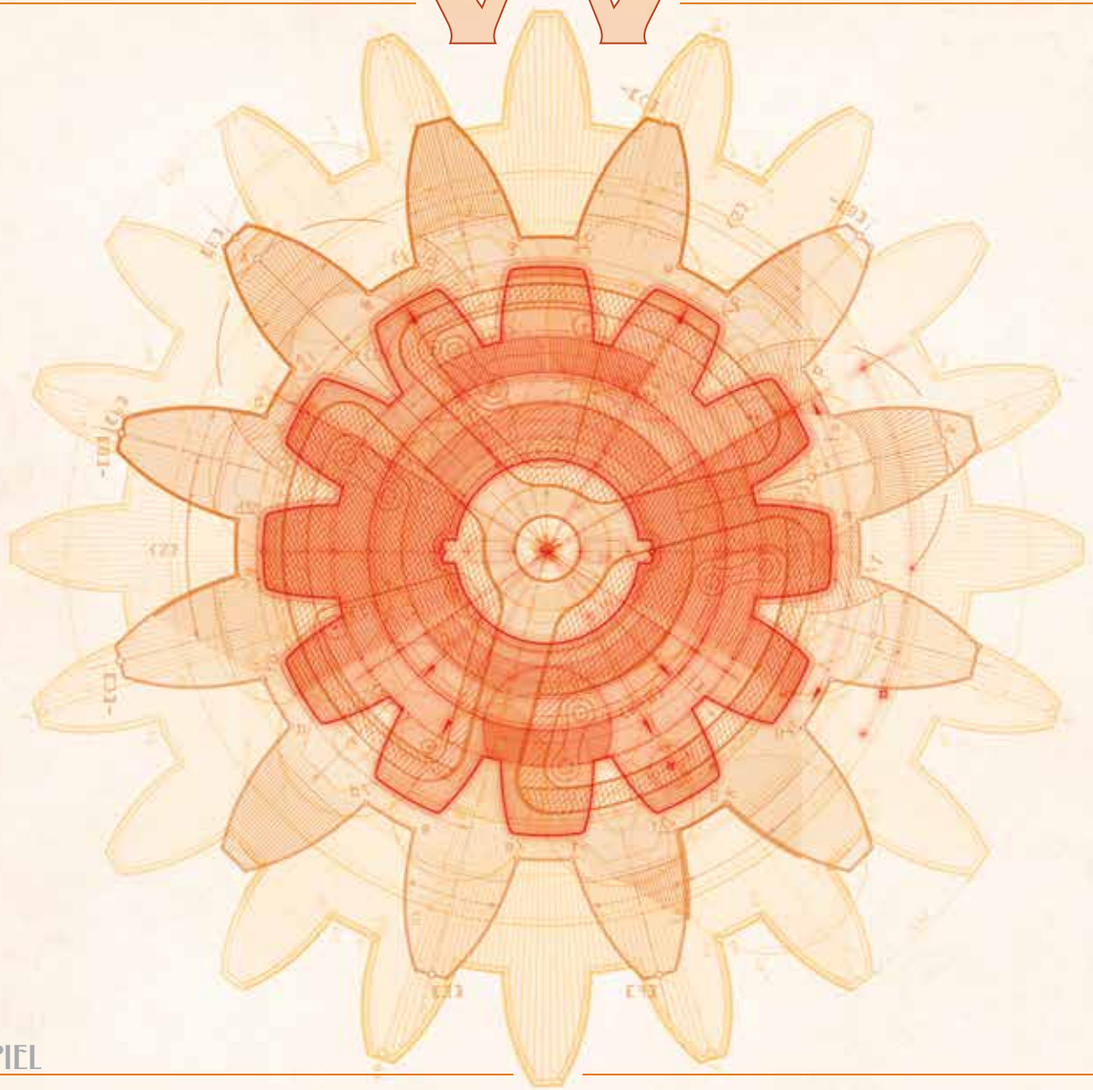
WEATHER MACHINE



EIN VITAL LACERDA SPIEL

FÜR 2 BIS 4 SPIELER

SPIELANLEITUNG

„Naturkatastrophen werden schon bald der Vergangenheit angehören!“, verkündete Professor Sêni Lativ, Projektleiter der Meteorologischen Manipulation bei Lightning Technologies. Testdurchläufe seiner neuen Erfindung, der Wettermaschine, erzielten positive Ergebnisse. Visionen von bezwungenen Fluten, gebändigten Wirbelstürmen und beendeten Dürren ließen ihn lächeln.

In *Weather Machine* seid ihr Wissenschaftler aus Prof. Lativs Team und kontrolliert das lokale Wetter: ihr reguliert die Regenmenge für die Landwirtschaft, erhaltet Wind und klaren Himmel für ökologische Energiequellen und passt die Temperatur für Urlaub oder Sportereignisse an. Bisher ist der Prototyp ziemlich effektiv, jedoch hat sich ein Muster mit besorgniserregendem Nebeneffekt herausgebildet: Jede Benutzung der Wettermaschine verändert auch die Konditionen woanders auf dem Planeten - ein „Schmetterlingseffekt“.

Prof. Lativs Träume über die Eliminierung von Klimakatastrophen entwickeln sich rasch in Albträume über das Ende der Menschheit. Jeder Test generiert noch schlimmere Nebeneffekte. Eines Tages stürmt der Professor mit Entschlossenheit im Blick ins Labor, direkt gefolgt von Stoikern mit versteinerter Miene in Anzügen.

Die Staatsbediensteten haben die Dringlichkeit dieser Situation akzeptiert, ebenso die Tatsache, dass nur das Team von Prof. Lativ das Problem, das er verursacht hat, lösen kann. „Wir müssen einen neuen Prototypen bauen“, verkündet er, während die Agenten ihn von der Seite ansehen, „aber diesmal machen wir es richtig.“ Schweigend bestätigen die Agenten mit einem knappen Nicken die Worte. „Die Regierung finanziert dies und wir werden es schaffen.“

Als Prof. Lativ den Plan erklärt, wird deutlich, dass genügend Bots und Chemikalien vorrätig sein müssen. Zusätzlich zu den Materialien ist Zeit die wichtigste Essenz: ihr müsst fokussiert und effizient sein, um darauf hoffen zu können, den zunehmenden globalen Terror der Erdatmosphäre zu zügeln, bevor die Konditionen für Homo Sapiens und unzählige andere Spezies aller Biome zu schwer werden.

Ab diesem Zeitpunkt wird sich Professor Sêni Lativ als verrückter, aber brillanter Wissenschaftler in das kollektive Gedächtnis einbrennen, solange die Menschheit überlebt. Aber auch ihr könnt auch in die Geschichte eingehen als Retter der Welt.

EAGLE-GRYPHON GAMES

INHALT

Material 3
Spielaufbau 4
Spielerlaboratorium 6
Coupons 7
Eure Werkstatt 7
Spielstruktur 8
Hilfstransaktionen 8
Vorratsrunde nach dem Aufbau 9
Phase A: Spielerzüge 9
1. Subventions- oder Investmentplättchen nutzen 9
Finanzierungsleisten 10
2. Bewegt euren Wissenschaftler 11
Lativ bewegen 11
3. Aktionen ausführen 12
4. Forschungssteine setzen 12
ORTSAKTIONEN
Ort 1: Vorrat 12
Werkstatt ausbauen 13
Einen Bot konstruieren 13
Initiative ergreifen 13
Chemikalien erhalten/zurückgeben 13
Ort 2: Regierung 14
Ein Teil verkaufen 14
Subvention sichern 15
Ort 3: **Lativs** Labor 16
Am Experiment arbeiten 16
Eine Abhandlung veröffentlichen 17
Zitate 17
Ort 4: F&E 18
Forschung 18
Durchbruch 18
Einen Prototyp bauen 19
Phase B: Das Wettermaschinen-Experiment starten 20
Phase C: Rundenende 21
Spielende und Schlusswertung 22
Drafting-Variante 23
Überblick für 2 Spieler 23
Tipps vom Entwickler 23
Erklärung der Boni 23

SPIELÜBERBLICK

In Weather Machine übernehmt ihr die Rolle eines der Wissenschaftler, die mit Professor **Lativ** arbeiten. Ihr müsst euer eigenes Labor verwalten, Coupons erlangen, die ihr an anderen Orten ausgeben könnt, Bots bauen, Chemikalien erwerben und eure Werkstatt, in der ihr Ressourcen lagern und Prototypen bauen werdet, vergrößern. Sobald ihr einen Wettertyp ausreichend erforscht habt, wollt ihr vielleicht eine Abhandlung über dieses Thema veröffentlichen und dann einen Prototypen bauen, der dabei helfen soll, einige der Extremwetter, die durch die Experimente mit **Lativs** fehlerhafter Wettermaschine entstanden sind, zu beheben. Die Forschung an den Fehlern wird zu Durchbrüchen führen, durch die die Menschheit das extreme Wetter dauerhaft bändigen kann. Dadurch gewinnt ihr Auszeichnungen und vielleicht sogar einen Nobelpreis!

MITWIRKENDE

Ein ganz spezieller Dank geht an euch: Shelley Danielle, Janusz Franas (LongJohn), Henrique Barbosa da Costa, Miranda Robinson (Inari), Scott Campbell und Michal Sadowski (jazzik), die das Spiel mehr Stunden als sich ein Mensch vorstellen kann getestet und diskutiert haben.

Danke an Lalu Torres, Samuel Resendiz (SamLuthor), Asier Villanueva (A7VM), Carolina Magalhães Dias, Scott Hill, Santiago Zaldívar, Francois Septier (Ludibzh), Timothy Williamson und William Aukes für das Spielen der vielen Spielversionen.

Ohne all ihr Feedback, ihre Diskussionen und großartigen Ideen wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen.

Ein großer Dank geht auch an alle Testspieler: Adrian Smith, Alexandre Abreu, Ali Mersin, André Martins, Aron Shroll, Børge Solli Andreassen, Carlos Paiva, Celine Gaudin, Chris Seibert, Christophe Gaudin, Chuck Case, Chuck (Chronos) Catalano, Dan Harris, Dan Zilkha, David Ferreira, Defkalion Kalogridis, Dean Rasberger, Dimitra Alexandropoulou, Emanuel Diniz, Fernando Secco, Flávio Oota, Gustavo Crivelli, Howie Norris (Zelos), Jake Blomquist, Jan Voscek, Jenwei Yu, Jimmie Svensson, João Quintela Martins, Joe 'Rambleshanks' Harrison, Jorge Oliveira, Kaiwen (Kevin) Jiang, Karim Farouki, Kerry Slater, Luke Rensink, Marco Antonio Silva, Marco Vicente, Marcos, Matt Kisery, Matthew Kury, Matthew Smith, Mihir Shah (Jalwaaa), Minh-Phong Tran, Michael Mikalonis (MikelMik), Miguel Lourenço, Moise, Monti (Detlef), Nicolau Tudela, Nikola Stojanovski, Pedro Silva, Rafael Pires, Ricardo de Jesus, Riccardo "Istrice" Razzini, Robert Hovakimyan, Rodrigo, Rupert Smith, Samuel Rahman, Sarah Green (TabletopSauce), Sérgio Almeida, Sofia Passinhas, Thomas Berggren, Thomas Rösner, Umberto Rossi (Vasimir), Victoria Absmann.

Meine ganze Liebe an meine wunderschönen Kinder, Alex & Inês, und an meine Muse und beste Freundin, meine Frau Sandra, für all ihre Ideen, Geduld, Unterstützung und Inspiration.

Autor: Vital Lacerda
Grafik: Ian O'Toole
Grafikdesign & 3D-Illustrationen: Ian O'Toole
Spielregel & 3D-Illustrationen: Vital Lacerda
Entwickler: Paul M. Incao
Solomodus: David Turczi
Deutsche Spielregel: Lisa P. Reitz
Korrekturleser: Stefan Bongers, Arnd Rothkamp, Michael Emrich
Offizielles Erklärvideo (Engl.): Gaming Rules!
Projektmanager: Randal Lloyd, Rick Soued
Eröffnungsgeschichte: Nathan Morse

Folgt uns auf Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon/
Folgt uns auf Twitter: @EagleGryphon
www.Eagle-Gryphon.com

Bei Fragen schickt eine Mail an: info@eagle-gryphon.com

© 2022 FRED Distribution Inc.

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

Alle Rechte vorbehalten.

MATERIAL

1 Spielplan

4 Spieler-Laboratorien (1 pro Spieler)

1 Anleitung & 4 Spieler-hilfen

4 Wissenschaftler-Meeples (1 pro Spieler)

48 Bots (12 pro Spieler)

4 Wertungsmarker (1 pro Spieler)

20 Couponmarker (5 pro Spieler)

4 Initiative- & 4 Reihenfol-gemarker (1 pro Spieler)

12 Finanzierungsmarker (3 pro Spielerfarbe)

24 Durchbruchmarker (6 pro Spielerfarbe)

3 Regierungsmarker

***Lativ**, sein Assistent & 5 **Lativ**-Bots*

12 Zitatsteine & 5 Schlosssteine*

12 Auszeichnungssteine & 1 Nobelpreis

10 Regierungsforschungs-steine (je 2 in 5 Typen)

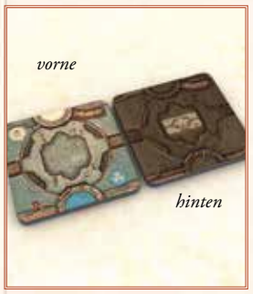
15 Laborforschungssteine (je 3 in 5 Typen)

10 F&E-Forschungssteine (je 2 in 5 Typen)

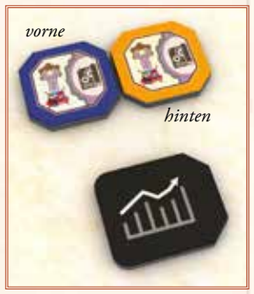
25 Chemikalien (je 5 in 5 verschiedenen Typen)

15 Extremwetterplättchen (je 5 in 3 versch. Graden)

15 Experimentplättchen (je 5 in 3 versch. Stadien)



30 Werkstattplättchen



*15 Subventions- & 12 Investmentplättchen**

36 Zielplättchen in 4 Sets

*50 Zahnräder (je 10 in 5 Farben)**

** Investmentplättchen, Zahnräder und Zitatsteine sind unbegrenzt. Wenn keine mehr übrig sind, nutzt einen passenden Ersatz. Alle anderen Komponenten sind auf den Inhalt der Schachtel limitiert.*

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Teile dieser Farbe.

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Spielgebiets.
2. Jeder Spieler legt seinen Wertungsmarker auf Feld 0 der Klimapunkte (KP)-leiste.
3. Legt die Investmentplättchen, Zitatsteine und Auszeichnungssteine neben den Plan als Reserve. Legt den Nobelpreis auf den Plan.

ORT 5 - LATIVS BÜRO

4. Legt den Reihenfolgemarker jedes Spielers zufällig auf die dafür vorgesehenen Felder. Dies legt die Startreihenfolge fest.

ORT 1 - VORRAT

5. Legt die Initiativemarker in der gleichen Reihenfolge wie die Reihenfolgemarker auf ihre Felder.
6. In Spielerreihenfolge stellt jeder Spieler seinen Wissenschaftler auf die Aktionsfelder von links nach rechts.
7. Stellt **Lativ** auf sein Feld im Vorrat.

8. Legt die Chemikalien auf die passenden Felder.
9. Mischt die Werkstattplättchen und legt davon 4 zufällig auf den Plan. Teilt die verbliebenden Plättchen in zwei gleich große Stapel, legt einen offen und einen verdeckt neben den Spielplan.

ORT 2 - REGIERUNG

10. Mischt die Subventionsplättchen und verteilt sie zufällig mit der blauen Seite nach oben auf den Feldern, wie abgebildet.

11. Legt die 10 Regierungsforschungssteine (blau) in Stapeln des gleichen Typs auf die angegebenen Felder.
12. Legt die 3 Regierungsmarker auf die für sie vorgesehenen Felder.
13. Legt alle Zahnräder neben dem Spielplan als Reserve bereit.
14. Jeder Spieler legt einen seiner Finanzierungsmarker auf das Feld ganz links auf der Finanzierungsleiste der Regierung.

ORT 3 - LATIVS LABOR

15. Teilt die Experimentplättchen nach ihrem Stadium (I, II, III) und mischt jedes Stadium separat mit der Rückseite nach oben. Wählt zufällig 3 von den Stadium-III-Plättchen und legt den Rest ungesehen in die Schachtel. Bildet einen verdeckten Stapel, bei dem die Stadium-I-Plättchen unten, die Stadium-II-Plättchen darüber und schließlich die verbliebenen 2 Stadium-III-Plättchen oben liegen. Dreht dann den gesamten Stapel auf die offene Seite und legt ihn auf sein vorgesehenes Feld.

16. Legt die oberen 3 Plättchen des Experimentstapels auf die 3 Felder rechts vom Stapel (die Auslage). Legt dann das nächste Plättchen vom Experimentstapel auf das Feld unter dem Stapel.

17. Legt den Assistenten unter den Maschinenzweig, der vom Wetter auf dem oberen Plättchen des Experimentstapels angezeicht wird. Auf dem Aufbaubild zeigt das obere Plättchen des Experimentstapels Wind, also steht der Assistent auf dem Windzweig.

18. Stellt **Lativs** 5 Bots neben das Labor.
Spiel zu zweit: Stellt 1 von **Lativs** Bots auf das untere Feld jedes Maschinenzweigs.

19. Legt die 15 Laborforschungssteine (grün) in Stapeln gleichen Typs auf die vorgesehenen Felder.
Spiel zu zweit und dritt: Nutzt nur 2 jedes Typs.

20. Legt einen Schlossstein auf jedes der 5 Zitatfelder.

21. Jeder Spieler legt einen seiner Finanzierungsmarker auf das Feld ganz links auf der Laborfinanzierungsleiste.

ORT 4 - F&E

22. Teilt die Extremwetterplättchen nach Typ und legt die Stufe-1-Plättchen auf die vorgesehenen Felder des Spielplans.

23. Legt die anderen Extremwetterplättchen in Stapeln nach Typ neben den Spielplan. Die Stufe-2-Plättchen liegen auf den Stufe-3-Plättchen.

24. Legt die 10 F&E-Forschungssteine (lila) in Stapeln des gleichen Typs auf die vorgesehenen Felder.

25. Jeder Spieler legt einen seiner Finanzierungsmarker auf das Feld ganz links auf der F&E-Finanzierungsleiste.

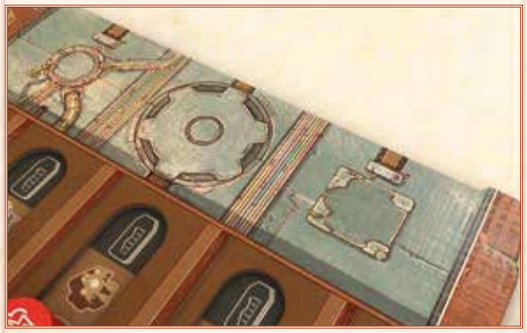
Aktionsfelder in Spielen zu zweit

Legt einen Couponmarker einer Nichtspieler-Farbe auf das jeweils rechte Aktionsfeld jedes Hauptorts (2, 3, 4). Dieses Feld kann im Spiel nicht genutzt werden.

Botmontagelinie

Startpositionen auf den Couponleisten

Büro



Werkstatt. Felder für eine Chemikalie, ein Zahnrad und einen Bot.

SPIELERLABORATORIUM

Jeder Spieler baut sein eigenes Laboratorium wie folgt auf:

a. Eure Montagelinie ist in 4 Abschnitte mit je 3 Feldern unterteilt. Stellt in diesen Feldern eure 12 Bots auf.

b. Legt eure Couponmarker auf die Startpositionen jeder eurer Couponleisten wie folgt:
4 Vorrat, 1 Regierung, 1 Labor, 1 F&E und 2 Wissenschaft.

c. Legt eure Durchbruchmarker auf ihre Felder rechts von eurem Büro.

d. Ein Spieler nimmt 1 Zahnrad von jeder Farbe und teilt eines davon zufällig an jeden Spieler aus. Übrig gebliebene kommen zurück in die Reserve. Legt euer Zahnrad auf das Feld der mittleren Zeile eurer Werkstatt.

e. Ein Spieler nimmt pro Spieler 1 Werkstattplättchen oben vom verdeckten Stapel und teilt eines davon zufällig an jeden Spieler aus. Legt euer Plättchen neben die mittlere Zeile eurer Werkstatt, so orientiert, dass die farbigen Halbkreise oben und unten sind.

f. Nehmt ein zufälliges Set aus 9 Zielplättchen (mit dem gleichen Symbol in der unteren linken Ecke) und legt sie offen unter euer Laboratorium.

Hinweis: Seite 23 enthält eine Regelvariante für Experten. Dabei werden die Zielplättchen gedraftet und somit Schritt **f** ersetzt.

Zielfelder

Investment- und Subventionsplättchenfelder (diese Felder sind unbegrenzt)

COUPONS

Wissenschaftler nutzen Coupons, die sie von Lightning Technologies erhalten, um andere Orte zu besuchen und um ihre wichtige Arbeit fortsetzen zu können.

Eure Couponleisten halten fest, wie viele Coupons pro Typ ihr gerade habt. Coupons erhaltet ihr, indem ihr euren Wissenschaftler an einen Ort bewegt. Sie werden an anderen Orten ausgegeben, um Aktionen durchzuführen.

Immer, wenn ihr einen Coupon erhaltet, rückt ihr den entsprechenden Marker hoch. Wenn ihr einen Coupon ausgebt, schiebt ihr ihn runter.

Ihr könnt nur dann einen Coupon erhalten, wenn ihr Platz für ihn habt. Falls nicht, erhaltet ihr nur so viele ihr könnt.

Ihr könnt nicht ausgeben, was ihr nicht habt. Wissenschaftscoupons können allerdings als jeder anderer Coupontyp ausgegeben werden.

Beispiel:

***Orange** bewegt sich zu F&E und erhält 3 Regierungscoupons (1 für den Ort und 2 für die Wissenschaftler links von ihm). Er hat nur Platz für 1 Coupon, also erhält er nur 1.*

EURE WERKSTATT

Die Wissenschaftler müssen ihre Werkstatt vergrößern, da sie mehr und mehr Platz zum Lagern von Chemikalien und Bots sowie das Bauen von größeren Zweigen ihrer Prototypmaschinen benötigen.

Bei Spielstart besteht eure Werkstatt aus den 3 Feldern rechts von eurem Laboratorium und dem ersten Werkstattplättchen. Ihre Größe wird anwachsen, wenn ihr mehr Werkstattplättchen hinzufügt.

In eurer Werkstatt lagert ihr Bots, Chemikalien und Zahnräder. Immer, wenn ihr eines davon erhaltet, müsst ihr es sofort in eurer Werkstatt lagern. Wenn ihr keinen Platz zum Lagern habt, könnt ihr es nicht erhalten.

Ihr baut außerdem Prototypen aus den Zahnrädern in eurer Werkstatt.

Das Feld oben links in eurer Werkstatt kann 1 Chemikalie beliebigen Typs lagern. Die anderen Chemikalien werden auf einem Feld passender Farbe, das aus zwei benachbarten Werkstattplättchen gebildet wird, gelagert (eine Chemikalie pro Feld).

Das Feld in der Mitte links in eurer Werkstatt kann 1 Zahnrad beliebigen Typs lagern. Die anderen Zahnräder werden auf Werkstattplättchen gelagert (ein Zahnrad pro Feld).

Das Feld unten links in eurer Werkstatt kann 1 Bot lagern. Die anderen Bots werden auf Werkstattplättchen gelagert (ein Bot pro Feld).

Hinweis: Ein Werkstattplättchen kann nur 1 Zahnrad **ODER** 1 Bot lagern.

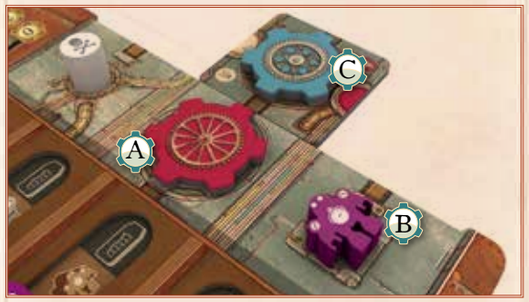
Bots, Chemikalien und Zahnräder dürfen jederzeit in eurer Werkstatt verschoben werden (inklusive Vertauschen der Positionen zweier Gegenstände), solange jeder an einen erlaubten Platz bewegt wird.

Werkstattplättchen dürfen nach Platzierung nicht mehr bewegt oder gedreht werden.

Hinweis: Ihr dürft einen Bot, eine Chemikalie oder ein Zahnrad nicht aus eurer Werkstatt entfernen, außer es ist euch ausdrücklich so erlaubt. D.h. wenn ihr eine Chemikalie erhaltet, aber keinen Platz für sie habt, dürft ihr keine Chemikalie aus eurer Werkstatt entfernen, um Platz zu schaffen.

Immer, wenn ihr ein Zahnrad ausgebt, kommt es zurück in die Reserve. Chemikalien kommen entweder zurück in den Vorrat oder werden auf F&E gelegt, wenn sie ausgegeben werden (durch die Aktion angegeben). Bots werden nie ausgegeben, aber auf Felder auf dem Spielplan bewegt, die durch die gewählte Aktion bestimmt werden.

Beispiel:



1 Zahnrad kann auf A gelagert werden.
1 Bot kann auf B gelagert werden.
Auf C kann entweder 1 Zahnrad oder 1 Bot gelagert werden.

Beispiel:

1 beliebige Chemikalie kann auf A und ein Radieu (blaue Chemikalie) kann nur auf dem Feld, das aus 2 Werkstattplättchen gebaut worden ist, gelagert werden B.

SPIELSTRUKTUR

Nach der anfänglichen Vorratsrunde (siehe nächste Seite) wird das Spiel in einer Serie aus Runden gespielt. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt.

PHASE A: Spielerzüge. Der Reihenfolge nach hat jeder Spieler einen Zug.

PHASE B: Durchführen des Wettermaschinen-Experiments.

PHASE C: Rundenende. Anpassung der Reihenfolge. Gegebenenfalls Einkommen.

Dies wird fortgesetzt, bis das Spielende eingeläutet wird (siehe Seite 22). Nach der Schlusswertung ist der Spieler mit den meisten KP der Gewinner.

Der Spielplan fasst die 3 Spielphasen zusammen

HILFSTRANSAKTIONEN

Damit die Wissenschaftler effizient arbeiten können, ermöglicht ihnen Lightning Technologies, Coupons gegen ein paar Vorteile einzutauschen, die ihre Forschung beschleunigen.

Die folgenden Hilfstransaktionen können im Spiel durchgeführt werden:

WISSENSCHAFTSAUSTAUSCH

Immer, wenn ihr mit einem Coupon bezahlen müsst, dessen Typ ihr nicht habt (oder mit einem Wissenschaftscoupon), dürft ihr 3 beliebige andere Coupons zahlen, um einen Wissenschaftscoupon zu erhalten, den ihr dann gegen den benötigten Coupon austauschen dürft.

Beispiel:

Orange muss 1 Regierungscoupon zahlen, hat aber keinen. Er könnte stattdessen 1 Wissenschaftscoupon zahlen, hat aber auch einen solchen nicht. Also zahlt er 2 Laborcoupons und 1 F&E-Coupon, um einen Wissenschaftscoupon zu erhalten und zahlen zu können.

CHEMIKALIENAUSTAUSCH

Immer, wenn ihr mit einer Chemikalie bezahlen müsst, deren Typ ihr nicht habt, dürft ihr 2 beliebige Coupons zahlen, um eine eurer Chemikalien mit der benötigten Chemikalie vom Vorrat auszutauschen. Die zurückgegebene Chemikalie wird auf den am weitesten rechts liegenden, passenden Slot des Vorrats gelegt. Nehmt dann die am weitesten links liegende Chemikalie des benötigten Typs aus dem Vorrat und nutzt sie sofort für die ursprünglich geplante Aktion (für diese Chemikalie benötigt ihr keinen Platz in der Werkstatt).

Beispiel:

***Gelb** muss ein Melgoth (weiße Chemikalie) zahlen, hat aber keines. Sie zahlt 2 Coupons, um ein Verdino (grüne Chemikalie), das sie besitzt, mit einem Melgoth zu tauschen, welches sofort für das Erfüllen der Aktion genutzt wird.*

ZAHNRADAUSTAUSCH

Immer, wenn ihr mit einem Zahnrad bezahlen müsst, dessen Typ ihr nicht habt, dürft ihr 2 beliebige Coupons zahlen, um eines eurer Zahnräder mit einem Zahnrad aus der Reserve zu tauschen.

Beispiel:

***Schwarz** muss ein grünes Zahnrad zahlen, hat aber keines. Sie gibt 2 Coupons aus, um ein rotes, das sie besitzt, mit einem grünen zu tauschen.*

VORRATSRUNDE NACH DEM AUFBAU

Nachdem der Aufbau abgeschlossen ist, aber bevor das Spiel beginnt, hat jeder Spieler der Reihe nach einen Zug, in welchem eine beliebige Anzahl Aktionen am Vorratsort durchgeführt werden kann (die üblichen Kosten müssen gezahlt werden). Die Aktionen sind auf Seite 13 beschrieben.

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben und falls ein Spieler die Inititative ergreifen-Aktion ausgeführt hat, wird die Spielerreihenfolge am Ende der Vorratsrunde nach dem Aufbau angepasst (siehe Seite 13).

PHASE A: SPIELERZÜGE

In dieser Phase führen die Spieler der Reihe nach einen Zug durch. Führt die folgenden Schritte in eurem Zug in dieser Reihenfolge durch:

1. Nutzt 1 Subventions- ODER 1 Investmentplättchen.
2. Bewegt euren Wissenschaftler.
3. Führt Aktionen aus.
4. Setzt Forschungsmarker ein.

Außerdem dürft ihr jederzeit in eurem Zug, wenn ihr Auszeichnungssteine auf dem Feld oben links in eurem Büro habt, diese auf einem leeren Feld in eurem Büro platzieren und, wenn vorhanden, den Bonus auf dem Feld erhalten.

1. SUBVENTIONS- ODER INVESTMENTPLÄTTCHEN NUTZEN

Beginnt euren Tag mit dem Vorteil einer Regierungssubvention oder einer Investition in eure Arbeit.

Wenn ihr Subventionsplättchen mit der blauen Seite oben links von eurem Laboratorium habt, dürft ihr eines davon umdrehen, um den darauf abgedruckten Bonus zu erhalten. Alle Boni werden in der Spielerhilfe beschrieben.

Hinweis: Subventionsplättchen können nur einmal genutzt werden. Sobald sie umgedreht worden sind, können sie nicht mehr zurück gedreht werden.

Alternativ könnt ihr, wenn ihr Investmentplättchen links von eurem Laboratorium habt, **eines** davon zur Reserve zurück geben, um eine der folgenden Optionen auszuführen:

1. Ein Ziel setzen: Bewegt eines eurer Zielplättchen von unterhalb eures Laboratoriums auf ein leeres Zielfeld eures Laboratoriums mit der passenden Farbe. Erhaltet den auf dem Feld abgebildeten Bonus.

Wählt auf den oberen Feldern nur 1 der 2 abgebildeten Boni.

2. Finanzierung erhalten: Dreht eines der aufgedeckten Zielplättchen, das bereits in eurem Laboratorium ist, um und erhaltet die Boni von der entsprechenden Finanzierungsleiste (siehe Seite 10).

Hinweis: Jedes Zielplättchen auf euren Zielfeldern wird bei Spielende gewertet, wenn die auf dem Plättchen abgebildeten Bedingungen erfüllt sind.

Die Rückseite eines Zielplättchens hat einen schwarzen Hintergrund. Daran erkennt ihr, dass es bereits umgedreht worden ist. Es wird dennoch bei Spielende gewertet.

Hinweis: Neben eurem Labor können mehr als 6 Subventions-/Investmentplättchen liegen. Legt einfach alle weiteren in die Nähe.

Beispiel: Vorratsrunde nach dem Aufbau

*Zu Beginn seines Spiels hat **Lila** entschieden, 2 Bots mit seinen Coupons zu kaufen. Der erste Bot kostet ihn 1 Vorratscoupon, aber er erhält einen Laborcoupon dafür, der zweite Bot kostet ihn 2 Vorratscoupons, aber er erhält 1 Wissensschaftscoupon (den er sofort ausgeben könnte, wenn er möchte). Er zahlt außerdem 1 Vorratscoupon für ein Werkstattplättchen und 1 Wissenschaftscoupon für 1 Chemikalie. Schließlich zahlt er 1 Wissenschaftscoupon und ergreift die Initiative.*

Beispiel:

***Gelb** hat 3 Subventionsplättchen (2 mit blauer Seite und 1 mit orange Seite oben) und 1 Investmentplättchen. Zu Beginn ihres Zugs kann sie entscheiden, eines der blauen Subventionsplättchen umzudrehen, um den Bonus des Plättchens zu erhalten. Alternativ könnte sie ein Investmentplättchen zurücklegen, um ein Ziel zu setzen oder Finanzierung zu erhalten.*

FINANZIERUNGSLEISTEN

Die Arbeit, die ihr und eure Bots verrichtet, erhöht für jeden Ort eure Anerkennung, wodurch ihr mehr externe Förderung und Finanzierung für eure Forschung erhaltet. Je mehr ihr macht, desto mehr Finanzierung erhaltet ihr.

Immer, wenn ihr Finanzierung erhaltet (indem ihr eines eurer Zielplättchen umdreht) erhaltet ihr die Boni auf der Leiste, die der Farbe des umgedrehten Plättchens entspricht (blau = Regierung, grün = Labor, lila = F&E).

Die Position eures Finanzierungsmarkers auf jeder Leiste bestimmt, wie viele KP ihr bei Spielende von dieser Leiste erhaltet.

REGIERUNGSFINANZIERUNGSLEISTE

Die Regierungsfinanzierungsleiste bietet Zuschüsse in Form von Ressourcen.

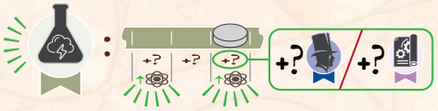
Erhaltet die dargestellten Boni auf dem Feld unter eurem Marker und jedem Feld links davon.

Beispiel:

***Gelb** erhält 1 beliebige Chemikalie und 1 beliebigen Coupon.*

LABORFINANZIERUNGSLEISTE

Die Laborfinanzierungsleiste bietet Wissenschaftscoupons und Zugang zu einer der anderen Finanzierungsleisten.



Zuerst erhaltet ihr die auf dem Feld unter eurem Marker dargestellten Wissenschaftscoupons und die von jedem Feld links davon. Dann wählt ihr eine der zwei anderen Leisten und erhaltet die Boni dieser Leiste, indem ihr euren Marker behandelt, als wäre er weiter vorne auf der Leiste (bewegt ihn nicht). Die zusätzlichen Felder werden auf dem Modifikator angezeigt, der sich unter eurem Marker auf der Laborfinanzierungsleiste befindet.

Beispiel:

***Orange** erhält die Boni von der Laborfinanzierungsleiste. Er erhält zuerst 2 Wissenschaftscoupons. Dann wählt er entweder die Regierungs- oder die F&E-Finanzierungsleiste und erhält auch die Boni davon. Er behandelt seinen Marker dort als wäre er 2 Felder weiter vorne auf der Leiste.*

Wenn seine Position auf der Regierungsleiste wie im Beispiel links ist, erhielte er 1 Chemikalie und 1 Coupon.

F&E-FINANZIERUNGSLEISTE

Die F&E-Finanzierungsleiste bietet Zahnräder und KP.

Erhaltet einen Bonus, der auf dem Feld unter eurem Marker dargestellt ist **ODER** von einem beliebigen Feld links davon.

Beispiel:

***Schwarz** erhält entweder 2 Zahnräder oder 3 KP und 1 Zahnrad (sie könnte auch wählen nur 1 Zahnrad zu erhalten).*

2. BEWEGT EUREN WISSENSCHAFTLER

Wissenschaftler müssen sich an alle Orte bewegen, um ihrer Arbeit nachgehen zu können. Um dabei zu helfen, stellt Lightning Technologies ihnen Coupons bereit, mit denen sie Zugang zu den verschiedenen Orten erhalten.

Wählt ein leeres Aktionsfeld an einem anderen Ort als eurem derzeitigen und stellt euren Wissenschaftler auf das Feld.

WICHTIGER HINWEIS: In Runde 1 müssen alle Spieler auf das mittlere Feld eines Ortes gehen, wenn der Ort leer ist. Wenn das mittlere Feld besetzt ist, muss stattdessen das Feld ganz rechts gewählt werden. Das Feld ganz links kann in Runde 1 nicht gewählt werden.

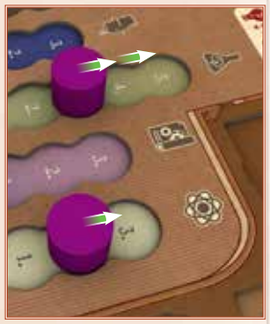
Nachdem ihr euren Wissenschaftler gesetzt habt, erhaltet/zahlt ihr Coupons, je nach gewähltem Ort:

- An den Hauptorten (2, 3, 4) erhaltet ihr den auf dem Feld abgebildeten Coupon, auf dem ihr euren Wissenschaftler eingesetzt habt, und zusätzlich 1 weiteren Coupon desselben Typs für jeden anderen Spieler links von euch. Ihr erhaltet außerdem zusätzlich 1 Wissenschaftscoupon, wenn Lativ an diesem Ort **und** links von euch ist.
- Am Vorratsort (1) erhaltet ihr zuerst einen Coupon beliebigen Typs (auch Wissenschaft) und, wenn Lativ da ist, zusätzlich auch 1 Wissenschaftscoupon. Dann müsst ihr 1 Coupon beliebigen Typs für jeden anderen Spieler auf Feldern links von euch bezahlen. Könnt ihr die Coupons nicht zahlen, könnt ihr an diesem Ort keinen Wissenschaftler einsetzen.

Beispiel:

***Schwarz** bewegt ihren Wissenschaftler zum Vorrat. Sie erhält zunächst 1 Coupon beliebigen Typs plus 1 Wissenschaftscoupon, weil **Lativ** da ist. Dann muss sie jedoch 2 Coupons zahlen, weil hier auch 2 andere Spieler links von ihr sind.*

Beispiel:



***Lila** bewegt seinen Wissenschaftler zum Regierungsort. Er erhält zunächst 1 Laborcoupon und 1 zusätzlichen Laborcoupon, da der **Gelbe** Spieler links von ihm ist. Er erhält außerdem 1 Wissenschaftscoupon, weil **Lativ** an diesem Ort ist (und links von ihm).*

LATIV BEWEGEN

***Lativ** ist der wissenschaftliche Leiter des Unternehmens und der Erfinder der Wettermaschine. Seine Aufgabe ist es, sicherzugehen, dass sein Team alles hat, was es braucht, damit seine Forschung so flüssig wie möglich läuft.*

Nachdem ihr Coupons erhalten/gezahlt habt und **Lativ** an dem Ort ist, zu dem ihr gegangen seid, bewegt ihr ihn zum nächsten Ort in numerischer Reihenfolge. An Ort 1 & 5 hat **Lativ** einen festen Platz. An den Orten 2-4 geht **Lativ** auf das leere Aktionsfeld am weitesten links. Wenn alle Aktionsfelder voll sind, geht **Lativ** zum nächsten Ort.

Wenn **Lativ** sich bewegt, prüft den aktiven Zweig der Wettermaschine im Labor (der, wo der Assistent ist).

Wenn **Lativ** keinen seiner Bots in diesem Zweig hat, setzt ihr 1 von Lativs Bots aus dem Bereich neben dem Labor auf ein leeres Feld auf diesem Zweig (egal welches).

Wenn **Lativ** bereits einen Bot in dem Zweig hat oder wenn der Zweig voll war, setzt ihr einen Bot in den nächsten Zweig (befolgt die Pfeile). Wenn alle Zweige entweder voll sind oder einen von **Lativs** Bots beinhalten, passiert nichts.

Beispiel: Lativ bewegen

***Orange** bewegt seinen Wissenschaftler ins Labor (wo **Lativ** ist). Das sorgt dafür, dass **Lativ** nach F&E geht. Da **Orange** links von **Lativ** saß, erhält er den Wissenschaftscoupon nicht.*

***Lativ** versucht, einen Bot im aktiven Zweig (Wind) der Wettermaschine einzusetzen. Da der aktive Zweig jedoch schon voll ist, wird der nächste (Sonne) geprüft.*

*Im Sonnenzweig steht schon einer von **Lativs** Bots, also wir der nächste Zweig (Nebel) geprüft und **Lativ** setzt einen Bot dort ein.*

In einem Spiel zu zweit werft ihr, wenn ***Lativ*** zur Regierung oder F&E geht, einen Forschungsstein mit dem gleichen Wettertyp wie der Zweig, auf dem ***Lativs*** Assistent momentan ist, von ***Lativs*** aktuellem Ort ab.

3. AKTIONEN AUSFÜHREN

Es ist an der Zeit, diese tolle Erfindung zu verbessern und die Welt zu retten.

Das Symbol auf dem Aktionsfeld, auf dem euer Wissenschaftler ist, bestimmt, wie viele Aktionen ihr ausführen könnt.

Aktionsfelder an den Hauptorten (2-4) zeigen eines der folgenden Symbole:

/ Ihr dürft 1 der Aktionen ausführen.

& Ihr dürft 1 oder beide der Aktionen ausführen.

Der Vorratsort wird unten auf dieser Seite erklärt.

Alle Aktionen sind optional; man darf auch keine Aktionen an einem Ort ausführen.

Vollständige Details über jeden Ort folgen unten.

WETTERTYPEN UND CHEMIKALIEN

4. FORSCHUNGSSTEINE SETZEN

Beendet euer Tagwerk, indem ihr eure Forschungsergebnisse aufschreibt.

Wenn ihr am Ende eures Zuges Forschungssteine auf dem Feld oben links von eurem Büro habt, müsst ihr diese nun auf leere Felder in eurem Büro setzen, **die farblich dem Stein entsprechen.** Nach dem Setzen des Steins erhaltet ihr den Bonus auf dem gerade abgedeckten Feld, falls vorhanden.

Denkt daran, ihr dürft Auszeichnungssteine jederzeit während eures Zugs (auch jetzt) einsetzen, oder sie für einen späteren Zug aufheben.

Hinweis: Jede Zeile kann nur Forschungssteine von einem Wettertyp haben. Ihr dürft aber mehr als eine Zeile mit Forschungssteinen des gleichen Wettertyps bilden.

Wenn ihr keinen Forschungsstein regelkonform setzen könnt, entfernt ihn aus dem Spiel.

Hinweis: Jeder Forschungsstein, den ein Spieler durch das Nutzen der Wettermaschine erhält, muss sofort platziert werden (siehe Seite 20).

Beispiel:

*In seinem Zug hat **Lila** einen Schnee-Forschungs- und einen Auszeichnungsstein erhalten. Am Ende seines Zuges muss er den Forschungsstein auf ein Feld mit der passenden Farbe legen. Er kann sich aussuchen, ob er den Auszeichnungs-stein für einen späteren Zug aufbewahren möchte.*

Er legt den Forschungsstein auf das Feld, auf das der Pfeil zeigt und erhält den Bonus des Feldes (er rückt seinen Marker 1 Feld auf der Regierungsfinanzierungsleiste vor).

Er hätte lieber 2 Vorratscoupons erhalten, indem er den Stein in die untere Zeile legt, doch er hat in dieser bereits ein Regen-Forschungsstein liegen und kann nicht Schnee- und Regenforschung in derselben Zeile haben.

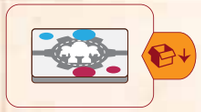
ORTSAKTIONEN

Alle an den Orten verfügbaren Aktionen dieses Spiels werden in diesem Abschnitt beschrieben. Denkt daran: Wenn ihr eine Aktion ausführt, müsst ihr zunächst euren Wissenschaftler auf ein Aktionsfeld an dem Ort bewegen und dann Coupons erhalten/ausgeben wie auf Seite 11 beschrieben. Für viele Aktionen müsst ihr Coupons zahlen, einen Bot bewegen, ein Zahnrad zahlen, eine Chemikalie nutzen etc. Für alle Aktionen gilt: Wenn ihr nicht die benötigten Gegenstände habt (oder eine Hilfstransaktion ausführt, um sie zu erhalten), könnt ihr die Aktion nicht ausführen.

ORT 1: VORRAT

Bots, Chemikalien und Werkstatterweiterungen sind alle benötigten Mittel, um die Erforschung und Verbesserung der Wettermaschine voranzutreiben.

An diesem Ort zeigen alle Aktionsfelder das ∞ Symbol. Deshalb darf jeder Spieler an diesem Ort eine beliebige Anzahl der auf der nächsten Seite gelisteten Aktionen ausführen und alle Aktionen dürfen mehrmals genutzt werden.



WERKSTATT AUSBAUEN

Zahlt 1 Vorratscoupon, um ein offenes Werkstattplättchen aus dem Angebot zu nehmen (die 4 Plättchen auf dem Plan oder das Plättchen oben auf dem offenen Stapel). Legt dieses Plättchen neben euer Laboratorium (siehe unten).

Direkt nachdem ein Plättchen vom Plan genommen worden ist, wird das Angebot mit dem oben liegenden Plättchen des offenen Stapels aufgefüllt.

Sobald der offene Stapel leer ist, wird der verdeckte Stapel umgedreht, um einen neuen offenen Stapel zu bilden.

WERKSTATTPLÄTTCHEN LEGEN

Jedes erhaltene Werkstattplättchen muss sofort gelegt werden. Damit erhöht ihr die Größe eurer Werkstatt. Nach rechts kann die Werkstatt so weit wie gewünscht erweitert werden, aber sie darf nicht über oder unter den Rand des Labors hinaus wachsen (3 Zeilen hoch).

Jedes Plättchen muss orthogonal benachbart an einen bestehenden Teil der Werkstatt angebaut werden (die vorgedruckten Felder rechts von eurem Laboratorium und alle zuvor gelegten Werkstattplättchen). Ihr dürft eine von zwei Orientierungen beim Legen wählen (die Halbkreise müssen oben oder unten sein), aber die Farben der sich berührenden Halbkreise müssen passen.

Einmal gelegte Werkstattplättchen können nicht mehr bewegt oder gedreht werden.

Beispiel:

Lila nimmt das hier gezeigte Werkstattplättchen.

A *Er kann es nicht hier anlegen, da die Halbkreise nicht passen.*

B *Er kann es auch nicht hier anlegen, da er so die Grenzen seines Laboratoriums überschreiten würde.*

C *Er kann es an jedem dieser Plätze anlegen.*

EINEN BOT KONSTRUIEREN

Wählt einen eurer Bots aus eurer Montagelinie, zahlt die Kosten in Vorratscoupons, die oben im Abschnitt, in dem sich der Bot befindet, abgebildet sind und bewegt den Bot dann an einen verfügbaren Platz in eurer Werkstatt.

Wenn ihr einen Bot aus eurer Montagelinie entfernt, erhaltet ihr sofort den Bonus, der neben der Position abgebildet ist.

Hinweis: Bei Spielstart könnt ihr nur aus den zwei oberen Abschnitten wählen. Die zwei unteren Abschnitte sind erst verfügbar, sobald die abgebildete Anzahl Bots gebaut worden ist (6 oder 9), oder ihr die abgebildete Anzahl an Forschungs-/Auszeichnungs-/Zitatsteinen in eurem Büro habt (5 oder 8).
Alle Steine auf dem Feld oben links von eurem Büro zählen mit.

Hinweis: Beim Einkommen in **Phase C** erhaltet ihr außerdem den Bonus für leere Felder in den oberen 2 Abschnitten.

Bots müssen in eurer Werkstatt platziert werden (siehe Seite 7). Wenn dort kein Platz ist, könnt ihr diese Aktion nicht ausführen.

INITIATIVE ERGREIFEN

Zahlt 1 Vorratscoupon, um euren Initiativemarker auf eine neue Position zu bewegen. Dabei verschiebt ihr alle anderen Marker nach links oder rechts, wie es passt. In **Phase C** bestimmt die Reihenfolge der Initiativemarker die Zugreihenfolge für die kommende Runde.

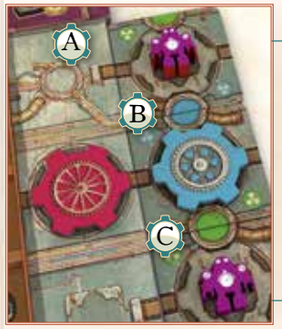
Beispiel:

***Lila** wählt diese Aktion und bewegt seinen Initiativemarker von der letzten zur ersten Position.*

EINE CHEMIKALIE ERHALTEN

Wählt einen Chemikalientyp und nehmt die am weitesten links liegende Chemikalie dieses Typs aus dem Vorrat. Zahlt die Anzahl an Vorratscoupons, die durch den Abschnitt, in dem sie sich befindet, angegeben wird. Platziert die Chemikalie in eurer Werkstatt.

Chemikalien können auf jedem leeren Feld, dessen Farbe zur Chemikalie passt, in eurer Werkstatt platziert werden (siehe Seite 7). Das Startfeld kann 1 Chemikalie beliebigen Typs lagern. Wenn es kein passendes Feld gibt, könnt ihr diese Aktion nicht ausführen.



Beispiel:

Wenn dies eure Werkstatt ist, habt ihr 3 Felder, um Chemikalien zu lagern.

A *Eine beliebige Chemikalie.*

B *Nur ein Radieu (blaue Chemikalie).*

C *Nur ein Verdino (grüne Chemikalie).*

EINE CHEMIKALIE ZURÜCKGEBEN

Wählt eine Chemikalie aus eurer Werkstatt und legt sie auf das am weitesten rechts liegende, passende Feld im Vorrat. Erhaltet dann die in diesem Abschnitt angegebene Anzahl an Vorratscoupons.

Beispiel:

***Lila** gibt ein Delugium (rosa Chemikalie) zurück zum Vorrat. Sie wird im Abschnitt für 2 Coupons abgelegt und er erhält dafür 2 Vorratscoupons.*

Würde er stattdessen ein Radieu (blaue Chemikalie) zurückgeben, bekäme er nur 1 Vorratscoupon.

Beispiel:

Orange entscheidet sich, der Regierung mit ihrer Maschine zu helfen, den Wind zu kontrollieren. Er zahlt einen Regierungscoupon.

Er rückt seinen Marker 1 Feld auf der Regierungsfinanzierungsleiste vor.

Dann bewegt er einen Bot aus seiner Werkstatt auf das blaue Botfeld im Windzweig.

Er wählt ein Subventionsplättchen aus derselben Spalte und legt es offen oben links von seinem Laboratorium ab.

ORT 2: REGIERUNG

Da sie um die großen Vorteile der Wettermaschine weiß, will die Regierung auch ein Stück vom Kuchen. Im Austausch dafür, dass das Unternehmen neue Prototypen für sie baut, ist sie gewillt, Subventionen zu offerieren und ihre Forschungsdaten zu teilen.

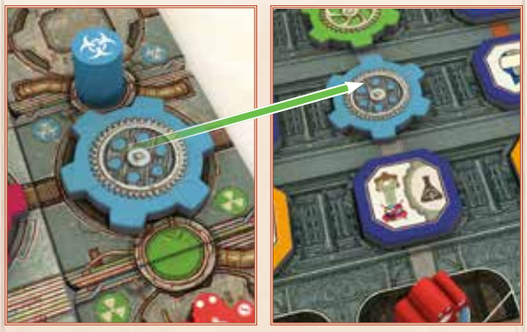
An diesem Ort gibt es zwei mögliche Aktionen. Jede Aktion darf nur einmal pro Zug ausgeführt werden.

EIN TEIL VERKAUFEN

Kosten: 1 Regierungscoupon

Um diese Aktion auszuführen, befolgt der Reihe nach diese Schritte:

1. Rückt euren Marker 1 Feld auf der Regierungsfinanzierungsleiste vor.
2. Setzt 1 Bot aus eurer Werkstatt auf ein leeres Botfeld der Regierungsmaschine. Ihr müsst ein Zahnrad in eurer Werkstatt haben, dessen Farbe zu dem Feld passt, in das ihr euren Bot setzt.
3. Nehmt 1 der Subventionsplättchen (egal, welche Seite oben ist) aus der Spalte, in die ihr euren Bot gerade gesetzt habt und legt es mit der blauen Seite nach oben links neben euer Laboratorium.



Dann bewegt er ein blaues Zahnrad aus seiner Werkstatt auf das Feld, von dem er das Subventionsplättchen genommen hat.

Ersetzt das genommene Subventionsplättchen mit einem Zahnrad aus eurer Werkstatt. Die Farbe des Zahnrads muss zu der Farbe des Feldes, in welches ihr euren Bot gesetzt habt, passen.

Hinweis: Ihr müsst ein Subventionsplättchen nehmen, das nicht identisch ist mit einem, das ihr bereits habt. Wenn ihr das nicht könnt (ihr habt bereits ein Subventionsplättchen jedes Typs in der Spalte), nehmt 1 Plättchen aus der Spalte und werft es ab.

4. Nehmt einen Forschungsstein von unterhalb der Spalte, in die ihr euren Bot gesetzt habt (wenn vorhanden) und legt ihn in das Feld oben links von eurem Büro. Wenn in dieser Spalte keine Forschungssteine mehr übrig sind, nehmt ein Investmentplättchen aus der Reserve und legt es neben euer Laboratorium.

Nachdem diese 4 Schritte abgehandelt sind, prüft, ob die Regierung ihre Maschine startet (siehe nächste Seite).

Schließlich nimmt er einen Wind-Forschungsstein und legt ihn neben sein Büro.

DIE REGIERUNG STARTET IHRE MASCHINE

*Die Regierung baut ihre eigene Maschine, um dabei zu helfen, das extreme Wetter, das durch **Lativs** Experimente entstanden ist, zurückzusetzen.*

Wenn, nachdem die *Ein Teil verkaufen*-Aktion ausgeführt worden ist, alle Botfelder in einem Zweig der Regierungsmaschine voll sind, aktiviert die Regierung diesen Zweig ihrer Maschine.

Befolgt dazu diese Schritte:

1. Jeder Spieler erhält 3 KP für jeden seiner Bots in dem gerade fertig gestellten Zweig.
2. Bewegt 1 Regierungsmarker aus dem Regierungsbereich auf das linke Feld des zu dem Zweig passenden Extremwetterplättchens. Wenn jetzt alle Felder auf dem Extremwetterplättchen voll sind, ist das Wetter wiederhergestellt: Legt das Plättchen zurück auf den entsprechenden Stapel neben dem Plan (werft dabei alle Durchbruchmarker darauf ab und legt sie zurück in die Schachtel und legt alle Regierungsmarker darauf zurück in den Regierungsbereich).

Beispiel:

*Der Windzweig der Regierungsmaschine ist komplett. Jeder Bot in diesem Zweig erzielt 3 KP, also bekommt hier **Orange** 6 KP und **Lila** 3 KP.*

Dann wird ein Regierungsmarker auf das Wind-Extremwetterplättchen bewegt. Da es nun voll ist, wird der lila Marker abgeworfen, der Regierungsmarker zurückgelegt und das Plättchen wird zurück auf den Stapel neben dem Plan gelegt.

SUBVENTION SICHERN

Kosten: 2 Regierungscoupons

Um diese Aktion auszuführen, befolgt diese Schritte der Reihe nach:

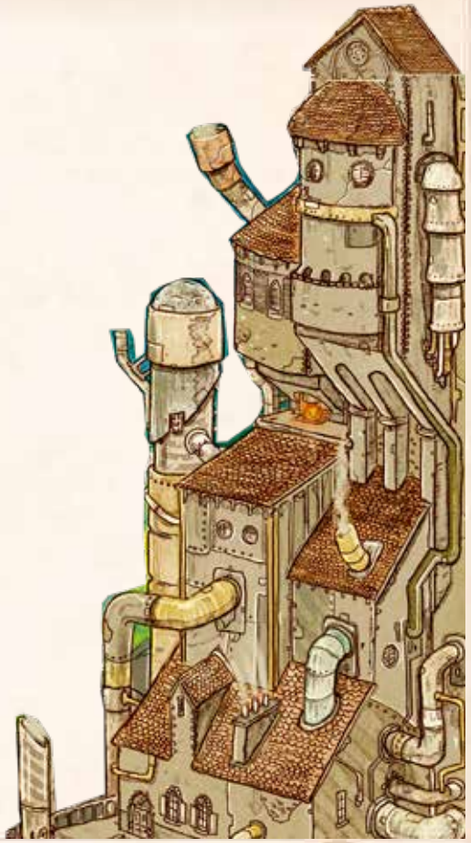
1. Wählt ein Subventionsplättchen mit der blauen Seite oben aus dem Regierungsbereich und erhaltet die Boni, die oben in der Spalte und links von der Zeile, in der sich das Plättchen befindet, abgebildet sind.
2. Erhaltet den Bonus des gewählten Plättchens und dreht es dann um.

Beispiel:

***Gelb** wählt das angezeigte Subventionsplättchen.*

Sie erhält 1 Wissenschaftscoupon, wie oben in der Spalte angegeben und 1 F&E-Coupon, wie links in der Zeile angegeben.

Schließlich veröffentlicht sie eine Abhandlung (wie auf dem Plättchen angegeben) und dreht es dann um.



ORT 3: LATIVS LABOR

In Lativs Labor wurde die ursprüngliche Wettermaschine gebaut. Hier werden alle Experimente durchgeführt und hier werden alle Daten über Störungen gesammelt, um die Maschine zu verbessern. Das Labor ist der Ort, wo ihr eure Forschung veröffentlicht und wo ihr euer Ansehen bei der Regierung verbessern könnt.

An diesem Ort gibt es zwei mögliche Aktionen. Jede Aktion darf nur einmal pro Zug ausgeführt werden.

AM EXPERIMENT ARBEITEN

Kosten: 1 Laborcoupon

Um diese Aktion auszuführen, befolgt der Reihe nach diese Schritte:

1. Rückt euren Marker auf der Laborfinanzierungsleiste 1 Feld vor.
2. Bewegt 1 Bot aus eurer Werkstatt auf ein leeres Feld in einem beliebigen Zweig der Wettermaschine (eine der 5 Spalten).

Alternativ könnt ihr einen eurer Bots auf ein Feld bewegen, auf dem bereits einer von **Lativs** Bots steht. Wenn ihr das macht, bewegt ihr **Lativs** Bot auf ein anderes leeres Feld desselben Zweigs. Wenn es kein anderes leeres Feld gibt, stellt ihr ihn zurück neben das Labor.

Hinweis: Mehr Bots in einem Zweig geben mehr KP, wenn das Experiment läuft (siehe Seite 20).

3. Zahlt 1 Chemikalie des auf dem Feld abgedruckten Typs (bewegt sie aus eurer Werkstatt zu dem am weitesten rechts gelegenen leeren Feld des Vorrats, das zum Chemikalientyp passt).

Hinweis: Falls der Zweig mit dem Assistenten bei Rundenende in jedem Feld Bots hat, kann das Experiment durchgeführt werden (siehe Seite 20).

Beispiel:

Lila zahlt 1 Laborcoupon und rückt dann seinen Marker auf der Laborfinanzierungsleiste vor.

Dann bewegt er einen Bot aus seiner Werkstatt auf ein leeres Feld der Wettermaschine.

Er zahlt 1 Verdino (grüne Chemikalie), indem er es in den 2 Coupon-Abschnitt des Vorrats legt.

EINE ABHANDLUNG VERÖFFENTLICHEN

Kosten: 2 Laborcoupons

Um diese Aktion auszuführen, wählt eine vollständige Zeile in eurem Büro, bei der ein Durchbruchmarker neben den Steinen ist und mindestens einer der Steine ein Forschungsstein ist (eine vollständige Zeile beinhaltet 3 Steine).

Hinweis: Wenn ihr nur zwei Steine in einer Zeile habt, dürft ihr eine frühere Arbeit zitieren, um die Zeile direkt vor der Veröffentlichung zu vervollständigen (siehe unten).

Dann führt der Reihe nach diese Schritte aus:

1. Schiebt den Durchbruchmarker in der Zeile nach ganz rechts und erhaltet den Bonus, über den ihr euren Marker gezogen habt.
2. Erhaltet KP für die veröffentlichte Abhandlung: 2 KP pro Forschungsstein und 4 KP pro Auszeichnungsstein in der Zeile. Zitatsteine geben keine KP.

3. Nehmt ein Investmentplättchen aus der Reserve und legt es links neben euer Laboratorium.

Hinweis: Wenn das Zitatfeld zu dem Wetter der veröffentlichten Abhandlung passt und noch einen Schlossstein auf sich liegen hat, entfernt dieses Schloss aus dem Spiel. Wenn ihr das macht, dürft ihr sofort 1 Wissenschaftscoupon zahlen, um 3 KP zu erhalten.

ZITATE

Wenn sich 2 Steine in einer Zeile eures Büros befinden und der Schlossstein vom entsprechenden Zitatfeld entfernt worden ist, könnt ihr direkt vor der Veröffentlichung die vorherige Arbeit zitieren, um eure Zeile zu vervollständigen (auch, wenn diese Arbeit eure eigene war).

Um das zu tun, wählt ein Zielplättchen unterhalb eures Laboratoriums, **dessen Farbe zu dem Feld in eurem Büro passt**, auf das ihr euren Stein legen wollt. Entfernt dieses Zielplättchen aus dem Spiel (legt es zurück in die Schachtel), nehmt einen Zitatstein aus der Reserve und legt ihn auf das gewählte Feld in eurem Büro. Wenn vorhanden, erhaltet ihr den auf dem Feld dargestellten Bonus.

Hinweis: Die 2 Steine, die in der Zeile sind, in die ihr euren Zitatstein legt, können entweder 2 Forschungssteine, oder 1 Forschungs- und 1 Auszeichnungsstein sein.

Beispiel:

***Gelb** möchte eine Abhandlung über die Sonne veröffentlichen. Sie bewegt ihren Auszeichnungsstein auf das blaue Feld und hat somit 2 Steine in der Zeile.*
Da bereits eine Arbeit über die Sonne veröffentlicht worden war, kann sie, direkt vor ihrer Veröffentlichung, diese zitieren, indem sie eines ihrer lila Zielplättchen zurück in die Schachtel legt und einen Zitatstein für die Vervollständigung der Zeile einsetzt.

Beispiel:

***Orange** zahlt 2 Laborcoupons, um die Aktion zu nutzen. Er wählt eine vollständige Zeile in seinem Büro und schiebt den Durchbruchmarker auf das Feld ganz rechts und erhält so 2 beliebige Coupons.*

Da dies die allererste veröffentlichte Abhandlung über die Sonne in diesem Spiel ist, wird der Schlossstein von dem Sonnenzitatfeld entfernt. Er entscheidet sich, 1 Wissenschaftscoupon zu zahlen und erhält 3 KP.

Er erhält 6 KP (2 pro Forschungsstein).

Schließlich erhält er ein Investmentplättchen und legt es links neben sein Laboratorium.

Beispiel:

Orange möchte forschen. Zuerst zahlt er 1 F&E-Coupon und rückt seinen Marker auf der F&E-Finanzierungsleiste vor.

Dann bewegt er einen Bot aus seiner Werkstatt auf ein leeres Feld in F&E. Er zahlt ein Radieu (blaue Chemikalie) plus ein weißes Zahnrad.

Er erhält einen weiteren Bot aus seiner Montagelinie (der Bonus vom unteren Feld des Zweiges) zusammen mit dessen Bonus und nimmt schließlich den Forschungsstein.

ORT 4: FORSCHUNG & ENTWICKLUNG (F&E)

An diesem Ort helft ihr dabei, die Welt zu verbessern, indem ihr eine Möglichkeit findet, die extremen Wetterbedingungen zurückzusetzen. In F&E stellt ihr die Ergebnisse der Laborexperimente zusammen und sendet eure Bots aus, um einen verbesserten Prototypen zu bauen. Als Wissenschaftler ist dies auch der Ort, an dem ihr eure Arbeit der Welt präsentiert und dafür Anerkennung erhaltet. Ihr könnt durch die Auszeichnungen angespornt sein und sogar vom Nobelpreis träumen.

An diesem Ort gibt es zwei mögliche Aktionen. Jede Aktion darf nur einmal pro Zug ausgeführt werden.

FORSCHUNG

Kosten: 1 F&E-Coupon

Um diese Aktion auszuführen, befolgt der Reihe nach diese Schritte:

1. Rückt euren Marker auf der F&E-Finanzierungsleiste 1 Feld vor.
2. Bewegt 1 eurer verfügbaren Bots aus eurer Werkstatt auf ein leeres Forschungsfeld in einem beliebigen Zweig von F&E.
3. Zahlt 1 Chemikalie des Typs, der links von dem Feld angezeigt wird und bewegt sie aus eurem Laboratorium auf das Feld links neben euren Bot (nicht zurück in den Vorrat).

Hinweis: Wenn ihr auf dem unteren Feld eines Zweiges einsetzt, zahlt ihr 1 beliebige Chemikalie oder 1 beliebiges Zahnrad (wie rechts von dem Feld angegeben). Eine Chemikalie, die so ausgegeben wird, wird zurück auf das am weitesten rechts gelegene, zum Chemikalientyp passende Feld des Vorrats gelegt.

4. Erhaltet die auf dem Feld, auf das ihr gerade euren Bot gesetzt habt, abgebildeten Boni.

Hinweis: Wenn ihr einen Bot auf dem unteren Feld eingesetzt habt, erhaltet ihr einen weiteren Bot aus eurer Montagelinie (auf dieselbe Weise wie im Vorratsort beschrieben, aber ohne Vorratscoupons zu zahlen).

5. Nehmt ein Forschungsplättchen von unterhalb der Spalte (falls keines verfügbar ist, siehe nächster Absatz) und legt es auf das Feld oben links von eurem Büro.

EINEN ZWEIG IN F&E VERVOLLSTÄNDIGEN

Wenn ihr den letzten Bot in einem Zweig platziert, nehmt ein Investmentplättchen anstelle eines Forschungssteins.

Entfernt außerdem, wenn dieser Wettertyp noch immer einen Schlossstein auf dem Zitatfeld liegen hat (also noch kein Spieler eine Abhandlung über diesen Wettertyp veröffentlicht hat), den Schlossstein aus dem Spiel. Ihr dürft sofort 1 Wissenschaftscoupon zahlen, um 3 KP zu erhalten. Ab diesem Zeitpunkt dürfen alle Spieler für diesen Wettertyp zitieren.

DURCHBRUCH

Kosten: 2 F&E-Coupons

Um diese Aktion auszuführen, befolgt der Reihe nach diese Schritte:

1. Wählt eine Zeile in eurem Büro, in der ihr eine Abhandlung veröffentlicht habt und in der der Durchbruchmarker auf dem Feld am weitesten rechts ist.

2. Zahlt die Anzahl an Wissenschaftscoupons, die auf dem Extremwetterplättchen, das zu dem Wetter der gewählten Zeile passt, abgedruckt ist (von 0 bis 2). Bewegt dann den Durchbruchmarker aus dieser Zeile auf ein beliebiges leeres Feld des Extremwetterplättchens und erhaltet den auf dem Feld abgebildeten Bonus.

Hinweis: Es darf nicht mehr als 1 Durchbruchmarker pro Spieler auf jedem Extremwetterplättchen liegen. Wenn ihr eine Abhandlung über denselben Wettertyp veröffentlicht, kann der Durchbruchmarker nicht auf demselben Plättchen platziert werden.

Du konntest das Wetter beim ersten Mal nicht selbst wiederherstellen, warum also denkst du, dass ein neuer Prototyp es nun schafft?

3. Baut den Prototyp. Er verleiht euch und möglicherweise auch anderen Spielern KP (siehe unten).

4. Nehmt einen Auszeichnungsstein aus dem Vorrat und legt ihn auf das Feld oben links von eurem Büro. Wenn dies eure 3. Auszeichnung ist, nehmt außerdem den Nobelpreis, falls noch verfügbar (dies ist eine der Bedingungen für das Spielende).

Wenn nach dem Ausführen dieser Aktionen alle Felder auf dem Extremwetterplättchen voll sind, legt das Plättchen auf den entsprechenden Stapel neben den Plan. Legt alle Durchbruchmarker darauf zurück in die Schachtel und gebt alle Regierungsmarker darauf zurück in den Regierungsbereich.

EINEN PROTOTYP BAUEN

Als Teil der Durchbruchaktion müsst ihr einen Prototyp bauen. Für den Bau werden die drei Zahnräder benötigt, die unter dem Extremwetterplättchen, plus alle, die auf dem Plättchen selbst abgedruckt sind.

Jeder Bot (egal, wem er gehört) auf einem Forschungsfeld in dem Zweig kann das erforderliche Teil für euch bereitstellen, oder ihr stellt es selbst bereit (je mehr Teile ihr selbst bereitstellt, desto mehr KP erhaltet ihr). Jeder Bot eines anderen Spielers, der euch ein Teil bereitstellt, belohnt den Spieler mit 2 KP.

Beispiel:

Lila baut einen Windprototyp.

Dafür wird 1 magenta (vom Plättchen) und 1 grünes Zahnrad (von dem leeren Feld) benötigt. Bei jedem Feld, auf dem einer seiner Bots steht, kann er wählen, ob er das Teil selbst bereitstellt oder ob er es vom Bot bereitstellen lässt. Bei dem Feld, auf dem Gelbs Bot steht, kann er wählen, ob er das Teil selbst bereitstellt oder ob er es von Gelbs Bot bereitstellen lässt (und Gelb 2 KP schenkt).

Alle Zahnräder, die ihr bereitstellt, müssen in derselben Zeile eurer Werkstatt sein.

Erhaltet **2 KP für jeden eurer Bots** im Zweig, plus **2 KP für jedes Zahnrad**, das ihr bereitgestellt habt.

Legt alle Zahnräder, die ihr für den Bau des Prototyps verwendet habt, zurück in die Reserve, zusammen mit allen weiteren Zahnrädern aus derselben Zeile eurer Werkstatt (ihr erhaltet keine KP für die zusätzlich auf diese Weise zurückgegebenen Teile).

Denkt daran: Ihr könnt Zahnräder und Bots in eurer Werkstatt jederzeit neu anordnen.

Beispiel:

Lila baut einen Prototyp und nutzt 1 magenta, 2 blaues und 2 grüne Zahnräder. All diese Teile müssen in derselben Zeile seiner Werkstatt sein.

Beispiel:

Lila baut einen Prototyp und nutzt dafür 1 magenta und 2 grüne Zahnräder. Obwohl es für den Protyp nicht benötigt wurde, wird das zusätzliche weiße Zahnrad ebenso zurück in die Reserve gegeben, weil es in derselben Zeile liegt.

Wenn jedoch Lila beschließt, zunächst seine Werkstatt umzuräumen und dabei die Position des weißen Zahnrads mit der eines seiner Bots zu vertauschen, kann er den Prototypen bauen, ohne weitere Teile als die für den Bau benötigten zu verlieren.

Beispiel:

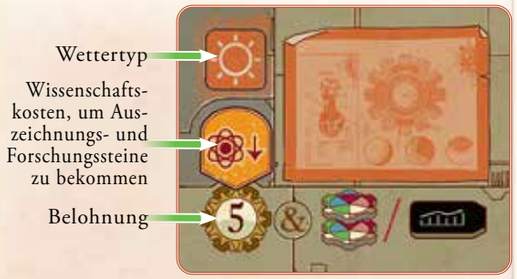
Um den Sonnenprototyp zu bauen, der für das Zurücksetzen des Extremwetters der Stufe 3 benötigt wird, hat Orange 4 Optionen:

1. *2 rosa und 1 grünes Zahnrad bereitstellen. Orange erhält 8 KP (6 KP für 3 Teile plus 2 KP für seinen Bot). Gelb erhält 2 KP.*
2. *2 rosa, 1 grünes und 1 weißes Zahnrad bereitstellen. Orange erhält 10 KP (8 KP für 4 Teile plus 2 KP für seinen Bot). Gelb erhält 0 KP.*
3. *3 rosa und 1 grünes Zahnrad bereitstellen. Orange erhält 10 KP (8 KP für 4 Teile plus 2 KP für seinen Bot). Gelb erhält 2 KP.*
4. *3 rosa, 1 grünes und 1 weißes Zahnrad bereitstellen. Orange erhält 12 KP (10 KP für 5 Teile plus 2 KP für seinen Bot). Gelb erhält 0 KP.*

PHASE B: DAS WETTERMASCHINEN-EXPERIMENT STARTEN

*Es ist an der Zeit, die Wettermaschine zu starten und Anerkennung für unsere Arbeit mit **Lativ** zu ernten. Diese Experimente sind essentiell für das Erlangen der Daten, die wir für die Verbesserung der Wettermaschine benötigen. Die Verschlechterung des Wetters ist nur ein Kollateraleffekt. Ein kleiner Preis, den wir für das große Ganze zahlen müssen.*

In dieser Phase versucht **Lativs** Assistent, die Wettermaschine im Labor laufen zu lassen. Der aktive Zweig ist der, in dem sich der Assistent befindet.



*Die Belohnung ist in diesem Fall entweder 5 KP & entweder 2 Zahnräder **ODER** 1 Investmentplättchen.*

Beispiel: Das Experiment läuft

Der aktive Zweig ist Wind.

In der Auslage liegt ein Windexperimentplättchen und auf jedem Feld dieses Zweigs sind Bots, also läuft das Experiment.

Beispiel: Das Experiment läuft nicht

Der aktive Zweig ist Nebel.

*Obwohl in der Auslage ein Nebelexperimentplättchen liegt, sind nicht alle Felder dieses Zweigs mit Bots besetzt. Also läuft das Experiment nicht. **Gelb** darf ihren Bot zurücknehmen.*

Als erstes prüft ihr in dieser Phase, ob das Experiment läuft oder nicht.

Das Experiment läuft, wenn **beide** der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Mindestens ein Experimentplättchen in der Auslage passt zum Wetter des aktiven Zweigs.
- Auf jedem Feld des aktiven Zweigs ist ein Bot.

Ist nur eine oder keine der Bedingungen erfüllt, läuft das Experiment nicht.

WENN DAS EXPERIMENT LÄUFT...

Das Experimentplättchen in der Auslage, das zum Wetter des aktiven Zweigs passt, ist das aktive Experimentplättchen. Wenn es mehr als ein passendes Plättchen gibt, ist das Plättchen am weitesten rechts das aktive.

In Zugreihenfolge führt jeder Spieler mit einem Bot im aktiven Zweig die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Nehmt eure Bots vom aktiven Zweig zurück in eure Werkstatt. Habt ihr keinen Platz für einen Bot, stellt ihn zurück auf ein leeres Feld der zwei oberen Abschnitte eurer Montagelinie.
2. Ihr dürft die auf dem aktiven Experimentplättchen angegebene Anzahl an Wissenschaftscoupons zahlen. Zahlt ihr sie, fahrt mit den Schritten 3-5 fort. Wenn nicht, lasst ihr sie aus.

Denkt daran: Wenn ihr keinen Wissenschaftscoupon habt, dürft ihr hier 3 beliebige andere Coupons gegen 1 Wissenschaftscoupon eintauschen.

3. Erhaltet die auf dem Experimentplättchen angegebene Anzahl an KP für jeden gerade zurückgegebenen Bot.
4. Erhaltet einen der zwei auf dem Plättchen angegebenen Boni (egal wie viele Bots ihr im Zweig hattet).

Hinweis: Wenn ihr den kompletten Bonus nicht erhalten könnt (z.B. weil ihr nur Platz für 1 Zahnrad habt, ihr durch den Bonus aber 2 Zahnräder erhalten würdet), dürft ihr so viel von dem Bonus nehmen, wie ihr könnt.

5. Nehmt einen Forschungsstein von unterhalb des aktiven Zweigs (falls vorhanden) und legt ihn sofort in euer Büro. Wenn ihr keinen gültigen Platz für den Stein habt, entfernt ihn aus dem Spiel. Wenn es keine Forschungssteine mehr gibt, nehmt stattdessen einen Wissenschaftscoupon.

Spiel zu zweit: Siehe Seite 23 für eine Spezialregel.

Sobald alle Spieler diese Schritte ausgeführt haben, ist das Experiment abgeschlossen. Stellt alle von **Lativs** Bots vom aktiven Zweig an die Seite des Labors.

Nehmt dann das obere Extremwetterplättchen vom Stapel mit dem passenden Wetter und legt es auf das entsprechende Feld in F&E. Ein bereits liegendes Plättchen wird davon überdeckt. Alle Durchbruchmarker auf dem bereits liegenden Plättchen kommen zurück in die Schachtel, alle Regierungsmarker zurück in den Regierungsbereich.

WENN DAS EXPERIMENT NICHT LÄUFT...

Alle Spieler mit Bots im aktiven Zweig dürfen ihre Bots zurück in ihre Werkstatt nehmen. Habt ihr keinen Platz für einen Bot, stellt ihn zurück auf ein leeres Feld der zwei oberen Abschnitte eurer Montagelinie.

Stellt alle von **Lativs** Bots vom aktiven Zweig zurück an die Seite des Labors.

AUF DAS NÄCHSTE EXPERIMENT VORBEREITEN

Führt am Ende dieser Phase, ob das Experiment läuft oder nicht, die folgenden Schritte aus:

1. Entfernt das am weitesten rechts liegende Experimentplättchen in der Auslage, das zum Wetter im aktiven Zweig passt (wenn vorhanden) aus dem Spiel. Schiebt alle weiteren Plättchen in der Auslage nach rechts, um die Lücke zu schließen. Legt dann das Plättchen unter dem Stapel auf den Platz ganz links in der Auslage und legt schließlich das oberste Plättchen des Stapels auf das Feld unter dem Stapel, wenn möglich.
2. Bewegt **Lativs** Assistenten zum nächsten Zweig. Wenn er bereits im Schneezweig war, bewegt ihn zum Regenzweig.

Beispiel: Ein Experiment ausführen

*Der aktive Zweig ist Regen. Es gibt aktuell zwei Experimentplättchen, die Regen darstellen, folglich ist das weiter rechts das aktive. **Gelb** ist in der Zugreihenfolge zuerst dran und nimmt ihren Bot zurück in ihre Werkstatt. Dann beschließt sie, 2 Wissenschaftscoupons zu zahlen und erhält 6 KP für ihren 1 Bot. Dann beschließt sie, die Forschungsaktion auszuführen. Zum Schluss nimmt sie den letzten Forschungsstein des Zweigs und legt ihn in eine Zeile ihres Büros.*

***Lila** ist der nächste. Er nimmt seine 2 Bots zurück in seine Werkstatt. Da er aber nur 1 Wissenschaftscoupon hat, zahlt er diesen und nutzt dann einen Hilfstransaktion, um 3 andere Coupons als seinen zweiten Wissenschaftscoupon auszugeben. Er erhält 12 KP für seine 2 Bots und beschließt, ein Investmentplättchen zu nehmen. Schließlich, weil in dem Zweig keine Forschungssteine mehr übrig sind, erhält er stattdessen 1 Wissenschaftscoupon.*

Beispiel: Das Experiment läuft nicht

Hier findet das Experiment nicht statt, weil der aktive Zweig (Sonne) noch nicht voll ist.

***Gelb** und **Schwarz** entscheiden beide, ihre Bots auf dem Zweig zu lassen, in der Hoffnung, dass sie sich später im Spiel als nützlich erweisen.*

Das Sonnenexperimentplättchen wird abgeworfen und neue Plättchen werden in die Auslage gelegt.

Der Assistent geht weiter zum nächsten Zweig (Nebel).

PHASE C: RUNDENENDE

Sich auf morgen vorzubereiten ist eine wichtige Tagesaufgabe.

In dieser Phase wird die Spielerreihenfolge angepasst und falls **Lativ** in seinem Büro ist, erhalten die Spieler Einkommen.

REIHENFOLGE ANPASSEN

Passt die Reihenfolgemarker an die Reihenfolge der Initiativemarker an.

Position der Initiativemarker

Vorherige Reihenfolge

Angepasste Reihenfolge

EINKOMMEN

Dies passiert nur am Ende der Runde, in der **Lativ** sich in seinem Büro befindet - **ORT 5**.

Jeder Spieler erhält die Boni, die auf den leeren Feldern der zwei oberen Abschnitte ihrer Montagelinien abgebildet sind (die Felder sind mit dem ! -Symbol markiert).

Nachdem die Spieler ihr Einkommen erhalten haben, wandert **Lativ** auf sein Feld im Vorrat (**ORT 1**).

Beispiel:

*Hier erhält **Gelb** 1 F&E-Coupon, 1 Regierungscoupon und 1 Zahnrad.*

SPIELENDE

Die letzte Gelegenheit, deinen Wert zu beweisen.

Das Spielende wird ausgelöst, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Ein Spieler nimmt den Nobelpreis.
- Das letzte Experimentplättchen wird in **Phase B** in die Auslage gelegt.
- Die Maschine der Regierung ist fertig (alle Botplätze sind besetzt).
- Alle Forschungsfelder in F&E sind besetzt.

Beendet die laufende Runde und spielt eine letzte Runde, bei der ihr **Phase C** überspringt.

Beispiel:

*In **Phase B** dieser Runde ist ein Experiment gelaufen, wodurch das letzte Experimentplättchen in die Auslage gekommen ist. Dadurch wird das Spielende ausgelöst. Spielt **Phase C.** Die nächste Runde ist die letzte.*

In **Phase B** der letzten Runde prüft ihr jeden vollständigen Zweig der Wettermaschine, indem ihr mit dem Zweig, in dem sich der Assistent befindet, beginnt und in Richtung der Pfeile fortfahrt. Für jeden Zweig führt ihr, wenn ein Experimentplättchen zu dem Wettertyp dort passt, ein Experiment nach den üblichen Regeln aus. Fahrt dann mit der Schlusswertung fort.

Wind und Sonne laufen vor der Schlusswertung, weil beide Zweige mit Bots gefüllt sind und die Experimentplättchen in der Auslage liegen.

SCHLUSSWERTUNG

Natürlich bist du der beste Wissenschaftler.

Noch vor der Schlusswertung dürfen alle Spieler in Spielerreihenfolge alle Forschungs- und/oder Auszeichnungssteine, die neben ihren Laboratorien liegen, nach den üblichen Regeln auf leere Felder in ihren Büros ablegen.

Das wird gemacht, damit jeder noch die Chance bekommt, seine Zielplättchen zu erfüllen. Die Spieler dürfen auch ihre Investmentplättchen nutzen, um ein Zielplättchen zu legen oder zu wenden.

Dann bekommt jeder Spieler Punkte für Folgendes:

- KP entsprechend der Position ihrer Marker auf jeder Finanzierungsleiste. Ihr erhaltet den höchsten KP-Wert über oder links von eurem Marker.
- 5 KP pro Zielplättchen auf einem ihrer Zielfelder, dessen Bedingungen ihr erfüllt habt (siehe Spielerhilfe).
- 5 KP, wenn ihr den Nobelpreis habt.

Beispiel:

*Auf der F&E-Leiste erhalten **Schwarz** und **Orange** 3 KP, **Gelb** erhält 4 KP und **Lila** 6 KP.*

Beispiel:

***Lila** erhält 10 KP, da er die Bedingungen beider seiner Zielplättchen erfüllt hat.*

Der Spieler mit den meisten KP gewinnt.

Löst Gleichstände folgendermaßen auf:

- Anzahl der Auszeichnungen.
- Anzahl veröffentlichter Abhandlungen.
- Anzahl vollständiger Zeilen im Büro.
- Gibt es noch immer einen Gleichstand, teilen die Spieler mit Gleichstand sich den Platz.

DRAFTING-VARIANTE

Anstatt dass jeder Spieler bei Spielstart ein Set aus 9 Zielplättchen bekommt, trennt die Plättchen nach ihrem Symbol (in der unteren linken Ecke) und teilt sie nach Farbe auf. Jetzt solltet ihr 12 Sets haben, die jeweils aus 3 Plättchen derselben Farbe bestehen.

- In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler ein 3-er Set und legt es unter seinem Laboratorium ab.
- Dann wählt jeder Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge ein zweites 3-er Set, das eine andere Farbe als das erste Set haben muss.
- Schließlich, wieder in Spielerreihenfolge, wählt jeder Spieler ein drittes 3-er Set, das wieder eine andere Farbe als die ersten beiden Sets haben muss.

Jetzt sollte jeder Spieler 9 Zielplättchen haben, 3 pro Farbe.

ÜBERBLICK FÜR 2 SPIELER

*2 Wissenschaftler reichen aus, um die Welt zu retten. Mit ein bisschen Hilfe von **Lativ**.*

ÄNDERUNGEN AM AUFBAU

- Stellt einen von **Lativs** Bots in jeden Zweig der Wettermaschine im Labor.
- Nutzt nur 2 Forschungssteine pro Typ an jedem Hauptort.
- Legt einen Couponmarker einer Nichtspielerfarbe auf das jeweilige Feld ganz rechts jedes Hauptorts (2, 3, 4). Dieses Aktionsfeld kann während des Spiels nicht genutzt werden.

ÄNDERUNGEN AM ABLAUF

- Wenn **Lativ** zur Regierung oder zu F&E geht, werft ihr einen Forschungsstein von **Lativs** aktuellem Ort ab, der den gleichen Wettertyp hat wie der Zweig, in dem **Lativs** Assistent gerade ist.
- Wenn das Experiment läuft und nachdem alle Spieler ihre Schritte ausgeführt haben und falls einer von **Lativs** Bots auf dem Zweig ist, entfernt ihr 1 Forschungsstein von unterhalb des aktiven Zweigs aus dem Spiel, wenn möglich.

VARIANTE FÜR ZWEI SPIELER

NEUE WISSENSCHAFTLER

Zusätzlich zu den Regeln für 2 Spieler oben, zählt **Lativ** als ein anderer Spieler, wenn es darum geht, Coupons zu erhalten, wenn ein Wissenschaftler an einem Ort eingesetzt wird. Das zählt zusätzlich zum Erhalt eines Wissenschaftscoupons.

TIPPS VOM ENTWICKLER

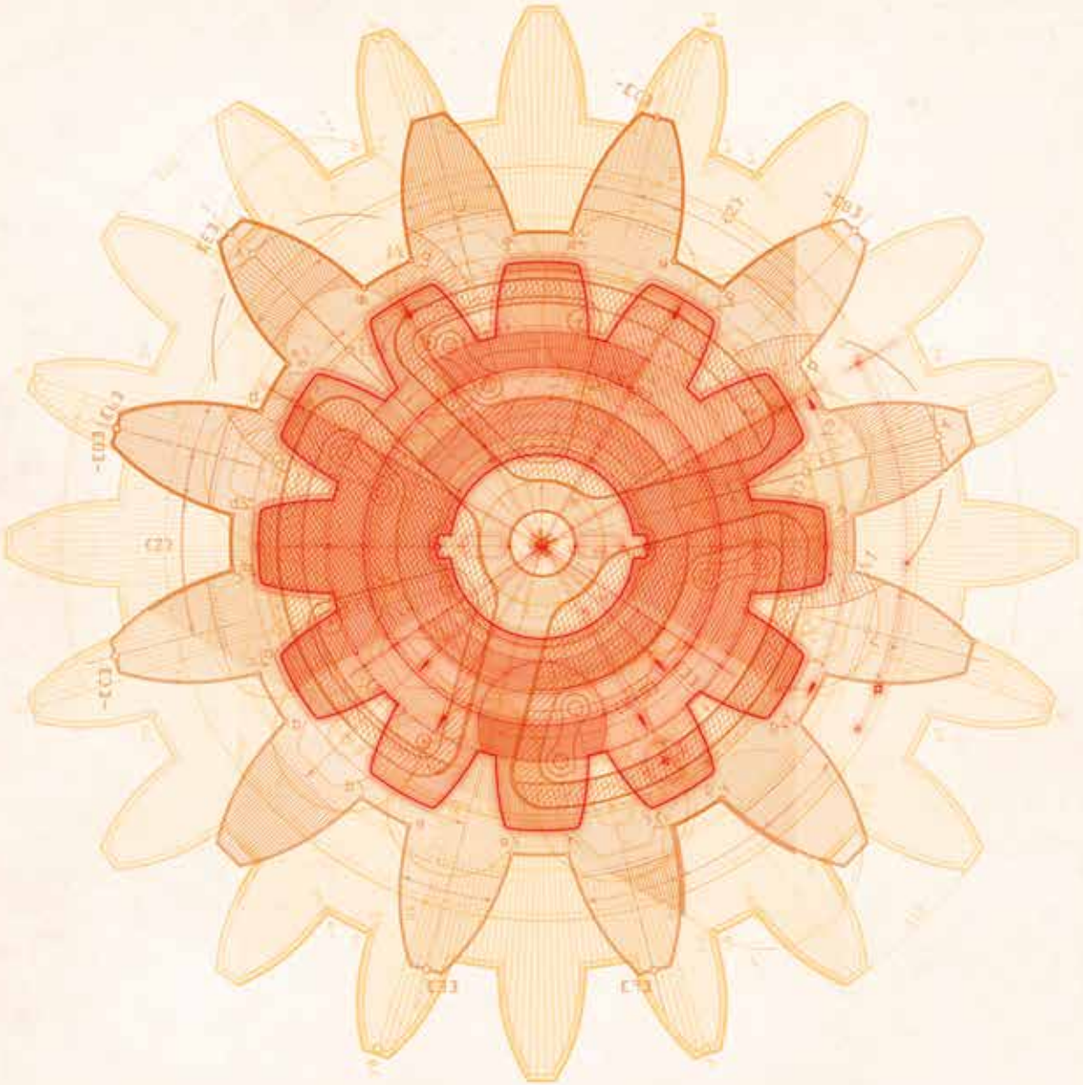
Die Welt zu retten ist niemals einfach.

- Nehmt Subventionsplättchen, die euch Zusatzaktionen ermöglichen, früh im Spiel.
- Fokussiert euch bei Spielbeginn auf ein oder zwei Wettertypen für eure Forschung.
- Wenn ihr nicht die richtige Ressource (Zahnrad, Chemikalie oder Coupon) habt, denkt an die Hilfstransaktionen.
- Denkt gründlich nach, wenn ihr einen Bot ins Labor setzt. Sie sind nur dann nützlich, wenn der Zweig ein Experiment durchführt.
- Versichert euch immer, dass ihr eure Bots zu Experimenten schickt, die sicher stattfinden.
- Mehr als einen Bot in einem Zweig der Regierungs- oder der Wettermaschine zu haben, lässt euch mehr KP verdienen.
- Versucht, so früh wie möglich eine Abhandlung zu veröffentlichen.
- Wenn ihr beim Bau eines Prototyps Bots anderer Spieler nutzt, benötigt ihr zwar weniger Zahnräder, aber erhaltet auch weniger KP.
- Baut so früh ihr könnt einen Prototyp. Die Auszeichnung, die ihr erhaltet, wird euch bei eurer weiteren Forschung behilflich sein.
- Wählt bei Spielstart ein paar Zielplättchen und arbeitet darauf hin, sie zu erfüllen.
- Nutzt eure Investmentplättchen weise. Ein neues Ziel zu setzen, kann euch bei Spielende KP bringen, aber Boni von den Finanzierungsleisten können auch sehr nützlich sein.

ERKLÄRUNG DER BONI

Wenn ihr einen Bonus erhaltet, zahlt ihr dafür nie Coupons, auch wenn es sonst Coupons kostet. Ihr findet alle Subventions- und Zielplättchen auf der Spielerhilfe.

Führe die „Ein Teil verkaufen"-Aktion (S. 14) aus. Du musst das Zahnrad dennoch zahlen.	Nimm 1 beliebiges Zahnrad aus der Reserve und lege es in deine Werkstatt.	Führe die „Werkstatt ausbauen"-Aktion (S. 13) aus.
Führe die „Am Experiment arbeiten"-Aktion (S. 16) aus. Du musst die Chemikalie dennoch zahlen.	Erhalte 1 beliebigen Coupon (inkl. Wissenschaft).	Rücke deinen Marker 1 Feld auf der angegebenen Finanzierungsleiste vor.
Führe die „Am Experiment arbeiten"-Aktion (S. 16) aus, ohne die Chemikalie zu zahlen.	Konstruiere einen Bot (S. 13).	Nimm 1 Investmentplättchen.
Führe die „Eine Abhandlung veröffentlichen" -Aktion (S. 17) aus.	Erhalte 1 Chemikalie aus dem Vorrat (S. 13).	Erhalte bei Spielende die dargestellen KP.
Führe die „Durchbruch"-Aktion (S. 18) aus.	Rücke auf einer beliebigen Finanzierungsleiste 1 Feld vor.	Erhalte sofort die dargestellten KP.



EAGLE-GRYPHON
GAMES