

МАШИНА **ММ** ПОГОДЫ



ПАМЯТКА ИГРОКА



ПРОЦЕСС ИГРЫ

НАЧАЛЬНЫЙ РАУНД СНАБЖЕНИЯ

Игроки по очереди делают ход в снабжении, выполняя действия.

СТРУКТУРА РАУНДА

ФАЗА А. ХОДЫ ИГРОКОВ.

ФАЗА В. ИСПЫТАНИЕ МАШИНЫ

ПОГОДЫ.

ФАЗА С. ОКОНЧАНИЕ РАУНДА.

ФАЗА А. ХОДЫ ИГРОКОВ

1. Можете использовать 1 жетон субсидии или 1 жетон инвестиции.
2. Переместите учёного, получите/потратьте пропуска. (В первом раунде есть ограничения.)
3. Выполните действия.
4. Разместите фишки исследований.



Фишки награда можно выкладывать в кабинет в любой момент вашего хода.

ФАЗА С. ОКОНЧАНИЕ РАУНДА



1. Обновите порядок хода.



2. Получите доход, если Латив у себя в кабинете.



ФАЗА В. ИСПЫТАНИЕ МАШИНЫ ПОГОДЫ

Проверьте, **состоится ли** испытание. Если испытание **состоится**, игроки с роботами в активном отделении в порядке хода:



1. Возвращают роботов в мастерские.



2. Могут потратить научные пропуска, чтобы пройти следующие этапы.
3. Получают ОК за каждого своего возвращённого робота.
4. Получают 1 из 2 бонусов с жетона.



5. Берут и выкладывают 1 фишку исследования в кабинет. Если её нет, берут 1 научный пропуск.



Когда все пройдут эти этапы, верните робота Латива и добавьте новый жетон катаклизма.



Если испытание **не состоится**, игроки могут вернуть своих роботов. Верните робота Латива.

Вне зависимости от того, **состоялось ли испытание**, сбросьте крайний правый жетон эксперимента, соответствующий активному отделению, и пополните табло.



Переместите помощника Латива в следующее отделение.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛАТИВА

Если игрок перемещает Латива, добавьте его робота в 1 отделение машины погоды без робота Латива (сначала в активное, затем по стрелкам).

ТОЛЬКО ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

Если Латив перемещается в правительство или институт, сбрасывайте 1 фишку исследования, соответствующую отделению с помощником.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЧЁНЫХ И ПРОПУСКА



Во всех локациях: если Латив находится слева от вас, получите 1 научный пропуск. Затем переместите Латива в следующую локацию. (В снабжении Латив всегда слева от вас.)



В снабжении: получите 1 любой пропуск, а затем потратьте 1 любой пропуск за каждого учёного слева от вас.



В других локациях: получите 1 пропуск за эту локацию, а также 1 пропуск за каждого учёного слева от вас.

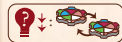
ОПЕРАТИВНЫЙ ОБМЕН



Если вам **нужно** потратить пропуск, а у вас его нет, потратьте вместо него 3 любых пропуска.



Если вам **нужно** потратить химикат, а у вас его нет, потратьте 2 любых пропуска и обменяйте ваш химикат на химикат из снабжения.



Если вам **нужно** потратить деталь машины, а у вас её нет, потратьте 2 любых пропуска и обменяйте вашу деталь на деталь из общего запаса.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Наступает при выполнении любого из условий:

- Получена Нобелевская премия (за 3 фишки награды).
- На табло добавили последний жетон эксперимента.
- Правительственную машину заполнили роботами.
- Институт заполнили роботами.

Закончите текущий раунд и сыграйте ещё один.

В фазе В последнего раунда проведите испытания во всех заполненных отделениях, для которых на табло есть подходящий жетон эксперимента.

Затем пропустите фазу С и проведите финальный подсчёт.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

- Испытание (ОК с жетона эксперимента за каждого робота).
- Издание статьи (2 ОК за каждую фишку исследования, 4 ОК за каждую фишку награды).
- Строительство прототипа (2 ОК за каждую предоставленную деталь машины + 2 ОК за каждого вашего робота).
- Заполнение отделения правительственной машины (3 ОК за каждого робота).
- Сброс фишки замка (3 ОК за каждую фишку).
- Получение финансирования при переворачивании жетонов целей.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

- Положение на шкалах финансирования.
- 5 ОК за каждый жетон цели с выполненными условиями.
- 5 ОК за Нобелевскую премию.


ДЕЙСТВИЯ В ЛОКАЦИЯХ

 Выполните любое число действий в снабжении.

 Выполните 0, 1 или оба действия в локации.

СНАБЖЕНИЕ *(получите пропуска)*

СБОРКА РОБОТА

Стоимость: ?  пропуск.
Переместите 1 робота с конвейера в мастерскую и получите бонус.


РАСШИРЕНИЕ МАСТЕРСКОЙ

Стоимость: 1  пропуск.
Возьмите 1 жетон мастерской.

ПОЛУЧЕНИЕ ХИМИКАТА

Стоимость: ?  пропусков.
Возьмите 1 химикат в снабжении.

ВОЗВРАТ ХИМИКАТА

Получение: ?  пропуск.
Верните 1 химикат в снабжение и получите пропуски.

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Стоимость: 1  пропуск.
Передвиньте маркер инициативы.

ПРАВИТЕЛЬСТВО *(получите пропуска)*

ПРОДАЖА ДЕТАЛИ МАШИНЫ

Стоимость: 1  пропуск.

1. Продвиньтесь по шкале правительственного финансирования.
2. Отправьте 1 робота в правительственную машину.
3. Возьмите 1 жетон субсидии и замените его 1 деталью машины.
4. Возьмите 1 фишку исследования. Если её нет, возьмите 1 жетон инвестиции.

Испытание правительственной машины. После заполнения отделения начислите ОК за роботов и переместите маркер правительства на жетон катаклизма. Если проблемы с погодой решены, уберите этот жетон.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ СУБСИДИИ *Стоимость: 2 пропуска.*

1. Выберите жетон субсидии с синей стороны и получите пропуск за столбец и ряд.
2. Получите бонус жетона и переверните его.

ДЕЙСТВИЯ В ЛОКАЦИЯХ

7 Выполните 0 или 1 действие в локации.


1x Это действие можно выполнить только раз за ход.



ЛАБОРАТОРИЯ (получите  пропуски)



ПОДГОТОВКА ЭКСПЕРИМЕНТА

Стоимость: 1  пропуск.

1. Продвиньтесь по шкале лабораторного финансирования.
2. Отправьте 1 робота в машину погоды.
3. Потратьте 1 химикат.



ИЗДАНИЕ СТАТЬИ

Стоимость: 2  пропуски.

Выберите законченный ряд в кабинете (вы можете цитировать). Затем:

1. Сдвиньте маркер открытия и получите бонус.
2. Получите ОК за фишку исследований и награды.
3. Возьмите 1 жетон инвестиции.


Сбросьте фишку замка (если есть). Сделав это, можете потратить 1 научный пропуск, чтобы получить 3 ОК.

СТРОИТЕЛЬСТВО ПРОТОТИПА

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


- Получите **2 ОК за каждого вашего робота** в отделении.
- Получите **2 ОК за каждую предоставленную вами деталь**.
- Соперники получают по **2 ОК** за каждую деталь, предоставленную их роботами.



ИНСТИТУТ (получите  пропуски)



ИССЛЕДОВАНИЕ

Стоимость: 1  пропуск.

1. Продвиньтесь по шкале институтского финансирования.
2. Отправьте 1 робота в ячейку исследования.
3. Отправьте 1 химикат (у нижней ячейки есть дополнительная стоимость).
4. Получите бонус ячейки.
5. Возьмите 1 фишку исследования. Если её нет, возьмите 1 жетон инвестиции и сбросьте фишку замка (если есть). Сделав это, можете потратить 1 научный пропуск, чтобы получить 3 ОК.



ОТКРЫТИЕ

Стоимость: 2  пропуски.

1. Выберите законченный ряд с изданной статьёй.
2. Потратьте научные пропуски, переместите маркер открытия на жетон катаклизма и получите бонус.
3. Постройте прототип и получите ОК.
4. Возьмите 1 фишку награды.
(Замените жетон катаклизма, если проблемы с погодой решены.)

ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

Жетон цели активируется, когда вы сбрасываете жетон инвестиции на этапе 1 вашего хода. Сначала вы кладёте жетон в свою лабораторию, и он приносит бонус. Впоследствии его можно перевернуть и получить бонусы соответствующей шкалы финансирования.

	Иметь больше всего ¹ фишек ² в правительственном столбце кабинета		Иметь 6 фишек ² в правительственном столбце кабинета
	Иметь 3 роботов в одном отделении правительственной машины		Иметь хотя бы по 1 роботу как минимум в 4 отделениях правительственной машины
	Иметь больше всего ¹ жетонов мастерской		Иметь хотя бы 3 детали машины в мастерской
	Продвинуться дальше всех ¹ по шкале лабораторного финансирования		Иметь хотя бы 5 фишек ² разного типа ³ в лабораторном столбце кабинета
	Собрать всех роботов из нижней правой секции конвейера		Иметь больше всего ¹ роботов в мастерской
	Иметь хотя бы 2 законченных ряда ⁴ в кабинете с фишками одного типа погоды		Иметь хотя бы 12 фишек ² в рядах кабинета
	Иметь хотя бы 5 фишек ² разного типа ³ в институтском столбце кабинета		Иметь больше всего ¹ фишек ² в институтском столбце кабинета
	Иметь больше всего ¹ роботов в институте		Иметь 3 роботов в одном отделении института
	Иметь хотя бы 3 фишки наград		Иметь больше всего ¹ фишек наград

¹ При ничьей условие тоже считается выполненным.

² Это могут быть фишки исследований, наград и цитирования.

³ Фишки исследований с разным типом погоды — это фишки разного типа. Все фишки наград — это фишки одного типа. Все фишки цитирования — это фишки одного типа.

Всякий раз, цитируя, убирайте из игры 1 свой неиспользованный жетон цели. В конце игры каждый жетон цели в вашей лаборатории приносит 5 ОК, если вы выполнили его условия.

■		+	
	Продвинуться дальше всех ¹ по шкале правительственного финансирования		Иметь хотя бы 5 фишек ² разного типа ³ в правительственном столбце кабинета
	Иметь больше всего ¹ роботов в отделениях правительственной машины		Иметь хотя бы 5 роботов в отделениях правительственной машины
	Иметь хотя бы 5 жетонов субсидий		Иметь больше всего ¹ жетонов субсидий
	Иметь больше всего ¹ фишек ² в лабораторном столбце кабинета		Иметь 6 фишек ² в лабораторном столбце кабинета
	Собрать хотя бы 10 роботов		Иметь больше всего ¹ пустых ячеек для роботов на конвейере
	Иметь больше всего ¹ фишек ² в рядах кабинета		Иметь хотя бы 3 законченных ряда ⁴ в кабинете
	Иметь 6 фишек ² в институтском столбце кабинета		Продвинуться дальше всех ¹ по шкале институтского финансирования
	Иметь хотя бы по 1 роботу как минимум в 4 отделениях института		Иметь хотя бы 5 роботов в институте
	Издать хотя бы 4 статьи		Издать больше всего ¹ статей

⁴ Законченный ряд — это ряд с 3 фишками, хотя бы 1 из которых должна быть фишкой исследования. (Неважно, издали ли вы связанную с этим рядом статью.)

ЖЕТОНЫ СУБСИДИЙ

Вы можете воспользоваться 1 жетоном субсидии в начале хода. Используя жетон субсидии, не тратёте пропуски (даже если жетон позволяет выполнить действие, на которое они обычно тратятся). Все прочие правила не меняются.



Выполните действие **продажи детали машины**, не тратя деталь машины. Замените взятый жетон субсидии деталью машины из общего запаса



Возьмите 1 любую **деталь машины** из общего запаса и поместите её в мастерскую



Выполните действие **подготовки эксперимента**, не тратя химикат



Получите **2 любых пропуска** (можно 2 разных типов)



Выполните действие **исследования**, не тратя химикат. Возьмите требуемый химикат из секции снабжения с наименьшей стоимостью. Если вы поместили робота в нижнюю ячейку отделения, выплатите дополнительную стоимость, как обычно



Выполните действие **издания статьи** по обычным правилам. Сбросьте фишку замка (если есть). Сделав это, можете потратить 1 научный пропуск, чтобы получить 3 ОК



Возьмите 1 доступный **жетон мастерской** и добавьте его в мастерскую



Выполните действие **сборки робота** по обычным правилам



Возьмите 1 **химикат** любого типа из крайней левой ячейки снабжения и поместите его в мастерскую



Продвиньтесь по любой шкале финансирования на 1 деление вперёд