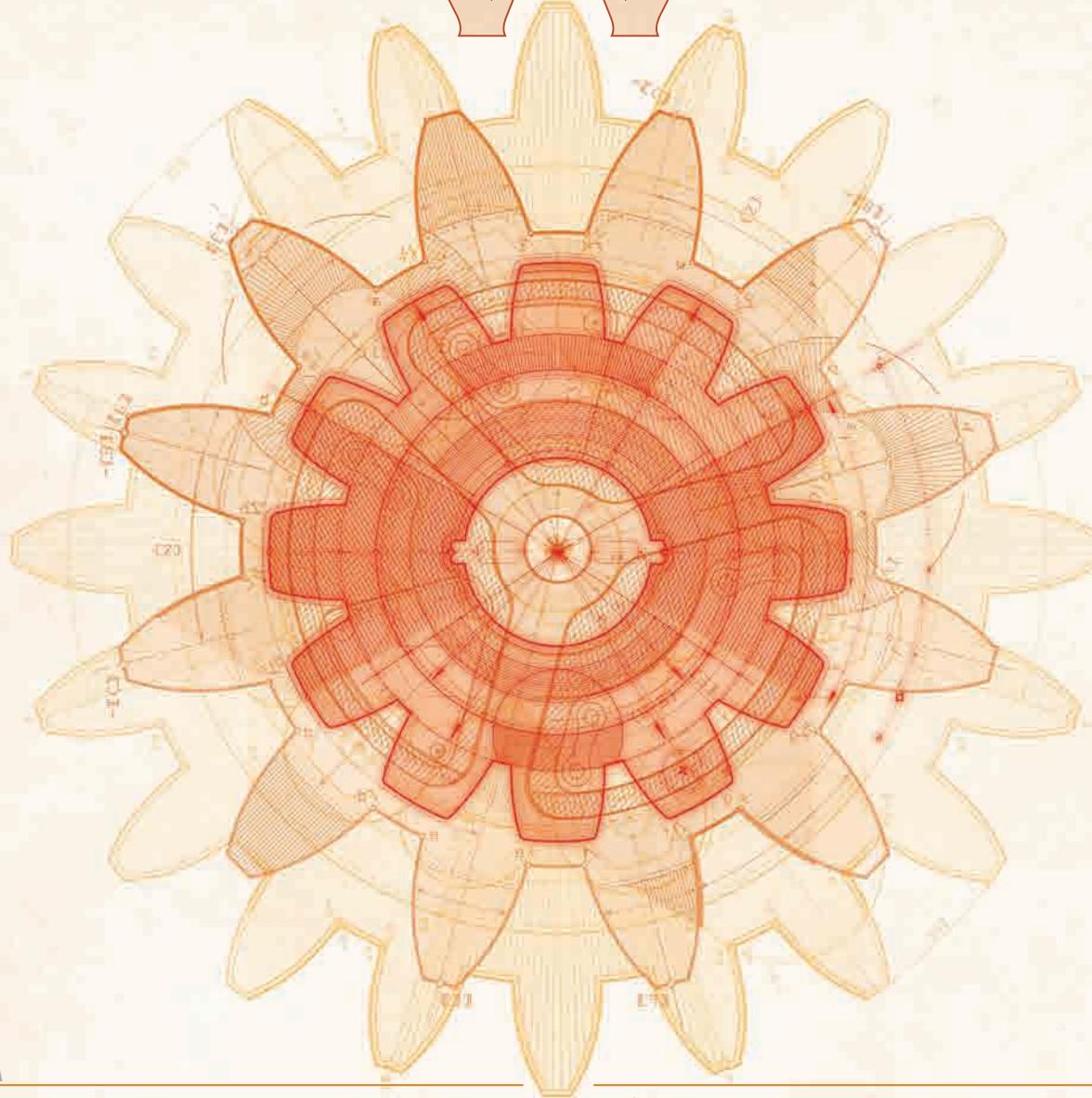


WEATHER MACHINE



UN JEU DE VITAL LACERDA

POUR 2 À 4 JOUEURS

LIVRET DE RÈGLES

« Les catastrophes naturelles appartiendront bientôt au passé ! » proclamait le professeur Sêni Lativ, chef de projet de la manipulation météorologique chez Lightning Technologies. Les tests de sa nouvelle invention, la Weather Machine (machine météo), ont donné des résultats positifs. Ses visions d'atténuer les inondations, de maîtriser les cyclones et de mettre fin aux sécheresses lui donnaient le sourire.

Dans *Weather Machine*, vous êtes les scientifiques de l'équipe du professeur Lativ, qui manipulent la météo locale : ajustant les précipitations pour les fermes, maintenant le vent et le ciel dégagé pour les sources d'énergie écologiques, et réglant la température pour les stations balnéaires ou les événements sportifs. Jusqu'à présent, le prototype est assez efficace, mais une tendance émerge, révélant un effet secondaire inquiétant : chaque utilisation de la machine météo modifie également les conditions ailleurs sur la planète - un « effet papillon ».

Le rêve du professeur Lativ d'éliminer les catastrophes climatiques se transforme rapidement en cauchemar pouvant provoquer la fin de l'humanité. Chaque test provoque des effets secondaires encore plus graves. Un jour, le professeur fait irruption dans le laboratoire, la détermination chevillée au corps, suivi immédiatement

par des hommes stoïques en costume au visage de pierre.

Les officiels du gouvernement ont compris la nature urgente de la situation, ainsi que le fait que seule l'équipe du professeur Lativ peut résoudre le problème qu'il a lui-même créé. « Nous devons construire un nouveau prototype », annonce-t-il alors que les employés lui jettent des regards en coin, « ... mais cette fois, nous allons faire les choses correctement ». Les employés hochent silencieusement la tête en signe de confirmation. « Le gouvernement finance ce projet, et nous allons réussir. »

Alors que le professeur Lativ explique le plan, la nécessité de trouver des fournisseurs pour suffisamment de bots et de produits chimiques est claire. En plus des matériaux, la météo est essentielle ; vous devez être concentrés et efficaces pour avoir un espoir de maîtriser la terreur mondiale croissante, l'atmosphère de la Terre, avant que les conditions ne soient trop sévères pour l'*Homo Sapiens* et les innombrables autres espèces de tous les biomes.

À ce stade, le professeur Sêni Lativ restera dans les mémoires comme un scientifique fou, mais brillant, tant que l'humanité survivra, mais vous, vous pourriez entrer dans l'histoire comme étant le sauveur du monde.

TABLE DES MATIÈRES

| | | | | | |
|--|----|---|----|---|----|
| Contenu | 3 | 3. Réaliser des actions | 12 | Publier un article | 17 |
| Mise en place | 4 | 4. Placez des jetons recherche | 12 | Citations | 17 |
| Laboratoire du joueur | 6 | ACTIONS DES LIEUX | | Lieu 4 : Recherche & Développement | 18 |
| Coupons | 7 | Lieu 1 : Le Dépôt | 12 | Recherche | 18 |
| Votre atelier | 7 | Agrandir l'atelier | 13 | Progrès | 18 |
| Structure de la partie | 8 | Construire un bot | 13 | Construire un prototype | 19 |
| Échanges exécutifs | 8 | Prendre l'initiative | 13 | Phase B : Activation de la machine météo expérimentale | 20 |
| Tour d'approvisionnement initial | 9 | Acquérir/rendre des produits chimiques | 13 | Phase C : Fin de la manche | 21 |
| Phase A : tours des joueurs | 9 | Lieu 2 : Gouvernement | 14 | Fin de la partie et décompte final | 22 |
| 1. Utiliser une tuile subvention ou investissement | 9 | Vendre une pièce de machine | 14 | Variante draft | 23 |
| Pistes de financement | 10 | Obtenir une subvention | 15 | 2 joueurs | 23 |
| 2. Déplacez votre scientifique | 11 | Lieu 3 : Le laboratoire de Lativ | 16 | Conseils de l'auteur | 23 |
| Déplacer Lativ | 11 | Travailler sur une expérimentation | 16 | Explication des avantages | 23 |

APERÇU DU JEU

Dans Weather Machine, vous incarnez un des scientifiques qui travaillent avec le professeur Lativ. Vous devez gérer votre propre laboratoire, en obtenant des coupons à dépenser dans d'autres lieux, en construisant des bots, en acquérant des produits chimiques et en augmentant la taille de votre atelier où vous stockerez des ressources et construirez des prototypes. Une fois que vous avez mené suffisamment de recherches sur un type particulier de météo, vous pourrez publier un article sur le sujet, puis construire un prototype pour aider à réparer certaines des conditions météorologiques extrêmes causées par les expériences faites avec la machine météorologique défectueuse de Lativ. La recherche sur ces anomalies conduira à des progrès qui aideront l'humanité à réparer ces catastrophes climatiques pour toujours, ce qui vous vaudra des récompenses et peut-être un prix Nobel !

CRÉDITS

Un grand merci à Shelley Danielle, Janusz Franas (LongJohn), Henrique Barbosa da Costa, Miranda Robinson (Inari), Scott Campbell et Michal Sadowski (jazzik), qui ont testé et discuté de ce jeu pendant plus d'heures qu'on ne peut l'imaginer.

Merci à Lalu Torres, Samuel Resendiz (SamLuthor), Asier Villanueva (A7VM), Carolina Magalhães Dias, Scott Hill, Santiago Zaldívar, Francois Septier (Ludibzh), Timothy Williamson et William Aukes pour avoir joué les nombreuses versions de ce jeu.

Sans leurs commentaires, leurs discussions et leurs grandes idées, ce jeu n'aurait pas vu le jour.

Un grand merci à tous les testeurs : 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.

Tout mon amour à mon magnifique fils et ma magnifique fille, Alex & Inês, et à ma muse et ma plus grande amie, ma femme Sandra pour toutes leurs idées, leur patience, leur soutien et leur inspiration.

Auteur : Vital Lacerda

Illustration : Ian O'Toole

Conception graphique et illustrations 3D : Ian O'Toole

Livret de règles et illustrations 3D : Vital Lacerda

Développeur du jeu : Paul M. Incao

Version Solo : David Turczi

Rédaction et édition des règles en anglais : Paul Grogan

Vidéo officielle des règles : Gaming Rules !



Relectures : Ori Avtalion, Julian Ridden, et beaucoup de mes abonnés sur Discord

Chefs de projet : Randal Lloyd, Rick Soued

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises et mise en page : Thierry Varaillaud, Manuel Julien

Histoire d'introduction : Nathan Morse

Aimez-nous sur Facebook : www.facebook.com/EagleGryphon/

Suivez-nous sur Twitter : @EagleGryphon

www.Eagle-Gryphon.com

Pour obtenir de l'aide, envoyez-nous un courriel à : customer-service@eagle-gryphon.com

© 2022 FRED Distribution Inc.

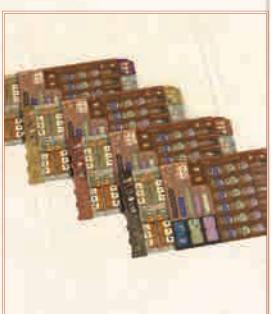
801 Commerce Drive, Building #5. Leitchfield, KY 42754

Tous droits réservés.

CONTENU



1 plateau de jeu



4 laboratoires
(1 par joueur)



1 livret de règles
& 4 aides de jeu



4 meeples scientifique
(1 par joueur)



48 bots
(12 par joueur)



4 marqueurs de score
(1 par joueur)



20 marqueurs coupon
(5 par joueur)



Ordre du tour
Initiative
& 4 marqueurs ordre du tour
(1 par joueur)



12 marqueurs financement
(3 par joueur)



24 marqueurs progrès
(6 par joueur)



3 marqueurs gouvernement



Lativ, son Assistant
& 5 bots Lativ



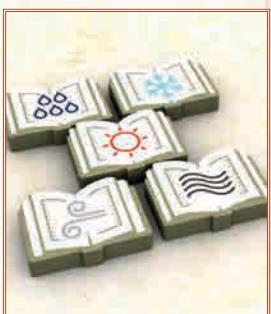
12 jetons citation*
& 5 jetons cadenas



12 jetons récompense
& 1 prix Nobel



10 jetons recherche gouvernementale (2 de chacun des 5 types)



15 jetons recherche du laboratoire (3 de chacun des 5 types)



10 jetons recherche R&D
(2 de chacun des 5 types)



25 produits chimiques (5 de chacun des 5 types différents)



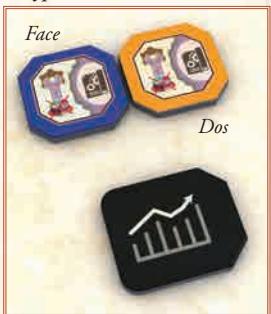
15 tuiles météo extrême (5 dans chacun des 3 niveaux différents)



Face
Phase I
Phase II
Phase III
Dos
15 tuiles expérimentation
(5 pour chacune des 3 phases)



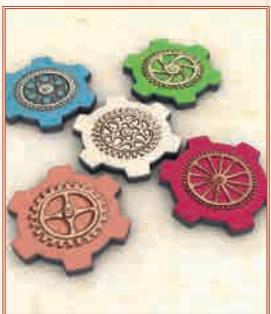
30 tuiles atelier



Face
Dos
15 tuiles subvention &
12 tuiles investissement*



Face
Dos
36 tuiles objectif en 4 séries



50 pièces de machine
(10 pièces de 5 couleurs)*.

* Les tuiles investissement, pièces de machine et jetons citation sont illimités. Si vous en manquez, utilisez un substitut approprié.
Tous les autres composants sont limités à ce qui est inclus dans la boîte.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments de cette couleur.

1. Placez le plateau principal au milieu de la zone de jeu.
2. Chaque joueur place son marqueur de score sur la case 0 de la piste des points climat (PC).
3. Placez les tuiles investissement, les jetons citation et les jetons récompense à côté du plateau dans la réserve. Placez le prix Nobel sur le plateau.

LIEU 5 - BUREAU DE LATIV

4. Placez le marqueur ordre du tour de chaque joueur au hasard sur les cases de l'ordre du tour actuel. Cela détermine l'ordre du tour pour le début de partie.



LIEU 1 - LE DÉPÔT

5. Placez les marqueurs d'initiative sur leurs cases dans le même ordre que les marqueurs ordre de tour.
6. Dans l'ordre du tour, chaque joueur place son scientifique sur les cases action de gauche à droite.



7. Placez Lativ sur sa case dans le dépôt.
8. Placez les produits chimiques sur les cases correspondantes.
9. Mélangez les tuiles atelier et placez-en 4 au hasard sur le plateau. Séparez les tuiles restantes en deux piles égales, en plaçant l'une face visible et l'autre face cachée.



LIEU 2 - GOUVERNEMENT

10. Mélangez les tuiles subvention et placez-les au hasard, face bleue visible, sur les cases comme indiqué.
11. Placez les 10 jetons recherche gouvernementale (bleus) en piles de même type sur les cases indiquées.
12. Placez les 3 marqueurs gouvernement sur leur case respective.
13. Placez toutes les pièces de machine à côté du plateau principal dans la réserve.
14. Chaque joueur place un de ses marqueurs financement sur la case la plus à gauche de la piste de financement du gouvernement.





LIEU 3 - LABORATOIRE DE LATIV

15. Triez les tuiles expérimentation par phase (I, II, III) et mélangez chaque phase séparément, en gardant les tuiles face cachée. Parmi les tuiles de la phase III, prenez-en 3 au hasard et remettez-les dans la boîte sans les regarder. Créez ensuite une seule pile face cachée en plaçant les tuiles de la phase I en premier, les tuiles de la phase II au-dessus, et enfin les 2 tuiles restantes de la phase III au-dessus. Enfin, retournez la pile en entier face visible et placez-la sur la case indiquée.

16. Placez les 3 premières tuiles de la pile expérimentation sur les 3 cases situées à droite de la pile (l'offre). Placez ensuite la tuile suivante de la pile expérimentation sous cette dernière.
17. Placez l'assistant sous la section de la machine météo dont le symbole est représenté sur la tuile supérieure de la pile expérimentation. Sur l'image de mise en place, la première tuile de la pile expérimentation indique le vent, l'assistant est donc placé sur la section du vent.

18. Placez les 5 bots de Lativ sur le côté du laboratoire.
Partie à 2 joueurs : placez 1 des bots de Lativ sur la case inférieure de chaque section de la machine météo.



19. Placez les 15 jetons recherche du laboratoire (verts) en piles de même type sur les cases indiquées.
Partie à 2-3 joueurs : n'utilisez que 2 jetons de chaque type.
20. Placez un jeton cadenas sur chacune des 5 cases citation.
21. Chaque joueur place un de ses marqueurs financement sur la case la plus à gauche de la piste financement du laboratoire.

LIEU 4 - R&D

22. Triez les tuiles météo extrême par type et placez les tuiles de niveau 1 sur les emplacements indiqués du plateau.
23. Placez les autres tuiles météo extrême en piles par type à côté du plateau principal avec les tuiles de niveau 2 sur les tuiles de niveau 3.



24. Placez les 10 jetons recherche R&D (lilas) en piles du même type sur les cases indiquées.
25. Chaque joueur place un de ses marqueurs financement sur la case la plus à gauche de la piste de financement de la R&D.

Cases action à 2 joueurs

Placez un marqueur coupon d'une couleur autre que celle des joueurs sur la case action le plus à droite de chaque lieu principal (2, 3, 4). Cette case ne pourra pas être utilisée pendant la partie.





Ligne de montage des bots



Positions de départ pour les pistes des coupons



Bureau



Atelier avec des cases pour un produit chimique, une pièce de machine et un bot.



LABORATOIRE DU JOUEUR

Chaque joueur installe son propre laboratoire de la manière suivante :

- Votre ligne de montage est divisée en 4 sections, de 3 cases chacune. Placez vos 12 bots sur ces cases.
- Placez vos marqueurs coupon sur les positions de départ de chacune des pistes de coupons comme suit : 4 dépôts, 1 gouvernement, 1 laboratoire, 1 R&D, et 2 sciences.
- Placez vos marqueurs progrès sur leurs cases à droite de votre bureau.
- Prenez une pièce de machine de chaque couleur et donnez-en une au hasard à chaque joueur, en remettant le reste dans la réserve. Placez votre pièce de machine sur la case de la rangée centrale de votre atelier.
- Prenez 1 tuile atelier en haut de la pile face cachée et donnez-en une au hasard à chaque joueur. Placez votre tuile à côté de la rangée centrale de votre atelier, orientée de façon à ce que les demi-cercles colorés soient en haut et en bas.
- Prenez un ensemble aléatoire de 9 tuiles objectif (celles avec le même symbole dans le coin inférieur gauche) et placez-les face visible sous votre laboratoire.

Remarque : la page 23 contient une variante expert pour le draft des objectifs qui remplace l'étape f.



Cases objectif



Emplacements des tuiles investissement et subvention (ces emplacements ne sont pas limités).

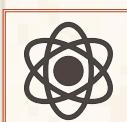
COUPONS

Les scientifiques dépensent et reçoivent des coupons de Lightning Technologies pour accéder à d'autres lieux et pouvoir continuer leur travail crucial.

Vos marqueurs indiquent le nombre de coupons de chaque type que vous possédez actuellement. Les coupons sont obtenus en déplaçant votre scientifique vers un lieu et sont dépensés dans d'autres lieux afin de réaliser des actions.

Lorsque vous obtenez un coupon, déplacez le marqueur correspondant vers le haut. Lorsque vous dépensez un coupon, déplacez le marqueur vers le bas.

Vous ne pouvez obtenir un coupon que si vous avez la place nécessaire. Si ce n'est pas le cas, obtenez seulement ce qui est possible.



Vous ne pouvez jamais dépenser ce que vous n'avez pas. Cependant, les coupons sciences peuvent être dépensés comme s'il s'agissait de n'importe quel autre type de coupon.

Exemple :



Orange se déplace en R&D et gagne 3 coupons gouvernement (1 pour le lieu et 2 pour les scientifiques à sa gauche). Il n'a de la place que pour un seul, donc il n'en n'obtient qu'un.

VOTRE ATELIER

Les scientifiques doivent augmenter la taille de leur atelier car ils ont besoin de plus en plus de place pour stocker les produits chimiques, les bots et pour construire des sections plus grandes de leurs prototypes de machine.



Au début de la partie, votre atelier est constitué des 3 emplacements situées à droite de votre laboratoire et de votre première tuile atelier. Sa taille augmentera au fur et à mesure que vous y ajouterez de nouvelles tuiles atelier.

Votre atelier est l'endroit où vous stockez vos bots, vos produits chimiques et vos pièces de machine. Chaque fois que vous obtenez un de ces éléments, vous devez immédiatement le stocker dans votre atelier. Si vous n'avez pas d'emplacement pour un élément, vous ne pouvez pas l'obtenir.

Vous construisez également vos prototypes dans votre atelier avec vos pièces de machine.

L'emplacement en haut à gauche de votre atelier peut contenir un produit chimique de n'importe quel type. Les autres produits chimiques sont stockés sur des emplacements de couleur correspondante formés par deux tuiles atelier adjacentes (un par emplacement).

L'emplacement au milieu à gauche de votre atelier peut contenir 1 pièce de machine de n'importe quel type. Les autres pièces de machine sont stockées sur des tuiles atelier (une par emplacement).

L'emplacement en bas à gauche de votre atelier peut contenir 1 bot. Les autres bots sont stockés sur des tuiles d'atelier (un par emplacement).

Remarque : une tuile atelier ne peut contenir que 1 pièce de machine OU 1 bot.

Les bots, les produits chimiques et les pièces de machine peuvent être déplacés dans votre atelier à tout moment (y compris pour échanger la position de deux éléments), à condition que chacun d'entre eux soit déplacé vers un emplacement autorisé.

Les tuiles atelier ne peuvent pas être déplacées ou pivotées après avoir été placées.

Remarque : vous ne pouvez pas retirer un bot, un produit chimique ou une pièce de machine de votre atelier, sauf si vous y êtes explicitement autorisé. Par exemple, si vous gagnez un produit chimique et que vous n'avez pas de place pour l'accueillir, vous ne pouvez pas retirer un autre produit chimique de votre atelier pour faire de la place.

Chaque fois que vous payez une pièce de machine, remettez-la dans la réserve. Les produits chimiques sont soit remis dans le dépôt, soit placés en R&D lorsqu'ils sont dépensés (comme indiqué par l'action). Les bots ne sont jamais dépensés, mais déplacés vers des cases du plateau de jeu déterminés par l'action que vous avez choisie.

Exemple :



*1 pièce de machine peut être stockée en A.
1 bot peut être stocké en B.
1 pièce de machine ou 1 bot peut être stocké en C.*

Exemple :



Un produit chimique quelconque peut être stocké en A et un Radieu (bleu) peut être stocké sur la case formée par 2 tuiles atelier B.

STRUCTURE DE LA PARTIE

Après le tour d'approvisionnement initial (voir page suivante), la partie se déroule en une série de manches, chaque manche étant divisée en 3 phases.

PHASE A : tours des joueurs. Dans l'ordre du tour, chaque joueur joue son tour.

PHASE B : activation de la machine météo expérimentale.

PHASE C : fin de la manche. Ajustez l'ordre du tour. Revenus possibles.

Cela continue jusqu'à ce que la fin de la partie soit déclenchée (voir page 22). Après le décompte final, le joueur qui a le plus de PC est le vainqueur.



Le plateau de jeu résume les 3 phases de la partie

ÉCHANGE EXÉCUTIFS

Pour aider les scientifiques à travailler efficacement, Lightning Technologies leur permet d'échanger des coupons pour accélérer leurs recherches en leur accordant certains avantages.

Vous pouvez réaliser les échanges exécutifs suivants au cours de la partie :

ÉCHANGE DE SCIENCE



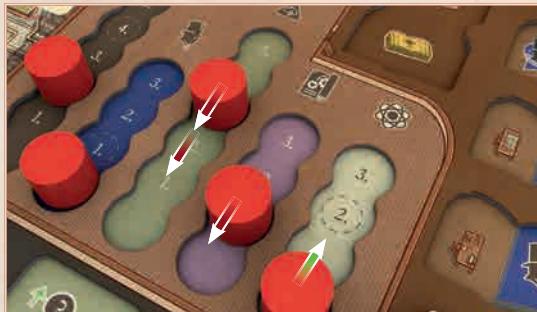
Chaque fois que vous devez payer un coupon d'un type dont vous ne disposez pas (ou que vous n'avez pas de coupon science), vous pouvez payer 3 autres coupons à la place pour gagner 1 coupon science que vous utilisez pour remplacer le coupon requis.

ÉCHANGE DE PRODUITS CHIMIQUES



Lorsque vous devez payer un produit chimique et que vous n'en avez pas du type requis, vous pouvez payer 2 coupons pour échanger un de vos produits chimiques avec un produit du type requis provenant du dépôt. Le produit retourné est placé sur l'emplacement vide correspondant le plus à droite du dépôt. Ensuite, prenez le produit chimique du type requis le plus à gauche dans le dépôt, et utilisez-le immédiatement pour l'action initialement prévue (vous n'avez pas besoin d'emplacement disponible dans votre atelier pour ce produit chimique).

Exemple :



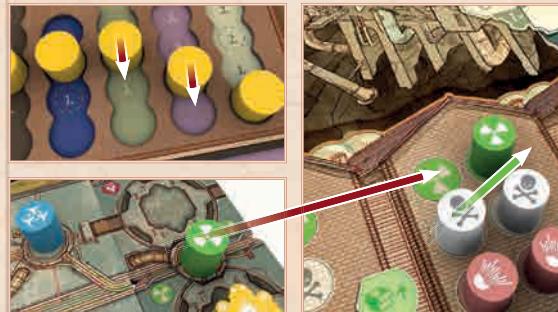
Orange doit payer 1 coupon gouvernement mais n'en a pas. À la place, il pourrait payer 1 coupon science, mais il n'en a pas non plus. Il paie donc 2 coupons laboratoire et 1 coupon R&D pour obtenir un coupon science et être en mesure de payer.

ÉCHANGE DE PIÈCES DE MACHINE



Lorsque vous devez payer une pièce de machine, et que vous n'en avez pas du type requis, vous pouvez payer 2 coupons pour échanger une de vos pièces de machine avec une autre pièce de machine de la réserve.

Exemple :



Jasne a besoin de payer un Melgoth (blanc) mais n'en a pas. Elle paie 2 coupons pour échanger un Verdino (vert) qu'elle a contre un Melgoth qui est immédiatement utilisé pour compléter l'action.

Exemple :



Noir doit payer une pièce de machine verte mais elle n'en a pas. Elle dépense 2 coupons pour échanger une pièce rouge qu'elle a contre une pièce verte.

TOUR D'APPROVISIONNEMENT INITIAL

Une fois la mise en place terminée, mais avant que la partie ne commence, dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue un tour durant lequel il réalise un nombre quelconque d'actions dans le dépôt (en payant le coût normalement). Ces actions sont décrites à la page 13.



Quand tous les joueurs ont réalisé leurs actions, si un joueur a réalisé l'action prendre l'initiative, l'ordre du tour est ajusté à la fin de ce tour d'approvisionnement initial (voir page 13).

Exemple : tour d'approvisionnement initial



Pour commencer sa partie, **Violet** a décidé de dépenser ses coupons pour obtenir 2 bots (le premier bot qu'il prend lui coûte 1 coupon dépôt mais il gagne 1 coupon laboratoire, le second bot lui coûte 2 coupons dépôt mais lui rapporte 1 coupon science (qu'il peut dépenser immédiatement s'il le souhaite). Il paie également 1 coupon dépôt pour une tuile atelier et 1 coupon science pour un produit chimique. Enfin, il paie 1 coupon science pour prendre l'initiative.

PHASE A : TOURS DES JOUEURS



Lors de cette phase, chaque joueur, dans l'ordre du tour, joue son tour. À votre tour, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Utilisez 1 tuile subvention OU 1 tuile investissement.
2. Déplacez votre scientifique.
3. Réalisez des actions.
4. Placez des jetons recherche.



De plus, à n'importe quel moment de votre tour, si vous avez des jetons récompense disponibles en haut à gauche de votre bureau, vous pouvez en placer sur n'importe quel emplacement vide de votre bureau, obtenant l'avantage indiqué, le cas échéant.

I. UTILISER UNE TUILE SUBVENTION



Commencez votre journée avec l'avantage d'une subvention gouvernementale ou d'un investissement dans votre

Si vous avez des tuiles subvention sur la face bleue à gauche de votre laboratoire, vous pouvez retourner l'une d'entre elles pour obtenir l'avantage qui y est représenté. Ces avantages sont tous décrits dans l'aide de jeu.

Remarque : les tuiles subvention sont à usage unique ; une fois retournées, elles ne peuvent plus l'être une nouvelle fois.

Alternativement, si vous avez des tuiles investissement à gauche de votre laboratoire, vous pouvez remettre l'une d'entre elles dans la réserve pour effectuer une des actions suivantes :



1. Fixer un objectif :

Déplacez une de vos tuiles objectif du dessous de votre laboratoire sur une case objectif vide de votre laboratoire correspondant à la couleur de la tuile. Obtenez l'avantage indiqué sur cette case.

Sur les cases du haut, ne choisissez qu'un seul des deux avantages indiqués.

OU UNE TUILE INVESTISSEMENT



vention gouvernementale ou d'un investissement dans votre



2. Recevez un financement :

Retournez une tuile objectif face visible déjà présente sur votre laboratoire et bénéficiez des avantages de la piste de financement correspondante (voir page 10).

Remarque : chaque tuile objectif sur une de vos cases objectif sera décomptée à la fin de la partie si vous remplissez les conditions indiquées sur la tuile.

Le dos d'une tuile objectif a un fond noir. Cela indique qu'elle a déjà été retournée, mais elle sera toujours décomptée à la fin de la partie.

Remarque : vous pouvez avoir plus de 6 tuiles subvention / investissement à côté de votre laboratoire. Placez simplement les tuiles en trop à proximité.

Exemple :



Ces tuiles peuvent être utilisées

Jaune a 3 tuiles subvention (2 côté bleu et 1 côté orange), et 1 tuile investissement. Au début de son tour, elle peut choisir de retourner une des tuiles subvention bleues pour en gagner l'avantage. Elle peut aussi rendre une tuile investissement pour fixer un objectif ou recevoir un financement.

PISTES DE FINANCEMENT

Pour chaque lieu, le travail effectué par vos bots et vous augmente votre notoriété, ce qui vous permet d'obtenir davantage de parrainage externe et de financement pour vos recherches. Plus vous en faites, plus vous recevez de fonds.

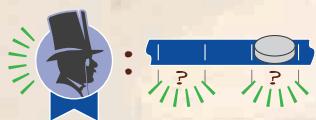


Lorsque vous recevez un financement (en retournant une de vos tuiles objectif), vous bénéficiez des avantages de la piste correspondant à la couleur de la tuile retournée (bleu = gouvernement, vert = laboratoire, violet = R&D).

PISTE DE FINANCEMENT DU GOUVERNEMENT



La piste de financement du gouvernement offre des subventions sous forme de ressources.



Gagnez les avantages indiqués sous la case sur laquelle se trouve votre marqueur et chaque case à sa gauche.

Exemple :

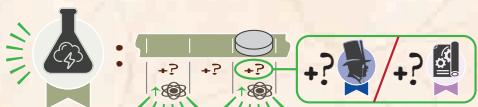


Jaune gagne 1 produit chimique et 1 coupon au choix.

PISTE DE FINANCEMENT DU LABORATOIRE



La piste de financement du laboratoire offre des coupons science et un accès à l'une des autres pistes de financement.



D'abord, obtenez les coupons science indiqués sous la case où se trouve votre marqueur et toutes les cases à sa gauche. Ensuite, choisissez une des deux autres pistes et bénéficiez des avantages de cette piste, en considérant votre marqueur comme s'il se trouvait un certain nombre de cases plus loin sur la piste, comme indiqué par le modificateur sous la position de votre marqueur sur la piste de financement du laboratoire (ne déplacez pas le marqueur).

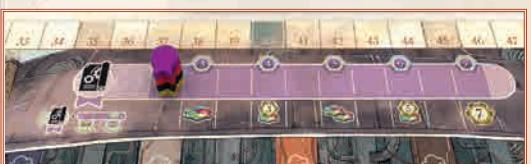
Exemple :



Orange gagne les avantages de la piste de financement du laboratoire. Il gagne d'abord 2 coupons science. Ensuite, il choisit la piste gouvernement ou R&D et gagne les avantages de cette piste, en considérant son marqueur comme s'il était 2 cases plus loin sur la piste.

Si sa position sur la piste du gouvernement est comme sur l'exemple de gauche, il gagne 1 produit chimique et 1 coupon.

PISTE DE FINANCEMENT R&D



La piste de financement R&D offre des pièces de machine et des PC.



Gagnez un avantage indiqué sous la case où se trouve votre marqueur OU toute case à sa gauche.

Exemple :



Noir gagne soit 2 pièces de machine, soit 3 PC et 1 pièce de machine (techniquement, il pourrait aussi choisir de ne gagner que 1 pièce de machine).

2. DEPLACER VOTRE SCIENTIFIQUE

Les scientifiques ont besoin de se déplacer sur différents lieux pour pouvoir faire leur travail. Pour les aider, Lightning Technologies fournit des coupons qui leur donnent accès aux différents lieux.



Choisissez n'importe quelle case action vide d'un lieu différent de votre lieu actuel et placez-y votre scientifique.

REMARQUE IMPORTANTE : à la première manche, tous les joueurs doivent se placer sur la case centrale d'un lieu si celui-ci est vide. Si la case du milieu est occupée, la case la plus à droite peut être choisie à la place. La case action la plus à gauche ne peut pas être choisie lors de la première manche.

Après avoir placé votre scientifique, vous obtenez/dépensez des coupons en fonction du lieu choisi :

- Pour les lieux principaux (2, 3, 4), vous obtenez le coupon représenté sur la case où vous placez votre scientifique, plus 1 coupon supplémentaire du même type pour chaque autre joueur à gauche de votre case. Vous obtenez également 1 coupon science si Lativ se trouve sur ce lieu et également à votre gauche.
- Sur le dépôt (1), vous gagnez d'abord un coupon de n'importe quel type (y compris de science) et, si Lativ s'y trouve, vous gagnez également 1 coupon science. Ensuite, vous devez payer 1 coupon de n'importe quel type pour chaque autre joueur sur les cases à gauche de votre case. Si vous ne pouvez pas payer les coupons, vous ne pouvez pas placer votre scientifique sur ce lieu.

Exemple :



Noir déplace son scientifique dans le dépôt. Elle gagne d'abord 1 coupon de n'importe quel type, plus 1 coupon science pour la présence de Lativ. Cependant, elle doit ensuite payer 2 coupons parce qu'il y a 2 autres joueurs sur ce lieu et à sa gauche.

Exemple :



Violet déplace son scientifique sur le lieu du gouvernement. Il gagne d'abord 1 coupon laboratoire, puis 1 coupon laboratoire supplémentaire pour le joueur jaune à sa gauche. Il gagne également 1 coupon science, car Lativ se trouve sur le lieu (et à sa gauche).

DEPLACER LATIV

Lativ est le scientifique en chef de l'entreprise et l'inventeur de la machine météo. Son rôle est de s'assurer que son équipe dispose de tout ce dont elle a besoin pour que leurs recherches se déroulent aussi bien que possible.

Après avoir obtenu/dépensé des coupons, si Lativ se trouve dans le lieu où vous vous êtes déplacé, déplacez-le vers le lieu suivant dans l'ordre numérique. Pour les lieux 1 et 5, placez Lativ sur la case qui lui a été attribuée. Pour les lieux 2 à 4, Lativ se déplace sur la case action vide la plus à gauche. Si toutes les cases action sont occupées, Lativ se déplace sur le lieu suivant.



Si Lativ se déplace, vérifiez la section active de la machine météo dans le laboratoire (celle où se trouve l'assistant).

Si aucun bot de Lativ ne se trouve dans cette section, placez 1 des bots de Lativ de la zone à côté du laboratoire sur une case vide de la section (peu importe laquelle).

Si Lativ a déjà un bot dans la section, ou si la section est pleine, placez un bot dans la section suivante (en suivant les flèches). Si toutes les sections sont pleines ou contiennent déjà un bot de Lativ, rien ne se passe.

Exemple : déplacer Lativ



Orange déplace son scientifique vers le laboratoire (où se trouve Lativ), ce qui a pour effet de déplacer Lativ vers la R&D. Comme Orange s'est déplacé à gauche de Lativ, il ne reçoit pas de coupon science.



Lativ essaie de placer un bot dans la section active de la machine météo (vent). Cependant, la section active est déjà pleine, donc la section suivante est vérifiée (soleil).



La section soleil contient déjà un des bots de Lativ, donc la section suivante est vérifiée (brouillard) et Lativ y place un bot.

Lors d'une partie à 2 joueurs, si Lativ se déplace sur le gouvernement ou la R&D, défaussez un jeton recherche du lieu actuel de Lativ du même type de météo que la section où se trouve actuellement l'assistant de Lativ.

3. REALISER DES ACTIONS

Il est temps d'améliorer cette grande invention et de sauver le monde.

Le symbole sur la case action où se trouve votre scientifique détermine le nombre d'actions que vous pouvez réaliser.

Les cases action dans les lieux principaux (2-4) présentent l'un des symboles suivants :

/ Vous pouvez réaliser 1 des actions.

& Vous pouvez réaliser 1 ou les 2 actions.

Le dépôt est expliqué au bas de cette page.

Toutes les actions sont facultatives ; il est possible de ne réaliser aucune action dans un lieu.

Les détails complets de chaque action sont expliqués ci-après.

TYPES DE METEO ET PRODUITS CHIMIQUES



Pluie



Vent



Soleil



Brouillard



Neige



Verdino



Melgoth



Delugium



Calorium



Radieu

4. PLACER DES JETONS RECHERCHE

Terminez votre journée de travail en enregistrant vos recherches.



À la fin de votre tour, si vous avez des jetons recherche sur l'emplacement en haut à gauche de votre bureau, vous devez les placer sur des emplacements vides de votre bureau **de la même couleur que le jeton**. Après avoir placé un jeton, obtenez l'avantage indiqué sur l'emplacement que vous venez de recouvrir, le cas échéant.

N'oubliez pas que vous pouvez placer des jetons récompense à n'importe quel moment de votre tour (y compris maintenant), ou les conserver pour les placer lors d'un prochain tour.



Remarque : chaque rangée ne peut comporter que des jetons recherche d'un seul type de météo. Cependant, vous pouvez commencer plus d'une rangée avec des jetons recherche du même type de météo.

Si vous ne pouvez pas placer de façon autorisée un jeton recherche, retirez-le de la partie.

Remarque : tous les jetons recherche obtenus pendant le fonctionnement de la machine météo doivent être placés immédiatement (voir page 20).

Exemple :



Lors de son tour, **Violet** a gagné un jeton recherche neige et un jeton récompense. À la fin de son tour, il doit placer le jeton recherche sur un emplacement de couleur correspondante. Il peut choisir de garder le jeton récompense pour le jouer à tout moment lors d'un de ses prochains tours.

Il place le jeton recherche sur l'emplacement indiquée par la flèche pour gagner l'avantage sur l'emplacement (avancer son marqueur de 1 emplacement sur la piste financement du gouvernement).



Il aurait préféré gagner 2 coupons dépôt en plaçant le jeton sur la rangée du bas, mais il a déjà un jeton recherche pluie dans cette rangée et il ne peut pas avoir à la fois une recherche sur la neige et sur la pluie dans la même rangée.

ACTIONS DES LIEUX

Toutes les actions disponibles sur les lieux du jeu sont décrites dans cette section. N'oubliez pas que pour effectuer une action, vous devez d'abord déplacer votre scientifique sur une case d'action du lieu et obtenir/dépenser des coupons comme indiqué à la page 11. De nombreuses actions vous obligent à dépenser des coupons, à déplacer un bot, à dépenser une pièce de machine, à utiliser un produit chimique, etc. Pour toutes ces actions, si vous n'avez pas les éléments requis (ou si vous ne pouvez effectuer un échange exécutif pour les obtenir), vous ne pouvez pas réaliser l'action.



LIEU 1 : LE DÉPÔT

Les bots, les produits chimiques et les extensions d'atelier sont tous des outils et des ressources nécessaires pour vous permettre de continuer à rechercher et à améliorer la machine météo.



Dans ce lieu, toutes les cases action sont représentées par le symbole . Par conséquent, tout joueur se trouvant dans ce lieu peut réaliser n'importe quel nombre des actions énumérées à la page suivante, et chacune de ces actions peut être effectuée plusieurs fois.



AGRANDIR L'ATELIER

Puez 1 coupon dépôt pour prendre n'importe quelle tuile atelier face visible de l'offre (les 4 tuiles du plateau, ou la tuile du haut de la pile face visible). Placez cette tuile à côté de votre laboratoire (voir ci-dessous).

Immédiatement après avoir pris une des tuiles du plateau, placez la première tuile de la pile face visible pour remplir l'offre.

Dès que la pile face visible est vide, retournez la pile face cachée pour obtenir une nouvelle pile face visible.

PLACER LES TUILES ATELIER

Chaque tuile atelier que vous obtenez doit être placée immédiatement, ce qui augmente la taille de votre atelier. Les ateliers peuvent s'étendre aussi loin que vous le souhaitez vers la droite, mais ne peuvent pas s'étendre au-dessus ou au-dessous du bord de votre laboratoire (3 rangées de haut).

Chaque tuile doit être placée de manière orthogonale et adjacente à une partie existante de votre atelier (les cases pré-imprimées sur le côté droit de votre laboratoire et toute autre tuile atelier précédemment placée). Vous pouvez choisir l'une des deux orientations possibles lorsque vous placez la tuile (avec les demi-cercles en haut et en bas), mais les couleurs des demi-cercles qui se touchent doivent correspondre.

Une fois placées, les tuiles atelier ne peuvent pas être déplacées ou pivotées durant la partie.

Exemple :



Violet prend la tuile atelier représentée ici.

A Il ne peut pas la placer ici, car les demi-cercles ne correspondent pas.

B Il ne peut pas la placer à l'un de ces emplacements, car elle serait en dehors des limites de son laboratoire.

C Il peut la placer sur n'importe lequel de ces emplacements.



CONSTRUIRE UN BOT

Choisissez l'un des bots de votre ligne de montage, payez le coût en coupons dépôt indiqué en haut de la section où se trouve le bot, puis déplacez ce bot sur une case disponible de votre atelier.



Lorsque vous retirez un bot de votre ligne de montage, vous obtenez immédiatement l'avantage indiqué à côté de l'emplacement.



Remarque : au début de la partie, vous ne pouvez choisir que parmi les deux premières sections. Les deux sections inférieures ne sont disponibles qu'une fois que vous avez construit le nombre de bots indiqué (6 ou 9), ou que vous avez le nombre indiqué de jetons recherche/récompense/citation dans votre bureau (5 ou 8). Les jetons qui se trouvent sur l'emplacement en haut à gauche de votre bureau sont également pris en compte.

Remarque : pendant les revenus de la phase C, vous bénéficiez également des cases vides des 2 premières sections.

Les bots doivent être placés dans votre atelier (voir page 7). S'il n'y a pas de place, vous ne pouvez pas réaliser cette action.



PRENDRE L'INITIATIVE

Puez 1 coupon dépôt pour déplacer votre marqueur d'initiative sur une nouvelle position, en faisant glisser tous les autres marqueurs d'initiative vers la gauche ou la droite, selon le cas. Pendant la phase C, l'ordre des marqueurs d'initiative déterminera l'ordre du tour de la manche suivante.

Exemple :



Violet choisit cette action et déplace son marqueur d'initiative de la dernière à la première position.



ACQUERIR UN PRODUIT CHIMIQUE

Choisissez un type de produit chimique et prenez le produit chimique de ce type le plus à gauche dans le dépôt, en payant un nombre de coupons dépôt indiqué par la section dans laquelle il se trouve. Placez le produit chimique dans votre atelier.

Les produits chimiques peuvent être placés dans votre atelier sur n'importe quelle case vide correspondant à la couleur du produit (voir page 7). La case avec laquelle vous commencez peut contenir un produit chimique de n'importe quel type. S'il n'y a pas de case disponible, vous ne pouvez pas réaliser cette action.



Exemple :

Si c'est votre atelier, vous disposez de 3 cases pour stocker des produits chimiques.

A *Un produit chimique au choix.*

B *Uniquement un produit chimique Radieu (bleu).*

C *Uniquement un produit chimique Verdino (vert).*

RENDE UN PRODUIT CHIMIQUE



Choisissez un produit chimique dans votre atelier, placez-le sur la case vide correspondante la plus à droite du dépôt. Ensuite, obtenez les coupons dépôt indiqués par la section dans laquelle il a été placé.

Exemple :



Violet rend un produit chimique Delugium (rose) dans le dépôt ; il est placé dans la section « 2 coupons » et il gagne 2 coupons dépôt.

Si un produit chimique Radieu (bleu) avait été retourné à la place, il n'aurait gagné qu'un seul coupon dépôt



Exemple :



Orange choisit d'aider le gouvernement avec sa machine à contrôler le vent. Il paie un coupon gouvernement.

Il avance son marqueur d'une case sur la piste de financement du gouvernement.



Il avance ensuite un bot de son atelier vers la case bleue de la section vent.



Il choisit une tuile subvention dans la même colonne et la place face visible à gauche de son laboratoire.



LIEU 2 : GOUVERNEMENT

Conscient des énormes avantages de la machine météo, le gouvernement veut sa part du gâteau. Ainsi, en échange de la construction de nouveaux prototypes par l'entreprise, il est prêt à offrir des subventions et à partager ses données de recherche.

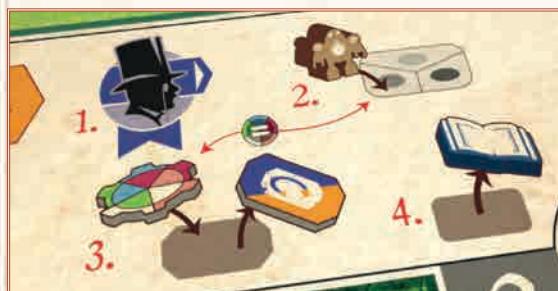
Il y a deux actions possibles dans ce lieu. Chaque action ne peut être réalisée qu'une fois par tour.



VENDRE UNE PIECE

Coût : 1 coupon gouvernement

Pour réaliser cette action, suivez ces étapes dans l'ordre :



1. Avancez votre marqueur de 1 case sur la piste de financement du gouvernement.
2. Placez 1 bot de votre atelier sur une case bot vide de la machine du gouvernement. Vous devez avoir une pièce de machine dans votre atelier correspondant à la couleur de la case où vous placez le bot.
3. Prenez 1 des tuiles subvention (pouvant être sur n'importe quelle face) de la même colonne que le bot que vous venez de placer et placez-la, face bleue visible, à gauche de votre laboratoire.

Remplacez la tuile subvention que vous avez prise par une pièce de machine de votre atelier. La couleur de la pièce de machine doit correspondre à la couleur de la case où vous avez placé votre bot.

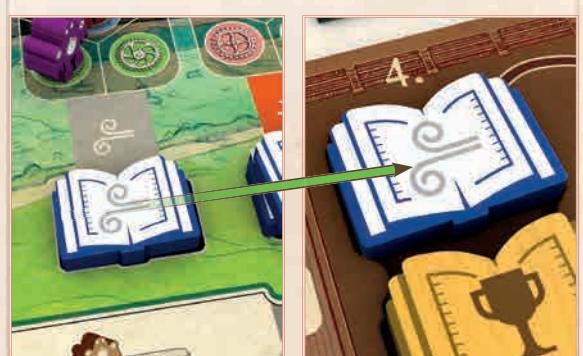
Remarque : si possible, vous devez prendre une tuile subvention qui ne correspond pas à une tuile que vous possédez déjà. Si vous n'êtes pas en mesure de le faire (vous avez déjà une tuile subvention de chaque type présent dans la colonne), prenez une tuile de votre choix dans la colonne et défaussez-la.

4. Prenez un jeton recherche en dessous de la colonne où vous avez placé le bot (si disponible), en le plaçant sur l'emplacement à gauche de votre bureau. S'il n'y a plus de jeton recherche dans la colonne, prenez une tuile investissement de la réserve et placez-la à côté de votre laboratoire.

Une fois ces 4 étapes terminées, vérifiez si le gouvernement fait tourner sa machine (voir page suivante).



Ensuite, il déplace une pièce de machine bleue de son atelier vers la case où se trouvait la tuile subvention.



Enfin, il prend un jeton recherche de vent et le place à côté de son bureau.

LE GOUVERNEMENT FAIT TOURNER SA MACHINE

Le gouvernement construit également sa propre machine pour aider à réparer les phénomènes météo extrêmes causés par les expériences de Lativ.

Si, après avoir réalisé l'action vendre une pièce, toutes les cases bot d'une section de la machine du gouvernement sont pleines, le gouvernement active cette section de sa machine.

Suivez ces étapes :

1. Chaque joueur gagne 3 PC pour chacun de ses bots dans la section qui vient d'être activée.
2. Déplacez 1 marqueur gouvernement de la zone gouvernement sur la case vide la plus à gauche de la tuile météo extrême qui correspond à la section. Si toutes les cases de la tuile météo extrême sont maintenant pleines, la météo est corrigée : remettez la tuile en haut de la pile correspondante à côté du plateau (en remettant dans la boîte tout marqueur progrès s'y trouvant et en renvoyant tout marqueur gouvernement s'y trouvant dans la zone gouvernement).

Exemple :



La section vent de la machine gouvernementale est terminée. Chaque bot de cette section gagne 3 PC, donc ici, Orange gagne 6 PC et Violet gagne 3 PC.



Un marqueur gouvernement est ensuite déplacé sur la tuile météo extrême - vent. Comme elle est maintenant pleine, le marqueur violet est défaussé, le marqueur gouvernement est rendu et la tuile est replacée sur la pile à côté du plateau.



OBTENIR UNE SUBVENTION

Coût : 2 coupons gouvernement



Pour réaliser cette action, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Choisissez une tuile subvention face bleue visible dans la zone gouvernement et gagnez l'avantage indiqué au-dessus de la colonne et à gauche de la rangée dans laquelle se trouve la tuile.
2. Obtenez l'avantage de la tuile choisie, puis retournez-la.

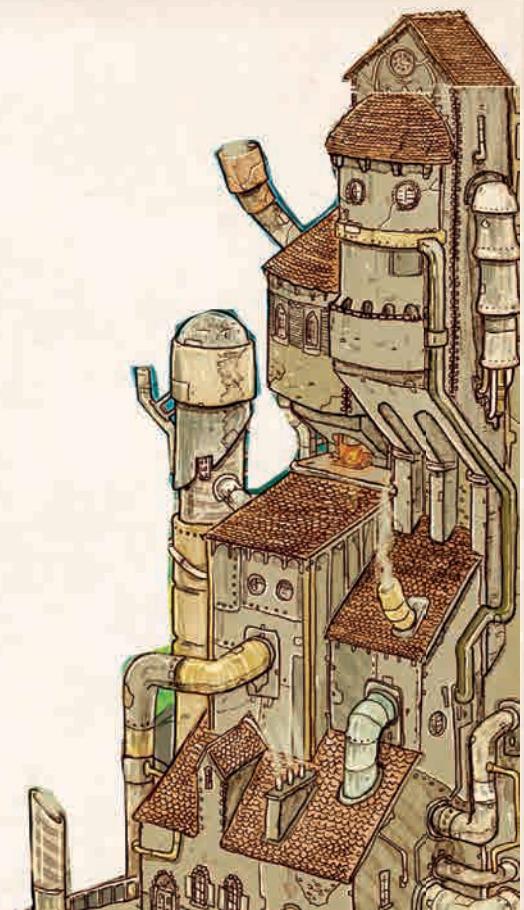
Exemple :



Jaune choisit la tuile subvention indiquée.

Elle gagne 1 coupon science, comme indiqué au-dessus de la colonne, et 1 coupon R&D, comme indiqué à gauche de la rangée.

Enfin, elle publie un article (comme indiqué sur la tuile), puis retourne la tuile.





Exemple :



Violet paie 1 coupon laboratoire, et avance son marqueur sur la piste de financement du laboratoire.



Il déplace ensuite un bot de son atelier vers une case vide de la machine météo.

Il paie 1 Verdino (vert) qu'il place dans le dépôt de la section 2 coupons.



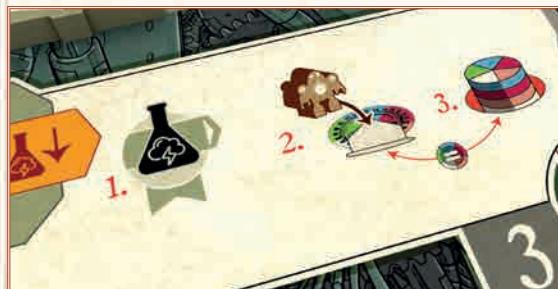
LIEU 3 : LE LABORATOIRE DE LATIV

Le laboratoire de Lativ est l'endroit où la machine météo originale a été construite. C'est là que sont menées toutes les expériences et que sont recueillies toutes les données sur les dysfonctionnements afin d'améliorer la machine. Le laboratoire est l'endroit où vous publiez vos recherches et où vous pouvez accroître votre réputation aux yeux du gouvernement.

Il y a deux actions possibles dans ce lieu. Chaque action ne peut être réalisée qu'une fois par tour.

TRAVAILLER SUR UNE EXPERIMENTATION

Coût : 1 coupon laboratoire



Pour réaliser cette action, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de financement du laboratoire.
2. Déplacez 1 bot de votre atelier vers une case vide dans n'importe quelle section de la machine météo (une des 5 colonnes).

Vous pouvez également déplacer un de vos bots sur une case contenant déjà un des bots de Lativ. Dans ce cas, déplacez le bot de Lativ sur une autre case vide de la même section. S'il n'y a pas d'autre case vide, remettez-le sur le côté du laboratoire.

Remarque : le fait d'avoir plus de bots dans une section vous fait gagner plus de PC lorsque l'expérimentation est lancée (voir page 20).

3. Payez 1 produit chimique du type indiqué sur la case (en le déplaçant de votre atelier vers la case vide la plus à droite du dépôt correspondant au type de produit chimique).

Remarque : à la fin de chaque manche, si la section où se trouve l'assistant contient des bots sur toutes les cases, l'expérimentation peut se dérouler (voir page 20).





PUBLIER UN ARTICLE

Coût : 2 coupons laboratoire



Pour réaliser cette action, choisissez une rangée complétée dans votre bureau qui a un marqueur progrès à côté des jetons et dont au moins un des jetons est un jeton recherche (une rangée complétée est une rangée avec 3 jetons).



Remarque : si vous n'avez que deux jetons dans une rangée, vous pouvez citer un travail antérieur à ce moment-là pour compléter la rangée immédiatement avant la publication (voir ci-dessous).

CITATIONS



Juste avant la publication, si vous avez 2 jetons dans une rangée de votre bureau et que le jeton cadenas de la case de citation correspondante a été retiré, vous pouvez citer le travail précédent pour compléter votre rangée (même si ce travail était le vôtre).

Pour ce faire, choisissez une tuile objectif sous votre laboratoire **dont la couleur correspond à la case** de votre bureau où vous souhaitez placer un jeton. Retirez cette tuile objectif de la partie (remettez-la dans la boîte), prenez un jeton citation de la réserve et placez-le sur la case choisie dans votre bureau, obtenant ainsi le bénéfice indiqué sur la case, s'il y en a un.

Remarque : les 2 jetons que vous avez dans la rangée dans laquelle vous placez un jeton citation peuvent être soit 2 jetons recherche, soit 1 jeton recherche et 1 jeton récompense.

Ensuite, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

- Faites glisser le marqueur progrès vers l'emplacement de droite, en obtenant l'avantage sur lequel vous avez déplacé le marqueur.
- Marquez des PC pour l'article publié : 2 PC pour chaque jeton recherche dans la rangée et 4 PC pour chaque jeton récompense dans la rangée. Les jetons citation ne rapportent pas de PC.
- Prenez une tuile investissement de la réserve et placez-la à gauche de votre laboratoire.



Remarque : si la case citation correspondant à la météo de l'article publié comporte encore un jeton cadenas, retirez ce jeton cadenas de la partie. Si vous le faites, vous pouvez immédiatement payer 1 coupon science pour gagner 3 PC.

Exemple :



Orange paie 2 coupons laboratoire pour réaliser l'action Publier un article. Il choisit une rangée complétée dans son bureau, et fait glisser le marqueur progrès sur l'emplacement le plus à droite, gagnant ainsi 2 coupons.



Comme il s'agit du premier article sur le soleil publié par un joueur lors de la partie, le jeton cadenas est retiré de la case citation du soleil. Il choisit de payer 1 coupon science pour gagner 3 PC.

Exemple :



Jaune veut publier un article sur le soleil. Elle déplace un jeton récompense sur la case bleue, ce qui lui donne 2 jetons dans la rangée.

Puis, juste avant la publication, comme un article sur le soleil a déjà été publié, elle peut citer, en remettant une de ses tuiles objectif violettes dans la boîte et en plaçant un jeton citation pour compléter la rangée.



Il marque 6 PC (2 par jeton recherche).

Enfin, il gagne une tuile investissement, qu'il place à gauche de son laboratoire.

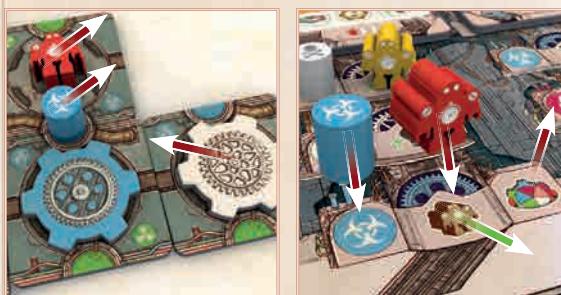




Exemple :



Orange choisit de faire des recherches. Tout d'abord, il paye 1 coupon R&D et avance son marqueur sur la piste de financement de R&D.



Ensuite, il déplace un bot de son atelier vers une case de R&D. Il paie un produit chimique Radieu (bleu) et une pièce de machine blanche.



Il gagne un autre bot de sa ligne de montage (l'avantage de la case inférieure de la section) ainsi que son avantage, puis prend le jeton recherche.

LIEU 4 : RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT



C'est dans ce lieu que vous contribuez à créer un monde meilleur en trouvant un moyen de remédier aux phénomènes météorologiques extrêmes. La R&D, c'est l'endroit où vous rassemblez les résultats des expériences du laboratoire et où vous envoyez vos bots construire un prototype amélioré. En tant que scientifique, c'est aussi l'endroit où vous montrez votre travail au monde entier afin d'être reconnu. Vous pouvez être motivé par les récompenses et même rêver d'un prix Nobel.

Il y a deux actions possibles sur ce lieu. Chaque action ne peut être réalisée qu'une fois par tour.



RECHERCHE

Coût : 1 coupon R&D



Pour réaliser cette action, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de financement de R&D.
2. Déplacez 1 de vos bots disponibles de votre atelier vers une case de recherche vide dans n'importe quelle section de R&D.
3. Payez 1 produit chimique du type indiqué à gauche de la case, en le déplaçant de votre laboratoire à la gauche de l'endroit où vous avez placé votre bot (ne le remettez pas dans le dépôt).

Remarque : si vous le placez sur la case inférieure d'une section, payez également 1 produit chimique ou 1 pièce de machine (comme indiqué à droite de la case). Un produit chimique dépensé de cette façon est remis dans la case vide la plus à droite du dépôt correspondant au type de produit chimique.

4. Obtenez les avantages indiqués sur la case où vous venez de placer votre bot.

Remarque : si vous avez placé un bot sur la case du bas, vous gagnez un autre bot de votre ligne de montage (de la même manière que celle indiquée sur l'emplacement du dépôt, mais sans payer de coupons dépôt).

5. Prenez un jeton recherche en dessous de la colonne (s'il n'est pas disponible, voir paragraphe suivant), en le plaçant sur la case en haut à gauche de votre bureau.

COMPLÉTER UNE SECTION R&D

Si vous placez le dernier bot d'une section, prenez une tuile investissement au lieu d'un jeton recherche.



De plus, si ce type de météo a encore un jeton cadenas sur sa case citation (aucun joueur n'a publié d'article pour ce type de météo), retirez le jeton cadenas de la partie et vous pouvez immédiatement payer 1 jeton science pour gagner 3 PC. À partir de ce moment, les joueurs peuvent citer ce type de météo.



PROGRES

Coût : 2 coupons R&D

Pour réaliser cette action, effectuez ces étapes dans l'ordre :



1. Choisissez une rangée de votre bureau pour laquelle vous avez publié un article et où le marqueur progrès se trouve sur l'emplacement le plus à droite.



2. Payez le nombre de coupons science indiqué sur la tuile météo extrême du plateau qui correspond à la météo de la rangée choisie (de 0 à 2). Ensuite, déplacez le marqueur progrès de cette rangée vers une case vide de la tuile météo extrême, obtenez ainsi l'avantage indiqué sur la case.



Remarque : chaque joueur ne peut pas avoir plus d'un marqueur progrès sur chaque tuile météo extrême. Si vous publiez un autre article sur le même type de météo, ce marqueur ne peut pas être placé sur la même tuile.

Vous n'avez pas pu réparer la météo par vous-même la première fois, qu'est-ce qui vous fait penser que cela puisse en être autrement maintenant ?

3. Construisez le prototype, en vous accordant des PC et éventuellement à d'autres joueurs (voir ci-dessous).



4. Prenez un jeton récompense dans la réserve et placez-le sur l'emplacement à gauche de votre bureau. S'il s'agissait de votre 3e jeton récompense, prenez également le Prix Nobel s'il est encore disponible (c'est l'un des déclencheurs de fin de partie).



Après avoir réalisé cette action, si toutes les cases de la tuile météo extrême sont maintenant pleines, remettez la tuile en haut de la pile correspondante à côté du plateau. Remettez dans la boîte les éventuels marqueurs progrès qui s'y trouvent, et remettez les éventuels marqueurs gouvernement qui s'y trouvent dans la zone gouvernement.

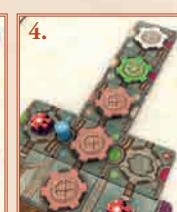
Exemple :



Violet construit un prototype en utilisant 1 pièce de machine magenta et 2 pièces de machine vertes. Même si elle n'est pas nécessaire pour le prototype, la pièce de machine blanche supplémentaire doit également être remise dans la réserve, car elle se trouve sur la même rangée.

Cependant, **Violet** décide d'abord de réorganiser son atelier et d'échanger les positions de la pièce de machine blanche avec l'un de ses bots. Maintenant, il peut construire le prototype sans perdre d'autres pièces que celles qui sont nécessaires.

Exemple :



Pour construire le prototype du soleil qui réparera la météo extrême de niveau 3, **Orange** a 4 possibilités :

1. Fournir 2 pièces de machine roses et 1 verte. **Orange** gagne 8 PC (6 PC pour 3 parties, plus 2 PC pour son bot). **Jaune** gagne 2 PC.
2. Fournir 2 pièces de machine roses, 1 verte et 1 blanche. **Orange** gagne 10 PC (8 PC pour 4 parties, plus 2 PC pour son bot). **Jaune** gagne 0 PC.
3. Fournir 3 pièces de machine roses et 1 verte. **Orange** gagne 10 PC (8 PC pour 4 parties, plus 2 PC pour son bot). **Jaune** gagne 2 PC.
4. Fournir 3 pièces de machine roses, 1 verte et 1 blanche. **Orange** gagne 12 PC (10 PC pour 5 parties, plus 2 PC pour son bot). **Jaune** gagne 0 PC.

CONSTRUCTION D'UN PROTOTYPE

Dans le cadre de l'action progrès, vous devez construire un prototype. Les pièces de machine requises par le prototype sont les trois représentées sous la tuile météo extrême, plus celles représentées en haut de la tuile elle-même.

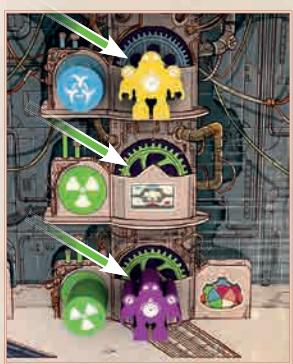
Chaque bot sur une case recherche dans la section (appartenant à vous ou à un autre joueur) peut vous fournir la pièce requise, ou vous pouvez la fournir vous-même (plus vous fournissez de pièces, plus vous obtenez de PC). Pour chaque bot d'un autre joueur qui vous fournit une pièce, ce joueur gagne 2 PC.

Exemple :



Violet construit un prototype de vent.

Il a besoin de 1 pièce de machine magenta (de la tuile) et de 1 pièce de machine verte (de la case vide). Pour la case où il a un bot, il peut choisir de fournir la pièce lui-même ou de laisser son bot la fournir. Pour la case où le joueur **Jaune** a un bot, il peut choisir de fournir la pièce lui-même ou de laisser le bot de **Jaune** la fournir (et laisser **Jaune** gagner 2 PC).



Toutes les pièces de machine que vous fournissez doivent se trouver sur la même rangée de votre atelier.

Gagnez **2 PC pour chacun de vos bots** dans la section, plus **2 PC pour chaque pièce de machine** que vous avez fournie.

Remettez toutes les pièces de machine utilisées pour construire le prototype dans la réserve, ainsi que toutes les pièces de machine supplémentaires dans la même rangée de votre atelier (vous n'obtenez pas de PC pour les pièces supplémentaires ainsi remises).

N'oubliez pas : vous pouvez réorganiser les pièces de machine et les bots dans votre atelier à tout moment.

Exemple :



Violet construit un prototype en utilisant 1 pièce de machine magenta, 1 pièce bleue et 2 pièces vertes. Ces pièces doivent toutes se trouver sur la même rangée de son atelier..



PHASE B : ACTIVATION DE LA MACHINE MÉTÉO EXPÉRIMENTALE

Il est temps de faire fonctionner la machine météo et d'obtenir une certaine reconnaissance pour notre travail avec Lativ. Ces expériences sont cruciales pour obtenir les données dont nous avons besoin pour améliorer la machine météo. L'aggravation de la météo n'est qu'un effet collatéral. Un petit prix à payer pour le bien de tous.

Lors de cette phase, l'assistant de Lativ tente de faire fonctionner la machine météo dans le laboratoire. La section active est celle où se trouve l'assistant.



Ici, la récompense est de 5 PC et ensuite soit 2 pièces de machine, **OU** 1 tuile investissement.

Exemple : l'expérience fonctionne



La section active est le vent.

Il y a une tuile expérimentation du vent dans l'offre et il y a des bots sur chaque case de cette section, donc l'expérimentation fonctionne.

Exemple : l'expérimentation ne fonctionne pas



La section active est le brouillard.

Bien qu'il y ait une tuile expérimentation brouillard dans l'offre, toutes les cases de cette section ne sont pas occupées par un bot, l'expérimentation ne fonctionne donc pas. **Jaune** peut reprendre son bot.

La première chose à faire lors de cette phase est de vérifier si l'expérimentation fonctionne ou ne fonctionne pas.

L'expérimentation fonctionne si les deux conditions suivantes sont remplies :

- Il y a au moins une tuile expérimentation dans l'offre correspondant à la météo de la section active.
- Il y a un bot sur chaque case de la section active.

Si une seule ou aucune des conditions n'est remplie, l'expérimentation ne fonctionne pas.



SI L'EXPERIMENTATION FONCTIONNE...

La tuile expérimentation de l'offre correspondant à la météo de la section active est appelée tuile expérimentation active. S'il y a plus d'une tuile correspondante, la tuile la plus à droite est la tuile active.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur ayant un bot dans la section active réalise les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Reprenez vos bots de la section active et placez-les dans votre atelier. Si vous n'avez pas d'emplacement pour un bot, remettez-le sur un emplacement vide des deux premières sections de votre ligne de montage.
2. Vous pouvez payer le nombre de coupons science indiqué sur la tuile expérimentation active. Si vous le faites, continuez avec les étapes 3 à 5. Sinon, passez ces étapes.



N'oubliez pas : si vous n'avez pas de coupon science, vous pouvez payer 3 coupons d'autres types pour gagner 1 coupon science.

3. Gagnez les PC indiqués sur la tuile expérimentation pour chaque bot que vous venez de reprendre.
4. Gagnez l'un des deux avantages indiqués sur la tuile (peu importe le nombre de bots que vous aviez dans la section).

Remarque : si vous ne pouvez pas bénéficier de la totalité de l'avantage (par exemple, vous n'avez de la place que pour 1 pièce de machine alors que l'avantage est de gagner 2 pièces de machine), ne prenez que ce que vous pouvez.

5. Prenez un jeton recherche en dessous de la section active (si disponible), en le plaçant immédiatement dans votre bureau. Si vous n'avez pas d'emplacement autorisé pour le jeton, retirez-le de la partie. S'il n'y a plus de jeton recherche, gagnez 1 coupon science à la place.

Partie à 2 joueurs : page 23 pour la règle spéciale.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé les étapes, l'expérimentation est terminée. Remettez n'importe quel bot de Lativ de la section active sur le côté du laboratoire.



Ensuite, prenez la première tuile météo extrême de la pile correspondant au type de météo et placez-la sur la case correspondante en R&D, en recouvrant toute tuile déjà présente. Tous les marqueurs progrès sur la tuile existante sont remis dans la boîte, et tous les marqueurs gouvernement sont remis dans la zone de gouvernement.



SI L'EXPERIMENTATION NE FONCTIONNE PAS...

Tous les joueurs ayant des bots dans la section active peuvent choisir de les remettre dans leur atelier. Si vous n'avez pas de place pour un bot, remettez-le sur n'importe quel emplacement vide des deux premières sections de votre ligne de montage.

Remettez les bots de Lativ sur la section active sur le côté du laboratoire.



PRÉPARATION DE LA PROCHAINE EXPERIMENTATION

À la fin de cette phase, que l'expérimentation fonctionne ou pas, réalisez les étapes suivantes :

6. Retirez de la partie la tuile expérimentation la plus à droite de l'offre correspondant à la météo de la section active (si elle existe). Faites glisser les autres tuiles de l'offre vers la droite pour combler les vides éventuels, puis placez la tuile sous le paquet sur la case la plus à gauche de l'offre, et enfin, placez la première tuile du paquet sur la case sous le paquet, si possible.
7. Déplacez l'assistant de Lativ vers la section suivante. S'il se trouve déjà dans la section neige, déplacez-le vers la section pluie.

Exemple : activation de l'expérimentation



La section active est pluie. Il y a actuellement deux tuiles expérimentation représentant la pluie, la tuile la plus à droite est donc la tuile active. **Jaune** est devant dans l'ordre du tour et renvoie son bot dans son atelier. Elle choisit de payer 2 coupons science, gagnant ainsi 6 PC pour son bot. Elle choisit ensuite de réaliser l'action recherche. Enfin, elle prend le dernier jeton recherche de la section et le place sur l'une des rangées de son bureau.



Violet est le suivant. Il renvoie ses 2 bots dans son atelier, mais n'a qu'un seul coupon science, il paie donc son coupon science et utilise ensuite un échange exécutif pour utiliser 3 autres coupons comme deuxième coupon science. Il gagne 12 PC pour ses 2 bots, et choisit de prendre une tuile investissement. Enfin, parce qu'il n'y a plus de jetons recherche dans la section, il gagne un coupon science à la place.

Exemple : l'expérimentation ne fonctionne pas



Ici, l'expérimentation ne fonctionne pas, car la section active (soleil) n'est pas pleine.

Jaune et **Noir** choisissent de laisser leurs bots sur la section, en espérant qu'ils seront utiles plus tard dans la partie.

La tuile expérimentation soleil est défaussée et de nouvelles tuiles sont déplacées pour combler les vides.

L'assistant se déplace vers la section suivante (brouillard).



PHASE C : FIN DE LA MANCHE

Se préparer pour le lendemain est une tâche importante de la journée.

AJUSTER L'ORDRE DU TOUR

Ajustez les marqueurs d'ordre du tour pour qu'ils correspondent à l'ordre des marqueurs d'initiative.



Position des marqueurs d'initiative



Ordre du tour avant



Ordre du tour après

REVENUS



Cela ne se produit qu'à la fin de la manche où Lativ est à son bureau - **LIEU 5**.



Chaque joueur obtient les avantages indiqués sur chaque emplacement vide des deux premières sections de sa ligne de montage (cases marquées avec l'icône !).



Une fois que les joueurs ont gagné leurs revenus, déplacez **Lativ** sur sa case dans le dépôt - **LIEU 1**.

Exemple :



Ici, **Jaune** gagne 1 coupon R&D, 1 coupon gouvernement et 1 pièce de machine.

FIN DE LA PARTIE

Dernière chance de prouver votre valeur.

La fin de la partie est déclenchée lorsque l'un des événements suivants se produit :

- Un joueur remporte le prix Nobel.
- La dernière tuile expérimentation est placée dans l'offre lors de la **phase B**.
- La machine gouvernementale est terminée (toutes les cases bot sont occupées).
- Toutes les cases recherche en R&D sont occupées.

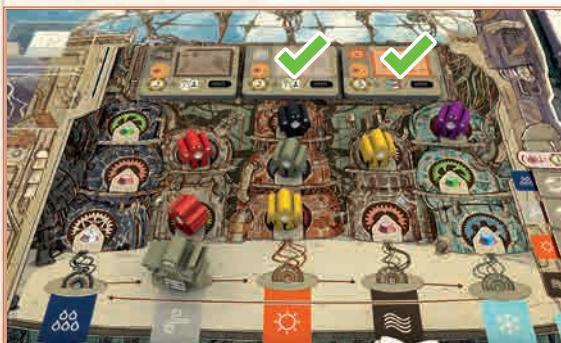
Terminez la manche en cours, puis jouez 1 dernière manche, en ignorant la **phase C** lors de la dernière manche.

Exemple :



Pendant **la phase B** de cette manche, une expérimentation s'est déroulée, entraînant l'entrée de la dernière tuile expérimentation dans l'offre à la fin de la phase. Cela déclenche la fin de la partie. Jouez **la phase C**. La manche suivante est la manche finale.

Pendant **la phase B** de la manche finale, en commençant par la section où se trouve l'assistant, et en procédant dans l'ordre des flèches, vérifiez chaque section complétée de la machine météo. Pour chaque section, s'il y a une tuile expérimentation en cours correspondant au type de météo, faites l'expérimentation en suivant les règles normales. Ensuite, passez au décompte final.

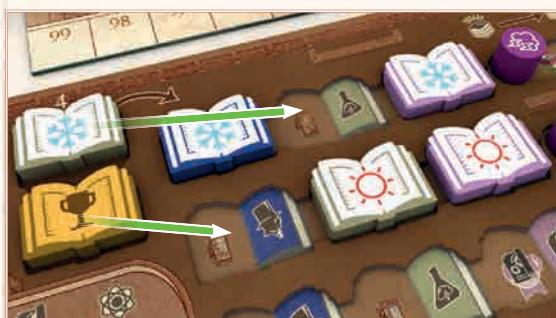


Le vent et le soleil sont lancés avant le décompte final parce que les deux sections sont remplies de bots et que les tuiles expérimentation sont dans l'offre.

DÉCOMpte FINAL

Bien sûr, vous êtes le meilleur scientifique.

Juste avant le décompte final, tous les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent placer les jetons recherche et/ou récompense qu'ils ont à côté de leur laboratoire sur des emplacements libres de leur bureau, en suivant les règles normales.



Afin de les aider à remplir les conditions de leurs tuiles objectif, les joueurs peuvent également utiliser leurs tuiles investissement pour placer ou retourner une tuile objectif.



Chaque joueur décompte ensuite les points suivants :



- PC en fonction de la position de leur marqueur sur chaque piste de financement. Marquez la plus haute valeur de PC au-dessus ou à gauche de votre marqueur.
- 5 PC pour chaque tuile objectif sur une case objectif dont les conditions sont remplies (voir aide de jeu).
- 5 PC si un joueur possède le prix Nobel.

Exemple :



Sur la piste de R&D, Noir et Orange marquent 3 PC, Jaune 4 PC et Violet 6 PC.

Exemple :



Violet marque 10 PC pour avoir rempli les conditions de ses deux tuiles objectif.



Le joueur qui a le plus de PC gagne.

Les résolutions d'égalité se font de la manière suivante :

- Nombre de récompenses.
- Nombre d'articles publiés.
- Nombre de rangées complétées dans le bureau.
- Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la place.

VARIANTE DRAFT

Au lieu que chaque joueur reçoive un ensemble de 9 tuiles objectif au début de la partie, séparez les tuiles selon leur symbole (en bas à gauche), puis subdivisez-les par couleur. Vous devriez maintenant avoir 12 ensembles, chacun composé de 3 tuiles de la même couleur.

- Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une série de 3 tuiles et la place sous son laboratoire.
- Ensuite, dans l'ordre inverse, chaque joueur choisit une deuxième série de tuiles, qui doit être d'une couleur différente de celle de la première série.
- Enfin, dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un troisième ensemble de tuiles, qui doit être d'une couleur différente de celles de ses deux premiers ensembles.

Chaque joueur devrait maintenant avoir 9 tuiles objectif, 3 dans chaque couleur.



2 JOUEURS

Seulement 2 scientifiques sont suffisants pour sauver le monde. Avec un peu d'aide de **Lativ**.

CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE

- Placez un des bots de **Lativ** dans chaque section de la machine météo du laboratoire.
- N'utilisez que 2 jetons recherche de chaque type dans chaque lieu principal.
- Placez un marqueur coupon d'une couleur non-joueur sur la case action la plus à droite de chaque lieu principal (2, 3, 4). Cette case action ne peut pas être utilisée pendant la partie.

CHANGEMENTS DANS LE JEU

- Lorsque **Lativ** se déplace sur le gouvernement ou la R&D, défassez un jeton recherche du lieu actuel de **Lativ** du même type de météo que la section où se trouve actuellement l'assistant de **Lativ**.
- Lorsque l'expérimentation se déroule, après que tous les joueurs ont réalisé leurs étapes, s'il y a un des bots de **Lativ** sur la section, retirez de la partie 1 jeton recherche du dessous de la section active, si possible.

VARIANTE 2 JOUEURS

NOUVEAUX SCIENTIFIQUES

En plus des règles pour 2 joueurs ci-dessus, **Lativ** compte comme un autre joueur pour le gain de coupons lorsqu'il place un scientifique dans un lieu. Cela s'ajoute au gain d'un coupon science.

CONSEILS DE L'AUTEUR

Sauver le monde n'est jamais facile.

- Prenez des tuiles subvention qui vous donnent des actions supplémentaires en début de partie.
- Concentrez-vous sur un ou deux types de météo au début de la partie pour vos recherches.
- Si vous n'avez pas la bonne pièce de machine, le bon produit chimique ou le bon coupon, n'oubliez pas les échanges exécutifs.
- Réfléchissez bien avant de placer un bot dans le laboratoire. Ils ne seront utiles que si cette section mène une expérimentation.
- Assurez-vous toujours que vous envoyez vos bots à une expérimentation dont vous savez qu'elle aboutira.
- Si vous avez plus d'un bot dans une section de la machine gouvernementale ou de la machine météo, vous gagnerez plus de PC.
- Essayez de publier un article dès que vous le pouvez.
- Lorsque vous construisez un prototype, si vous utilisez les bots d'autres joueurs, vous aurez besoin de moins de pièces de machine, mais gagnerez moins de PC.
- Construisez un prototype dès que vous le pouvez ; la récompense que vous gagnez vous aidera dans vos autres recherches.
- Choisissez quelques tuiles objectif au début de la partie, puis travaillez à leur réussite.
- Utilisez vos tuiles investissement avec précaution. La définition d'un nouvel objectif peut vous faire gagner des PC à la fin de la partie, mais les avantages des pistes de financement peuvent également être très utiles.

RÉSUMÉ POUR PARTIES À EXPLICATION DES AVANTAGES

Chaque fois que vous obtenez un avantage, vous ne payez jamais de coupons, même si cela devrait normalement coûter des coupons. Vous pouvez trouver toutes les tuiles subventions et les tuiles objectif dans l'aide de jeu.



Réalisez l'action « Vendre une pièce » (voir page 14). Vous devez toujours payer la pièce de machine.



Prenez 1 pièce de machine de votre choix dans la réserve et placez-la dans votre atelier.



Réalisez l'action « Agrandir l'atelier » (voir page 13).



Réalisez l'action « Travailler sur une expérimentation » (voir page 16). Vous devez toujours payer le produit chimique.



Gagnez 1 coupon (y compris science).



Avancez votre marqueur de 1 case sur la piste de financement indiquée.



Réalisez l'action « Travailler sur une expérimentation » sans payer le produit chimique (voir page 16).



Construisez un bot (voir page 13).



Prenez 1 tuile investissement.



Réalisez l'action « Publier un article » (voir page 17).



Obtenez 1 produit chimique du dépôt (voir page 13).



Gagnez les PC indiqués à la fin de la partie.

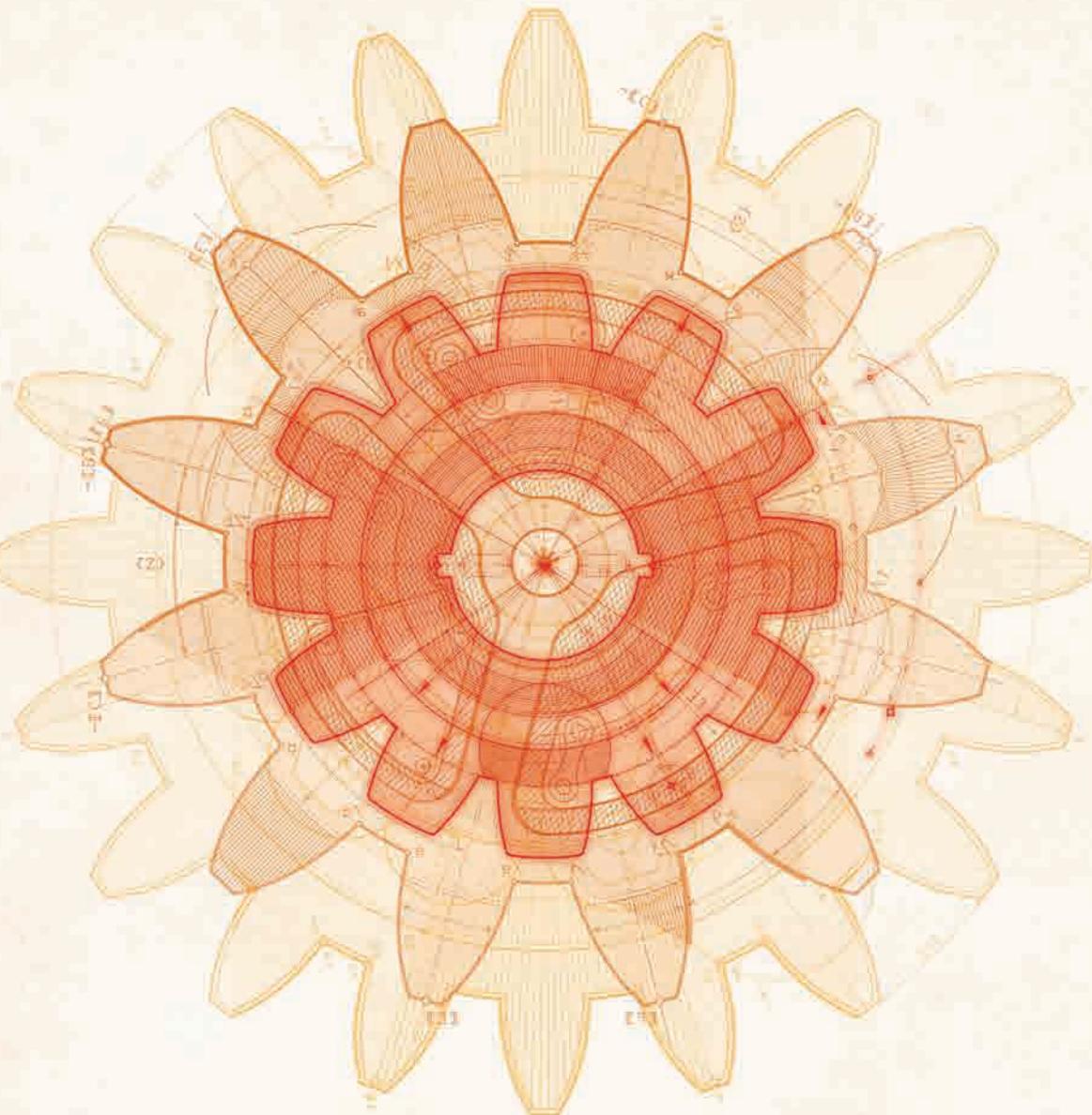


Réalisez l'action « Progrès » (voir page 18).

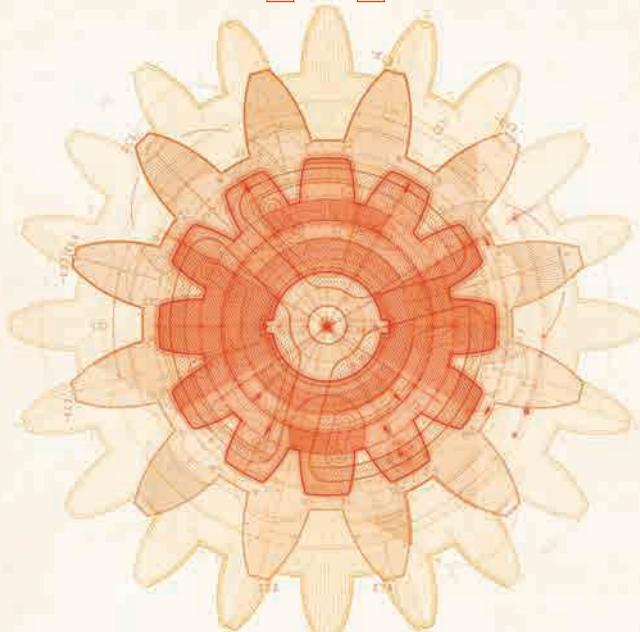
Avancez de 1 case sur n'importe quelle piste de financement.



Gagnez les PC indiqués immédiatement.



WEATHER  MACHINE



AIDE DE JEU



EAGLE-GRYPHON
GAMES

PRINCIPES DE JEU

TOUR D'APPROVISIONNEMENT INITIAL :

Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue des actions dans le dépôt.

STRUCTURE DE LA MANCHE

PHASE A : TOUR DES JOUEURS

PHASE B : ACTIVATION DE LA MACHINE METEO

PHASE C : FIN DE LA MANCHE

PHASE A : TOUR DES JOUEURS

1. Vous pouvez utiliser une tuile subvention ou une tuile investissement.
2. Déplacez votre scientifique* (gagnez/payez des coupons).
3. Réalisez des actions.
4. Placez des jetons recherche

* Des restrictions s'appliquent à la première manche.



Les jetons récompense peuvent être placés à tout moment pendant votre tour.

PHASE C : FIN DE LA MANCHE

1. Mettez à jour l'ordre du tour.



2. Si Lativ est dans son bureau, les joueurs reçoivent des revenus.



PHASE B : ACTIVATION DE LA MACHINE METEO

Vérifiez si l'expérimentation fonctionne ou pas :

Si elle fonctionne : dans l'ordre du tour, les joueurs avec des bots dans la section active :



1. Renvoient les bots dans l'atelier.



2. Peuvent payer des coupons science. Si vous ne le faites pas, passez les étapes suivantes.

3. Gagnent des PC par bot qu'ils renvoient.

4. Gagnent un des avantages de la tuile.



5. Prennent et placent le jeton recherche, si possible. Sinon, gagnent 1 coupon science.



Une fois que tous les joueurs ont effectué ces étapes, ils renvoient les bots de Lativ et ajoutent une nouvelle tuile météo extrême.



Si elle ne fonctionne pas, les joueurs peuvent renvoyer les bots ou non. Les bots de Lativ sont renvoyés.

Que l'expérimentation fonctionne ou non : Défaussez la tuile expérimentation la plus à droite correspondant à la météo de la section active, puis remplissez à nouveau la rangée. Déplacer l'assistant vers la section suivante.



LES TÂCHES DE LATIV

Lorsque Lativ est déplacé par un joueur, placez un bot dans une section de la machine météo (section active d'abord, puis suivez les flèches. 1 bot de Lativ maximum par section).

PARTIES A 2 JOUEURS UNIQUEMENT :

Lorsque Lativ se déplace vers le gouvernement ou la R&D, défaissez 1 jeton recherche en fonction de l'endroit où se trouve l'assistant.

DÉPLACER VOTRE SCIENTIFIQUE - COUPONS



Dans tous les lieux, si Lativ est présent et à votre gauche, prenez 1 coupon science. Puis, déplacez Lativ vers le lieu suivant. Dans le dépôt, Lativ est toujours à votre gauche.



Dans le dépôt, gagnez 1 coupon, mais payez ensuite 1 coupon pour chaque joueur à votre gauche.



Dans les autres lieux, gagnez 1 coupon pour le lieu + 1 pour chaque joueur à votre gauche.

ÉCHANGES EXÉCUTIFS



Si vous **devez** payer un coupon que vous n'avez pas, payez 3 coupons de votre choix à la place.



Si vous **devez** payer un produit chimique que vous n'avez pas, payez 2 coupons pour échanger un produit chimique avec le dépôt.



Si vous **devez** payer une pièce de machine que vous n'avez pas, payez 2 coupons pour échanger une pièce de machine.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée soit quand :

- Le prix Nobel est décerné (pour avoir 3 jetons récompense).
- La dernière tuile expérimentation est placée dans l'offre.
- La machine gouvernementale est pleine de bots.
- La R&D est pleine de bots.

Terminez la manche et jouez 1 manche supplémentaire.

Pendant la phase B de la dernière manche, faites des expérimentations sur toutes les sections complétées dont une tuile expérimentation correspondante se trouve dans l'offre.

Ensuite, passez la phase C et réalisez le décompte final.

DÉCOMPTE DES POINTS EN COURS DE PARTIE

- Activation d'une expérimentation (PC par bot, comme indiqué sur la tuile expérimentation).
- Publication d'articles (2 PC pour chaque jeton recherche, 4 PC pour chaque jeton récompense).
- Construction d'un prototype (2 PC par pièce de machine utilisée + 2 PC pour chacun de vos bots).
- Terminer une section de la machine gouvernementale (3 PC par bot).
- Débloquer des citations (3 PC par citation).
- Obtenir des financements en retournant les tuiles objectif.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

- Positions sur les pistes de financement.
- Marquez 5 PC pour chaque tuile objectif dont la condition est remplie.
- 5 PC pour le prix Nobel.

ACTIONS DES LIEUX

 Réalisez n'importe quel nombre d'actions dans le dépôt. &  Réalisez 0/1/les 2 actions du lieu.



DÉPÔT (Gagner des coupons)



CONSTRUIRE UN BOT

Coût : ?  coupons

Déplacez un bot de votre ligne de montage vers votre atelier, en obtenant l'avantage.



AGRANDIR L'ATELIER

Coût : 1  coupon

Prenez une tuile atelier.



ACQUERIR UN PRODUIT CHIMIQUE

Coût : ?  coupons

Prendre un produit chimique dans le dépôt.



RENDRE UN PRODUIT CHIMIQUE

Gain : ?  coupons

Replacez un produit chimique dans le dépôt pour gagner des coupons.



PRENDRE L'INITIATIVE

Coût : 1  coupon

Déplacez votre marqueur d'initiative.



GOUVERNEMENT (Gagner des coupons)



VENDRE UNE PIÈCE Coût : 1 coupon



1. Avancez sur la piste du financement du gouvernement.
2. Envoyez 1 bot sur la machine gouvernementale.
3. Prenez une tuile subvention et remplacez-la par une pièce de machine.
4. Prenez un jeton recherche, si possible. Si ce n'est pas possible, prenez une tuile investissement.



Le gouvernement fait fonctionner sa machine : si la section est complète, les bots rapportent des points, puis déplacez un marqueur gouvernement sur la tuile météo extrême. Si la météo est réparée, retirez la tuile.

OBTENIR UNE SUBVENTION Coût : 2 coupons



1. Choisissez une tuile subvention face visible et gagnez des coupons pour la colonne et la rangée.
2. Obtenez l'avantage de la tuile et retournez-la.



ACTIONS DES LIEUX



Réalisez 0/1 action du lieu.



Cette action ne peut être réalisée qu'une fois par tour.



LABORATOIRE (Gagner des coupons)



TRAVAILLER SUR UNE EXPERIMENTATION

Coût : 1 coupon



1. Avancez sur la piste de financement du laboratoire.
2. Envoyer un bot à la machine météo.
3. Payez 1 produit chimique.

PUBLIER UN ARTICLE Coût : 2 coupons



Choisissez une rangée remplie dans votre bureau. Ensuite :



1. Faites glisser le marqueur progrès et obtenez l'avantage. Vous pouvez faire une citation.
2. Marquez des PC pour les jetons recherche et récompense.
3. Prenez une tuile investissement.

Débloquez la case citation correspondante, si possible. Si vous le faites, vous pouvez payer 1 coupon science pour gagner 3 PC.

CONSTRUIRE UN PROTOTYPE

Toutes les pièces de machine que vous fournissez doivent provenir de la même rangée de votre atelier.

- Gagnez **2 PC** pour chacun de vos bots dans la section.
- Gagnez **2 PC** pour chaque pièce de machine que vous fournissez.
- Les autres joueurs gagnent **2 PC** pour chaque partie qu'ils fournissent.



R&D (Gagner des coupons)

Coût : 1 coupon



Coût : 1 coupon



1. Avancez sur la piste de financement de la R&D.
2. Envoyez un bot sur une case de recherche.
3. Envoyez un produit chimique avec le bot (coût supplémentaire pour la case inférieure).
4. Gagnez les avantages de la case.
5. Prenez un jeton recherche, si possible. Sinon, prenez une tuile investissement et déverrouillez la case citation, si possible. Si vous le faites, vous pouvez payer 1 coupon science pour gagner 3 PC.

PROGRES

Coût : 2 coupons



1. Choisissez un article publié.
2. Payez les coupons science, déplacez le marqueur progrès sur une tuile météo extrême et gagnez des avantages.
3. Construisez un prototype et gagnez des PC.
4. Prenez un jeton récompense.

(Remplacez la tuile météo extrême si la météo est réparée).

TUILES OBJECTIF

Les tuiles objectif sont activées lorsque vous défaussez des tuiles investissement à l'étape 1 de votre tour. D'abord, elles sont placées sur le plateau et vous font gagner un avantage. Ensuite, vous pouvez les retourner pour obtenir des fonds de la piste de financement correspondante.

| | | | |
|--|---|--|---|
| | Avoir le plus ou le plus à égalité de jetons ¹ dans la colonne gouvernement de votre bureau. | | Avoir 6 jetons ¹ dans la colonne gouvernement de votre bureau. |
| | Avoir au moins 3 bots sur la même section du gouvernement. | | Avoir au moins un bot dans au moins 4 sections différentes du gouvernement. |
| | Avoir le plus ou le plus à égalité de tuiles atelier. | | Avoir au moins 3 pièces de machine dans votre atelier. |
| | Avoir le plus ou le plus à égalité d'avance sur la piste de financement du laboratoire. | | Avoir au moins 5 types différents de jetons ^{1,2} dans la colonne laboratoire de votre bureau. |
| | Construire tous les bots dans la section en bas à droite de votre ligne de montage. | | Avoir le plus ou le plus à égalité de bots dans votre atelier. |
| | Avoir au moins 2 rangées ³ terminées dans votre bureau pour le même type de météo. | | Avoir au moins 12 jetons ¹ dans les rangées de votre bureau. |
| | Avoir au moins 5 types différents de jetons ^{1,2} dans la colonne R&D de votre bureau. | | Avoir le plus ou le plus à égalité de jetons ¹ dans la colonne R&D de votre bureau. |
| | Avoir le plus ou le plus à égalité de bots en R&D. | | Avoir au moins 3 bots dans la même section de R&D. |
| | Avoir au moins 3 jetons récompense. | | Avoir le plus ou le plus à égalité de jetons récompense. |

¹ Les jetons peuvent être des jetons recherche, récompense ou citation.

² Chaque type de météo est un type différent de jeton recherche. Tous les jetons récompense sont du même type. Tous les jetons citation sont du même type.

Lorsque vous citez, retirez du jeu une de vos tuiles objectif non utilisée. À la fin de la partie, chaque tuile objectif de votre laboratoire vous rapportera 5 points si vous remplissez ses conditions.

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | Être le plus avancé ou le plus avancé à égalité sur la piste de financement du gouvernement. | | 5# | Avoir au moins 5 types de jetons ^{1,2} différents dans la colonne gouvernement de votre bureau. |
| | Avoir le plus ou le plus à égalité de bots sur les sections du gouvernement. | | 5 | Avoir au moins 5 bots dans des sections du gouvernement. |
| | Avoir au moins 5 tuiles subvention. | | 5 | Avoir le plus ou le plus à égalité de tuiles subvention. |
| | Avoir le plus ou le plus à égalité de jetons ¹ dans la colonne laboratoire de votre bureau. | | 6 | Avoir 6 jetons ¹ dans la colonne laboratoire de votre bureau. |
| | Construire au moins 10 bots. | | 10 | Avoir le plus ou le plus à égalité d'emplacements vides de bot dans votre ligne de montage. |
| | Avoir le plus ou le plus à égalité de jetons ¹ dans les rangées de votre bureau. | | 3 | Avoir au moins 3 rangées ³ complétées dans votre bureau. |
| | Avoir 6 jetons ¹ dans la colonne R&D de votre bureau. | | 6 | Avoir le plus ou le plus à égalité d'avance sur la piste de financement de la R&D. |
| | Avoir au moins un bot dans au moins 4 sections différentes en R&D. | | 4# | Avoir au moins 5 bots en R&D. |
| | Avoir au moins 4 articles publiés. | | 4 | Avoir le plus ou le plus à égalité d'articles publiés. |

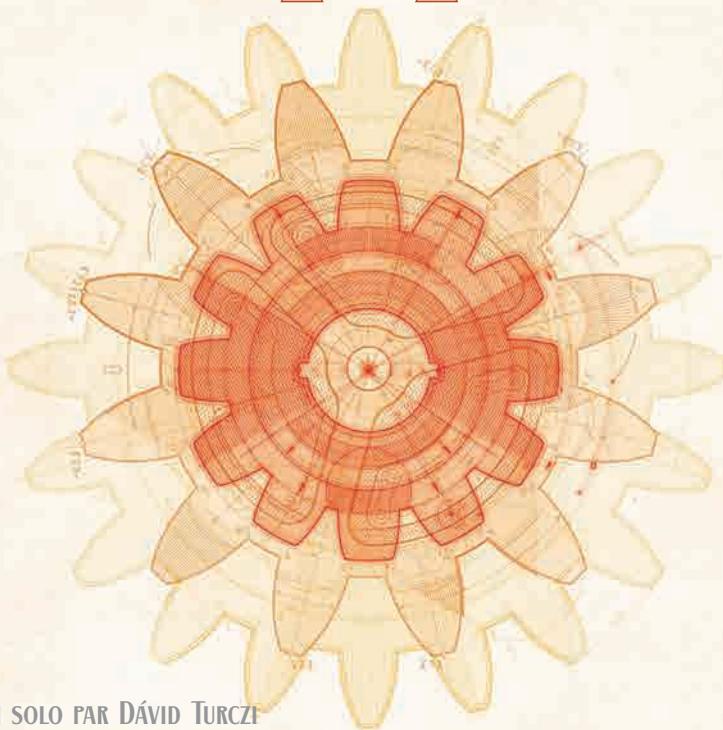
³ Une rangée complétée est une rangée contenant 3 jetons dont 1 doit être un jeton recherche. L'article n'a pas besoin d'être publié.

TUILES SUBVENTION

Vous pouvez utiliser 1 tuile subvention au début de votre tour. Vous ne payez jamais de coupons lorsque vous utilisez une tuile subvention, même si la tuile vous permet de réaliser une action qui vous coûterait normalement des coupons. Toutes les autres règles s'appliquent.

| | | | |
|--|---|---|---|
|  | Réalisez l'action vendre une pièce de machine sans payer la pièce de machine. Remplacez la tuile subvention que vous prenez par une pièce de machine de la réserve. |  | Prenez une pièce de machine de votre choix dans la réserve et placez-la dans votre atelier. |
|  | Réalisez l'action travailler sur une expérimentation sans payer le produit chimique. |  | Gagnez 2 coupons au choix (ils ne doivent pas nécessairement être du même type). |
|  | Réalisez l'action recherche sans payer le produit chimique. À la place, prenez le produit chimique requis dans la section la moins chère du dépôt. Si vous placez votre bot sur la case inférieure d'une section, vous devez payer le coût supplémentaire normalement. |  | Réalisez l'action publier un article en suivant toutes les règles normales. Débloquez la case citation, si possible. Si vous le faites, vous pouvez payer 1 coupon science pour gagner 3 PC. |
|  | Prenez une tuile atelier parmi celles qui sont dans l'offre et ajoutez-la à votre atelier. |  | Réalisez l'action construire un bot en suivant les règles habituelles. |
|  | Prenez 1 produit chimique , dans le dépôt, de la case la plus à gauche du type que vous voulez, et placez-le dans votre atelier. |  | Avancez de 1 case sur une des pistes de financement. |

WEATHER MACHINE



RÈGLES DU JEU EN SOLO PAR DÁVID TURCZI

LES SABOTEURS

La société Kydarkovia Inc. veut détruire Lightning Technologies ! Elle envoie deux de ses meilleurs espions, l'agent blanc et l'agent rose, pour voler des informations et perturber le travail de Lativ. Leur plan est de l'embarrasser devant le gouvernement et de s'assurer que Kydarkovia

obtiendra les contrats de contrôle de la météo à l'avenir. Malheureusement, la sécurité de l'entreprise est trop occupée à gérer le chaos causé par les premières expériences de Lativ. Vous devrez donc terminer votre travail tout en subissant les interférences de ces satanés saboteurs !

Dans ces règles, les termes « eux » ou « saboteurs » font référence à votre adversaire automatisé qui contrôle deux pions, mais joue comme un seul adversaire. « Vous » désigne le joueur humain solitaire.

CONTENU



2 saboteurs (*agent rose, agent blanc*)



20 cartes rapport de sécurité



12 cartes défi



Aide à la priorité



Plateau cachette

MISE EN PLACE

Préparez le jeu pour 2 joueurs avec les modifications suivantes :

- Ne bloquez pas la case d'action la plus à droite dans chaque lieu principal (2,3,4).

• Préparez les tuiles objectif

1. Retirez toutes les tuiles objectif qui affichent une icône de majorité en haut à droite. Retirez également la tuile qui vous demande d'avoir 3 jetons récompense.



2. Parmi les tuiles objectif restantes, choisissez-en 2 de chaque couleur au hasard. Si vous en piochez 2 avec la même icône au milieu de la tuile, défaussez la seconde, et continuez à piocher jusqu'à ce que vous en ayez des différentes.
3. Retirez du jeu toutes les tuiles objectif restantes. Les saboteurs n'utilisent pas de tuiles objectif.

- Choisissez une autre couleur de joueur pour les saboteurs. Les saboteurs n'utilisent pas de laboratoire ni de marqueur coupon.
- Placez le marqueur de score des saboteurs sur 35 PC. C'est la valeur initiale d'objectif.
- Placez les marqueurs ordre du tour et initiative (le vôtre et celui des Saboteurs) en vous plaçant en premier dans l'ordre du tour sur les deux.
- Désignez une zone près du plateau principal comme étant la cachette des saboteurs.
 - Placez les bots du saboteur dans la cachette.
 - Choisissez 2 produits chimiques différents au hasard, prenez-les des cases les plus à gauche du dépôt, et placez-les dans la cachette.



• Préparez la pioche de rapport de sécurité :

1. Mélangez le paquet de cartes rapport de sécurité et placez-le face cachée sur le côté gauche du plateau cachette.
2. Révélez des cartes du dessus du paquet une par une jusqu'à ce que vous révéliez une carte représentant un lieu principal. Placez cette carte face visible sur le côté droit du plateau cachette, créant ainsi la défausse rapport de sécurité.
3. Déplacez le jeton recherche du plateau qui correspond à la carte défaussée (lieu et type de météo) vers la cachette.
4. Prenez le saboteur représenté sur la carte défaussée et placez-le sur la case action centrale du lieu représenté sur la carte.
5. Continuez à révéler des cartes jusqu'à ce que vous révéliez une carte représentant à la fois un lieu principal et l'autre saboteur. Placez cette carte face visible sur le dessus de la défausse rapport de sécurité.
6. Déplacez le jeton recherche du plateau qui correspond à la deuxième carte défaussée (lieu et type de météo) vers la cachette.
7. Prenez le saboteur représenté sur la carte défaussée

et placez-le sur la case action centrale du lieu représenté sur la carte. Si la case est occupée par l'autre saboteur, placez-le sur la case action la plus à droite.

8. Mélangez toutes les cartes rapport de sécurité sauf les 2 cartes défaussées pour former la pioche rapport de sécurité, et remettez-la sur le côté gauche du plateau cachette.
9. Révélez la première carte de la pioche rapport de sécurité et placez-la face visible au-dessus du plateau cachette. Cette carte est le premier rapport actuel. La carte qui se trouve sur le dessus de la défausse est appelée rapport précédent.

Si vous souhaitez augmenter la difficulté, sélectionnez (en choisissant ou au hasard) 1 ou plusieurs cartes défi à appliquer. Plus vous en ajoutez, plus la partie sera difficile. Voir page 13 pour plus de détails sur ces cartes.

Exemple :



Si les cartes rapport de sécurité défaussées étaient les deux cartes illustrées ici, les saboteurs commencerait avec un jeton de recherche laboratoire - neige et un jeton recherche R&D - vent.

L'agent blanc serait placé sur la case action centrale du laboratoire, et l'agent rose sur la case action centrale de R&D.

RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU

- Les saboteurs ne gagnent pas de PC, mais ils sont capables d'augmenter votre valeur d'objectif (le score que vous essayez de battre pendant la partie). Chaque fois que la valeur d'objectif est augmentée, avancez le marqueur de score des saboteurs sur la piste de PC.
- Les saboteurs agissent comme un seul joueur : à chaque manche, un seul Saboteur se déplace.
- Chaque fois que Lativ se déplace, résolvez ses tâches selon les règles d'une partie à 2 joueurs.
- Les saboteurs ne gagnent ni ne dépensent jamais de coupons ou de pièces de machine. Ils n'utilisent pas de tuiles investissement, de tuiles subvention, ou de jetons citation. Chaque fois qu'ils devraient gagner une tuile investissement, augmentez la valeur d'objectif de 5 à la place.
- Au début de la partie, vous effectuez le tour d'approvisionnement initial normalement ; les saboteurs ne le font pas. Ensuite, vous effectuez le premier tour de la manche 1. Les restrictions normales de placement pour la manche 1 s'appliquent toujours à vous. Après votre premier tour, passez au premier tour des saboteurs.
- Lors des tours suivants, les tours sont joués normalement en fonction de la position des marqueurs d'ordre de tour. Cela signifie que si les saboteurs prennent l'initiative, ils auront deux tours consécutifs.
- Vous pouvez regarder dans la défausse rapport de sécurité à tout moment, mais vous ne pouvez pas réarranger les cartes qui s'y trouvent. Vous pouvez compter le nombre de cartes restantes dans la pioche rapport de sécurité, mais vous ne pouvez pas regarder ni réarranger la pioche.
- Les cartes nouvellement défaussées sont toujours placées sur le dessus de la défausse rapport de sécurité.

LA PARTIE PEUT SE FINIR DE 3 MANIÈRES :

Vous rétablissez la bonne réputation de Lightning Technologies :

Pour ce faire, vous devez remplir toutes les conditions suivantes au début de votre tour :

- Votre nombre de PC est supérieur à la valeur d'objectif.
- Vous remplissez actuellement les conditions d'au moins 4 de vos tuiles objectif sur les cases objectif de votre laboratoire.
- Au moins 2 de vos marqueurs financement sont sur 2x  ou au-delà de la 5^e case de leur piste de financement (la case où votre marqueur commence est la case 0).

Si cela se produit, vous gagnez immédiatement la partie.

Le temps est écoulé et le gouvernement intervient :

Cela se produit si la fin de la partie est déclenchée par une des conditions de fin de partie habituelles :

- Vous gagnez le prix Nobel.
- La dernière tuile expérimentation est placée dans l'offre.
- La machine gouvernementale est terminée.
- Toutes les cases recherche en R&D sont occupées.

Si cela se produit, jouez un tour de plus normalement, puis procédez au décompte final.

Après le décompte final, si votre nombre de PC est supérieur à la valeur d'objectif, vous gagnez la partie.

Les plans diaboliques des saboteurs ont réussi ;

Cela se produit si l'une des situations suivantes se présente :

- 2+ • À la fin de votre tour, il y a 2 tuiles météo extrême de niveau 3 ou plus sur le plateau.
-  • Au début du tour des saboteurs, toutes les cartes rapport de sécurité sont dans la défausse.

Si cela se produit, vous perdez immédiatement.
Nous avions de si grands espoirs pour vous.

VOTRE TOUR

Vous jouez votre tour normalement, sauf qu'il y a une nouvelle action gratuite à votre disposition : appeler la sécurité. Cette action ne peut être effectuée que pendant l'étape 3 de votre tour (réaliser des actions) mais elle peut être effectuée autant de fois que vous le souhaitez en plus de toute autre action que vous effectuez pendant votre tour, quel que soit le lieu où vous vous trouvez.

APPELER LA SECURITE

Paiiez 1 coupon (du type correspondant au lieu où vous vous trouvez, ou un coupon science) pour prendre 2 cartes de la pioche rapport de sécurité et placez-les face visible à côté du rapport actuel. Parmi ces 3 cartes, remettez-en une sur le dessus de la pioche rapport de sécurité, défaussez-en une et laissez la troisième comme rapport actuel.



TOUR DES SABOTEURS

Au tour des saboteurs, suivez ces étapes, dans l'ordre :

1. Placez le saboteur représenté sur le lieu indiqué sur le rapport actuel.
 Si le rapport actuel représente Lativ plutôt qu'un lieu, déplacez le saboteur vers le lieu où se trouve Lativ actuellement.

Pour chaque lieu principal, le saboteur choisit une case action inoccupée dans l'ordre de priorité suivant : case la plus à gauche, la plus à droite, case centrale. Pour le dépôt, il se place sur la case inoccupée la plus à gauche.

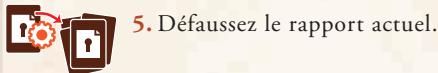
Les saboteurs ne gagnent ni ne dépensent de coupons.

Si le saboteur ne peut pas se déplacer vers un lieu (parce que toutes les cases action sont occupées, que le saboteur se trouve déjà sur ce lieu, ou parce que le rapport actuel indique le lieu de Lativ et qu'il est dans son bureau), déplacez-le vers le lieu principal suivant (dans l'ordre numérique à partir du lieu souhaité, en faisant une boucle si nécessaire).

Remarque : un saboteur ne se déplace vers le dépôt que si le rapport actuel le lui ordonne ou s'il y suit Lativ.

2. Si le Saboteur s'est déplacé vers un lieu principal, augmentez la valeur d'objectif de 1 pour chaque élément (Lativ, votre Scientifique ou l'autre saboteur) à gauche de sa case action.


- 3.** Si un saboteur s'est déplacé sur le même lieu que Lativ, déplacez Lativ vers le lieu suivant comme d'habitude. Cela déclenche également les tâches de Lativ, comme expliqué dans les règles pour 2 joueurs.
- 4.** Le saboteur exécute son plan infâme. Voir « Les plans infâmes des saboteurs » pour plus de détails.



- 6.** Révez la première carte de la pioche rapport de sécurité et placez-la face visible au-dessus du plateau cachette comme prochain rapport actuel, si possible.

- 7.** Vérifiez si les saboteurs font des ravages :

3= S'ils ont un ensemble de jetons recherche et que la case citation pour ce type de météo est toujours verrouillée, réalisiez les étapes suivantes :

- i.** Retirez cet ensemble de jetons du jeu.
- ii.** Prenez la première tuile météo extrême de la pile correspondant au type de temps et placez-la sur la case correspondante en R&D, en recouvrant toute tuile déjà présente. Tout marqueur progrès sur la tuile existante est remis dans la boîte, et tout marqueur de gouvernement est remis dans la zone de gouvernement.

- iii.** Défassez la première carte de la pioche rapport de sécurité, si possible.

- iv.** Retirez du jeu le jeton cadenas de la case citation correspondante.



S'ils ont un ensemble de jetons recherche et que la case citation pour ce type de météo est déverrouillée, retirez cet ensemble de jetons du jeu, et choisissez une des deux options suivantes :



- Augmentez la valeur d'objectif de 5,
OU



- Défassez la première carte de la pioche rapport de sécurité. Si la pioche rapport de sécurité est vide, vous ne pouvez pas choisir cette option.

Les saboteurs ne peuvent utiliser qu'un seul ensemble de jetons recherche par tour. Si ils sont en mesure de compléter plus d'un ensemble, ils complètent en priorité celui qui débloquerait un nouveau type de météo.

Si les saboteurs ont plusieurs ensembles de jetons recherche de différents types de météo, commencez par la météo représentée sur le rapport précédent et procédez de gauche à droite (en passant de la neige à la pluie si nécessaire).

Ensembles de jetons recherche



Si la case citation d'un type de météo est encore verrouillée, un ensemble de jetons recherche signifie 1 jeton recherche de chaque couleur de ce type de météo.



Si la case citation d'un type de temps est déverrouillée, un ensemble de jetons recherche signifie 1 jeton recherche de deux couleurs différentes de ce type de météo. (S'ils ont les trois jetons de recherche de ce type de météo différent, ils les défausseront tous les trois au lieu d'utiliser la citation). Cela signifie que les saboteurs citent un travail antérieur.



Dans les deux cas, si les saboteurs ont un jeton récompense dans leur cachette, il compte comme n'importe quel type de jeton recherche pour constituer un ensemble si nécessaire..

LES PLANS INFAMES DES SABOTEURS

Lors de l'étape 4 du tour des saboteurs, ils exécutent leur plan infâme en se basant sur le lieu où le saboteur vient de se déplacer. Ils sont désignés par le terme « saboteur actuel ».



Certains effets font référence au « rapport précédent ». Il s'agit de la carte rapport de sécurité qui se trouve sur le dessus de la défause.

Dans les lieux principaux, les saboteurs choisissent une section en fonction d'un ensemble de critères. L'un de ces critères est basé sur le fait qu'ils obtiennent un jeton recherche qui les aide le plus à compléter un ensemble.

Lors de la résolution de ce critère, utilisez l'ordre de priorité indiqué ici :

1. Ils choisiront une section dont le jeton recherche leur permettra de compléter un ensemble (voir la section précédente sur ce qu'est un ensemble complété).

2. Ils choisiront une section dont le jeton recherche a le même type de météo qu'un jeton recherche qu'ils ont déjà d'une autre couleur.
3. Ils choisiront une section avec n'importe quel jeton recherche.

Indicateur de priorité



La moitié inférieure de chaque carte rapport de sécurité représente un indicateur de priorité qui est utilisé à différents endroits pour déterminer ce que les saboteurs vont faire ou ce qu'ils vont prendre.

LIEU 1 : DÉPÔT

1. Déplacez le marqueur d'initiative des saboteurs sur la case la plus à gauche. Si le marqueur était déjà sur la première case, augmentez la valeur d'objectif de 2 à la place.

2. Les saboteurs prennent 2 produits chimiques dans le dépôt et les placent dans leur cachette. Pour déterminer quel produit chimique ils prennent, suivez cette séquence deux fois :

- a. Ils choisissent un produit chimique dans la section qui représente le plus petit nombre de coupons de dépôt.



- b. S'il y a plus d'un type de produit chimique dans la section la moins chère, ils prennent celui dont ils ont le moins d'exemplaires dans leur cachette.

- c. Si l'égalité persiste, ils prennent le produit le plus haut ou le plus bas parmi ceux qui sont à égalité (selon l'indicateur de priorité du rapport précédent).



Exemple :

Les saboteurs prennent d'abord un Calorium (Magenta) parce que c'est le seul produit chimique restant dans la section la moins chère, même s'ils ont déjà un Calorium.



Pour le deuxième produit chimique, sur les deux types qu'ils n'ont pas, Melgoth (blanc) et Radieu (bleu), ils prennent le plus haut (Melgoth).

si la tuile la plus haute ou la plus basse est retournée. Si toutes les tuiles de cette section ont été prises ou si elles présentes toutes le côté orange, ils retournent une tuile de la section suivante dans l'ordre (en passant par toutes les sections si nécessaire).

3. Déterminez la section avec laquelle les saboteurs vont interagir ;

- a. Les saboteurs ignorent :

- Les sections où toutes les cases bot sont occupées.
- Les sections où les saboteurs n'ont aucun produit chimique correspondant à l'une des cases disponibles.

- b. Parmi les sections restantes, les saboteurs choisissent une section qui leur rapporte un jeton recherche qui les aide le plus à compléter un ensemble.

- c. En cas d'égalité, ils choisissent la première section à égalité dans la séquence météo, en commençant par la météo décrite dans le rapport précédent et en procédant de gauche à droite (en passant de la neige à la pluie si nécessaire).

LIEU 2 : GOUVERNEMENT



Si le saboteur actuel est sur une case action avec le symbole de gauche, commencez par l'étape 1.



Si le saboteur actuel est sur une case action avec le symbole de gauche, sautez les étapes 1 et 2 et commencez à l'étape 3.



1. Les saboteurs prennent 1 produit chimique du dépôt (comme décrit dans la section dépôt).



2. Sélectionnez une tuile subvention face bleue visible, en fonction de la météo et de l'indicateur de priorité du rapport précédent, et retournez la. La météo détermine dans quelle section se trouve la tuile, et l'indicateur de priorité détermine

Exemple :

La section pluie est ignorée, car elle est pleine. La section neige est ignorée parce que les saboteurs n'ont pas de produits chimiques dans les couleurs de cette section.

Parmi les sections restantes, celles du vent et du soleil leur permettraient de se rapprocher d'un ensemble complet.

Le rapport précédent montre la neige, donc en commençant par cette section et en continuant vers la droite, la section choisie est celle du vent.

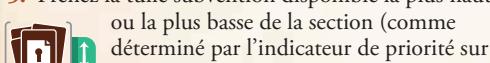
Si les saboteurs sont incapables de choisir une section (ils n'ont pas de produit chimique correspondant à une case bot vide), défaussez la première carte de la pioche rapport de sécurité et les saboteurs prennent 1 produit chimique dans le dépôt (comme décrit précédemment). Ensuite, passez le reste de ces étapes.

4. Placez un bot de la cachette sur une case bot



vide de la section choisie pour laquelle les saboteurs ont un produit chimique correspondant. Si plusieurs cases sont possibles, ils choisissent la première dans le sens horaire, en partant de la gauche. Ensuite, ils déplacent le produit chimique correspondant de la cachette vers le dépôt, en le plaçant sur la case vide la plus à droite du type correspondant.

5. Prenez la tuile subvention disponible la plus haute ou la plus basse de la section (comme



déterminé par l'indicateur de priorité sur le rapport précédent), et retirez-la du jeu.

Remplacez-la par la pièce de machine requise, prise dans la réserve.



6. Déplacez un jeton recherche de la

section choisie vers leur cachette. S'il n'y a plus de jetons recherche dans la section choisie, augmentez la valeur d'objectif de 5 à la place. Si toutes les cases bot de la section sont maintenant remplies, le gouvernement active cette section.

LE GOUVERNEMENT FAIT TOURNER SA MACHINE



Lorsque le gouvernement active une section de sa machine (que ce soit à votre

tour ou à celui des saboteurs), augmentez la valeur d'objectif de 3 pour chaque bot saboteur de cette section. Ensuite, effectuez les mêmes étapes que dans une partie multi-joueurs.

LIEU 3 : LE LABORATOIRE DE LATIV



Si le saboteur actuel est sur une case action avec le symbole de gauche, commencez par l'étape 1.



Si le Saboteur actuel est sur une case action avec le symbole de gauche, sautez l'étape 1 et commencez à l'étape 2.

1. Placez un jeton récompense dans leur cachette.

Les saboteurs ne reçoivent jamais le prix Nobel, quel que soit le nombre de jetons récompense qu'ils possèdent.

2. Déterminez la section avec laquelle les saboteurs interagissent :

a. Les saboteurs ignorent :

- Les sections qui sont pleines.
- Les sections où les saboteurs n'ont aucun produit chimique correspondant à l'une des cases disponibles.
- Les sections où il n'y a pas de tuile expérimentation correspondante dans l'offre.

b. Parmi les sections restantes, sélectionnez celle qui comporte le plus de bots (y compris les bots de Lativ).

c. S'il y a égalité, les saboteurs choisissent une section à égalité qui leur rapporte un jeton recherche qui les aide le plus à compléter un ensemble.

- d.** Si l'égalité persiste, ils choisissent la première section à égalité dans la séquence météo, en commençant par la météo décrite dans le rapport précédent et en procédant de gauche à droite (en passant de la neige à la pluie si nécessaire).

Si les saboteurs sont incapables de choisir une section, défaussez la première carte de la pioche rapport de sécurité et les saboteurs prennent 1 produit chimique dans le dépôt (comme décrit précédemment). Ensuite, passez le reste de ces étapes.

- 3.** Déplacez un des saboteurs de sa cachette vers la case disponible la plus haute ou la plus basse de la section (déterminée par l'indicateur de priorité du rapport précédent) pour laquelle il a un produit chimique correspondant. Comme d'habitude, les cases contenant un des bots de Lativ sont considérés comme disponibles (le bot de Lativ est déplacé vers une autre case vide de la même section, ou, s'il n'y a pas d'autre case vide, il est remis sur le côté du laboratoire), puis déplacez le produit chimique requis de la cachette vers la case vide la plus à droite du dépôt.

LIEU 4 : R&D

& Si le saboteur actuel est sur une case action avec le symbole de gauche, commencez par l'étape 1.

/ Si le saboteur actuel est sur une case action avec le symbole de gauche, sautez les étapes 1 et 2 et commencez à l'étape 3.

- 1.** Déplacez un des bots des saboteurs de leur cachette vers une case de recherche en fonction de la météo et de l'indicateur de priorité



du rapport précédent. La météo détermine la section dans laquelle le bot est placé, et l'indicateur de priorité détermine s'il s'agit de la case vide la plus haute ou la plus basse de cette section. S'il n'y a pas de case vide dans la section indiquée, ils placent un bot dans la section suivante dans l'ordre (en passant de la neige à la pluie si nécessaire). Les saboteurs ne paient pas le coût supplémentaire s'ils placent leur bot dans la case inférieure de la section.

- 2.** Si les saboteurs ont un produit chimique du



type décrit à gauche de la case choisie, déplacez-le de sa cachette vers cette case. S'ils font cela, ils déplacent un jeton de recherche de la section choisie vers leur cachette. S'il n'y a plus de jetons recherche dans la section choisie, augmentez la valeur d'objectif de 5 à la place et retirez le jeton cadenas de la case citation correspondante, si possible.

Remarque : si les saboteurs n'ont pas de produit chimique correspondant, ils placent quand même un bot et peuvent continuer avec le reste des étapes (ils ne reçoivent simplement pas de jeton recherche).

- 3.** Choisissez la case de la section avec laquelle vous souhaitez interagir :

- a.** Les saboteurs ignorent :

▫ Les sections qui sont pleines.

▫ Les sections où les saboteurs n'ont aucun produit chimique correspondant à l'une des cases disponibles.

- b.** Parmi les sections restantes, les saboteurs choisissent une section qui leur rapporte un jeton recherche qui les aide le plus à compléter un ensemble.
- c.** Si l'égalité persiste, ils choisissent la première section à égalité dans la séquence météo, en commençant par la météo décrite dans le rapport précédent et en procédant de gauche à droite (en passant de la neige à la pluie si nécessaire).

Si les saboteurs sont incapables de choisir une section, défaussez la première carte de la pioche rapport de sécurité et les saboteurs prennent 1 produit chimique dans le dépôt (comme décrit précédemment). Ensuite, passez le reste de ces étapes.

- 4.** Déplacez un des saboteurs de sa cachette vers la case disponible la plus haute ou la plus basse de la section (déterminée par l'indicateur de priorité du rapport précédent) pour laquelle il a un produit chimique correspondant. Déplacez le produit chimique requis de la cachette vers la case située à gauche du bot. Les saboteurs ne paient pas le coût supplémentaire pour le placement sur la case inférieure.

- 5.** Déplacez un jeton recherche de la section choisie vers leur cachette. S'il n'y a plus de jetons recherche dans la section choisie, augmentez la valeur d'objectif de 5 à la place et retirez le jeton cadenas de la case citation correspondante, si possible.

PROGRES



Lorsque vous effectuez une action progrès, pour chaque bot saboteur qui vous fournit une pièce lors de la construction de votre prototype, augmentez la valeur d'objectif de 2. Les saboteurs eux-mêmes ne font jamais de progrès ; ils ne se soucient pas de réparer le temps, ils veulent juste vous faire passer pour un incapable.

ACTIVATION DE L'EXPERIMENTATION



Lorsqu'une expérimentation fonctionne, les saboteurs et vous résolvez les étapes dans l'ordre du tour comme d'habitude. Vous obtenez les récompenses habituelles si vous y avez contribué. Pour chacun des bots saboteurs de la section active, retournez ce bot dans la cachette et augmentez la valeur d'objectif du nombre de PC indiqué sur la tuile expérimentation. Les saboteurs ne paient pas de coupons science et ignorent les autres récompenses imprimées sur la tuile. Ils prennent également un jeton recherche de la section s'il y en a encore un disponible lorsqu'ils effectuent leurs étapes (une seule fois, même s'ils ont plus d'un bot, selon les règles normales). Si aucun n'est disponible, ils ne reçoivent rien (ils ignorent le jeton science).

Une fois l'expérimentation terminée, placez une nouvelle tuile météo extrême comme d'habitude.



Exception : Si une expérimentation ne fonctionne pas, mais qu'au moins un saboteur était présent dans la section, une nouvelle tuile météo extrême est placée (comme si l'expérimentation avait fonctionné). Cependant, aucune récompense n'est donnée pour la tuile expérimentation et elle est défaussée normalement. Les bots des saboteurs restent dans la section.

DECOMpte FINAL DES POINTS

Si vous arrivez jusqu'au décompte final :

1. Résolvez toutes les expérimentations restantes normalement, mais ne placez pas de nouvelles tuiles météo extrême pour le moment.
2. Augmentez la valeur d'objectif de 30.
3. Effectuez le décompte final pour vous uniquement ; ne marquez rien pour les saboteurs.

Après cela, si votre nombre de PC dépasse la valeur d'objectif, vous avez gagné la partie et sauvé l'entreprise. Dans le cas contraire, vous rejoignez le reste des scientifiques au chômage de l'ancienne grande entreprise Lightning Technologies, profitez-en pour mettre à jour votre CV.

Si vous avez gagné, voyez si vous remplissez une de ces conditions supplémentaires :

1. Terraformeur

- » Avoir 120 PC ou plus
- » La piste de financement la moins avancée est au moins à la 4ème case.
- » La piste de financement la plus avancée se trouve sur la dernière case
- » Avoir 6 tuiles atelier ou plus
- » Il ne vous reste pas plus de 2 coupons au total

2. Climatologue

- » 110 PC ou plus
- » Avoir obtenu le Prix Nobel
- » Avoir rempli les conditions de 4 tuiles objectif ou plus
- » Avoir construit tous les bots

3. Météorologue

- » Avoir 100 PC ou plus
- » Avoir publié 3 articles ou plus
- » Avoir au moins 1 piste de financement à la 8e case ou plus
- » Avoir rempli les conditions de 3 tuiles objectif ou plus
- » Avoir 2 récompenses ou plus

4. Prévisionniste

- » Avoir publié 3 articles ou plus
- » Avoir 7 bots ou plus sur le plateau principal
- » Avoir rempli les conditions de 3 tuiles objectif ou plus
- » Avoir 1 récompense ou plus

5. Chasseur de tempêtes

- » Avoir rempli les conditions de 2 tuiles objectif ou plus
- » Avoir 1 récompense ou plus

CREDITS

Weather Machine - Auteur : Vital Lacerda

Les saboteurs - Mode Solo par : Dávid Turczi

Illustrations : Ian O'Toole

Responsable du développement du mode solo :
John Albertson

Développement solo supplémentaire et tests :

Shelley Danielle, Gary Perrin, Aleksandar Saranac, Chuck Case, Timothy Williamson, Henrique Barbosa da Costa, Ben Kranz, Xavi Bordes

© 2022 FRED Distribution Inc.

Tous droits réservés.

CARTES DEFI

Pour un plus grand défi, lors de la mise en place du jeu, utilisez une ou plusieurs cartes défi (choisissez-les vous-même ou au hasard). Placez les cartes choisies sur la table. Leurs effets sont présentés ici :



1. Des adversaires bien fournis : Les saboteurs commencent la partie avec 1 produit chimique de chaque au lieu de 2 produits chimiques.



2. Dispositifs de brouillage : Pendant chaque revenu, augmentez la valeur d'objectif de 1 pour chaque bot saboteur sur le plateau.



3. Comptabilité créative : Les saboteurs débutent la partie avec un jeton récompense. Pendant chaque revenu, reculez d'une case l'un de vos marqueurs de financement sur l'une des pistes. Vous devez choisir une piste où vous pouvez le faire, si possible.



4. Lauréat du prix Nobel : Les saboteurs commencent la partie avec un produit chimique supplémentaire choisi au hasard (cela peut être le même qu'un de ceux qu'ils ont déjà). Vous ne pouvez pas gagner la partie si vous n'avez pas le prix Nobel.



5. Seuls les surdoués peuvent s'inscrire : Vous ne pouvez pas gagner si vous ne remplissez pas les conditions d'au moins 5 de vos tuiles objectif sur les cases objectif de votre laboratoire.



6. L'heure tourne : Après la mise en place, retirez du jeu les 2 premières cartes de la pioche rapport de sécurité et remettez-les dans la boîte.



7. Une longueur d'avance : Si, à la fin de votre tour, le marqueur d'initiative des saboteurs est dans la position la plus à gauche, augmentez la valeur d'objectif de 3.



8. Grandeur morale : Lorsque vous placez votre scientifique dans un lieu, vous ne gagnez pas de coupons supplémentaires pour les saboteurs à votre gauche.



9. Évaluation par les pairs : Vous ne pouvez pas utiliser de jetons citation quand vous publiez un article. Quand vous débloquez une case citation, vous ne pouvez pas payer un coupon science pour gagner 3 PC.



10. Prototypes indépendants : Les saboteurs commencent la partie avec un jeton récompense. Vous ne pouvez pas utiliser les bots des saboteurs lorsque vous construisez un prototype dans le cadre d'une action progrès.



11. Coupes budgétaires : Les saboteurs commencent la partie avec un produit chimique de plus pris au hasard (cela peut être le même qu'un de ceux qu'ils ont déjà). Lorsque vous recevez un financement de la piste de financement du laboratoire, considérez le modificateur sous votre marqueur comme +0 (vous bénéficiez toujours des avantages de la piste gouvernementale ou R&D).

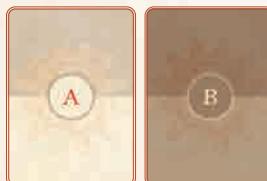


12. Publier ou périr : Diminuez la valeur d'objectif de départ de 5. Chaque fois que les saboteurs font retirer un jeton cadenas d'une case citation, augmentez la valeur d'objectif de 5. Vous devez remporter une victoire immédiate (en restaurant la bonne réputation de Lightning Technologies).

EXTENSIONS POUR LE JEU MULTIJOUEUR

CARTES DÉPÔT (2 jeux de 5 cartes chacun)

Recevez un peu d'aide pour commencer votre partie.



Mélangez les cartes A et B séparément et distribuez-en 1 à chaque joueur au début de la partie.

Pendant le tour d'approvisionnement initial, dans l'ordre du tour, au lieu de suivre le processus normal d'exécution des actions du dépôt, chaque joueur choisit laquelle de ses cartes il veut jouer. L'autre est remise dans la boîte.

Tout d'abord, résolvez la section supérieure de la carte comme suit :



Prenez n'importe quelle tuile atelier face visible de l'offre (les 4 tuiles du plateau, ou la tuile sur la pile face visible) et placez cette tuile à côté de votre laboratoire, en vous assurant que vous pouvez ajouter tous les autres composants indiqués sur la carte.



Comme ci-dessus, mais placez deux tuiles, l'une après l'autre (remplissez l'offre avant de choisir la deuxième tuile).



Déplacez votre marqueur d'initiative à la position indiquée (si un joueur suivant a également un symbole d'initiative sur sa carte, votre marqueur d'initiative NE doit PAS être déplacé). La position indiquée sur la carte est celle à laquelle vous devez commencer la manche 1)



Ensuite, résolvez la section centre-gauche, en déplaçant les bots indiqués de votre ligne d'assemblage vers des cases autorisées de votre atelier.



Ensuite, gagnez les produits chimiques décrits dans la section centre-droit de votre carte, en prenant les plus à gauche du dépôt et en les plaçant dans votre atelier.



Enfin, déplacez vos marqueurs coupon vers les cases représentées dans la section inférieure de la carte.

Une fois que vous avez terminé les étapes de mise en place de votre carte dépôt, remettez la carte dans la boîte.

TUILES OBJECTIF EN JEU (3 tuiles et 12 disques)

Obtenez des avantages pendant la partie en réalisant les ensembles indiqués à partir de vos recherches.



Placez les 3 tuiles côté à côté près du plateau et les 12 disques de joueur à côté. Lorsque vous obtenez l'une des combinaisons représentées sur votre bureau, choisissez une des ressources indiquées sur la tuile. Recouvrez ensuite cette case avec l'un de vos disques. Il ne peut y avoir plus d'un disque de chaque joueur sur chaque tuile et aucun joueur ne peut placer un disque sur la même case que celui d'un autre joueur.

CARTES OBJECTIF PERSONNEL (6 cartes)



Gagnez 1 ou 2 tuiles investissement à la fin de la partie en remplissant un ou les deux objectifs décrits.

Vous pouvez ajouter ces cartes au jeu pour vous donner d'autres objectifs à essayer d'atteindre. Mélangez ces cartes et distribuez-en 1 au hasard à chaque joueur.

Vous pouvez choisir de ne donner ces cartes qu'aux nouveaux joueurs afin de leur donner un objectif à atteindre lors de leur première partie.

Votre carte objectif personnel doit rester cachée aux yeux des autres joueurs. À la fin de la partie, mais avant le décompte final, révélez votre carte. Pour chaque paire d'objectifs sur la carte (moitié supérieure et moitié inférieure), si vous remplissez les deux conditions indiquées, gagnez 1 tuile investissement.



- Avoir au moins 2 jetons récompense
- Avoir au moins 4 bots au gouvernement.
- Avoir au moins 3 articles publiés
- Avoir au moins 4 bots en R&D
- Votre marqueur de financement est sur ou au-delà du premier « +4 » de la piste de financement du laboratoire.

CARTES OBJECTIF DE FINANCEMENT (6 cartes)



Obtenez des récompenses supplémentaires lorsque vous atteignez certains niveaux sur les pistes de financement.

Un de ces objectifs optionnels est distribué à chaque joueur au début de la partie et se déclenche immédiatement lorsque l'objectif est atteint sur la piste de financement appropriée.

Atteignez la position indiquée sur la piste de financement pour obtenir immédiatement la récompense sur la carte : 1 de chacun des coupons indiqués, 2 coupons science ou 2 pièces de machine.

