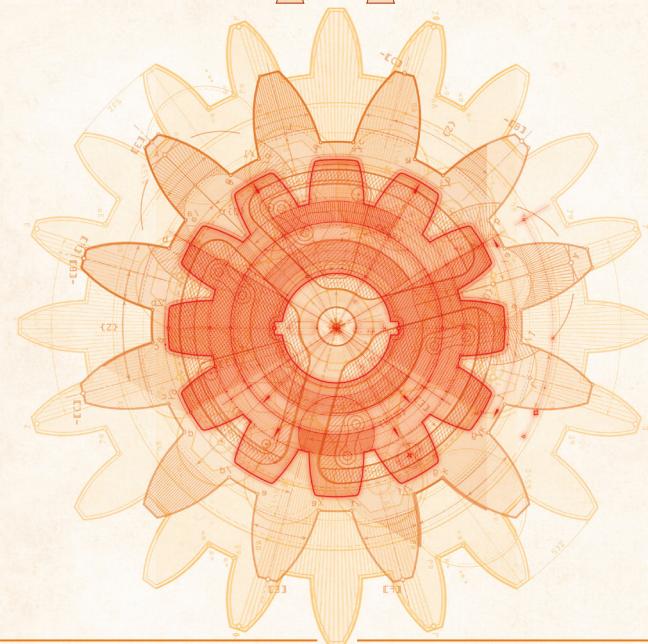


WEATHER MACHINE



SPIELERHILFE



**EAGLE-GRYPHON
GAMES**

SPIELABLAUF

VORRATSRUNDE NACH DEM AUFBAU:

In Zugreihenfolge führt jeder Spieler Aktionen im Vorrat aus.

RUNDENABLAUF:

PHASE A: SPIELERZÜGE

PHASE B: WETTERMASCHINE STARTEN

PHASE C: RUNDENENDE

PHASE A: SPIELERZÜGE

1. Du darfst ein Subventions- oder Investmentplättchen nutzen
2. Bewege einen Wissenschaftler* (Erhalte/Zahle Coupons)
3. Führe Aktionen aus
4. Setze Forschungssteine ein

* In Runde 1 gelten Einschränkungen.



Auszeichnungssteine können jederzeit in deinem Zug eingesetzt werden.

PHASE C: RUNDENENDE



1. Aktualisierung der Zugreihenfolge.



2. Wenn sich Lativ in seinem Büro aufhält, erhalten die Spieler Einkommen.

PHASE B: WETTERMASCHINE STARTEN

Prüft, ob das Experiment läuft oder nicht:

Wenn es läuft, dürfen Spieler mit Bots im aktiven Zweig in Zugreihenfolge:



1. Bots zurück in ihre Werkstatt nehmen.



2. Wissenschaftscoupons zahlen. Falls du nicht zahlst, überspringe die nächsten Schritte.
3. KP für jeden zurückgenommenen Bot erhalten.
4. Einen der Boni auf dem Plättchen erhalten.
5. Das Forschungsplättchen nehmen und einsetzen, wenn möglich. Wenn nicht, erhalte 1 Wissenschaftscoupon.



Sobald alle Spieler diese Schritte ausgeführt haben, stellt Lativs Bots zurück und fügt ein neues Extremwetterplättchen hinzu.



Wenn es nicht läuft, dürfen die Spieler ihre Bots zurücknehmen. Lativs Bots kehren zurück.

Ob das Experiment läuft oder nicht:

Werft das Experimentplättchen am weitesten rechts, das zum Wetter des aktiven Zweigs passt, ab und füllt die Zeile auf.
Der Assistent geht zum nächsten Zweig.



LATIVS AUFGABEN

Wenn Lativ durch einen Spieler bewegt wird, setzt einen Bot in einen Zweig der Wettermaschine (zuerst in den aktiven Zweig, dann in Richtung der Pfeile. Max. 1 von Lativs Bots pro Zweig).

NUR IM SPIEL ZU ZWEIT:

Wenn Lativ zur Regierung oder zu F&E geht, werft 1 Forschungsstein ab, abhängig davon, wo sich der Assistent befindet.

DEINEN WISSENSCHAFTLER BEWEGEN - COUPONS



An allen Orten erhältst du, wenn Lativ anwesend und links von dir ist, 1 Wissenschaftscoupon. Bewege Lativ dann zum nächsten Ort. Beim Vorrat ist Lativ immer links von dir.



Beim Vorrat erhältst du 1 beliebigen Coupon, musst dann aber 1 Coupon für jeden Spieler links von dir zahlen.



An anderen Orten erhältst du 1 Coupon für den Ort + 1 für jeden Spieler links von dir.

HILFSTRANSAKTIONEN



Wenn du einen Coupon zahlen **musst**, den du nicht hast, zahlle stattdessen 3 beliebige Coupons.



Wenn du eine Chemikalie zahlen **musst**, die du nicht hast, zahlle 2 beliebige Coupons, um eine Chemikalie via Vorrat auszutauschen.



Wenn du ein Zahnrad zahlen **musst**, das du nicht hast, zahlle 2 beliebige Coupons, um ein Zahnrad auszutauschen.

SPIELENDE

Tritt ein, wenn eine der folgenden Möglichkeiten passiert:

- Nobelpreis wird verliehen (da jemand 3 Auszeichnungen hat).
- Das letzte Experimentplättchen wird in die Auslage gelegt.
- Die Regierungsmaschine ist voll mit Bots.
- F&E ist voll mit Bots.

Beendet die Runde und spielt 1 weitere Runde.

In Phase B der letzten Runde laufen Experimente auf allen vollständigen Zweigen, die ein passendes Experimentplättchen in der Auslage haben.

Überspringt dann Phase C und führt die Schlusswertung durch.

WERTUNG IM LAUFENDEN SPIEL

- Ein Experiment starten (KP pro Bot wie auf dem Experimentplättchen angezeigt).
- Abhandlungen veröffentlichten (2 KP für jeden Forschungsstein, 4 KP für jeden Auszeichnungsstein).
- Einen Prototyp bauen (2 KP pro genutztem Zahnrad + 2 KP für jeden deiner Bots).
- Einen Zweig der Regierungsmaschine fertigstellen (3 KP pro Bot).
- Zitate freischalten (3 KP pro Zitat).
- Finanzierung erhalten durch Umdrehen von Zielplättchen.

WERTUNG BEI SPIELENDER

- Positionen auf den Finanzierungsleisten.
- Erhalte 5 KP für jedes Zielplättchen mit erfüllter Bedingung.
- 5 KP für den Nobelpreis.

ORTSAKTIONEN



Führe eine beliebige Anzahl Aktionen im Vorrat aus.



Führe 0/1/beide Aktionen am Ort aus.



VORRAT (Erhalte ? Coupons)

EINEN BOT KONSTRUIEREN



Kosten: ? Coupons

Bewege einen Bot aus deiner Montagelinie in deine Werkstatt. Erhalte den Bonus.

WERKSTATT AUSBAUEN



Kosten: 1 Coupon

Nimm ein Werkstattplättchen.

EINE CHEMIKALIE ERHALTEN



Kosten: ? Coupons

Nimm eine Chemikalie aus dem Vorrat.



EINE CHEMIKALIE ZURÜCKGEBEN



Erhalte: ? Coupons

Gib eine Chemikalie zum Vorrat zurück, um Coupons zu erhalten.

INITIATIVE ERGREIFEN



Kosten: 1 Coupon

Bewege deinen Initiativmarker.



REGIERUNG (Erhalte Coupons)

EIN TEIL VERKAUFEN - Kosten: 1 Coupon



1. Rücke auf der Regierungfinanz.-Leiste vor.
2. Schicke 1 Bot an die Regierungsmaschine.
3. Nimm ein Subventionsplättchen und ersetze es durch ein Zahnrad.
4. Nimm einen Forschungsstein. Wenn nicht möglich, nimm ein Investmentplättchen.

Die Regierung startet ihre Maschine: Wenn der Zweig komplett ist, zählen die Bots. Bewegt dann einen Regierungsmarker auf das Extremwetterplättchen. Ist das Wetter wiederhergestellt, entfernt das Plättchen.

SUBVENTION SICHERN - Kosten: 2 Coupons



1. Wähle ein offenes Subventionsplättchen und erhalte Coupons gemäß Spalte und Zeile.
2. Erhalten den Bonus des Plättchens und drehe es um.



ORTSAKTIONEN



Führe 0/1 Aktion am Ort aus.



Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden.



LABOR (Erhalte Coupons)

AM EXPERIMENT ARBEITEN - Kosten: 1 Coupon



1. Rücke auf der Laborfinanzierungsleiste vor.
2. Schicke einen Bot zur Wettermaschine.
3. Zahle 1 Chemikalie.

EINE ABHANDLUNG VERÖFFENTLICHEN -

Kosten: 2  Coupons

Wähle eine vollständige Zeile in deinem Büro. Dann:



1. Schieb den Durchbruchmarker und erhalte den Bonus. Du darfst zitieren.
2. Erhalte KP für Forschungs- und Auszeichnungssteine.
3. Nimm ein Investmentplättchen.

Schalte, wenn möglich, das entsprechende Zitatfeld frei. Wenn du das machst, darfst du 1 Wissenschaftscoupon zahlen, um 3 KP zu erhalten.

EINEN PROTOTYP BAUEN

Alle Zahnräder, die du bereitstellst, müssen in derselben Zeile deiner Werkstatt liegen.

- Erhalte **2 KP** für jeden deiner Bots im Zweig.
- Erhalte **2 KP** für jedes Zahnrad, das du bereitstellst.
- Andere Spieler erhalten **2 KP** für jedes bereitgestellte Teil.



F&E (Erhalte Coupons)

FORSCHUNG - Kosten: 1 Coupon



1. Rücke auf der F&E-Finanzierungsleiste vor.
2. Schicke einen Bot zu einem Forschungsfeld.
3. Schicke eine Chemikalie mit dem Bot (Zusatzkosten für das unterste Feld).
4. Erhalte die Boni des Feldes.
5. Nimm einen Forschungsstein. Wenn nicht möglich, nimm ein Investmentplättchen und schalte das Zitatfeld frei, wenn möglich. Wenn du das machst, darfst du 1 Wissenschaftscoupon ausgeben, um 3 KP zu erhalten.

DURCHBRUCH - Kosten: 2 Coupons



1. Wähle eine veröffentlichte Abhandlung.
2. Zahle Wissenschaftscoupons, bewege Durchbruchmarker auf das Extremwetterplättchen und erhalte Boni.
3. Baue einen Prototyp und erhalte KP.
4. Nimm einen Auszeichnungsstein.

(Ersetze das Extremwetterplättchen, wenn das Wetter wiederhergestellt ist.)

ZIELPLÄTTCHEN

Zielplättchen werden aktiviert, wenn du in Schritt 1 deines Zugs Investmentplättchen abwirfst. Zunächst werden sie auf den Plan gelegt und du erhältst einen Bonus. Dann darfst du sie umdrehen, um von der entsprechenden Leiste Finanzierung zu erhalten.

	Habe die meisten Steine ¹ (auch bei Gleichstand) in der Regierungsspalte deines Büros.	 6	Habe 6 Steine ¹ in der Regierungsspalte deines Büros.
 3=	Habe mindestens 3 Bots auf demselben Regierungszweig.	 4≠	Habe mindestens 1 Bot in mindestens 4 verschiedenen Regierungszweigen.
	Habe die meisten Werkstattplättchen (auch bei Gleichstand).	 3	Habe mindestens 3 Zahnräder in deiner Werkstatt.
 1	Sei am weitesten vorne oder gleichauf auf der Laborfinanzierungsleiste.	 5≠	Habe mindestens 5 verschiedene Steinarten ^{1,2} in der Laborspalte deines Büros.
	Baue alle Bots im unteren rechten Abschnitt deiner Montagelinie.	 1	Habe die meisten Bots in deiner Werkstatt (auch bei Gleichstand).
 2=	Habe mindestens 2 vollständige Zeilen ³ für denselben Wettertyp in deinem Büro.	 12	Habe mindestens 12 Steine ¹ in Zeilen deines Büros.
 5≠	Habe mindestens 5 verschiedene Steinarten ^{1,2} in der F&E-Spalte deines Büros.	 1	Habe die meisten Steine ¹ in der F&E-Spalte deines Büros (auch bei Gleichstand).
 1	Habe die meisten Bots in F&E (auch bei Gleichstand).	 3=	Habe mindestens 3 Bots in demselben F&E-Zweig.
 3	Habe mindestens 3 Auszeichnungssteine.	 1	Habe die meisten Auszeichnungssteine (auch bei Gleichstand).

¹ Steine können Forschungs-, Auszeichnungs- oder Zitatsteine sein.

² Jeder Wettertyp stellt einen anderen Forschungsstein Typ dar. Alle Auszeichnungssteine sind vom selben Typ. Alle Zitatsteine sind vom selben Typ.

Wenn du ziterst, entferne eines deiner ungenutzten Zielpfötchen aus dem Spiel. Bei Spielende ist jedes Zielpfötchen in deinem Laboratorium 5 Punkte wert, wenn du seine Bedingungen erfüllt hast.

5	Sei am weitesten vorne oder gleichauf auf der Regierungfinanzierungsleiste.		Habe mindestens 5 verschiedene Steintypen ^{1,2} in der Regierungsspalte deines Büros.
5	Habe die meisten Bots auf Regierungszweigen (auch bei Gleichstand).		Habe mindestens 5 Bots auf Regierungszweigen.
5	Habe mindestens 5 Subventionspfötchen.		Habe die meisten Subventionspfötchen (auch bei Gleichstand).
6	Habe die meisten Steine ¹ in der Laborspalte deines Büros (auch bei Gleichstand).		Habe 6 Steine ¹ in der Laborspalte deines Büros.
10	Baue mindestens 10 Bots.		Habe die meisten leeren Botfelder in deiner Montagelinie (auch bei Gleichstand).
3	Habe die meisten Steine ¹ in Zeilen deines Büros (auch bei Gleichstand).		Habe mindestens 3 vollständige Zeilen ³ in deinem Büro.
6	Habe 6 Steine ¹ in der F&E-Spalte deines Büros.		Sei am weitesten vorne oder gleichauf auf der F&E-Finanzierungsleiste.
4*	Habe mindestens 1 Bot in mindestens 4 verschiedenen Zweigen in F&E.		Habe mindestens 5 Bots in F&E.
4	Habe mindestens 4 veröffentlichte Abhandlungen.		Habe die meisten veröffentlichten Abhandlungen (auch bei Gleichstand).

³ Eine vollständige Zeile enthält 3 Steine, von denen 1 ein Forschungsstein sein muss.
Die Abhandlung muss nicht veröffentlicht sein.

SUBVENTIONSPÄTTCHEN

Du darfst zu Beginn deines Zuges 1 Subventionsplättchen nutzen. Du zahlst niemals Coupons, wenn du ein Subventionsplättchen nutzt, auch, wenn es dir das Ausführen von Aktionen ermöglicht, die eigentlich Coupons kosten. Alle anderen Regeln bleiben gültig.

	Führe die Ein Teil verkaufen -Aktion aus, ohne das Zahnräder zu zahlen. Ersetze das Subventionsplättchen durch ein Zahnräder aus der Reserve.		Nimm ein beliebiges Zahnräder aus der Reserve und leg es in deine Werkstatt.
	Führe die Am Experiment arbeiten -Aktion aus, ohne die Chemikalie zu zahlen.		Erhalte 2 beliebige Coupons (sie müssen nicht vom gleichen Typ sein).
	Führe die Forschungsaktion aus, ohne die Chemikalie zu zahlen. Nimm stattdessen die benötigte Chemikalie aus dem Abschnitt des Vorrats mit den niedrigsten Kosten. Wenn du deinen Bot auf das unterste Feld eines Zweigs stellst, musst du die Zusatzkosten wie sonst zahlen.		Führe die Eine Abhandlung veröffentlichen -Aktion nach den normalen Regeln aus. Schalte, wenn möglich, das Zitatfeld frei. Wenn du das machst, darfst du 1 Wissenschaftscoupon ausgeben, um 3 KP zu erhalten.
	Nimm ein Werkstattplättchen aus der Auslage und füge es deiner Werkstatt hinzu.		Führe die Einen Bot konstruieren -Aktion nach den normalen Regeln aus.
	Nimm 1 Chemikalie vom Feld am weitesten links des gewünschten Typs aus dem Vorrat und lege es in deine Werkstatt.		Rücke 1 Feld auf einer beliebigen Finanzierungsleiste vor.