изображённые на карте компоненты.



Возьмите один за другим 2 жетона мастерской (так же, как и в прошлом абзаце).

Взяв жетон с игрового поля, сразу же поместите взамен него верхний открытый жетон из стопки.



Передвиньте ваш маркер инициативы в указанную ячейку. (Если затем окажется, что на картах других игроков тоже изображён подобный символ, больше **не** перемещайте ваш маркер: вы начнёте первый раунд в положении, отмеченном на карте.)



Затем примените эффект средней левой части карты, переместив указанных роботов с конвейера в разрешённые правилами ячейки вашей мастерской.



Далее получите химикаты, изображённые в средней правой части карты. Берите крайние левые химикаты из снабжения и размещайте их у себя в мастерской.



Наконец поместите ваши маркеры пропусков на деления, указанные в нижней части карты.

Применив все эффекты карты снабжения, верните её в коробку.

ЖЕТОНЫ ВНУТРИГРОВЫХ ЦЕЛЕЙ (3 жетона и 12 дисков)

Получайте бонусы прямо по ходу игры, собирая изображённые комбинации фишек исследований.



Выложите 3 жетона в один ряд рядом с игровым полем. Положите поблизости от них 12 дисков игроков. Собрав в законченном ряду кабинета какую-либо из изображённых комбинаций, выберите 1 пустую ячейку на соответствующем жетоне, получите указанный в ней бонус и поместите в неё ваш диск. На жетоне может находиться не более 1 диска каждого игрока. В каждой ячейке может быть только 1 диск.

КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ (6 карт)

Получите в конце игры 1 или 2 жетона инвестиций, достигнув одной или обеих личных целей.



Вы можете ввести в игру эти карты, чтобы попробовать достичь альтернативных целей. Перед началом партии перемешайте карты личных целей и раздайте по 1 случайной карте каждому игроку. Можете раздать их только новичкам, чтобы им было к чему стремиться в первой партии.

Держите карту личной цели в тайне от соперников. В конце игры, перед финальным подсчётом, откройте вашу карту. Получите по 1 жетону инвестиции за верхнюю пару и нижнюю пару выполненных условий, изображённых на карте.



» У вас хотя бы 2 фишки награда.

» У вас хотя бы 4 робота в правительстве.

» Вы издали хотя бы 3 статьи.

» У вас хотя бы 4 робота в институте.



» Ваш маркер на шкале лабораторного финансирования находится на делении с первым модификатором «+4» или дальше.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ФИНАНСИРОВАНИЯ (6 карт)

Получите дополнительные бонусы, достигнув определённых делений на шкалах финансирования.



Перед началом партии перемешайте карты целей финансирования и раздайте по 1 случайной карте каждому игроку. Когда игрок достигнет указанного на карте деления определённой шкалы финансирования, он немедленно получит бонус этой карты: по 1 изображённому пропуску, 2 научных пропуска или 2 детали машины.

получит бонус этой карты: по 1 изображённому пропуску, 2 научных пропуска или 2 детали машины.



