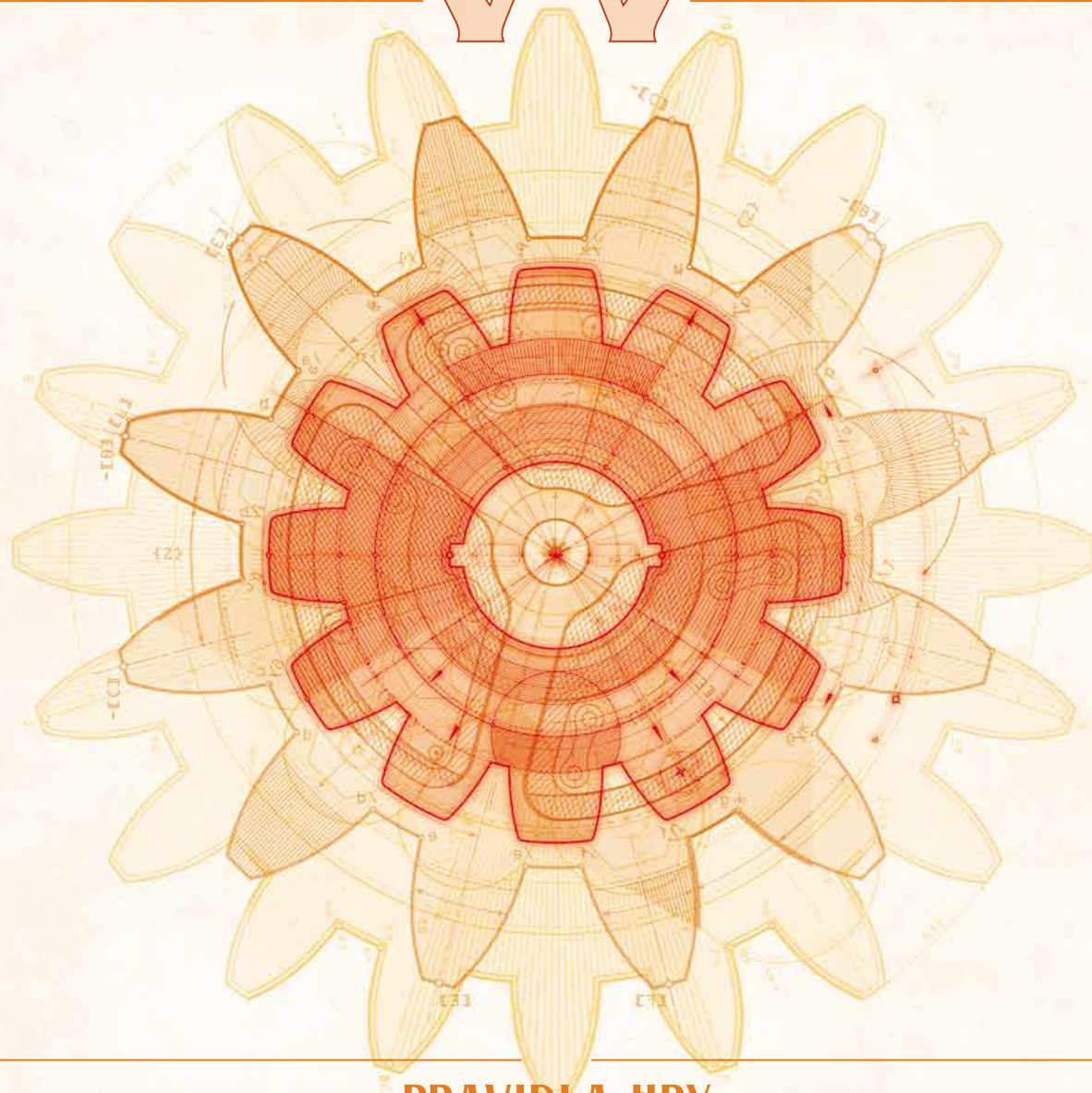


# WEATHER **WM** MACHINE



HRA VITALA LACERDY

PRO 2 AŽ 4 HRÁČE

## PRAVIDLA HRY

„Přírodní katastrofy budou co nevidět známy pouze z učebnic dějepisu!“ prohlásil profesor Sêni Lativ, vedoucí projektu meteorologické manipulace ve společnosti Bleskové technologie. Poslední testy jeho nejnovějšího vynálezu, stroje na ovládání počasí, přinesly slibné výsledky. Představa, že již brzy skončuje se záplavami, zkrátí tajfuny a zbaví svět sucha, mu vykouzlila úsměv na tváři.

Ve hře *Weather Machine* se stáváte vědci pracujícími v týmu prof. Lativa, pod jehož vedením již nějaký čas manipulujete s počasím: upravujete srážky dle potřeb zemědělců, udržujete stálý vítr a blankytné nebe, nenahraditelné zdroje udržitelné energie, ale také například posouváte teplotu tak, aby dokonale vyhovovala sportovním utkáním a návštěvníkům turistických resortů. Prototyp stroje na ovládání počasí doposud vždy bezchybně splnil zadání. S každou další aktivací vám ovšem pomalu dochází, že jeho použití je vykoupeno znepokojivým vedlejším účinkem. Pokaždé když s pomocí stroje upravíte počasí, zároveň se změní podmínky někde jinde na planetě – zdá se, že stroj je podřízen „efektu motýlích křídel“.

Sen profesora Lativa o konci přírodních katastrof se rychle proměnil v noční můru o konci lidstva. Testujete stroj dál, ale každá další aktivace s sebou přináší stále horší

a horší kalamity. Jednoho dne vtrhne profesor rázným krokem do laboratoře, následován skupinkou mužů v oblecích a s kamennými výrazy. Vládní zmocněnci si uvědomili závažnost situace a zároveň pochopili, že jedině tým profesora Lativa může zachránit svět před zkázou, kterou sám zapříčinil. „Musíme postavit nový prototyp,“ oznámí profesor a delegáti jej probodnou znepokojenými pohledy, „tentokrát ale dokonalý.“ Delegáti mlčky a stroze přikývnu. „Vláda nám poskytuje finance a my zkrátka musíme uspět!“

Profesor Lativ začne vysvětlovat svůj plán a okamžitě je jasné, že bude potřeba zajistit obrovské zásoby robotů a chemikálií. Ale materiály nejsou všechno. Zásadní je také čas: musíte se plně soustředit a nepromarnit jediný okamžik, jinak nebudete mít sebemenší šanci předejít hrůzostrašné globální katastrofě a napravit zemskou atmosféru dřív, než budou podmínky na Zemi tak nehostinné, že vymře nejen celý druh *Homo sapiens*, ale také nespočet dalších živočichů ve všech podnebných pásech.

Ať bude výsledek vašeho snažení jakýkoli, profesor Sêni Lativ bude už navždy znám jako šílený, byt geniální vědec. Pokud však uspějete, tak vy a vaši kolegové máte šanci vstoupit do dějin jako spasitelé lidstva a planety.

## OBSAH

Herní materiál	3	3. Provedení akcí	12	Publikace článku	17
Příprava hry	4	4. Umístění žetonů výzkumu	12	Citace	17
Laboratoř hráče	6	<b>AKCE LOKACÍ</b>		<b>Lokace 4: Inovace</b>	18
Poukazy	7	<b>Lokace 1: Zásobování</b>	12	Výzkum	18
Vaše dílna	7	Rozšíření dílny	13	Průlom	18
Průběh hry	8	Sestrojení robota	13	Sestavení prototypu	19
Vedlejší výměny	8	Převzetí iniciativy	13	<b>Fáze B: Provedení experimentu</b>	20
Kolo zásobování po přípravě hry	9	Pořízení/navrácení chemikálií	13	<b>Fáze C: Konec kola</b>	21
<b>Fáze A: Tahy hráčů</b>	9	<b>Lokace 2: Vláda</b>	14	Konec hry a závěrečné bodování	22
1. Použití destičky dotace nebo investice	9	Prodej součástky	14	Varianta s draftem	23
Stupnice financování	10	Zajištění dotací	15	Přehled hry 2 hráčů	23
2. Přesunutí vašeho vědce	11	<b>Lokace 3: Lativova laboratoř</b>	16	Tipy autora hry	23
Přesunutí Lativa	11	Práce na experimentu	16	Vysvětlení výhod	23

## PŘEHLED HRY

Ve hře Weather Machine se vžijete do role jednoho z vědců pracujících s profesorem Lativem. Musíte se starat o svou laboratoř, získávat poukazy, které utratíte v jiných lokacích, sestřizovat roboty, pořizovat chemikálie a rozšiřovat svou dílnu, kde budete uskláňovat zdroje a sestavovat prototypy. Jakmile dostatečně vyzkoumáte určitý druh počasí, bude načase publikovat článek o daném tématu a poté sestavit alespoň část extrémních podmínek způsobených nedokonalým strojem na ovládní počasí prof. Lativa. Výzkum těchto nedokonalostí povede k průlomům, jež lidstvu pomohou navždy napravit extrémní výkyvy počasí, za což můžete získat různá ocenění a snad i Nobelovu cenu!

## AUTOŘI A ČESKÁ VERZE HRY

Zvláštní poděkování si zaslouží Shelley Danielle, Janusz Franas (*LongJohn*), Henrique Barbosa da Costa, Miranda Robinson (*Inari*), Scott Campbell a Michal Sadowski (*jazzik*), kteří testování této hry a následným diskuzím věnovali více času, než si lze představit.

Díky si též zaslouhují Lulu Torres, Samuel Resendiz (*SamLuthor*), Asier Villanueva (*A7VM*), Carolina Magalhães Dias, Scott Hill, Santiago Zaldívar, Francois Septier (*Ludibzh*), Timothy Williamson a William Aukes za to, že si zahráli mnoho verzí této hry.

Bez jejich zpětné vazby, podnětů a skvělých nápadů by tato hra nikdy nevznikla.

Děkujeme spoustě playtesterům.

Posílám lásku svým překrásným dětem Alexovi a Ině a své múze a nejlepší přítelkyni, manželce Sandře za veškeré nápady, trpělivost, podporu a inspiraci.

### Autoři:

**Autor hry:** Vital Lacerda

**Grafický design a ilustrace:** Ian O'Toole

**Pravidla hry a 3D ilustrace:** Ian O'Toole

**Vývoj hry:** Paul M. Incao

**Sepsání a redakce pravidel:** Paul Grogan

**Oficiální výukové video:** Gaming Rules!

**Korektury:** Chris Spath, Ori Avtalion, Julian Ridden, a Vital's Discord followers.

**Vedoucí projektu:** Randal Lloyd, Rick Soued

**Úvodní příběh:** Nathan Morse



### Česká verze hry:

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**  
Praha, Česká republika  
[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Tomáš Bradáč

**Korektury:** Dominika Špurková

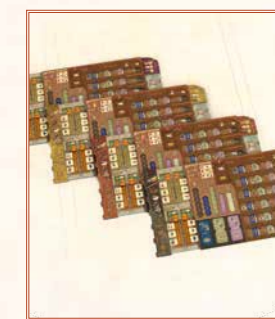
**Grafická úprava:** Michal Hubáček



## HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán



4 laboratoře  
(1 pro každého hráče)



1 pravidla hry  
a 4 nápovědy hráčů



4 figurky vědců  
(1 pro každého hráče)



48 robotů  
(12 pro každého hráče)



4 ukazatele bodů  
(1 pro každého hráče)



20 ukazatelů poukazů  
(5 pro každého hráče)



4 ukazatele iniciativy  
a 4 ukazatele pořadí tahů  
(1 pro každého hráče)



12 ukazatelů financování  
(3 pro každého hráče)



24 ukazatelů průlomu  
(6 pro každého hráče)



3 vládní ukazatele



Lativ, jeho asistent  
a 5 Lativových robotů



12 žetonů citací\*  
a 5 žetonů zámek



12 žetonů ocenění  
a 1 Nobelova cena



10 žetonů vládního výzkumu  
(2 od každého z 5 druhů)



15 žetonů laboratorního výzkumu  
(3 od každého z 5 druhů)



10 žetonů inovačního výzkumu  
(2 od každého z 5 druhů)



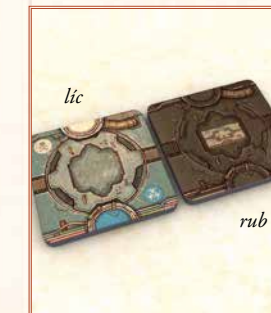
25 chemikálií  
(5 od každého z 5 druhů)



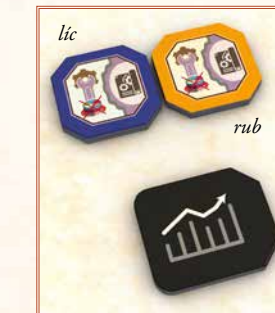
15 destiček extrémního počasí  
(5 od každé ze 3 úrovní)



15 destiček experimentů  
(5 od každé ze 3 fází)



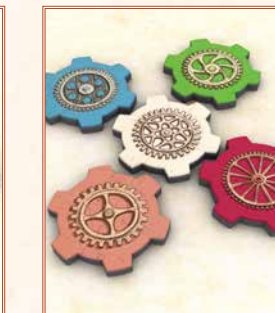
30 destiček dílny



15 destiček dotací  
a 12 destiček investic\*



36 žetonů cílů (4 sady)



50 součástek  
(10 v každé z 5 barev)\*

\*Destičky investic, součástky a žetony citací nejsou omezeny fyzickým počtem komponent. V případě, že vám dojdou, použijte vhodnou náhradu. Ostatní herní materiál je limitován počtem komponent v krabici hry.

© 2022 FRED Distribution Inc.

801 Commerce Drive, Building #5, Leitchfield, KY 42754

Všechna práva vyhrazena.

## PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si zvolí barvu a vezme si veškerý herní materiál v této barvě.

1. Položte herní plán doprostřed stolu.
2. Každý hráč umístí svůj ukazatel bodů na pole 0 stupnice klimatických bodů (KB).
3. Umístěte destičky investic, žetony citací a žetony ocenění do zásoby poblíž herního plánu. Položte Nobelovu cenu na herní plán.

### LOKACE 5 – LATIVOVA PRACOVNA

4. Umístěte ukazatele pořadí tahů každého hráče v náhodném pořadí na pole aktuálního pořadí. Takto určíte pořadí tahů na začátku hry.



### LOKACE 1 – ZÁSOBOVÁNÍ

5. Umístěte ukazatele iniciativy na příslušná pole a seřaďte je dle ukazatelů pořadí tahů.
6. V pořadí tahů hráči umístí své vědce na akční pole zleva doprava.
7. Umístěte Lativa na jeho pole v lokaci zásobování.



8. Umístěte chemikálie na odpovídající pole.
9. Zamíchejte destičky dílny a umístěte 4 z nich na herní plán. Zbývající destičky rozdělte na 2 stejně vysoké sloupce, 1 z nich umístěte lícem dolů a druhý lícem vzhůru vedle herního plánu.



### LOKACE 2 – VLÁDA

10. Zamíchejte destičky dotací a v náhodném pořadí je umístěte modrou stranou vzhůru na uvedená pole.



11. Umístěte 10 (modrých) žetonů vládního výzkumu na příslušná pole ve sloupečcích podle jejich druhu.

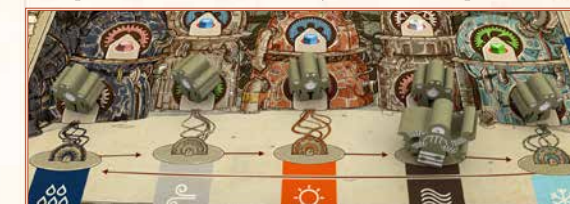
12. Umístěte 3 vládní ukazatele na příslušné pole.
13. Všechny součástky umístěte do zásoby vedle herního plánu.
14. Každý hráč umístí 1 ze svých ukazatelů financování na pole stupnice vládního financování nejvíce vlevo.

### LOKACE 3 – LATIVOVA LABORATOŘ

15. Roztřídte destičky experimentů dle jejich fáze (I, II, III), otočte je lícem dolů a zamíchejte každou fázi zvlášť. Z fáze III náhodně vylosujte 3 destičky a vraťte je do krabice, aniž byste si je prohlíželi. Poté z destiček, stále lícem dolů, vytvořte jediný sloupeček tak, že destičky fáze I budou dole, na nich destičky fáze II a navrchu destičky fáze III. Nakonec celý sloupeček otočte lícem vzhůru a položte na příslušné pole.

16. Vložte vrchní 3 destičky ze sloupečku experimentů na 3 pole napravo od sloupečku (do nabídky). Poté vložte další destičku na pole pod sloupečkem.
17. Umístěte asistenta pod rameno stroje odpovídající počasí na vrchní destičce sloupečku experimentů. V obrázku výše je na vrchní destičce vítr, takže je asistent umístěn pod rameno větru.
18. Umístěte 5 Lativových robotů na pole nalevo od laboratoře.

**Hra 2 hráčů:** Umístěte 1 Lativova robota na spodní pole každého ramene stroje na ovládání počasí.



19. Umístěte 15 (zelených) žetonů laboratorního výzkumu na příslušná pole ve sloupečcích podle jejich druhu.

**Hra 2-3 hráčů:** Použijte pouze 2 žetony každého druhu.

20. Umístěte žeton zámku na každé z 5 polí citací.
21. Každý hráč umístí 1 ze svých ukazatelů financování na pole stupnice laboratorního financování nejvíce vlevo.

### LOKACE 4 – INOVACE

22. Roztřídte destičky extrémního počasí podle druhu a umístěte destičky 1. úrovně na příslušná pole herního plánu.
23. Zbývající destičky extrémního počasí umístěte ve sloupečcích podle jejich druhu vedle herního plánu. Destičky 2. úrovně přitom položte navrch sloupečků.



24. Umístěte 15 (řalových) žetonů inovačního výzkumu na příslušná pole ve sloupečcích podle jejich druhu.
25. Každý hráč umístí 1 ze svých ukazatelů financování na pole stupnice inovačního financování nejvíce vlevo.

### Akční pole ve hře 2 hráčů

Umístěte po 1 ukazateli poukazu v barvě, za níž nehraje ani jeden hráč, na akční pole nejvíce vpravo každé hlavní lokace (2, 3, 4). Tato pole nesmíte ve hře použít.





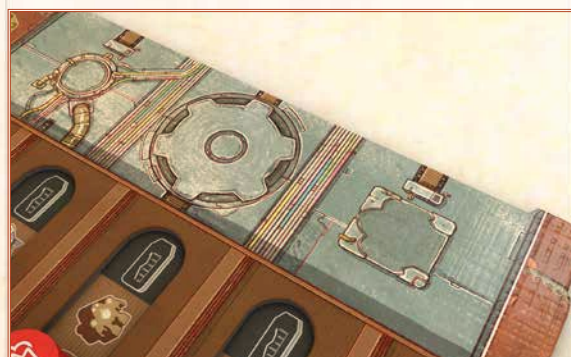
Montážní linka robotů



Počáteční pozice poukazů



Pracovna



Dílna s poli pro chemikálii, součástku a robota



## LABORATOŘ HRÁČE

Každý hráč dle následujících kroků připraví svou laboratoř:

- Vaše montážní linka je rozdělena do 4 sekcí po 3 polích. Umístěte svých 12 botů na tato pole.
- Umístěte své ukazatele poukazů na počáteční pozice každé stupnice poukazů: 4. pole zásobování, 1. pole vlády, 1. pole laboratoře, 1. pole inovace, 2. pole vědy.
- Umístěte své ukazatele průlomu na příslušná pole v pravé části vaší pracovny.
- Vezměte 1 součástku každé barvy a náhodně po 1 rozdejte každému hráči, případně zbývající součástky vraťte do zásoby. Svoji součástku umístěte na pole v prostředním řádku dílny.
- Vezměte 1 destičku dílny za hráče ze sloupce otočeného lícem dolů a náhodně po 1 rozdejte každému hráči. Svou destičku umístěte vedle prostředního řádku své dílny a natočte ji tak, aby barevné půlkruhy směřovaly nahoru a dolů.
- Náhodně si vyberte sadu 9 žetonů cílů (se stejným symbolem v pravém dolním rohu) a umístěte je pod svoji laboratoř.

**Poznámka:** Na straně 23 najdete variantu s draftem cílů, která nahrazuje krok F.



Pole pro cíle



Místa pro destičky investic a dotací (toto místo je neomezené)

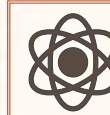
## POUKAZY

Vědci dostávají poukazy od Bleskových technologií a utrácí je, aby získali přístup k ostatním lokacím a mohli pokračovat ve své důležité práci.

Vaše ukazatele poukazů udávají, kolik aktuálně máte poukazů jednotlivých druhů. Poukazy získáváte přesunem svého vědce do lokací a utrácíte je v dalších lokacích, abyste mohli provést akce.

Kdykoli získáte poukaz, posuňte příslušný ukazatel nahoru. Kdykoli poukaz zaplatíte, posuňte ukazatel dolů.

Poukaz můžete získat, pouze pokud pro něj máte místo. Pokud dostatek místa nemáte, získáte pouze tolik poukazů, kolik místa máte.



Nikdy nemůžete zaplatit, co nemáte. Vědecké poukazy ovšem můžete utrácet, jako by se jednalo o kterýkoli jiný druh.

## VAŠE DÍLNA

Vědci musejí rozšiřovat svoji dílnu, jak potřebují čím dál více místa pro skladování chemikálií či robotů a pro stavbu větších ramen svých prototypů.



Na začátku hry vaše dílna sestává ze 3 polí v pravé části vaší laboratoře a první destičky dílny. Postupně se bude rozšiřovat s přidáváním dalších destiček.

Ve své dílně skladujete roboty, chemikálie a součástky. Kdykoli něco z toho získáte, musíte to ihned uskladnit ve své dílně. Pokud pro něco nemáte místo, nemůžete to získat.

Ve své dílně také ze součástek sestavujete prototypy.

V levém horním poli své dílny můžete uskladnit 1 libovolnou chemikálii. Další chemikálie budete uskladňovat na polích odpovídající barvy vytvořených na pomezí dvou sousedních destiček dílny (1 chemikálii na každém takovém poli).

V levém prostředním poli své dílny můžete uskladnit 1 libovolnou součástku. Další součástky budete uskladňovat na destičkách dílny (1 součástku na 1 destičce).

V levém dolním poli své dílny můžete uskladnit 1 robota. Další roboty budete uskladňovat na destičkách dílny (1 robota na 1 destičce).

**Poznámka:** Na destičce dílny můžete uskladnit pouze 1 součástku, **NEBO** 1 robota.

Roboty, chemikálie a součástky můžete kdykoli ve své dílně přesouvat (včetně prohození pozic dvou předmětů) za podmínky, že každý předmět skončí na místě pro něj určeném.

Destičky dílny po jejich umístění již nesmíte přesouvat ani otáčet.

**Poznámka:** Robota, chemikálii ani součástku nesmíte ze své dílny odebrat, pokud vám to není explicitně dovoleno. Např. pokud získáte chemikálii, pro kterou nemáte místo, nesmíte jinou chemikálii odstranit, abyste místo uvolnili.

Kdykoli zaplatíte součástku, vraťte ji do zásoby. Chemikálie se buďto vrací do Zásobování, nebo umísťují do Inovace (jak udává konkrétní akce). Roboty nikdy neutrácíte, ale přesunujete na pole na herním plánu podle vybrané akce.

### Příklad:



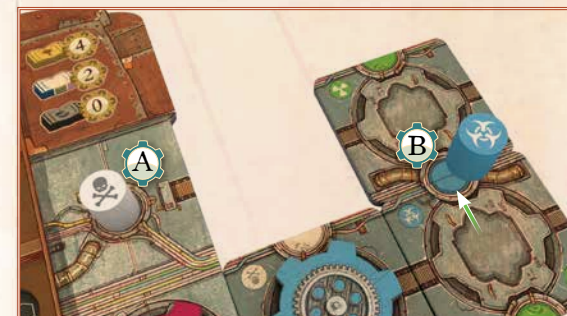
Oranžový se přesune na Inovaci a získá 3 vládní poukazy (1 za lokaci a 2 za vědce nalevo od něj). Má ovšem místo pouze pro 1 poukaz, takže získá jen 1.

### Příklad:



Na poli A lze uskladnit 1 součástku.  
Na poli B lze uskladnit 1 robota.  
Na poli C lze uskladnit 1 součástku, nebo 1 robota.

### Příklad:



Na poli A lze uskladnit libovolnou chemikálii a na poli B, vytvořeném 2 destičkami dílny, lze uskladnit radieou (modrá).

## PRŮBĚH HRY

Po úvodním kole zásobování (viz následující stranu) se jedna partie hraje po řadu kol, z nichž každé sestává ze 3 fází.

**FÁZE A: Tahy hráčů. V pořadí tahů každý hráč odehraje jeden tah.**

**FÁZE B: Provedení experimentu se strojem na počasi.**

**FÁZE C: Konec kola. Úprava pořadí tahů. Možný příjem.**

Takto hra pokračuje, dokud není spuštěn konec hry (viz str. 22).

Po závěrečném bodování se hráč s nejvyšším počtem KB stane vítězem.



Na herním plánu jsou shrnuty 3 fáze hry.

## VEDLEJŠÍ VÝMĚNY

*Bleskové technologie svým vědcům pro vyšší efektivitu práce umožňují vyměňovat poukazy. Mohou tak zrychlit svůj výzkum a získat různé výhody.*

V průběhu hry můžete provádět následující vedlejší výměny:

### VYMĚNA VĚDY



Kdykoli musíte zaplatit poukaz a nemáte poukaz požadovaného druhu (nebo vědecký poukaz), můžete zaplatit libovolné 3 jiné poukazy, abyste získali 1 vědecký poukaz, který pak můžete zaplatit jako poukaz požadovaného druhu.

### VYMĚNA CHEMIKÁLIÍ



Kdykoli musíte zaplatit chemikálii a nemáte chemikálii požadovaného druhu, můžete zaplatit 2 libovolné poukazy a vyměnit jednu ze svých chemikálií za chemikálii požadovaného druhu ze zásoby. Navrácenou chemikálii umístíte na odpovídající prázdné pole nejvíce vpravo v Zásobování. Poté si ze Zásobování vezmete požadovanou chemikálii nejvíce vlevo a ihned ji použijte k původně zamýšlené akci (pro tuto chemikálii nemusíte mít místo ve své dílně).

### VYMĚNA SOUČÁSTEK



Kdykoli musíte zaplatit součástku a nemáte součástku požadovaného druhu, můžete zaplatit 2 libovolné poukazy a vyměnit jednu ze svých součástek za jinou součástku ze zásoby.

### Příklad:



**Oranžový** musí zaplatit 1 vládní poukaz, žádný ale nemá. Místo toho by mohl zaplatit 1 vědecký poukaz, ten však také nemá. Zaplatí tedy 2 laboratorní poukazy a 1 inovační, aby získal 1 vědecký poukaz, který následně zaplatí.

### Příklad:



**Žlutý** musí zaplatit melgoth (bílý), žádný ale nemá. Zaplatí tedy 2 poukazy, aby vyměnila jedno své verdino (zelená) za melgoth, který ihned použije k dokončení akce.

### Příklad:



**Černá** musí zaplatit zelenou součástku, žádnou ale nemá. Zaplatí tedy 2 poukazy a vymění svou červenou součástku za zelenou.

## KOLO ZÁSOBOVÁNÍ PO PŘÍPRAVĚ HRY

Jakmile dokončíte přípravu hry, ale ještě před prvním kolem, každý hráč v pořadí tahů odehraje jeden tah, během kterého smí provést libovolný počet akcí v lokaci Zásobování (po zaplacení obvyklé ceny). Tyto akce jsou popsány na straně 13.



Na konci tohoto kola zásobování, jakmile všichni hráči odehrají své tahy, upravte pořadí tahů, pokud kterýkoli hráč provedl akci Převzetí iniciativy (viz str. 13).

## FÁZE A: TAHY HRÁČŮ

V této fázi každý hráč v pořadí tahů odehraje jeden tah. Ve svém tahu proveďte následující kroky v daném pořadí:

1. Použijte 1 destičku dotace, NEBO 1 destičku investice.
2. Přesuňte svého vědce.
3. Proveďte akce.
4. Umístěte žetony výzkumu.



5. Navíc kdykoli ve svém tahu, máte-li na levém horním poli své pracovní nějaké žetony ocenění, můžete umístit tyto žetony na libovolná prázdná pole své pracovní a případně získat uvedenou odměnu.

## I. POUŽITÍ DESTIČKY DOTACE , NEBO DESTIČKY INVESTICE

*Začněte pracovní den výsadou vládní dotace nebo investicí do své práce..*

Máte-li nalevo od své laboratoře alespoň 1 destičku dotací modrou stranou vzhůru, můžete 1 takovou destičku otočit na druhou stranu a získat na destičce uvedenou výhodu. Všechny tyto výhody jsou popsány na str. 8 nápovědy hráče.

**Poznámka:** Destičky dotací jsou jednorázové. Jakmile ji otočíte, již ji nikdy neotočíte zpět na modrou stranu. Při používání destičky dotace neplatí poukazy, ani kdyby vám taková destička umožnila provést akci, která by jinak stála poukazy.

Namísto toho, máte-li nalevo od své laboratoře alespoň 1 destičku investice, můžete jednu z nich vrátit do zásoby a provést jednu z následujících možností:

1. **Nastavení cíle:** Přesuňte 1 ze svých žetonů cílů zpod své laboratoře na prázdné pole pro cíl na své laboratoři ve stejné barvě, jakou má daný žeton. Získáte výhodu uvedenou na daném poli.



Z horních polí si musíte vybrat pouze 1 ze 2 uvedených výhod.

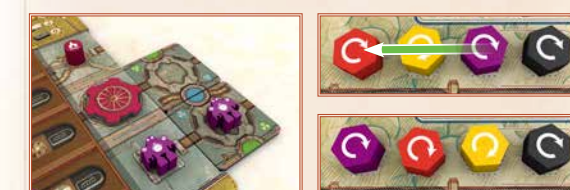
2. **Získat financování:** Otočte jeden ze svých žetonů cílů, který již máte ve své laboratoři, a získejte výhodu z odpovídající stupnice financování (viz str. 10).

**Poznámka:** Každý žeton na vašich polích pro cíle představuje cíl, za který získáte body na konci hry, pokud splníte podmínky uvedené na destičce.

Rubová strana každého žetonu cíle má černé pozadí. Tato barva značí, že již byl otočen, na konci hry za něj stále získáte body.

**Poznámka:** Vedle své laboratoře můžete mít více než 6 destiček dotací/investic. Další destičky jednoduše umístíte poblíž.

## Příklad: Kolo zásobování po přípravě hry



**Fialový** se na úvod hry rozhodl zaplatit poukazy, aby získal 2 roboty. První robot ho stojí 1 zásobovací poukaz, získá za to ale 1 laboratorní poukaz, a druhý robot ho stojí 2 zásobovací poukazy, získá za to ale 1 vědecký poukaz (který by mohl ihned utratit). Také zaplatí 1 zásobovací poukaz za 1 destičku dílny a 1 vědecký poukaz za 1 chemikálii. Nakonec zaplatí 1 vědecký poukaz, aby převzal iniciativu.

### Příklad:



Tyto destičky lze použít.

**Žlutá** má 3 destičky dotací (2 modrou stranou vzhůru a 1 oranžovou stranou vzhůru) a 1 destičku investice. Na začátku svého tahu se může rozhodnout otočit jednu z modrých destiček dotací na druhou stranu, aby získala výhodu z dané destičky. Místo toho by mohla vrátit destičku investice do zásoby, aby si nastavila cíl nebo získala financování.

## STUPNICE FINANCOVÁNÍ

Vaše práce a práce vašich robotů vám v každé lokaci přinese uznání, které vašemu výzkumu může zajistit externí sponzory a financování. Čím více budete pracovat, tím více získáte financí.



Pokaždé když získáte financování (otočením jednoho ze svých žetonů cílů), získáte výhody ze stupnice odpovídající barvě otočené destičky (modrá = vláda, zelená = laboratoř, fialová = inovace).

Police vašeho ukazatele financování na těchto stupnicích udává, kolik na konci hry z každé stupnice získáte KB.

### STUPNICE VLÁDNÍHO FINANCOVÁNÍ



Tato stupnice poskytuje výhody v podobě zdrojů.



Získáte výhody uvedené pod polem, na kterém je váš ukazatel, a pod všemi poli nalevo od něj.

#### Příklad:

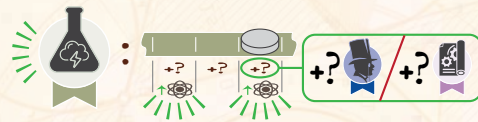


**Zlato** získá 1 chemikálii a 1 libovolný poukaz.

### STUPNICE LABORATORNÍHO FINANCOVÁNÍ



Tato stupnice poskytuje vědecké poukazy a přístup k jedné ze zbylých dvou stupnic financování.



Nejprve získáte vědecké poukazy uvedené pod polem, na kterém je váš ukazatel, a pod všemi poli nalevo od něj. Poté si vyberte jednu z ostatních dvou stupnic a získajte výhodu z vybrané stupnice, jako by se váš ukazatel na dané stupnici nacházel dále o počet polí uvedený pod vašim ukazatelem na stupnici laboratorního financování (dotyčný ukazatel nepřesunujte).

#### Příklad:



**Oranžový** získává výhody ze stupnice laboratorního financování. Nejprve získá 2 vědecké poukazy. Poté si vybere buďto vládní, nebo inovační financování a získá výhody z dané stupnice, jako by se na ní jeho ukazatel nacházel o 2 pole dále.

Pokud by se jeho ukazatel na stupnici vládního financování nacházel na stejném místě jako v příkladu vlevo, získal by 1 chemikálii a 1 poukaz.

### STUPNICE INOVAČNÍHO FINANCOVÁNÍ



Tato stupnice poskytuje součástky a KB.



Získáte jednu výhodu uvedenou pod polem, na kterém je váš ukazatel, **NEBO** z jednoho pole nalevo od něj.

#### Příklad:



**Černá** může získat buďto 2 součástky, nebo 3 KB a 1 součástku (mohla by si též vybrat pouze 1 součástku).

## 2. PŘESUNUTÍ VAŠEHO VĚDCE

Aby mohli vědci pracovat, musejí navštěvovat všechny lokace. K tomu jim Bleskové technologie dávají poukazy, za které získají přístup do různých lokací.



Vyberte si libovolné prázdné akční pole v jiné lokaci, než ve které se váš vědec právě nachází, a přesuňte na něj svého vědce.

#### DŮLEŽITÁ POZNÁMKA: V 1. kole hry

se vědci všech hráčů musejí přesouvat na prostřední pole lokace, je-li daná lokace prázdná. Pokud je prostřední pole obsazené, lze místo něj zvolit pole vpravo. Pole vlevo nelze v 1. kole hry vybrat.

Po přesunutí vědce získáte/zaplatíte poukazy v závislosti na vybrané lokaci:

- U hlavních lokací (2, 3, 4) získáte poukaz uvedený na poli, kam jste přesunuli svého vědce, a 1 poukaz stejného druhu navíc za každého dalšího hráče na polích nalevo od vašeho pole. Také získáte 1 vědecký poukaz, nachází-li se v dané lokaci nalevo od vás Lativ.
- V lokaci Zásobování (1) nejprve získáte 1 libovolný poukaz (včetně vědy) a také 1 vědecký poukaz, je-li v této lokaci Lativ. Poté musíte zaplatit 1 libovolný poukaz za každého dalšího hráče na polích nalevo od vašeho pole. Pokud nemáte poukazy na zaplacení, nesmíte svého vědce do této lokace přesunout.

#### Příklad:



**Černá** přesune svého vědce na Zásobování. Nejprve získá 1 libovolný poukaz a navíc 1 vědecký poukaz, protože se zde nachází Lativ. Poté ovšem musí zaplatit 2 libovolné poukazy, protože se v této lokaci a nalevo od ní nacházejí další 2 hráči.

#### Příklad:



**Fialový** přesune svého vědce do lokace Vláda. Nejprve získá 1 laboratorní poukaz a další 1 laboratorní poukaz za svého vědce nalevo. Také získá 1 vědecký poukaz, protože se v této lokaci (a nalevo od něj) nachází Lativ.

## PŘESUNUTÍ LATIVA

Lativ je vrchní vědec vaší společnosti a vynálezce stroje na ovládnutí počasí. Stará se o to, aby jeho tým měl vše, co potřebuje pro hladký chod svého výzkumu.

Jakmile získáte/zaplatíte poukazy, a pokud se v lokaci, kam jste se přesunuli, nachází Lativ, přesuňte jej do následující lokace v číselném pořadí. V lokacích 1 a 5 jej umístěte na pro něj vyhrazené pole. V lokacích 2–4 přesuňte Lativa na prázdné akční pole nejvíce vlevo. Pokud jsou všechna akční pole v dotyčné lokaci plná, Lativ se přesune do následující lokace.

Pokud se Lativ přesune, zkontrolujte aktivní rameno stroje na ovládnutí počasí (to, kde se nachází jeho asistent).

Pokud Lativ na tomto rameni nemá svého robota, přesuňte 1 z Lativových robotů z pole nalevo od laboratoře na libovolné prázdné pole tohoto ramene (lhostejno které).

Pokud Lativ na tomto rameni již robota má nebo bylo rameno plně obsazené, umístěte Lativova robota do následujícího ramene (po šipkách). Pokud jsou všechna ramena plně obsazená nebo již obsahují Lativova robota, nic se nestane.

## Příklad: Přesunutí Lativa



**Oranžový** přesune svého vědce do Laboratoře (kde je Lativ), čímž vyzvolá přesun Lativa do Inovace. Jelikož se **oranžový** přesunul nalevo od Lativa, nezíská vědecký poukaz.



Lativ se pokusí umístit robota do aktivního ramene stroje na ovládnutí počasí (vítr). Toto rameno je však již obsazené, a tak je na řadě následující rameno (slunce).



Rameno slunce již obsahuje Lativova robota, takže je na řadě následující rameno (mlha), kam Lativ umístí robota.

**Pokud se ve hře 2 hráčů** Lativ přesune na Vládu nebo Inovaci, odhodte z Lativovy aktuální lokace žeton výzkumu stejného druhu počasí, jako má rameno, kde se aktuálně nachází Lativův asistent.

### 3. PROVEDENÍ AKCÍ

*Je načase zdokonalit tento vynález a zachránit svět.*

Symbol na akčním poli, kde se nachází váš vědec, udává, kolik akcí můžete provést.

Akcí pole hlavních lokací (2–4) vždy obsahují jeden z následujících symbolů:

Můžete provést 1 z akcí.

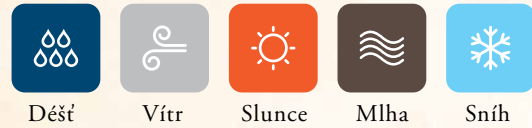
Můžete provést 1 nebo obě akce.

Lokace Zásobování je vysvětlena níže na této straně.

Všechny akce jsou volitelné, na lokaci tedy nemusíte provést žádnou akci.

*Níže najdete detailní vysvětlení všech lokací.*

### DRUHY POČASÍ A CHEMIKÁLIÍ



### 4. UMÍSTĚNÍ ŽETONŮ VYZKUMU

*Zakončíte den zaznamenáním provedeného výzkumu.*



Na konci svého tahu, máte-li na levém horním poli své pracovní nějaké žetony výzkumu, tyto žetony musíte umístit na prázdná pole své pracovní, která **odpovídají barvě umístovaného žetonu**. Po umístění žetonu získáte případnou odměnu uvedenou na právě zakrytém poli.

Nezapomeňte, že kdykoli během svého tahu (*i nyní*) smíte umístit žetony ocenění, nebo si je uschovat a umístit až v pozdějším tahu.

**Poznámka:** V každém řádku smíte mít žetony výzkumu pouze jednoho druhu počasí. Smíte ovšem mít více řádků s žetony výzkumu stejného druhu počasí.



Pokud žeton výzkumu nemáte kam umístit, vyřaďte jej ze hry.

**Poznámka:** Žetony výzkumu získané za chodu stroje na ovládání počasí musíte ihned umístit (*viz str. 20*).

### Příklad:



*Fialový ve svém tahu získal žeton výzkumu sněhu a žeton ocenění. Na konci svého tahu musí umístit žeton výzkumu na pole odpovídající barvy. Žeton ocenění si může uschovat a umístit až v pozdějším tahu.*

*Žeton výzkumu umístit na pole označené šipkou a získá příslušnou odměnu (posune svůj ukazatel na stupnici vládního výzkumu o 1 pole dále).*



*Raději by umístit žeton do nižšího řádku, aby získal 2 zásobovací poukazy, v něm již ale má žeton výzkumu deště a v jednom řádku nelze mít zároveň žetony výzkumu sněhu a deště.*

## AKCE LOKACÍ

V této části pravidel jsou popsány všechny akce z herních lokací. Nezapomeňte, že abyste mohli provést akci, musíte nejprve přesunout svého vědce na akční pole v příslušné lokaci a získat/zaplatit poukazy, jak je popsáno na straně 11. Za mnoho akcí musíte zaplatit poukazy, přesunout robota, zaplatit součástku, použít chemikálii atp. U všech akcí platí, že pokud nemáte požadované předměty (*či nemůžete provést vedlejší výměnu na jejich získání*), nemůžete danou akci provést.



### LOKACE I: ZÁSBOVÁNÍ

*Roboty, chemikálie i rozšíření dílny potřebujete, abyste mohli pokračovat ve svém výzkumu a nadále zdokonalovat stroj na ovládání počasí.*

Všechna akční pole v této lokaci obsahují symbol . Každý hráč na této lokaci tedy smí provést libovolný počet akcí uvedených na následující straně a každou z nich opakovaně.



### ROZŠÍŘENÍ DÍLNY

Zaplaťte 1 zásobovací poukaz a vezměte si libovolnou destičku dílny z nabídky (4 destičky na herním plánu nebo destičku navrchu sloupečku otočeného lícem vzhůru).

Ihned poté, co si vezmete destičku z herního plánu, nabídku doplňte destičkou ze sloupečku otočeného lícem vzhůru.

Jakmile je sloupeček destiček lícem vzhůru prázdný, otočte sloupeček ležící lícem dolů na druhou stranu, takže opět budete mít sloupeček otočený lícem vzhůru.

### UMIŠŤOVÁNÍ DESTIČEK DÍLNY

Každou získanou destičku dílny musíte ihned umístit a rozšířit tak svou dílnu. Dílnu můžete libovolně rozšiřovat doprava, nelze ji však rozšířit nad nebo pod okraj vaší laboratoře (3 řádky).

Každý dílek musí vodorovně či svisle sousedit s již existující částí vaší dílny (*předtíštěná pole na pravé části laboratoře či již umístěné destičky dílny*). Při umišťování si můžete vybrat ze dvou natočení destičky (*půlkruhy musí být nahoře a dole*), přičemž barvy na dvou dotýkajících se půlkruzích musejí být shodné.

Destičku dílny po umístění již nesmíte přesouvat ani otáčet.

### Příklad:



*Fialový chce umístit uvedenou destičku.*

**A** Sem ji nesmí umístit, protože by půlkruhy nenavazovaly.

**B** Sem ji také nesmí umístit, protože by přesáhla jeho laboratoř.

**C** Sem ji může umístit.

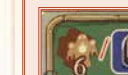


### SESTROJENÍ ROBOTA

Vyberte si robota ze své montážní linky, zaplaťte cenu v poukazech uvedenou nad sekci, z níž robota berete, a poté jej přesuňte na dostupné pole své dílny.



Když přesouváte robota z montážní linky, ihned získáte výhodu uvedenou u tohoto pole.



### Poznámka:

Na začátku hry si můžete vybírat pouze z horních 2 sekcí. Spodní 2 sekce vám budou dostupné, pouze až sestrojíte uvedený počet robotů destičky (6 nebo 9) nebo budete mít uvedený počet žetonů výzkumu/odměn/citací ve své pracovní (5 nebo 8), a to včetně žetonů na levém horním poli vaší pracovní.

**Poznámka:** Během příjmu ve fázi C také získáte výhody z prázdných políček v horních 2 sekcích.

Robota musíte umístit do své dílny (*viz str. 7*). Pokud v ní nemáte volné místo, nemůžete tuto akci provést.

### PŘEVZETÍ INICIATIVY

Zaplaťte 1 zásobovací poukaz a přesuňte svůj ukazatel iniciativy na nové místo, všechny ostatní ukazatele přitom dle potřeby přesuňte doprava. Během fáze C pořadí ukazatelů iniciativy určí pořadí tahu pro následující kolo.



### Příklad:

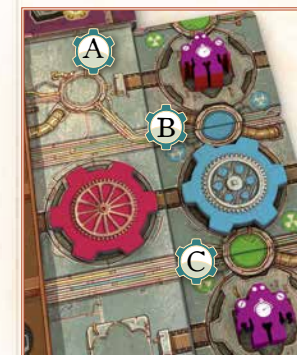
*Fialový zvolil tuto akci a přesune svůj ukazatel iniciativy z posledního na první místo.*



### POŘÍZENÍ CHEMIKÁLIE

Vyberte si druh chemikálie a vezměte si příslušnou chemikálii nejvíce vlevo ze Zásobování, přitom zaplaťte cenu v zásobovacích poukazech uvedenou v sekci, v níž se nachází. Chemikálii umístěte do své dílny.

Chemikálie můžete umístit do své dílny na prázdná pole odpovídající barvě chemikálie (*viz str. 7*). Na počáteční pole smíte uskladnit libovolnou chemikálii. Nemáte-li žádné vhodné pole, nemůžete tuto akci provést.



### Příklad:

*Pokud je toto vaše dílna, máte 3 pole k uskladnění chemikálií.*

**A** Libovolná chemikálie.

**B** Pouze radieu (modrá).

**C** Pouze verdino (zelená).



### NAVRÁCENÍ CHEMIKÁLIE

Vyberte si chemikálii ze své dílny a umístěte ji na odpovídající prázdné pole nejvíce vpravo v Zásobování. Poté získáte zásobovací poukazy dle sekce, do níž jste chemikálii navrátili.

### Příklad:



*Fialový vrátí delugium (růžová) do sekce „2 poukazy“ Zásobování, získá za ni tedy 2 zásobovací poukazy.*

*Pokud by místo toho navrátil radieu (modrá), získal by pouze 1 zásobovací žeton.*



## LOKACE 2: VLÁDA

Když si zástupci vlády uvědomili obrovský potenciál stroje na ovládnutí počasí, rychle se rozhodli, že taky chtějí svůj podíl. Výměnou za stavbu nových prototypů tak vláda nabízí dotace a sdílí výsledky vlastních výzkumů.

V této lokaci můžete provádět dvě různé akce, každou z nich jednou za tah.



### PRODEJ SOUČÁSTKY

**Cena: 1 vládní poukaz**



Dotaci, kterou jste si právě vzali, nahraďte součástkou ze své dílny. Ta musí mít stejnou barvu jako pole, kam jste přesunuli robota.

**Poznámka:** Je-li to možné, musíte si vzít destičku dotace takového druhu, jaký dosud nemáte. Pokud to nemůžete udělat (již máte destičky všech druhů, jaké jsou ve sloupci s vaším robotem), vezměte libovolnou destičku z příslušného sloupce a odhodte ji.

Abyste provedli tuto akci, řiďte se následujícími kroky:

1. Posuňte svůj ukazatel na stupnici vládního financování o 1 pole dále.
2. Přesuňte 1 robota ze své dílny na libovolné prázdné pole pro robota na vládním stroji. Ve své dílně musíte mít součástku stejné barvy, jako má pole, na které přesunujete robota.
3. Vezměte si 1 destičku dotace (může být libovolnou stranou vzhůru) ze sloupce, kam jste právě umístili robota, a položte ji modrou stranou vzhůru nalevo od své laboratoře.

Jakmile dokončíte tyto 4 kroky, zkontrolujte, zda vláda spustí svůj stroj (viz následující str.).

### Příklad:



Oranžový chce pomoci vládě svým strojem na ovládnutí větru. Zaplatí vládní poukaz.

Posune svůj ukazatel na stupnici vládního financování o 1 pole dále.



Poté přesune robota ze své dílny na modré pole pro robota na rameni větru.



Vybere si destičku dotace ze stejného sloupce a umístí ji lícem vzhůru nalevo od své laboratoře.



Poté přesune modrou součástku ze své dílny na pole, odkud vzal destičku dotace.



Nakonec si vezme žeton výzkumu větru a umístí jej do své pracovny.

## VLÁDA SPOUŠTÍ SVŮJ STROJ

Vláda taktéž staví stroj, který má napravit extrémní výkyvy počasí způsobené experimenty prof. Lativa.

Pokud jsou po provedení akce Prodej součástky všechna pole ramene vládního stroje, kam byl právě umístěn robot, plná, vláda toto rameno aktivuje. V takovém případě proveďte následující kroky:

1. Každý hráč získá 3 KB za každého svého robota v právě dokončeném rameni.
2. Přesuňte 1 vládní ukazatel z oblasti Vlády na prázdné pole nejvíce vlevo destičky extrémního počasí, která odpovídá tomuto rameni. Pokud jsou všechna pole na dotčené destičce plná, počasí je napraveno: Vraťte tuto destičku navrch odpovídajícího sloupečku vedle herního plánu (případně ukazatele průlomu vraťte do krabice a vládní ukazatele vraťte do oblasti Vlády).



### ZAJIŠTĚNÍ DOTACÍ

**Cena: 2 vládní poukazy**



Abyste provedli tuto akci, řiďte se následujícími kroky:

1. Vyberte si jednu destičku dotace z oblasti Vlády ležící modrou stranou vzhůru a získejte odměny uvedené nad sloupečkem a nalevo od řádku, ve kterém se destička nachází.
2. Získejte odměnu na vybrané destičce a poté ji otočte na druhou stranu. Všechny tyto výhody jsou popsány na str. 8 nápovědy hráče.

**Poznámka:** Při používání destičky dotace neplatíte poukazy, ani kdyby vám taková destička umožnila provést akci, která by jinak stála poukazy.

### Příklad:



Je dokončeno rameno větru vládního stroje. Každý robot na tomto rameni přinese 3 KB, oranžový tedy získá 6 KB a fialový 3 KB.



Poté se na větrnou destičku extrémního počasí přesune vládní ukazatel. Destička je nyní plná, takže se fialový ukazatel odbodí, vládní ukazatel se vrátí na své místo a destička se umístí navrch svého sloupečku.

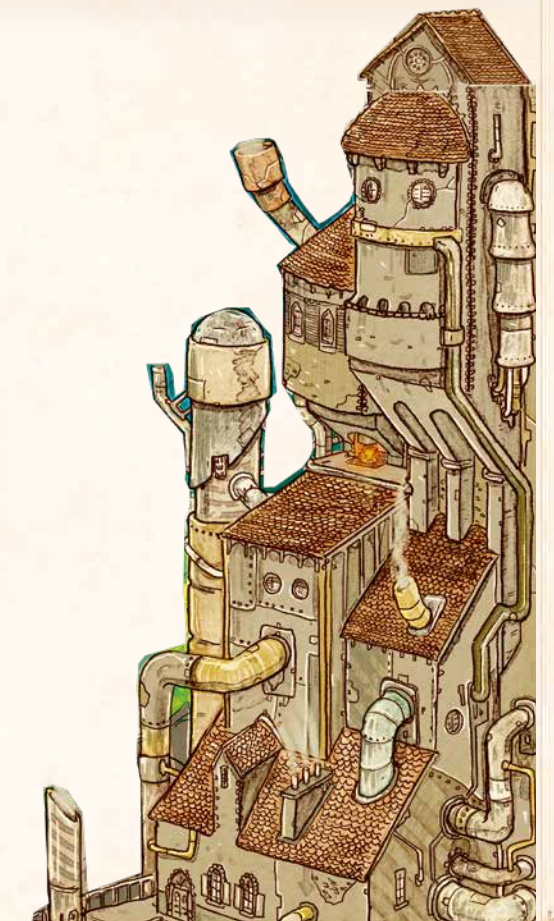
### Příklad:



Žlutá si vybere označenou destičku dotace.

Získá 1 vědecký poukaz (uvedený nad sloupečkem) a 1 inovační poukaz (uvedený nalevo od řádku).

Nakonec publikuje článek (jak je uvedeno na destičce) a poté destičku otočí.





### Příklad:



**Fialový** zaplatí 1 laboratorní poukaz a posune svůj ukazatel na stupnici laboratorního financování.



Poté přesune 1 robota ze své dílny na prázdné pole stroje na ovládání počasí.

Zaplatí 1 věřdino (zelená) a přesune jej do sekce „2 poukazy“ lokace Zásobování.



## LOKACE 3: LATIVOVA LABORATOŘ

V této laboratoři byl sestaven první stroj na ovládání počasí. Zde se provádějí všechny experimenty a také se zde shromažďují veškerá data o chybách, která slouží ke zdokonalení stroje. V laboratoři publikujete svůj výzkum a zvyšujete svou reputaci u vlády.

V této lokaci můžete provádět dvě různé akce, každou z nich jednou za tah.



### PRÁCE NA EXPERIMENTU

**Cena: 1 laboratorní poukaz**



Abyste provedli tuto akci, řiďte se následujícími kroky:

1. Posuňte svůj ukazatel na stupnici laboratorního financování o 1 pole dále.
2. Přesuňte 1 robota ze své dílny na libovolné prázdné pole kteréhokoli ramene stroje na ovládání počasí (1 z 5 sloupců).



Namísto toho můžete přesunout svého robota na pole, které již obsahuje Lativova robota. V takovém případě přesuňte Lativova robota na jiné prázdné pole stejného ramene. Pokud ve stejném rameni žádné prázdné pole není, přesuňte jej nalevo od laboratoře.

**Poznámka:** Více robotů v jednom rameni vám zajistí více KB, když proběhne experiment (viz str. 20).

3. Zaplatte 1 chemikálii druhu uvedeného na poli, kam jste přesunuli robota (přesuňte ji ze své dílny na prázdné pole nejvíce vpravo odpovídajícího druhu chemikálií v Zásobování).

**Poznámka:** Na konci každého kola může proběhnout experiment, pokud je robot na každém poli ramene, u kterého je právě asistent (viz str. 20).



### PUBLIKACE ČLÁNKU

**Cena: 2 laboratorní poukazy**



Abyste provedli tuto akci, vyberte si dokončený řádek své pracovní, u kterého je ukazatel průlomu a který obsahuje alespoň 1 žeton výzkumu (dokončený řádek obsahuje 3 žetony).



**Poznámka:** Pokud v řádku máte pouze dva žetony, můžete nyní citovat starší práci a ihned řádek dokončit, a to ještě před publikací (viz níže).



### CITACE

Ihned před publikací, pokud v řádku své pracovní máte 2 žetony a zároveň již byl odebrán žeton zámku z odpovídajícího pole citace, můžete k dokončení takového řádku citovat starší práci (i kdyby byla vaše).

V takovém případě si vyberte žeton cíle zpod své laboratoře ve stejné barvě, jakou má pole vaší pracovní, kam chcete umístit žeton citace. Vybraný žeton cíle vyřaďte ze hry (vraťte jej do krabice), vezměte si žeton citace ze zásoby a umístěte jej na vybrané pole své pracovní. Přitom získáte případnou odměnu z pole, kam jste žeton citace umístili.

**Poznámka:** V řádku, kam umísťujete žeton citace, se mohou nacházet buďto 2 žetony výzkumu, nebo 1 žeton výzkumu a 1 žeton ocenění.

### Příklad:



**Oranžový** zaplatí 2 laboratorní poukazy, aby publikoval článek. Vybere dokončený řádek své pracovní a posune ukazatel průlomu na pole nejvíce vpravo, za což získá 2 libovolné poukazy.



Jelikož je to první publikovaný článek o slunci, z pole citace o slunci je odebrán žeton zámku. **Oranžový** se rozhodne zaplatit 1 vědecký poukaz, aby získal 3 KB.



Získá 6 KB (2 za každý žeton výzkumu).

Nakonec získá destičku investice a umístí ji nalevo od své laboratoře.

Poté proveďte následující kroky:

1. Posuňte ukazatel průlomu na pole nejvíce vpravo daného řádku a získáte výhodu, přes kterou jste jej posunuli.
2. Získáte KB za publikovaný článek: 2 KB za každý žeton výzkumu v daném řádku a 4 KB za každý žeton ocenění v daném řádku. Žetony citací žádné KB nepřinesou.
3. Vezměte si destičku investice ze zásoby a umístěte ji nalevo od své laboratoře.



**Poznámka:** Nachází-li se na poli citace stejného druhu počasí, jako je právě publikovaný článek, stále žeton zámku, vyřaďte jej ze hry. V takovém případě můžete ihned zaplatit 1 vědecký poukaz, a získat tak 3 KB.

### Příklad:



**Žlutá** chce publikovat článek o slunci. Přesune žeton ocenění na modré pole, čímž získá řádek se 2 žetony.

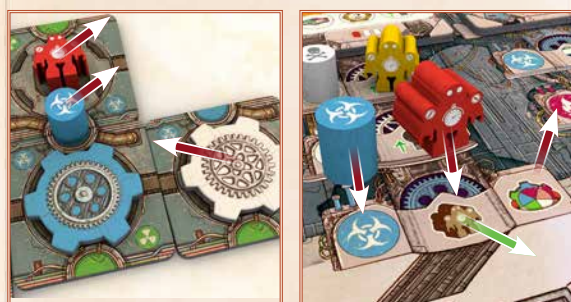
Poté, těsně před publikací, protože již byl publikován článek o slunci, může citovat, a tak vrátí jeden ze svých fialových žetonů cílů do krabice a žetonem citace dokončí řádek ve své pracovní.



### Příklad:



**Oranžový** se rozhodne provést výzkum. Nejprve zaplatí 1 inovační poukaz a posune svůj ukazatel na stupnici inovačního financování.



Poté přesune robota ze své dílny na prázdné pole v Inovaci. Zaplatí chemikálii radieu (modrá) a navíc bílou součástku.



Získá dalšího robota ze své montážní linky (z výroby spodního pole ramene) spolu s jeho výhodou a navíc si vezme žeton výzkumu.

## LOKACE 4: INOVACE



Zde hledáte způsob, jak napravit extrémní počasí, a tím pomáháte vybudovat lepší svět. V oblasti inovace budete porovnávat výsledky svých laboratorních experimentů a vysílat roboty, aby sestavili dokonalejší prototyp. Je to též místo, kde můžete světu ukázat výsledky své práce a získat za ni uznání. Motivovat vás můžou různá ocenění a snad i vidina Nobelovy ceny.

V této lokaci můžete provádět dvě různé akce, každou z nich jednou za tah.



### VÝZKUM

**Cena: 1 inovační poukaz**



Abyste provedli tuto akci, řiďte se následujícími kroky:

1. Posuňte svůj ukazatel na stupnici inovačního financování o 1 pole dále.
2. Přesuňte 1 robota ze své dílny na libovolné prázdné pole výzkumu kteréhokoli ramene v Inovaci.
3. Zaplatte 1 chemikálii druhu uvedeného nalevo od pole, kam jste přesunuli robota, a přesuňte ji ze své dílny na toto pole (nikoli do Zásobování).

**Poznámka:** Pokud umístíte robota na spodní pole ramene, musíte navíc zaplatit také 1 libovolnou chemikálii nebo součástku (jak je uvedeno napravo od tohoto pole). Takto zaplacenou chemikálii vraťte do Zásobování na pole nejvíce vpravo daného druhu chemikálií.

4. Získejte výhodu uvedenou na poli, kam jste umístili robota.

**Poznámka:** Pokud umístíte robota na spodní pole ramene, ihned získáte dalšího robota ze své montážní linky (stejným způsobem jako z lokace Zásobování, ale bez placení zásobovacích poukazů).

5. Vezměte si žeton výzkumu zpod sloupce (není-li tam žádný, viz následující odstavec) a umístěte jej na levé horní pole své pracovny.

## DOKONČENÍ RAMENE V INOVACI

Pokud umístíte robota na poslední prázdné pole ramene, vezměte si destičku investice namísto žetonu výzkumu.



Navíc, nachází-li se na poli citace stejného druhu počasí stále žeton zámku (žádný hráč dosud nepublikoval článek o tomto počasí), vyřaďte jej ze hry a ihned můžete zaplatit 1 vědecký poukaz, abyste získali 3 KB. Od této chvíle mohou všichni hráči citovat články o tomto druhu počasí.



### PRŮLOM

**Cena: 2 inovační poukazy**



Abyste provedli tuto akci, řiďte se následujícími kroky:

1. Vyberte si řádek své pracovny, kde jste již publikovali článek a kde máte ukazatel průlomu na poli nejvíce vpravo.



2. Zaplatte počet vědeckých poukazů (0 až 2) uvedený na destičce extrémního počasí na herním plánu stejného druhu, jako je počasí ve vybraném řádku pracovny. Poté přesuňte ukazatel průlomu z vybraného řádku na libovolné prázdné pole odpovídající destičky extrémního počasí a získejte odměnu uvedenou na daném poli.



**Poznámka:** Žádný hráč nesmí mít na jedné destičce extrémního počasí více než 1 žeton průlomu. Pokud publikujete další článek stejného druhu, žeton průlomu nesmíte umístit na tutéž destičku.

*Když se vám to počasí nepovedlo napravit napoprvé, proč si myslíte, že se to tentokrát jinému prototypu podaří?*

## SESTAVENÍ PROTOTYPU

Jako součást akce Průlom musíte ve své dílně sestavit prototyp ze správných součástek.

Do prototypu musíte poskytnout součástku uvedenou na destičce extrémního počasí, jsou-li tam nějaké. Poté za každé pole výzkumu v odpovídajícím rameni:

- Pokud na poli není žádný robot, musíte poskytnout součástku uvedenou na daném poli.
- Pokud se na poli nachází váš robot, získáte za svého robota 2 KB, a navíc též můžete nebo nemusíte poskytnout součástku uvedenou na daném poli.
- Pokud se na poli nachází robot jiného hráče, můžete poskytnout uvedenou součástku. Pokud ji neposkytnete, majitel robota získá 2 KB.

### Příklad:



**Fialový** sestavuje prototyp na ovládnutí větru.

Potřebuje 1 purpurovou (z destičky počasí) a 1 zelenou součástku (z prázdného pole). Za pole, kde má svého robota, se může rozhodnout, zda součástku poskytne on sám, nebo jeho robot. Za pole, kde je robot **žlutý**, se může rozhodnout, zda součástku poskytne sám, nebo ji poskytne **žlutý** robot (za což by **žlutý** získala 2 KB).



3. Sestavte prototyp, za což získáte vy a možná i ostatní hráči (viz níže) KB.



4. Vezměte si žeton ocenění ze zásoby a položte jej na levé horní pole své pracovny. Je-li to váš třetí žeton ocenění, také si vezměte Nobelovu cenu, pokud je stále dostupná (jedná se o jeden ze spouštěčů konce hry).



Jakmile provedete tuto akci, a pokud jsou všechna pole na destičce extrémního počasí plná, vraťte tuto destičku navrch odpovídajícího sloupce vedle herního plánu. Ukazatele průlomu z destičky vraťte do krabice a vládní ukazatele vraťte do oblasti Vlády.

### Příklad:



**Fialový** sestaví prototyp z 1 purpurové a 2 zelených součástek. Přestože nebyla pro sestavení prototypu potřebná, bílou součástku by také musel vrátit do zásoby, protože je ve stejném řádku.

**Fialový** se ovšem rozhodne nejprve přeskádat svou dílnu a vyměnit pozice bílé součástky a robota. Nyní může sestavit prototyp, aniž by přišel o součástky navíc.

### Příklad:

Abyste **oranžový** sestavil prototyp na opravu extrémního slunečního počasí 3. úrovně, má 4 možnosti:



1. Poskytnout 2 růžové a 1 zelenou součástku. **Oranžový** by získal 8 KB (6 KB za 3 součástky a 2 VB za svého robota) a **žlutá** by získala 2 KB.
2. Poskytnout 2 růžové, 1 zelenou a 1 bílou součástku. **Oranžový** by získal 10 KB (8 KB za 4 součástky a 2 VB za svého robota) a **žlutá** by získala 0 KB.
3. Poskytnout 3 růžové a 1 zelenou součástku. **Oranžový** by získal 10 KB (8 KB za 4 součástky a 2 VB za svého robota) a **žlutá** by získala 2 KB.
4. Poskytnout 3 růžové, 1 zelenou a 1 bílou součástku. **Oranžový** by získal 12 KB (10 KB za 5 součástek a 2 VB za svého robota) a **žlutá** by získala 0 KB.



## FÁZE B: PROVEDENÍ EXPERIMENTU

Je načase spustit stroj na ovládání počasí a získání uznání za svou práci s prof. Lativem. Bez těchto experimentů nezískáme data potřebná ke zdokonalení stroje. Zboršení počasí je pouhým vedlejším účinkem. Je to jen malá cena za vyšší dobro.

V této fázi se Lativův asistent v laboratoři pokusí spustit stroj na ovládání počasí. Aktivním ramenem je to, ve kterém se nachází asistent.



Odměna z této destičky je 5 KB a buďto 2 součástky, NEBO 1 destička investice.

### Příklad: Experiment proběhne



Je aktivní rameno větru.

V nabídce je destička větrného experimentu a na každém poli tohoto ramene jsou roboti, takže experiment proběhne.

### Příklad: Experiment neproběhne



Je aktivní rameno mlhy.

Přestože je v nabídce destička mlžného experimentu, na všech polích tohoto ramene nejsou roboti, takže experiment neproběhne. Žlavoš si může navrátit robota.

V této fázi musíte nejprve zjistit, zda proběhne experiment.

Ten proběhne, pokud jsou splněny **obě** tyto podmínky:

- V nabídce je alespoň jedna destička experimentu stejného druhu počasí, jako je aktivní rameno.
- Na každém poli aktivního ramene se nachází robot.

Je-li splněna pouze jedna nebo žádná z těchto podmínek, experiment neproběhne.

### POKUD EXPERIMENT PROBĚHNE...

Destička experimentu v nabídce, která odpovídá druhu počasí aktivního ramene, se nazývá aktivní destička experimentu. Je-li takových destiček více, aktivní je ta nejvíce vpravo.

V pořadí tahů každý hráč s robotem v aktivním rameni provede následující kroky:

1. Vraťte si roboty z aktivního ramene do své dílny. Pokud v dílně nemáte pro robota místo, vraťte jej na libovolné prázdné pole v horních dvou sekcích své montážní linky.
2. Můžete zaplatit počet vědeckých poukazů uvedených na aktivní destičce experimentu. Pokud je zaplatíte, pokračujte kroky 3–5, jinak tyto kroky přeskočte.

**Nezapomeňte:** Nemáte-li vědecký poukaz, můžete zaplatit 3 libovolné poukazy, abyste získali 1 vědecký poukaz.

3. Získejte KB uvedené na aktivní destičce za každého robota, kterého jste si právě vrátili.
4. Získejte jednu ze dvou výhod uvedených na aktivní destičce (bez ohledu na to, kolik jste v rameni měli robotů).

**Poznámka:** Pokud nemůžete získat celou výhodu (např. již máte místo pouze na 1 součástku, ale máte získat 2), můžete získat z odměny, co nejvíce můžete.

5. Vezměte si žeton výzkumu zpod aktivního ramene (je-li tam nějaký) a ihned jej umístěte do jednoho z řádků své pracovní. Pokud pro žeton nemáte žádné vhodné místo, vyřadte jej ze hry. Nezbyvají-li žádné žetony výzkumu, získáte namísto toho 1 vědecký poukaz.

**Hra 2 hráčů:** Viz speciální pravidlo na str. 23.

Jakmile všichni hráči provedou uvedené kroky, je experiment dokončen. Přesuňte případné Lativovy roboty z aktivního ramene na pole nalevo od laboratoře.



Poté vezměte vrchní destičku extrémního počasí ze sloupečku odpovídajícího druhu a umístěte ji na odpovídající pole v Inovaci. Případnou destičku či destičky, které se tam již nacházejí, překryjte. Případné překryté žetony průlomu vraťte do krabice a vládní ukazatele vraťte do oblasti Vlády.

### POKUD EXPERIMENT NEPROBĚHNE...

Všichni hráči, kteří mají roboty v aktivním rameni, se mohou rozhodnout vrátit si je do své dílny. Pokud v dílně nemáte pro robota místo, vraťte jej na libovolné prázdné pole v horních dvou sekcích své montážní linky.

Přesuňte případné Lativovy roboty z aktivního ramene na pole nalevo od laboratoře.

### PŘÍPRAVA NA DALŠÍ EXPERIMENT

Na konci této fáze, ať už experiment proběhl či nikoli, proveďte tyto kroky:

1. Vyřadte ze hry destičku experimentu odpovídající druhu počasí aktivního ramene, která je v nabídce nejvíce vpravo (je-li tam nějaká). Ostatní destičky posuňte doprava, abyste zaplnili prázdné místo, a poté přesuňte destičku ležící pod sloupečkem na pole nabídky nejvíce vlevo. Nakonec vyložte horní destičku ze sloupečku na pole pod sloupečkem, je-li to možné.
2. Přesuňte Lativova asistenta na následující rameno. Pokud se nachází v rameni sněhu, přesuňte jej na rameno deště.

### Příklad: Provedení experimentu



Je aktivní rameno deště. V nabídce jsou 2 destičky dešťového experimentu, takže aktivní bude ta více vpravo. Žlavoš je na tahu dříve, takže si vrátí robota do dílny a rozhodne se zaplatit 2 vědecké poukazy, takže za svého 1 robota získá 6 KB. Poté se rozhodne provést akci Výzkum. Nakonec si vezme poslední žeton výzkumu z aktivního ramene a umístí jej do jednoho z řádků své pracovní.

## FÁZE C: KONEC KOLA

Důležitou součástí dne je příprava na zítřek.

V této fázi se upraví pořadí tahů, a pokud je Lativ ve své pracovně, hráči inkasují příjem.

### ÚPRAVA POŘADÍ TAHŮ

Upravte ukazatele pořadí tahů tak, aby odpovídaly pořadí ukazatelů iniciativy.



Ukazatele iniciativy



Pořadí tahů před úpravou



Pořadí tahů po úpravě

### PŘÍJEM



Příjem nastane, pouze pokud se na konci kola Lativ nachází ve své pracovně – LOKACE 5.



Každý hráč získá odměny uvedené u každého prázdného pole v horních dvou sekcích své montážní linky (jedná se o pole se symbolem 1).



Jakmile hráči inkasují příjem, přesuňte Lativa na jeho pole v LOKACI 1 – Zásobování.

### Příklad: Experiment neproběhne



V tomto případě experiment neproběhne, protože aktivní rameno (slunce) není plné.

Žlavoš a černá se rozhodnou nechat své roboty na rameni, protože doufají, že budou užiteční později.

Destička slunečního experimentu se odhodí a nabídka se doplní.

Asistent se přesune k následujícímu rameni (mlha).

### Příklad:



Žlavoš získá 1 inovační poukaz, 1 vládní poukaz a 1 libovolnou součástku.

## KONEC HRY

*Máte poslední příležitost prokázat svou cenu.*

Konec hry je spuštěn, jakmile nastane kterákoli z těchto podmínek:

- Kterýkoli hráč si vezme Nobelovu cenu.
- Během fáze B do nabídky umístíte poslední destičku experimentu.
- Je dokončen vládní stroj (jsou obsazena všechna jeho pole pro roboty).
- Jsou obsazena všechna pole v Inovaci.

Dokončete aktuální kolo a poté odehrajte 1 poslední kolo hry, ve kterém přeskóčíte fázi C.

### Příklad:



*Během fáze B tohoto kola proběhl experiment, takže se na konci fáze do nabídky přidá poslední destička experimentu. Tím se spustí konec hry. Vyhodnotí se fáze C a nastane poslední kolo hry.*

Během fáze B posledního kola zkontrolujte každé dokončené rameno stroje na ovládání počasí, počínaje aktivním ramenem a poté dále podle šipek. Za každé rameno proveďte experiment dle běžných pravidel, pokud je v nabídce destička experimentu odpovídajícího druhu počasí. Poté přejděte k závěrečnému bodování.

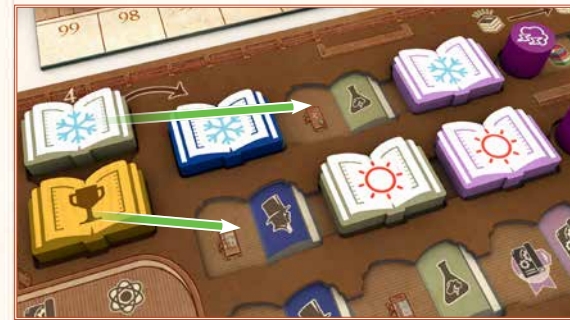


*Před závěrečným bodováním proběhne experiment ramen větru a slunce, protože jsou obě zaplněna roboty a v nabídce jsou odpovídající destičky.*

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

*Samozřejmě, že mezi vědci nemáte konkurenci.*

Ještě před závěrečným bodováním mohou všichni hráči v pořadí tahů umístit své zbývající žetony výzkumu a/nebo ocenění na prázdná pole své pracovní dle běžných pravidel.



Můžete tak dosáhnout podmínek svých žetonů cílů. Také můžete použít destičku investice a umístit nebo otočit žeton cíle.



Každý hráč si poté přičte body:



- KB dle pozice svého ukazatele na každé stupnici financování. Započítejte si nejvyšší hodnotu KB nad nebo nalevo od svého ukazatele.

- 5 KB za každý žeton cíle na polích pro cíle, jehož podmínku jste splnili (viz nápovědu hráče).

- 5 KB, pokud máte Nobelovu cenu.

### Příklad:



*Z inovační stupnice černá a oranžový získají 3 KB, žlutá 4 KB a fialový 6 KB.*

### Příklad:



*Fialový získá 10 KB za splnění podmínek obou svých žetonů cílů.*



## Hráč s nejvíce KB se stává vítězem.

Případnou shodu rozhodněte následovně:

- Počet ocenění.
- Počet publikovaných článků.
- Počet dokončených řádků pracovní.
- Pokud shoda přetrvává, hráči své umístění sdílí.

## VARIANTA S DRAFTEM

Namísto toho, aby na začátku hry každý hráč dostal sadu 9 žetonů cílů, rozdělte žetony do sad dle jejich symbolu (vlevo dole) a poté dle barvy. Měli byste mít 12 sad po 3 žetonech stejné barvy

- V pořadí tahů si každý hráč vybere sadu 3 žetonů a umístí je pod svou laboratoř.
- Poté si v obráceném pořadí každý hráč vybere druhou sadu jiné barvy.
- Nakonec, opět v pořadí tahů, si každý hráč vybere třetí sadu žetonů jiné barvy než jeho první a druhá sada.

Každý hráč by měl mít celkem 9 žetonů cílů, 3 v každé barvě.



## VYSVĚTLENÍ VÝHOD

**Kdykoli získáte výhodu, nikdy za ni neplatíte poukazy, ani kdyby běžně poukazy stála. Všechny destičky dotací a žetony cílů najdete v nápovědě hráče.**

	Proveďte akci Prodej součástky (viz str. 14). Stále musíte zaplatit součástku.
	Proveďte akci Práce na experimentu (viz str. 16). Stále musíte zaplatit chemikálii.
	Proveďte akci Práce na experimentu (viz str. 16) bez zaplacení chemikálie.
	Proveďte akci Publikace článku (viz str. 17).
	Proveďte akci Průlom (viz str. 18).

	Vezměte si 1 libovolnou součástku ze zásoby a umístěte ji do své dílny.
	Získejte 1 libovolný poukaz (včetně vědy).
	Sestrojte robota (viz str. 13).
	Pořiďte 1 libovolnou chemikálii ze Zásobování (viz str. 13).
	Posuňte svůj ukazatel o 1 pole na libovolné stupnici financování.

	Proveďte akci Rozšíření dílny (viz str. 13).
	Posuňte svůj ukazatel o 1 pole na uvedené stupnici financování.
	Vezměte si 1 destičku investice.
	Získejte uvedené KB na konci hry.
	Ihned získejte uvedené KB.

## PŘEHLED HRY 2 HRÁČŮ

*Na záchranu světa budou stačit jen 2 vědci. S trochou pomoci od Lativa.*

### ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY

- Umístěte 1 Lativova robota do každého ramene stroje na ovládání počasí v laboratoři.
- Do každé hlavní lokace umístěte pouze 2 žetony výzkumu každého druhu.
- Umístěte po 1 ukazateli poukazu v barvě, za níž nehraje ani jeden hráč, na akční pole nejvíce vpravo každé hlavní lokace (2, 3, 4). Tato pole nesmíte ve hře použít.

### ZMĚNY PRŮBĚHU HRY

- Když se Lativ přesune na Vládu nebo Inovaci, odhďte žeton výzkumu z Lativovy aktuální lokace stejného druhu počasí, jako je rameno, kde se právě nachází Lativův asistent.
- Když proběhne experiment, a pokud se na aktivním rameni nachází Lativův robot, odeberte ze hry poté, co všichni hráči provedli příslušné kroky, 1 žeton výzkumu zpod aktivního ramene, je-li to možné.

## VARIANTA PRO 2 HRÁČE NOVÍ VĚDCI

Ke změnám pravidel uvedeným výše považujte Lativa pro účely získávání poukazů při umísťování vědce do lokace za dalšího hráče, a to navíc k běžnému získání vědeckého poukazu za Lativa.

## TIPY AUTORA HRY

*Zachránit svět není nikdy snadné.*

- Vezměte si co nejdříve destičky dotací, které vám poskytují akce navíc.
- Na začátku hry soustřeďte svůj výzkum pouze na jeden či dva druhy počasí.
- Nemáte-li požadovanou součástku, chemikálii či poukaz, nezapomeňte na vedlejší výměny.
- Umístění robota do laboratoře si dobře rozmyslete. Budou užiteční, pouze pokud v daném rameni proběhne experiment.
- Ujistěte se, že vždy posíláte své roboty na experiment, který určitě proběhne.
- Když budete mít více robotů v jednom rameni vládního stroje nebo stroje na ovládání počasí, získáte více KB.
- Pokuste se co nejrychleji publikovat článek.
- Když stavíte prototyp, můžete využitím robotů ostatních hráčů ušetřit součástky, získáte ale méně KB.
- Sestavte co nejrychleji prototyp. Získané ocenění vám pomůže s dalším výzkumem.
- Na začátku hry se zaměřte na několik žetonů cílů a vynasnažte se je splnit.
- Žetony investic používejte s rozvahou. Nastavení nového cíle vám na konci hry může vynést KB, ale získání výhod ze stupnic financování může též přinést užitek.

