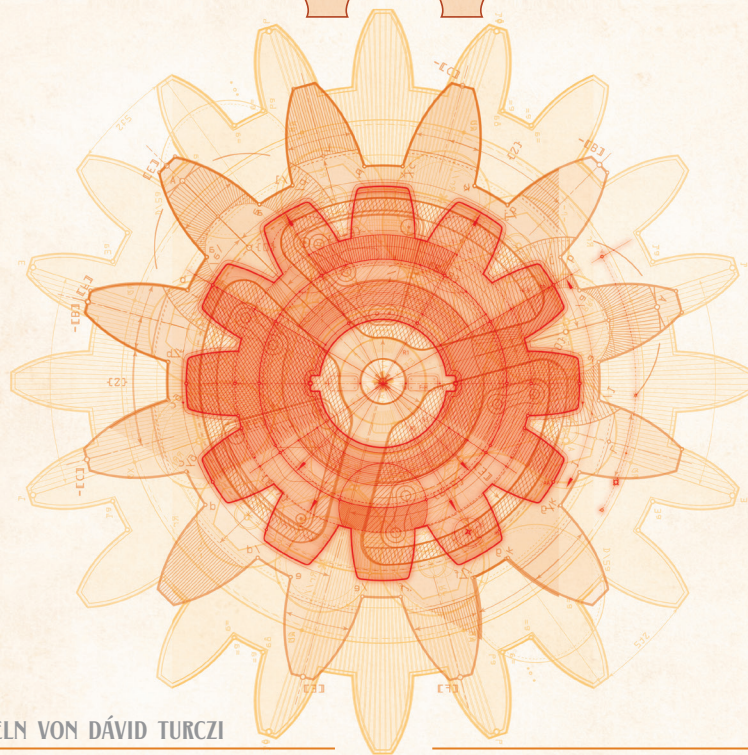


WEATHER MACHINE



SOLOSPIEL-REGELN VON DÁVID TURCZI

DIE SABOTEURE

Kydarkovia Inc. ist darauf aus, Lightning Technologies zu zerstören! Sie schicken zwei ihrer besten Firmenspione, bekannt als Agent White und Agent Pink, um Informationen zu stehlen und Lativs Arbeit zu sabotieren. Es ist ihr Plan, ihn vor der Regierung bloßzustellen und sicherzugehen, dass Kydarkovia in Zukunft die Verträge über

die Wetterkontrolle zugeteilt bekommt. Unglücklicherweise ist der Sicherheitsdienst des Unternehmens zu sehr mit der Bewältigung des Chaos beschäftigt, das Lativs ursprüngliche Experimente verursacht haben. Also musst du mit deiner Arbeit fertig werden, während du unter der Einmischung dieser nervtötenden Störenfriede leidest!



In dieser Regel beziehen sich „sie“ oder „Saboteure“ auf deinen automatisierten Gegner, der abwechselnd die Figuren zweier Spieler kontrolliert, aber als ein Gegner spielt. „Du“ bezieht sich auf den einen menschlichen Spieler.

MATERIAL



2 Saboteure (Agent Pink & Agent White)



20 Security-Reportkarten



12 Herausforderungskarten



Prioritätshilfe



Versteck

AUFBAU

Baue das Spiel für 2 Spieler auf mit den folgenden Änderungen:

- Blockiere nicht das Aktionsfeld ganz rechts an jedem Hauptort (2, 3, 4).

• **Bereite die Ziellättchen vor:**

1. Entferne alle Ziellättchen, die in der oberen rechten Ecke ein Mehrheitssymbol aufweisen. Entferne auch das Plättchen, für das du 3 Auszeichnungensteine brauchst.
2. Wähle von den übrigen Ziellättchen zufällig 2 pro Farbe. Wenn du 2 mit demselben Symbol in der Mitte ziehst, wirf das zweite ab und ziehe so lange, bis du verschiedene hast.
3. Entferne alle verbliebenen Ziellättchen aus dem Spiel. Die Saboteure nutzen keine Ziellättchen.



- Wähle für die Saboteure eine andere Spielerfarbe. Die Saboteure nutzen kein Labor und keine Couponmarker.
- Lege den Wertungsmarker der Saboteure auf 35 KP. Das ist der anfängliche Zielwert.
- Platziere die Reihenfolge- und Initiativemarker (deine und die der Saboteure), wobei du jeweils zuerst am Zug bist.
- Bestimme eine Fläche in der Nähe des Spielplans als Versteck der Saboteure.
 - Setze die Bots der Saboteure in ihr Versteck.
 - Wähle zufällig 2 verschiedene Chemikalien, nimm sie von den Feldern ganz links im Vorrat und setze sie in das Versteck.



• **Bereite den Security-Reportstapel vor:**

1. Mische alle Security-Reportkarten zu einem Stapel und lege ihn verdeckt links neben das Versteck.
2. Decke nacheinander Karten von dem Stapel auf, bis du eine Karte findest, die einen Hauptort darstellt. Lege diese Karte offen rechts neben das Versteck. Hiermit beginnst du den Ablagestapel der Reportkarten.
3. Verschiebe den Forschungsstein, der zu der abgeworfenen Karte passt (Ort und Wettertyp), vom Spielplan ins Versteck.
4. Nimm den Saboteurwissenschaftler, der auf der abgeworfenen Karte abgebildet ist, und setze ihn auf das mittlere Aktionsfeld des auf der Karte abgebildeten Ortes.
5. Decke weiter so lange Karten auf, bis du eine Karte findest, die sowohl einen Hauptort als auch den anderen Saboteur zeigt. Lege diese Karte offen auf den Ablagestapel der Reportkarten.
6. Verschiebe den Forschungsstein, der zu der zweiten abgeworfenen Karte passt (Ort und Wettertyp), vom Spielplan zum Versteck.
7. Nimm den Saboteurwissenschaftler, der auf der abgeworfenen Karte abgebildet ist und setze ihn

auf das mittlere Aktionsfeld des auf der Karte abgebildeten Ortes. Wenn der Platz bereits von dem anderen Saboteur besetzt ist, setze ihn stattdessen auf das Aktionsfeld ganz rechts.

8. Mische alle Security-Reportkarten bis auf die 2 abgeworfenen, um den Security-Reportstapel zu bilden und lege ihn wieder links neben das Versteck.
9. Decke die oberste Karte des Security-Reportstapels auf und lege sie offen über das Versteck. Diese Karte stellt den Laufenden Report dar. Die Karte oben auf dem Ablagestapel wird Vorheriger Report genannt.

Wenn du das Spiel schwieriger machen möchtest, lege (zufällig oder gezielt ausgesucht) 1 oder mehr Herausforderungskarten bereit, damit sie das Spiel beeinflussen. Je mehr du hinzufügst, desto schwieriger wird das Spiel. Siehe Seite 13 für mehr Details zu diesen Karten.

Beispiel



Wenn diese zwei Karten die abgeworfenen Security-Reportkarten wären, würden die Saboteure mit einem Labor-Schneeforschungsstein und einem F&E-Windforschungsstein starten.

Agent White säße auf dem mittleren Aktionsfeld vom Labor und Agent Pink säße auf dem mittleren Aktionsfeld von F&E.

ALLGEMEINE SPIELREGELN

- Die Saboteure erhalten keine KP, aber sie können deinen Zielwert (der Wert, den du im Laufe des Spiels zu übertreffen versucht) erhöhen. Immer, wenn der Zielwert erhöht wird, rücke den Wertungsmarker der Saboteure auf der KP-Leiste vor.
- Die Saboteure handeln wie ein Spieler: Pro Runde bewegt sich nur ein Saboteur.
- Immer, wenn Lativ sich bewegt, führe seine Aufgaben wie in einem Spiel zu zweit aus.
- Saboteure erhalten nie Coupons oder Zahnräder und geben sie nie aus. Sie nutzen weder Investment- oder Subventionsplättchen noch Zitatsteine. Immer, wenn sie ein Investmentplättchen erhalten würden, erhöhe stattdessen den Zielwert um 5.
- Du führst bei Spielstart ganz normal die Vorratsrunde nach dem Aufbau durch; die Saboteure jedoch nicht. Dann spielst du den ersten Zug in Runde 1. Die normalen Platzierungseinschränkungen für Runde 1 gelten auch für dich. Fahre nach deinem ersten Zug mit dem ersten Zug der Saboteure fort.
- In den nachfolgenden Runden basiert die Zugreihenfolge wie sonst auch auf den Positionen der Reihenfolgemarken. Das heißt, wenn die Saboteure die Initiative ergreifen, haben sie zwei Züge direkt hintereinander.
- Du darfst jederzeit durch den Security-Reportablagestapel sehen, aber die Karten darin nicht neu anordnen. Du darfst zählen, wie viele Karten im Security-Reportstapel übrig sind, aber dir die Karten nicht ansehen oder sie neu anordnen.
- Zuletzt abgeworfene Karten werden immer oben auf den Security-Reportablagestapel gelegt.

DAS SPIEL ENDET AUF 3 WEISEN:

Du stellst den guten Ruf von Lightning Technologies wieder her:

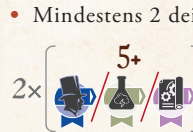
Dafür musst du zu Beginn deines Zuges alle folgenden Bedingungen erfüllen:



- Deine KP sind höher als der Zielwert.



- Du erfüllst gegenwärtig die Bedingungen von mindestens 4 deiner Zielplättchen auf den Zielfeldern deines Laboratoriums.



- Mindestens 2 deiner Finanzierungsmarker sind auf dem 5. Feld ihrer Finanzierungsleiste oder einem höheren Feld (deine Marker starten auf dem Feld „0“).

Wenn das passiert, gewinnst du das Spiel augenblicklich.

Die Zeit ist um und die Regierung schreitet ein:

Das kommt vor, wenn das Spielende durch eine der regulären Spielende-Bedingungen eingeläutet wird:

- Du erhältst den Nobelpreis.
- Das letzte Experimentplättchen wird in die Auslage gelegt.
- Die Regierungsmaschine ist vollständig.
- Alle Forschungsfelder in F&E sind besetzt.

Wenn das passiert, spiele eine weitere Runde und fahre dann mit der Schlusswertung fort. Wenn nach der Schlusswertung deine KP höher sind als der Zielwert, gewinnst du das Spiel.

Die ruchlosen Pläne der Saboteure haben Erfolg:

Das kommt vor, wenn eines der beiden folgenden Ereignisse eintritt:



- Am Ende deines Zuges gibt es 2 oder mehr Extremwetterplättchen der Stufe 3 auf dem Plan.



- Zu Beginn des Zuges der Saboteure befinden sich alle Security-Reportkarten im Ablagestapel.

Wenn das passiert, verlierst du augenblicklich. *Wir hatten so viel Hoffnung in dich gesetzt.*

DEIN ZUG

Du spielst deine Züge wie sonst auch. Es gibt als Ausnahme eine neue Aktion für dich (Security rufen). Sie kann nur in Schritt 3 (Aktionen ausführen) deines Zuges ausgeführt werden, aber du kannst sie so oft du möchtest zusätzlich zu anderen Aktionen in deinem Zug ausführen und zwar unabhängig von dem Ort, an dem du dich aufhältst.

SECURITY RUFEN

Zahle 1 Coupon (passend zum Typ des Ortes, an dem du dich aufhältst oder einen Wissenschaftscoupon), um 2 Karten vom Security-Reportstapel zu ziehen und sie offen neben den Laufenden Report zu legen. Lege von diesen 3 Karten 1 zurück auf den Reportstapel, wirf 1 ab und lasse die 3. als Laufenden Report liegen.



ZUG DER SABOTEURE

Befolge im Zug der Saboteure der Reihe nach diese Schritte:

1. Stelle den auf der Laufenden Reportkarte abgebildeten Saboteur auf den dort angegebenen Ort. Wenn der Laufende Report statt einem Ort Lativ zeigt, bewege den Saboteur zu Lativs Aufenthaltsort.



An jedem Hauptort wählt der Saboteur ein unbesetztes Aktionsfeld gemäß dieser Prioritätenfolge: Das Feld ganz links, das Feld ganz rechts, die Mitte. Beim Vorratsort nehmen sie das unbesetzte Feld am weitesten links.

Saboteure erhalten keine Coupons und geben sie nicht aus.

Wenn der Saboteur nicht zu einem Ort gehen kann (weil alle Aktionsfelder besetzt sind, der Saboteur sich bereits an dem Ort befindet oder der Laufende Report Lativs Ort angibt und Lativ in seinem Büro ist), bewege ihn an den nächsten Hauptort (in numerischer Reihenfolge, beginnend mit dem angegebenen Ort, falls nötig, eine Runde drehend).


Hinweis: Ein Saboteur bewegt sich nur in den Vorrat, wenn der Laufende Report ihn so instruiert oder er Lativ dorthin folgt.

2. Wenn der Saboteur an einen Hauptort gelaufen ist, erhöhe den Zielwert um 1 pro Figur (Lativ, dein Wissenschaftler oder der andere Saboteur) links von seinem Aktionsfeld.




3. Wenn ein Saboteur zum Aufenthaltsort von Lativ gegangen ist, geht Lativ wie sonst auch zum nächsten Ort. Dies löst auch Lativs Aufgaben aus, wie in den Regeln für 2 Spieler erklärt.

4. Der Saboteur führt seinen ruchlosen Plan aus. Siehe „Der ruchlose Plan der Saboteure“ für alle Details hierzu.

 5. Wirf den Laufenden Report ab.

6. Decke die oberste Karte des Security-Reportstapels auf und lege sie offen über das Versteck als nächsten Laufenden Report, falls möglich.

7. Prüfe, ob die Saboteure Schaden anrichten:

3=  Wenn sie ein Set aus Forschungssteinen haben und das Zitatfeld für diesen Wettertyp noch blockiert ist, befolge die folgenden Schritte:

i. Entferne dieses Spielsteinset aus dem Spiel.

ii. Nimm das oberste, zum Wetter passende Extremwetterplättchen vom Stapel und lege es auf das entsprechende Feld in F&E. Ein bereits liegendes Plättchen wird überdeckt. Alle Durchbruchmarker auf dem liegenden Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt und alle Regierungsmarker zurück in den Regierungsbereich.

iii. Wirf die oberste Karte des Security-Reportstapels ab, falls möglich.

iv. Entferne den Schlossstein vom entsprechenden Zitatfeld aus dem Spiel.



Wenn sie ein Set aus Forschungssteinen haben und das Zitatfeld für diesen Wettertyp freigeschaltet ist, entferne dieses Set Spielsteine aus dem Spiel und wähle eine der beiden folgenden Optionen:



- Erhöhe den Zielwert um 5,

ODER



- Wirf die oberste Karte des Security-Reportstapels ab. Wenn der Security-Reportstapel leer ist, kannst du diese Option nicht wählen.

Die Saboteure werfen höchstens ein Set Forschungssteine pro Runde ab. Wenn sie mehr als ein Set vervollständigen können, priorisieren sie die, welche als erste neue Wettertypen freischalten.

Wenn die Saboteure mehrere Forschungssteinsets verschiedener Wettertypen haben, beginne mit dem Wetter, das auf dem Vorherigen Report abgebildet war und fahre von links nach rechts fort (wenn nötig, rotierst du einmal von Schnee bis Regen durch).

Forschungssteinsets



3= Wenn das Zitatfeld für einen Wettertyp noch blockiert ist, besteht ein Set aus Forschungssteinen aus 1 Forschungsstein jeder Farbe für diesen Wettertyp.



2= Wenn das Zitatfeld für einen Werrertyp freigeschaltet ist, besteht ein Forschungssteinset aus 1 Forschungsstein zweier verschiedener Farben eines Werrertyps. (Wenn sie alle drei unterschiedlichen Forschungssteine eines Werrertyps haben, werfen sie alle drei ab anstatt zu zitieren.)



In jedem Fall gilt: Wenn die Saboteure einen Auszeichnungsstein in ihrem Versteck haben, gilt dieser als beliebiger Forschungssteintyp für das Vervollständigen eines Sets.

DER RUCHLOSE PLAN DER SABOTEURE

Die Saboteure führen in Schritt 4 ihres Zuges ihren ruchlosen Plan aus, basierend auf dem Ort, zu dem der Saboteur gerade gegangen ist. Er wird als aktueller Saboteur bezeichnet.



Einige Effekte beziehen sich auf den ‚Vorherigen Report‘. Das ist die Security-Reportkarte oben auf dem Ablagestapel.

An den Hauptorten wählen die Saboteure den Zweig basierend auf einer Reihe von Kriterien. Eines dieser Kriterien basiert darauf, dass sie einen Forschungsstein erhalten, der ihnen bei der Vervollständigung eines Sets weiterhilft. Nutze beim Ausführen dieses Kriteriums die hier aufgelistete Prioritätenfolge:

1. Sie wählen einen Zweig, durch dessen Forschungsstein sie ein Set vervollständigen (siehe vorherigen Abschnitt für vollständige Sets).

2. Sie wählen einen Zweig, dessen Forschungsstein denselben Werrertyp hat wie ein Forschungsstein, den sie bereits in einer anderen Farbe besitzen.
3. Sie wählen einen Zweig mit irgendeinem Forschungsstein.



Prioritätsindikator

Die untere Hälfte jeder Security-Reportkarte zeigt einen

Prioritätsindikator, der an vielen Stellen genutzt wird, um zu bestimmen, was die Saboteure tun oder nehmen werden.

ORT 1: VORRAT

1. Schiebe den Initiativemarker der Saboteure auf das Feld ganz links. Wenn der Marker bereits auf dem ersten Feld war, erhöhe stattdessen den Zielwert um 2.



2. Die Saboteure nehmen 2 Chemikalien aus dem Vorrat und legen sie in ihr Versteck. Um zu bestimmen, welche Chemikalien sie nehmen, befolge diesen Ablauf zwei Mal:



- a. Sie wählen eine Chemikalie aus dem Abschnitt, der die geringste Anzahl von Vorratscoupons anzeigt.



- b. Gibt es mehr als einen Chemikaliertyp im günstigsten Abschnitt, nehmen sie die, von der sie aktuell die wenigsten in ihrem Versteck haben.



- c. Gibt es auch hier eine Auswahl, nehmen sie davon die oberste oder unterste (je nach Bestimmung des Prioritätsindikators auf dem Vorherigen Report).



Beispiel:

Zuerst nehmen die Saboteure ein *Calorium* (magenta Chemikalie), weil es die einzig verbliebene Chemikalie im günstigsten Abschnitt ist, obwohl sie bereits ein *Calorium* haben.



Melgoth (weiße Chemikalie) und *Radieu* (blaue Chemikalie) haben sie noch nicht. Als zweite Chemikalie nehmen sie davon die oberste, in diesem Fall *Melgoth*.

ORT 2: REGIERUNG



Wenn der aktuelle Saboteur auf einem Aktionsfeld mit dem Symbol links ist, beginne mit Schritt 1.



Wenn der aktuelle Saboteur auf einem Aktionsfeld mit dem Symbol links ist, überspringe Schritt 1 & 2 und beginne mit Schritt 3.



1. Die Saboteure nehmen 1 Chemikalie aus dem Vorrat (wie unter Vorrat beschrieben).

2. Drehe ein Subventionsplättchen mit der blauen Seite oben um, basierend auf dem Wetter und dem Prioritätsindikator des Vorherigen Reports. Das Wetter bestimmt, in welchem Zweig das Plättchen ist und der Prioritätsindikator bestimmt, ob das oberste oder unterste

Plättchen umgedreht wird. Sind alle Plättchen in dem Zweig bereits weg oder liegen mit der orangefarbenen Seite nach oben, drehen sie ein Plättchen vom nächsten Zweig in der Sequenz um (falls nötig, rotieren sie durch alle Zweige).

3. Bestimme, mit welchem Zweig die Saboteure interagieren:

a. Die Saboteure ignorieren:

- ▣ Zweige, in denen alle Botfelder besetzt sind.
- ▣ Zweige, für die die Saboteure keine zu den verfügbaren Feldern passenden Chemikalien haben.

b. Von den verbliebenen Zweigen wählen die Saboteure einen, der ihnen einen Forschungsstein bietet, der ihnen am meisten für die Vervollständigung eines Sets hilft.

c. Gibt es eine Auswahl, wählen sie davon den ersten Zweig in der Wettersequenz, beginnend mit dem auf dem Vorherigen Report abgebildeten Wetter und von links nach rechts fortfahrend (wenn nötig, von Schnee nach Regen durchrotierend).

Beispiel:

Der Regenzweig wird ignoriert, weil er voll ist.

Der Schneezweig wird ignoriert, weil die Saboteure keine Chemikalien in der Farbe des Zweiges haben.

Von den verbliebenen Zweigen würden sowohl der Wind- also auch der Sonnenzweig ihnen bei der Vervollständigung eines Sets weiterhelfen.

Der Vorherige Report zeigt Schnee. Also starten sie mit diesem Zweig und fahren nach rechts fort: Der gewählte Zweig ist Wind.

Wenn die Saboteure keinen Zweig wählen können (sie haben keine Chemikalie, die zu einem leeren Botfeld passt), wirf die oberste Karte des Security-Reportstapels ab und die Saboteure nehmen 1 Chemikalie aus dem Vorrat (wie zuvor beschrieben). Dann überspringe die restlichen Schritte.

4. Stelle einen Bot aus dem Versteck auf ein leeres Botfeld des gewählten Zweigs, für den die Saboteure eine passende Chemikalie haben. Falls mehrere Felder möglich sind, wählen sie das erste im Uhrzeigersinn, links beginnend. Verschiebe dann die zum Feld passende Chemikalie aus ihrem Versteck in den Vorrat, indem du sie auf das am weitesten rechts liegende, leere Feld des passenden Typs legst.

5. Nimm das verfügbare Subventionsplättchen aus dem Zweig, das am weitesten oben oder unten liegt (wie auf dem Prioritätsindikator des Vorherigen Reports angegeben) und entferne es aus dem Spiel.

Ersetze es durch das benötigte Zahnrad aus der Reserve.

6. Lege einen Forschungsstein aus dem gewählten Zweig in ihr Versteck. Wenn es im gewählten Zweig keine Forschungssteine mehr gibt, erhöhe stattdessen den Zielwert um 5. Wenn nun alle Botfelder dieses Zweiges voll sind, aktiviert die Regierung diesen Zweig.

DIE REGIERUNG STARTET IHRE MASCHINE



Wenn die Regierung einen Zweig ihrer Maschine aktiviert (in deinem Zug oder in dem

der Saboteure), erhöhe den Zielwert um 3 für jeden Saboteurbot in diesem Zweig. Führe dann dieselben Schritte wie in einem Mehrspielerspiel durch.

ORT 3: LATIVS LABOR



Wenn der aktuelle Saboteur auf einem Aktionsfeld mit dem Symbol links ist, beginne mit Schritt 1.



Wenn der aktuelle Saboteur auf einem Aktionsfeld mit dem Symbol links ist, überspringe Schritt 1 und beginne mit Schritt 2.

1. Lege einen Auszeichnungsstein in ihr Versteck. Die Saboteure erhalten niemals den Nobelpreis, egal wie viele Auszeichnungssteine sie haben.



2. Bestimme, mit welchem Zweig die Saboteure interagieren:

a. Die Saboteure ignorieren:

- ▣ Volle Zweige.
- ▣ Zweige, für die die Saboteure keine zu den verfügbaren Feldern passenden Chemikalien haben.
- ▣ Zweige, für die es kein passendes Experimentplättchen in der Auslage gibt.

b. Wähle von den verbliebenen Zweigen den mit den meisten Bots (inklusive Lativs Bots).

c. Kommen mehrere infrage, wählen die Saboteure einen davon, der ihnen einen Forschungsstein bietet, der ihnen am meisten für die Vollständigkeit eines Sets hilft.

- d. Kommen auch hier mehrere infrage, wählen sie davon den ersten Zweig in der Wettersequenz, beginnend mit dem im Laufenden Report abgebildeten Wetter und von links nach rechts fortfahrend (wenn nötig, von Schnee nach Regen durchrotierend).

Wenn die Saboteure keinen Zweig wählen können, wirf die oberste Karte des Security-Reportstapels ab und die Saboteure nehmen 1 Chemikalie aus dem Vorrat (wie zuvor beschrieben). Dann überspringe die restlichen Schritte.

3. Bewege einen der Bots der Saboteure aus ihrem Versteck auf das oberste oder unterste verfügbare Feld im Zweig, für das sie die passende Chemikalie haben (wie auf dem Prioritätsindikator des Vorherigen Reports angegeben). Wie sonst auch gelten Felder, die einen von Lativs Bots enthalten, als verfügbar (Lativs Bot wird auf ein anderes leeres Feld desselben Zweiges verschoben, oder, wenn kein leeres Feld verfügbar ist, zurück an die Seite des Labors gestellt). Verschiebe dann die benötigte Chemikalie aus dem Versteck auf das am weitesten rechts liegende, passende Feld im Vorrat.

ORT 4: F&E



Wenn der aktuelle Saboteur auf einem Aktionsfeld mit dem Symbol links ist, beginne mit Schritt 1.



Wenn der aktuelle Saboteur auf einem Aktionsfeld mit dem Symbol links ist, überspringe Schritt 1 & 2 und beginne mit Schritt 3.

1. Bewege einen der Bots der Saboteure aus ihrem Versteck auf ein Forschungsfeld, das auf dem Wetter und Prioritätsindikator des Vorherigen Reports



basiert. Das Wetter bestimmt, in welchem Zweig der Bot eingesetzt wird und der Prioritätsindikator bestimmt, ob er auf dem obersten oder untersten leeren Feld des Zweiges eingesetzt wird. Wenn es im angegebenen Zweig kein leeres Feld gibt, setzen sie den Bot im nächsten Zweig der Sequenz ein (falls nötig, von Schnee nach Regen durchrotierend). Die Saboteure zahlen nicht die zusätzlichen Kosten, wenn sie ihren Bot auf dem untersten Feld des Zweiges einsetzen.

2. Wenn die Saboteure eine Chemikalie des links vom gewählten Feld abgebildeten Typs haben, verschiebe sie von ihrem Versteck auf dieses Feld. Wenn du das machst, bewege den Forschungsstein vom gewählten Zweig in ihr Versteck. Wenn es keine Forschungssteine mehr im gewählten Zweig gibt, erhöhe stattdessen den Zielwert um 5 und entferne den Schlossstein vom entsprechenden Zitatfeld, falls möglich.

Hinweis: Wenn die Saboteure keine passende Chemikalie haben, setzen sie dennoch einen Bot ein und können mit den restlichen Schritten fortfahren. (Sie erhalten jedoch keinen Forschungsstein.)

3. Wähle, mit welchem Feld welches Zweiges sie interagieren:

- a. Die Saboteure ignorieren:
- ▣ Volle Zweige.
 - ▣ Zweige, für die die Saboteure keine zu den verfügbaren Feldern passenden Chemikalien haben.

- b. Von den verbliebenen Zweigen wählen die Saboteure einen, der ihnen einen Forschungsstein bietet, der ihnen am meisten für die Vervollständigung eines Sets hilft.
- c. Gibt es hier eine Auswahl, wählen sie davon den ersten Zweig in der Wettersequenz, beginnend mit dem auf dem Vorherigen Report abgebildeten Wetter und von links nach rechts fortfahrend (wenn nötig, von Schnee nach Regen durchrotierend).

Wenn die Saboteure keinen Zweig wählen können, wirf die oberste Karte des Security-Reportstapels ab und die Saboteure nehmen 1 Chemikalie aus dem Vorrat (wie zuvor beschrieben). Dann überspringe die restlichen Schritte.

4. Bewege einen der Bots der Saboteure aus ihrem Versteck auf das oberste oder unterste verfügbare Feld im Zweig, für das sie die passende Chemikalie haben (wie auf dem Prioritätsindikator des Vorherigen Reports angegeben). Verschiebe die benötigte Chemikalie aus dem Versteck auf das Feld links vom Bot. Die Saboteure zahlen nicht die zusätzlichen Kosten, wenn sie sie auf dem untersten Feld des Zweiges einsetzen.

5. Lege einen Forschungsstein aus dem gewählten Zweig in ihr Versteck. Wenn es im gewählten Zweig keine Forschungssteine mehr gibt, erhöhe stattdessen den Zielwert um 5 und entferne den Schlossstein vom entsprechenden Zitatfeld, wenn möglich.

DURCHBRUCH



Wenn du eine Durchbruch-Aktion durchführst, erhöhst du den Zielwert für jeden Saboteur-Bot, der für deinen Bau des Prototyps ein Teil bereitstellt, um 2. Die Saboteure führen selbst nie Durchbrüche durch. Ihnen liegt nichts daran, das Wetter wiederherzustellen; sie wollen dich nur in ein schlechtes Licht rücken.

EIN EXPERIMENT STARTEN



Wenn ein Experiment läuft, führen sowohl du als auch die Saboteure in normaler Zugreihenfolge die Schritte aus. Du erhältst die üblichen Belohnungen, wenn du dazu beigetragen hast. Erhöhe für jeden der Saboteur-Bots im aktiven Zweig den Zielwert um die KP, die auf dem Experimentplättchen angegeben sind und stelle den Bot zurück in ihr Versteck. Die Saboteure zahlen keine Wissenschaftscoupons und ignorieren andere Belohnungen auf dem Plättchen. Sie nehmen auch einen Forschungsstein von dem Zweig, solange noch einer verfügbar ist, wenn sie ihre Schritte ausführen (nur einmal, selbst wenn sie mehr als 1 Bot haben, wie nach den normalen Regeln). Ist keiner verfügbar, erhalten sie nichts (sie ignorieren den Wissenschaftscoupon).

Lege nach dem Durchgang des Experimentes wie sonst auch ein neues Extremwetterplättchen aus.



Ausnahme: Wenn ein Experiment nicht läuft, aber mindestens ein Saboteur-Bot im Zweig stand, wird ein neues Extremwetterplättchen ausgelegt (als wäre das Experiment gelaufen). Es werden jedoch keine Belohnungen für das Experimentplättchen vergeben und es wird wie sonst auch abgeworfen. Die Saboteur-Bots bleiben in dem Zweig.

SCHLUSSWERTUNG

Wenn du zur Schlusswertung kommst:

1. Führe alle verbliebenen Experimente ganz normal aus, aber lege jetzt keine neuen Extremwetterplättchen aus.
2. Erhöhe den Zielwert um 30.
3. Führe nur für dich selbst die Schlusswertung aus. Die Saboteure erhalten gar keine Punkte.

Wenn hiernach deine KP den Zielwert übertreffen, hast du das Spiel gewonnen und das Unternehmen gerettet. Andernfalls schließt du dich den restlichen arbeitslosen Wissenschaftlern der einst großen Lightning Technologies an, indem du deinen Lebenslauf aktualisierst.

Wenn du gewonnen hast, sieh nach, ob du einige dieser Zusatzqualifikationen erreicht hast:

1. Terraformer

- » 120+ KP
- » Die niedrigste Finanzierungsleiste ist mind. auf dem 4. Feld
- » Die höchste Finanzierungsleiste ist auf dem letzten Feld
- » 6+ Werkstattplättchen
- » Nicht mehr als 2 Coupons insgesamt übrig

2. Klimatologe

- » 110+ KP
- » Nobelpreis
- » 4+ Zielplättchen erfüllt
- » Alle Bots freigeschaltet

3. Meteorologe

- » 100+ KP
- » 3+ Abhandlungen veröffentlicht
- » 1+ Finanzierungsleiste mindestens auf dem 8. Feld
- » 3+ Zielplättchen erfüllt
- » 2+ Auszeichnungen

4. Wetterfrosch

- » 3+ Abhandlungen veröffentlicht
- » 7+ Bots auf dem Hauptplan
- » 3+ Zielplättchen erfüllt
- » 1+ Auszeichnungen

5. Sturmjäger

- » 2+ Zielplättchen erfüllt
- » 1+ Auszeichnung

MITWIRKENDE

Weather Machine - Entwurf: Vital Lacerda

Die Saboteure - Solomodus: Dávid Turczi
Spielgrafik: Ian O'Toole

Solo-Entwicklung - Leitung: John Albertson

Deutsche Übersetzung: Lisa P. Reitz

Zusätzliche Solo-Entwicklung und testen: Shelley Danielle, Gary Perrin, Aleksandar Saranac, Chuck Case, Timothy Williamson, Henrique Barbosa da Costa, Ben Kranz, Xavi Bordes

© 2022 FRED Distribution Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Nutze für eine größere Herausforderung beim Spielaufbau 1 oder mehr Herausforderungskarten (suche sie aus oder ziehe sie zufällig). Lege die gewählten Karten auf den Tisch. Ihre Effekte werden hier beschrieben:



1. Gut ausgestattete Gegner: Die Saboteure beginnen das Spiel mit 1 Chemikalie pro Typ anstatt mit 2 Chemikalien.



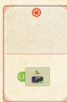
2. Störende Geräte: Erhöhe in jeder Einkommensphase den Zielwert um 1 für jeden Saboteur-Bot auf dem Plan.



3. Kreative Buchhaltung: Die Saboteure beginnen das Spiel mit einem Auszeichnungsstein. Rücke in jeder Einkommensphase 1 deiner Finanzierungsmarker auf einer der Leisten ein Feld zurück. Du musst dabei eine Leiste wählen, wo das geht, falls möglich.



4. Nobelpreisträger: Die Saboteure beginnen das Spiel mit einer zusätzlichen, zufällig gezogenen Chemikalie (es kann eine sein, die sie bereits haben). Du kannst das Spiel nur mit dem Nobelpreis gewinnen.



5. Nur für Überflieger: Du kannst das Spiel nur gewinnen, wenn du die Bedingungen von mindestens 5 Zielflättchen auf den Zielfeldern deines Laboratoriums erfüllst.



6. Die Zeit läuft: Entferne nach dem Aufbau die 2 obersten Karten des Security-Reportstapels aus dem Spiel. Lege sie zurück in die Schachtel.



7. Einen Schritt voraus: Wenn der Initiativmarker der Saboteure am Ende deines Zuges auf dem Feld ganz links ist, erhöhe den Zielwert um 3.



8. Moralisch im Recht: Wenn du deinen Wissenschaftler an einem Ort einsetzt, erhältst du keine zusätzlichen Coupons für Wissenschaftler links von ihm.



9. Vergleichende Analyse: Du darfst bei der Veröffentlichung einer Abhandlung keine Zitatsteine nutzen. Wenn du ein Zitatfeld freischaltest, darfst du keinen Wissenschaftscoupon ausgeben, um 3 KP zu erhalten.



10. Unabhängige Prototypen: Die Saboteure beginnen das Spiel mit einem Auszeichnungsstein. Du darfst die Saboteurbots nicht als Teil der Durchbruch-Aktion beim Bau deines Prototypen nutzen.



11. Budgetkürzungen: Die Saboteure beginnen das Spiel mit einer zusätzlichen, zufällig gezogenen Chemikalie (es kann eine sein, die sie bereits haben). Immer, wenn du Finanzierung von der Laborfinanzierungsleiste erhältst, behandle den Modifikator unter deinem Marker als +0 (du erhältst dennoch die Boni von der Regierungs- oder F&E-Leiste).



12. Veröffentliche oder stirb: Verringere den Zielwert um 5. Immer, wenn die Saboteure einen Schlossstein von einem Zitatfeld entfernen, erhöhe den Zielwert um 5. Du musst durch den direkten Sieg gewinnen (den guten Ruf von Lightning Technologies wiederherstellen).

ERWEITERUNGEN FÜR DAS MEHRSPIELER-SPIEL

VORRATSKARTEN (2 Stapel mit je 5 Karten)

Etwas Starthilfe für euer Spiel.



Mischt die A- und B-Karten separat und teilt 1 davon an jeden Spieler bei Spielstart aus.

Während der Vorratsrunde nach dem Aufbau wählt jeder Spieler der Reihe nach, anstatt wie normal Vorratsort-Aktionen durchzuführen, eine seiner Karten aus, um sie zu spielen. Die andere wird zurück in die Schachtel gelegt.

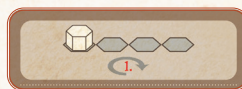
Führt zunächst den oberen Abschnitt der Karte wie folgt aus:



Nehmt ein offenes Werkstattplättchen aus dem Angebot (die 4 Plättchen auf dem Plan oder das Plättchen oben auf dem offenen Stapel) und legt dieses neben euer Laboratorium. Stellt sicher, dass ihr alle anderen Komponenten, die auf der Karte gezeigt werden, hinzufügen könnt.



Wie oben, aber legt 2 Plättchen, eines nach dem anderen (füllt vor der Wahl des zweiten Plättchens das Angebot auf).



Rückt euren Initiativemarker auf die dargestellte Position. (Wenn spätere Spieler auch ein Initiativesymbol auf ihrer Karte haben, bewegt sich euer Initiativemarker NICHT. Die auf der Karte dargestellte Position gibt an, wie ihr Runde 1 startet.)



Führt dann den Abschnitt mittig links aus, indem ihr die angegebenen Bots aus eurer Montagelinie auf gültige Felder in eurer Werkstatt stellt.



Danach erhaltet ihr die im Abschnitt mittig rechts dargestellten Chemikalien. Ihr nehmt die Chemikalien am weitesten links aus dem Vorrat und legt sie in eure Werkstatt.



Schließlich rückt ihr eure Couponmarker auf die Felder, die im unteren Abschnitt der Karte angegeben sind.

Wenn ihr mit den Aufbauschritten der Vorratskarte fertig seid, legt ihr die Karte zurück in die Schachtel.

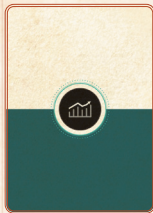
SOFORTZIELPLÄTTCHEN (3 Plättchen und 12 Scheiben)

Erhaltet Boni im Spiel, wenn ihr die abgebildeten Forschungssammlungen erreicht habt.



Legt die 3 Plättchen nebeneinander neben den Spielplan und die 12 Spielerscheiben daneben. Sobald ihr eine der dargestellten Kombinationen in eurem Büro liegen habt, wählt eine der auf dem Plättchen abgebildeten Ressourcen. Deckt das Feld dann mit einer eurer Scheiben ab. Es darf nicht mehr als eine Schreibe pro Spieler auf jedem Plättchen sein und kein Spieler darf seine Scheibe auf die eines anderen Spielers legen.

PRIVATZIELKARTEN (6 Karten)



Erhaltet 1 oder 2 Investmentplättchen bei Spielende, indem ihr eines oder beide der dargestellten Ziele erreicht.

Ihr dürft diese Karten zum Spiel hinzufügen, damit ihr die Erfüllung weiterer Ziele anstreben könnt. Mischt die Karten und teilt zufällig 1 an jeden Spieler aus. Ihr könnt die Karte auch nur neuen Spielern geben, da sie ihnen einen Anhaltspunkt geben, worauf sie in ihrem ersten Spiel hin arbeiten wollen. Haltet euer Privatziel vor anderen Spielern geheim. Deckt eure Karte bei Spielende, aber noch vor der Schlusswertung, auf. Für jedes Zielpaar auf der Karte (obere und untere Hälfte), erhaltet ihr 1 Investmentplättchen, wenn ihr beide Bedingungen erfüllt.



- Habe mindestens 2 Auszeichnungssteine
- Habe mindestens 4 Bots am Regierungsort
- Habe mindestens 3 veröffentlichte Abhandlungen
- Habe mindestens 4 Bots am F&E-Ort
- Dein Finanzierungsmarker ist auf der ersten „+4“ der Laborfinanzierungsleiste oder darüber hinaus

FINANZIERUNGSZIELKARTEN (6 Karten)



Erhaltet zusätzliche Belohnungen, wenn ihr bestimmte Stufen auf den Finanzierungsleisten erreicht.

Eines dieser optionalen Ziele wird jedem Spieler bei Spielstart ausgeteilt und sofort ausgelöst, wenn das Ziel auf der entsprechenden Finanzierungsleiste erreicht worden ist.

Erreicht die angegebene Position auf der Finanzierungsleiste, um die Belohnung auf der Karte zu erhalten: 1 von jedem angegebenen Coupon, 2 Wissenschaftscoupons oder 2 Zahnräder.



