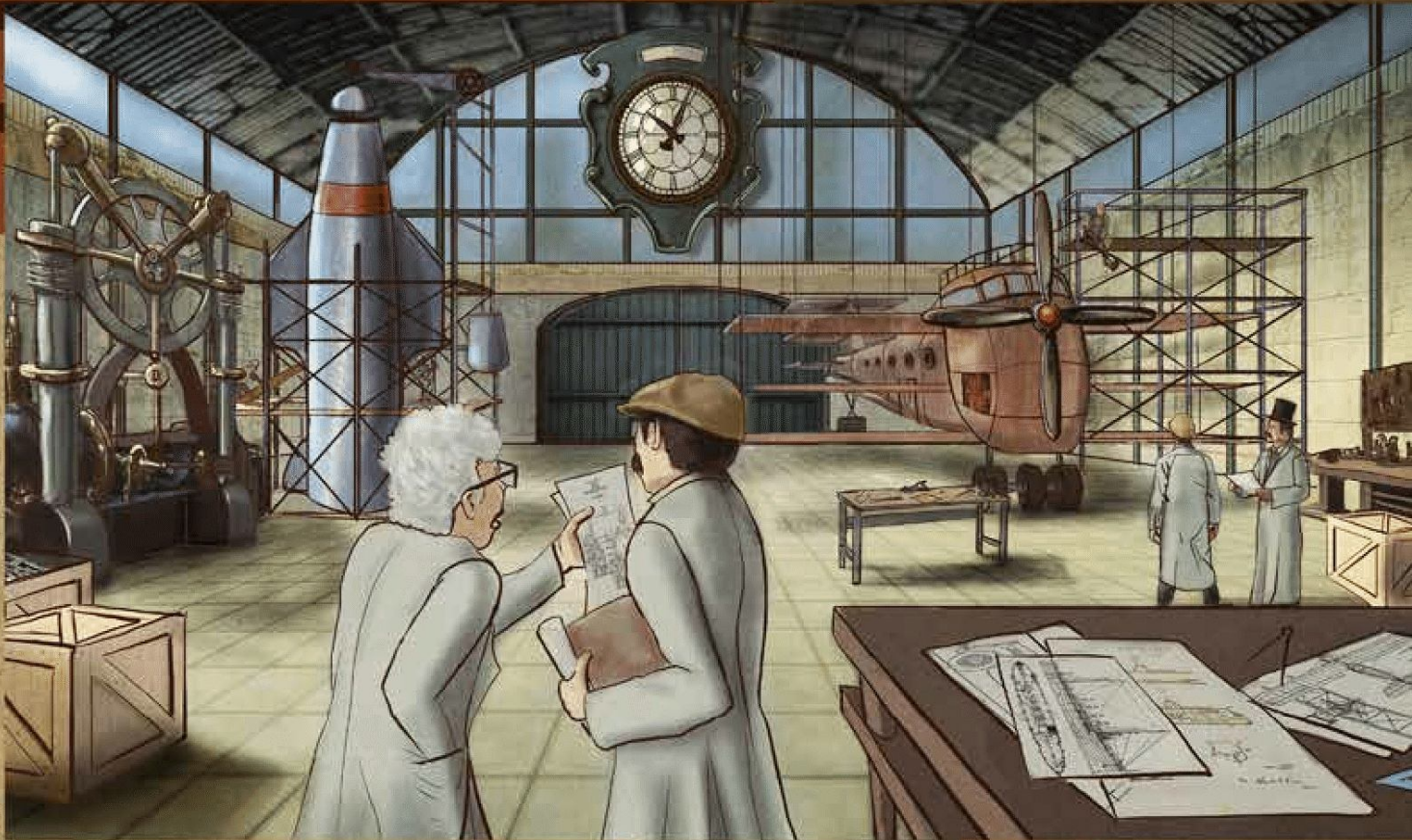




# EXPO 1906

1-4 játékos részére  
játékidő: 60-90 perc  
14 éves kortól

fordította: Becca (2016)  
lektorálta: Leogecc



# RULES

## SZABÁLYOK

# KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: Remo Conzadori és Nestore Mangone

Grafika: Erebus (Giorgio De Michele)

Korrektúra: Dave Thorbyt

A szerzők köszönik Stefania Aggazio, Valentina Bria, Luigi Maiolino, Battista Aversa és Giuseppe Zaccaro munkáját, a játék fejlesztése közben végzett segítségüket és a játékesztelésüket!

Ha megjegyzésed, kérdésed, vagy bármilyen javaslatod van, kérlek írd nekünk:

Gotha Games Ltd

Unit 201

Room2Spare

Great Weston Trade Park

Weston Super Mare

BS22 8NA

UNITED KINGDOM

vagy lépj velünk kapcsolatba e-mailen:

[info@gothagames.co.uk](mailto:info@gothagames.co.uk)

**Megjegyzés:** egyikünknek sem angol az anyanyelve, ennek ellenére mindent megtettünk, hogy egy tömör, könnyen érthető, angol nyelvű szabálykönyvet készítsünk nektek és reméljük, hogy azt a néhány elkerülhetetlen nyelvtani hibánkat meg tudjátok bocsátani nekünk!

## VÉDJEJY

Eltérő rendelkezés hiányában, a játékunkban megjelent minden összetevő, beleértve a szöveget is, a játékdizájnt, a grafikát, logókat, szimbólumokat és képeket, valamint azok kiválasztása, és elrendezése, a Gotha Games tulajdona és a nemzetközi szerzői jogi törvények védelme alatt áll. Minden más, szerzői jog által védett anyag, az adott tulajdonosát illeti. A védjegyek és márkanevek azok birtokosainak tulajdonaiban vannak. Bármely hivatkozás harmadik félhez tartozó védjegyre és márkanevre (akár közvetlen, akár közvetett módon) csak oktatási céllal történt és nem tulajdonszerzési szándékkal.



# EXPO 1906

## A TALÁLmányok és TECHNIKAI FEJLESZTÉSEK ÉSZVESZTŐ JÁTÉKA

Játékosok száma: 1-4  
Játékidő: 60-90 perc  
14 éves kortól

Milánó a XX. század elején. A városban éppen elég nagy a felfordulás, mivel több, mint 200 új épület várja a földgolyó legjobb elméit. Közeledik ugyanis az 1906-os Világkiállítás és a 40 kiállító ország egyike már biztos benne, hogy az ő tudósai és mérnökei fognak hatást gyakorolni az egész világra. Ki fogja bemutatni a legfigyelemreméltóbb technikai fejlesztést? Melyik energiaforrás lesz az uralkodó: a gőz fenséges ereje, vagy az elegáns és hatékony villamos energia? Tudsz elegendő tekintélyt és dicsőséget szerezni a többi versengő nemzet között?

### JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- 1 játéktábla
- 4 labor tábla (a játékosok részére)
- 20 játékos jelölő korong (5-5 jelölő a 4 színben)
- 13 technológia lapka
- 30 projekt lapka (különböző alakú)
- 96 nyersanyag lapka
- 20 törmelék lapka
- 16 zsúri lapka
- 4 játékos sorrend / +30 VP jelző
- 24 akciókártya (4 pakli)
- 5 fejlesztett akciókártya
- 6 bonusz VP lapka (kör alakú)



### A JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla az alábbi területekre oszlik:

#### 1. Támogatás mutató

Az itt lévő jelölő megmutatja, hogy a tervezett kiadásaidhoz éppen milyen mértékű alaptőkéhez férhetsz éppen hozzá. Pénzre lesz szükséged a nyersanyagok megszerzéséhez, a projektek, valamint technológiák megvásárlásához.

#### 2. Tekintély mutató

Az itt lévő jelölő megmutatja, hogy hány VP-t (győzelmi pontot) gyűjtöttél eddig össze. Az a játékos nyeri meg a játékot, aki a játék végén a legtöbb VP-vel rendelkezik.

#### 3. Akadémia

Az elérhető projekt- és technológia lapkák kerülnek ide. A játék során megszerezheted ezeket a projekteket, amelyeket majd kiállíthatsz a Világkiállításon; valamint technológiákat, amiket a projektjeid felgyorsítására használhatsz.

#### 4. Vasútállomás

A nyersanyag lapkák helye. Minden mezőre 1-1 nyersanyag lapka kerül (a letett lapkák összes száma függ a játékosok számától). A nyersanyagokra a projektjeid befejezéséhez lesz szükséged.

#### 5. A zsúri

A zsúri bizottság értékeli a kiállított találmányokat. A játék végén jelzik, hogy a gőz , vagy az elektromosság  által meghajtott találmányokat részesítik előnyben.

A zsúri táblarész 12 mezőjéből 2-t kell a játék elején feltölteni. A játékosok zsúri lapkák elhelyezésével tudják befolyásolni a zsúri végső döntését.

**Megjegyzés:** a gőz szót használjuk a gőzgépekre, valamint minden olyan rendszerre, amely hő-, vagy termikus energiát alakít át mechanikus energiává, és ezáltal fel lehet azt használni mechanikus munkavégzésre.

#### 6. Szabadalmi Hivatal

A Szabadalmi Hivatal mezőin nyomon követheted az egyes játékosok előrehaladását a publikált találmányok terén. Ezt hat különböző nyersanyag sorra osztottuk fel:

mérnöki alapanyagok:	acél,  vagy réz 
megmunkálás folyamata:	kézi,  vagy gépi 
kutatás módszertana:	tudományos,  vagy empirikus 

A játék során, ha a te jelölőd van legelső helyen egy sorban, azaz te vezetted azt a sort, akkor minden elkészült projekted után bonusz VP-eket kaphatsz, ha a projekt nyersanyag szükséglete között szerepel az is, aminek a vezetője vagy.

### LABOR TÁBLA

Minden játékos saját labor táblával rendelkezik. Ezen gyűjtöd a projekt-, technológia- és nyersanyag lapkákat, hogy a többi játékosnál több és értékesebb projektet tudj megvalósítani.

Kezdetben minden laborban található pár törmelék lapka is, egy korábbi, sikertelen kísérletet szimbolizálva, amit azután vagy eltávolítasz, vagy köré építed fel az új projektedet.

EXPO  
1906

3

## LAPKÁK

A játék 5 különböző lapkát használ: nyersanyag-, projekt-, technológia-, törmelék- és zsúri lapkák.

				
<b>NYERSANYAGOK</b> A játék nyersanyagai: acél- és réz rudak, emberi munkaerő, automata gépek, empirikus- és tudományos kutatás, gőz és elektromos áram. Minden lapka kétféle osztott. Az egyik felén egy adott nyersanyagból 2, míg a másik felén pedig egy eltérő nyersanyagból 1 található.	<b>PROJEKTEK</b> A projektek lapkáknak 5 különböző alakja lehet: „L”, „T”, „S”, „I” és négyzet. Minden projekt elkészültéhez 4-4 különböző típusú és mennyiségű nyersanyagra van szükség. Ha egy projekt elkészült, annyi VP-t ad a játékosnak, amennyi a lapkán lévő nagy piros szám.	<b>TECHNOLÓGIÁK</b> A technológia lapkák két eltérő típusba sorolhatók: a nyersanyag technológiák kedvezményes árú nyersanyagokat biztosítanak neked, amiket különböző projektek befejezéséhez használhatsz fel, míg a tökéletesített technológiák megnövelik a játékos akcióid hatékonyságát.	<b>TÖRMELEK</b> A laboratórium táblára ilyen törmelék lapkák kerülnek a játék elején és csak „laboratórium” akció segítségével távolíthatod el őket.	<b>ZSÚRI</b> A zsúri lapkák véletlenül kerülnek a táblára, vagy a forduló végén kiváltó játékosok helyezhetik el őket. A zsúri lapka gőz, vagy villamos energia lehet.

## A JÁTÉK CÉLJA

Akkor tudod megnyerni a játékot, ha több VP-t gyűjtesz a játék végére, mint ellenfeleid. VP-t a projektjeid befejezésével és a Szabadalmi Hivatal fejlesztésével tudsz szerezni. Egy projekt elkészültéhez pénzért nyersanyagokat (és magát a projektet) kell vened, majd elhelyezned azt a labor tábládon. A projektjeid befejezésének gyorsítása érdekében technológiákat szerezhetsz, de eközben óvatosan kell gazdálkodnod a rendelkezésedre álló szabad labor hellyel is. VP-t úgy is szerezhetsz, ha a Szabadalmi Hivatal sorain a jelölőd előre haladnak, és elérnek a bonusz pontot adó mezőig.

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd a játéktáblát az asztal közepére!

2. Keverd össze a nyersanyag és a zsúri lapkákat képpel lefelé, és tedd őket 1-1 kupacba a tábla mellé úgy, hogy mindenki könnyedén tudjon húzni belőlük! Csapd fel a szükséges számú nyersanyag lapkát a táblára (szóló játékosban 3, két játékosnál 6, három játékosnál 9, illetve négy játékosnál 12)! 1-1 lapka kerüljön a vasútállomás minden mezőjére!

3. Válogasd szét a projekt lapkákat forma szerint oszlopokba, keverd meg őket formánként, és 1-1 lapkát tegyél az akadémia mezőire! Ugyan ide tedd az összes technológia lapkát is!

4. Állapítsd meg véletlenszerűen a játékos sorrendet a játékos sorrend jelzők segítségével!

5. A kezdő játékoskal kezdve minden játékos vegyen el egy labor táblát, a hozzá tartozó színű 6-6 akció kártyával és 5-5 jelölővel együtt! 3 jelölő kerül a Szabadalmi Hivatal legszélső (1-es) mezőjére, egy pedig a tekintély mutató sor 0-ás mezőjére. Az utolsó jelölő a támogatás mutató

mezőre kerül: a kezdő játékosé a \$3 mezőre, a második játékosé a \$4, a harmadiké a \$5, míg a negyediké a \$6 mezőkre.

6. Minden játékos vegyen el 5-5 törmelék lapkát, és helyezze el azokat a labor táblája előre bejelölt mezőire!

7. Csapj fel két zsúri lapkát, és tedd őket a játéktábla első két zsúri mezőjére!

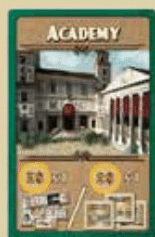
A játék előkészületek ezzel véget értek, így a kezdő játékos elkezdheti az első körét.





## VASÚTÁLLOMÁS

Vehetsz maximum 3 nyersanyag lapkát a vasútállomásról: az elsőt \$1-ért, a másodikat \$2-ért, míg a harmadikat \$3-ért. A megszerzett lapkákat a többiek által is jól látható módon, magad előtt kell elhelyezned.



## AKADÉMIA

Megveheted az Akadémia mezőin lévő egyik projekt lapkát, vagy tudományos lapkát \$2-ért. A megszerzett lapkát a többiek által is jól látható módon, magad előtt kell elhelyezned.



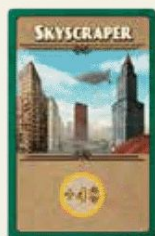
## LABORATÓRIUM

Elhelyezhetsz a labor tábládon maximum 3 lapkát (projekt, nyersanyag, technológia), vagy eltávolíthatsz maximum 3 lapkát onnan (projekt, nyersanyag, technológia, törmelék). Vegyesen is alkalmazhatod, azaz például eltávolítasz egy törmelék lapkát és elhelyezel 2 új lapkát a labor tábládon. Az eltávolított lapkákat el kell dobnod, a törmelék lapkák kikerülnek a játékból. **Egy olyan lapkát nem lehet eltávolítani, ami miatt egy kész projekt nem lesz már teljes!**



## HÍRLAP

Előre léptetheted a Szabadalmi Hivatal sorain lévő jelölőidet összesen maximum 3 mezővel. Kombinálhatod is, azaz például léphetsz 1-et a gépi soron és 2-t az acél soron.



## FELHŐKARCOLÓ

Növeld a támogatásod mértékét \$4-al a támogatás soron!



## TÁRGYALÓ

Válassz 2 különböző akciót az alábbiakból:

- Helyezz át (mozgass és forgass) maximum 3 lapkát (projekt, nyersanyag, technológia) a labor tábládon! **Csak akkor, ha utána egy kész projekt kész is marad!**
- Növeld a támogatásodat \$1-al!
- Egyik jelölődet léptesd előre egyvel a Szabadalmi Hivatal egyik sorában!
- Válassz egy zsúri lapkát és tedd a játéktábla következő zsúri mezőjére!

Ha a 2 akcióddal végeztél, az **aktuális forduló véget ér** és következik az átszervezés fázis.

## EGY JÁTÉKFORDULÓ MENETE

A játék maximum 10 játékfordulón keresztül tart. Minden játékos egy fordulóban több kört is lejátszhat. A kezdő játékosal kezdve, az óramutató járása szerinti irányba haladva, a játékosok egymás után végrehajthatják egy-egy körüket mindaddig, amíg a forduló véget nem ér. A forduló csak akkor ér véget, ha egy játékos a „tárgyaló” kártyáját használja.

### EGY KÖR

Amikor éppen rajtad a sor, ki kell játszani a kezedből egy akciókártyát, amit képpel felfelé tegyél magad elé! Hajtsd végre az akciót (lásd a választható akciókártyákat balra), majd a tőled balra ülő játékos következik!

**Fontos! Nem játszhatod ki ugyan azt a kártyát, amit a tőled jobbra ülő játékos játszott ki! Senki nem játszhat ki „tárgyaló” kártyát az adott forduló saját első körében!**

## PROJEKTEK ÉS NYERSANYAGOK

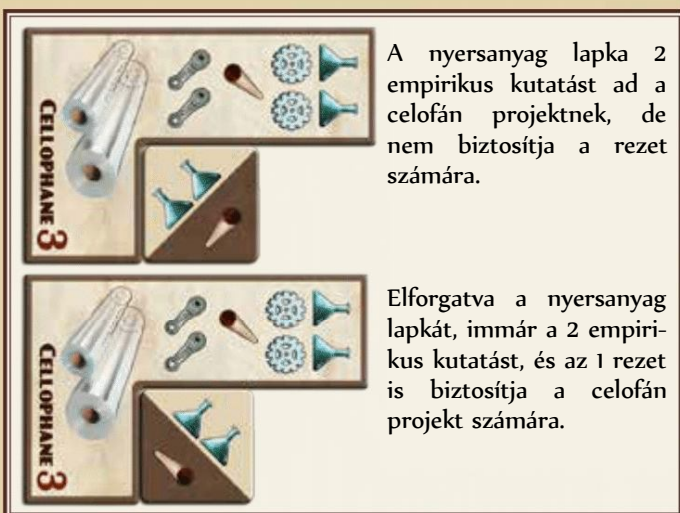
Ha egy projektet szerzel az Akadémiáról, akkor csökkentsd a támogatásod mértékét \$2-al!

Nyersanyagokat a vasútállomásról vásárolhatsz. Az ára attól függ, hány lapkát veszel egyszerre.

Amikor a „laboratórium” akciót játszod ki, akkor magad elől átrakhatod a labor táblára a megvásárolt projekt és nyersanyag lapkákat.

A projekt lapkák 4-4 mezőt foglalnak el, de mivel különböző alakúak, érdemes hatékonyan elhelyezni őket a laborodban.

A nyersanyag lapkák csak 1-1 helyet foglalnak a labor tábládon. Minden nyersanyag lapka 2 részre oszlik, kétféle nyersanyagot kínálva a szomszédosan kapcsolódó projekteknek. Megfelelő módon elforgatva a kétféle nyersanyagot a lapka vagy 2 különböző projektnek biztosítja, vagy egyazon projekt számára mind a kettőt.



A nyersanyag lapka 2 empirikus kutatást ad a celofán projekteknek, de nem biztosítja a rezet számára.

Elforgatva a nyersanyag lapkát, immár a 2 empirikus kutatást, és az 1 rezet is biztosítja a celofán projekt számára.

Egy projekt akkor tekinthető befejezettnek, ha elegendő fajtájú és számú nyersanyag lapka kapcsolódik hozzá. Csak az oldalukkal érintkező nyersanyag lapkák számítanak, az átlós kapcsolatok nem!



## PÉLDA

A celofán feltalálásához kapcsolódnia kell a lapkájához összesen 2 empirikus kutatás-, 2 gépi munkaerő-, 1 réz- és 2 gőz nyersanyagoknak. A játékosnak ezt sikerült 3 nyersanyag lapka megfelelő módon való elhelyezésével megoldania. Az „A” lapka az 1 rézet és a két empirikus kutatást, a „B” lapka fehér fele a 2 gépi munkaerőt, a „C” lapka fehér fele pedig a 2 gőz nyersanyagot biztosítja. A celofán projekt ezzel elkészült, és kiállítható. A másik elkezdett projekthez (telefon) kicsit több nyersanyagra lesz szükség, amihez jelenleg a „B” lapka csak egy elektromos nyersanyagot biztosít. Az „A” lapka csak sarkosan érintkezik vele (azaz nem számít), a „C” lapka tudományos kutatására pedig a telefonnak nincs szüksége. A labort tovább kell fejleszteni, hogy a telefon is elkészülhessen.

## TECHNOLÓGIÁK

Egy technológia lapkát az „Akadémia” akciókártyád kijátszásával szerezhetsz meg az Akadémiáról úgy, hogy \$2-al csökkented a támogatásod mértékét.

Bármelyik még rendelkezésre álló lapkát választhatod az Akadémián. Az előtted fekvő technológia lapkákat a „laboratórium” akciókártyád segítségével helyezheted el a labor táblán, és csak inntől fejt ki a kedvező hatását. A technológia lapkák egységesen 4-4 mezőt foglalnak el a labor táblán.

2 különböző típusú technológia lapka létezik:

- Nyersanyag technológia, amely vagy a rajta jelölt kétféle nyersanyagból 2-2-t biztosít minden olyan projektnek, amihez bármelyik oldalával érintkezik, vagy (mint például az akkumulátor) egyféle nyersanyagból négyet biztosít minden oldalával érintkező projektnek.

- Fejlesztett technológia, amely valamelyik akciót teszi erőteljesebbé. Ha egy ilyen lapkát elhelyeztél a labor táblán, akkor cseréld ki a hozzá kapcsolódó akciókártyát a fejlesztett változatra (a régit dobd el). Ha a kicserélendő régi kártya a kezdedben volt, akkor vedd helyette a kezdedbe a fejlesztett kártyát, ha az asztalon volt előtted, akkor a fejlesztett kártyát fektesd helyette az asztalra.

## PÉLDA

A belsőégésű motor (Combustion Engines) technológia 4-4 gőz nyersanyagot biztosít mind a vele szomszédos celofán, mind a laboroszkóp projektnek, így az összes ilyen szükségletüket ki tudja elégíteni. A fejlesztett vasútállomás technológia lapka segítségével ettől kezdve a fejlesztett vasútállomás akciókártyát használhatod a sima helyett. Mindegy, hogy érintkezik-e egy projekttel, vagy nem.



A celofán projekt a mellé tett nyersanyag lapkának hála már majdnem kész, immár csak 2 gépi munkaerő nyersanyagra lenne szüksége. A laboroszkóp projekt befejezése még több időt vesz igénybe, hiszen kell hozzá még 1 empirikus kutatás, 2 gépi munkaerő és 2 réz nyersanyag.

A belsőégésű motor 4-4 gőz nyersanyagot biztosít mind a 2 projektnek, ami talán túlzásnak tűnhet a 2-2 igényük mellett, de jól jöhet majd egy későbbi, magasabb gőz nyersanyag igényű projekt lapka elhelyezésekor.



### FEJLESZTETT VASÚTÁLLOMÁS

Vehetsz maximum 3 nyersanyag lapkát a vasútállomásról: az elsőt és másodikat \$1-ért, míg a harmadikat \$2-ért.



### FEJLESZTETT AKADÉMIA

Megveheted az Akadémia mezőin lévő bármelyik projekt, vagy tudományos lapkát \$2-ért. Ha így tettél, kapsz egy nyersanyag lapkát ingyen a vasútállomásról.



### FEJLESZTETT LABORATÓRIUM

4 lapkát tudsz elhelyezni / eltávolítani.



### FEJLESZTETT HÍRLAP

4 mezőt előre léphetsz a Szabadalmi Hivatal sorain. \$1-al kevesebbet fizetsz egy technológia ugrásért.



### FEJLESZTETT FELHŐKARCOLÓ

\$6-al növelheted meg a támogatásod mértékét.

# SZABADALMI HIVATAL

A Szabadalmi Hivatal képviseli az előrehaladásodat a szaklapokban megjelent cikkekkel és szabadalmi bejelentésekkel.

A játékban a meglévő 8 nyersanyagból 6 szerepel a Szabadalmi Hivatal soraiban:

mérnöki alapanyagok: **acél**, vagy **réz**

megmunkálás folyamata: **kézi**, vagy **gépi**

kutatás módszertana: **tudományos**, vagy **empirikus**

A játék kezdetén minden játékos 3-3 jelölője a Szabadalmi Hivatal 1-es, közös mezőjére kerül. Innen kell a jelölőket a különböző sorokon mozgatni a „hírlap”, vagy a „tárgyaló” akciókártya kijátszásának következtében.

## MOZGATÁSI SZABÁLYOK

Minden jelölő 1 mezővel való jobbra mozgatásának költsége: 1 mozgáspont. A „hírlap” akciókártya 3 mozgáspontot ad, míg a „tárgyaló” opcionálisan 1-et biztosíthat. Ahogy a jelölőd egy soron halad előre és elér egy olyan mezőre, ahol már van egy másik jelölő, az újonnan oda érkezett jelölő a másik alá kerül. Visszafelé nem lehet mozogni. Mód van a jelölőddel váltani az egyes sorok között, de csak a nyilakkal jelölt mezőknél, ami 1 mozgáspontba, és a legtöbb esetben bizonyos mennyiségű pénzbe is kerül. Ez az egyetlen módja, hogy egy már elkezdett sorról egy másik sorra válts át (technológia ugrás). Több sort is ugorhatsz egyszerre, ha van rá elegendő mozgáspontod és pénzed.

Az adott sorban a legmagasabb számú mezőn lévő jelölő tulajdonosa az adott nyersanyag típus elismert vezetője. Ha több jelölő van egy mezőn, akkor a felül lévő jelölő tulajdonosa az adott nyersanyag típus elismert vezetője. Egy adott nyersanyag típus vezetője további VP-eket kap. Minden

alkalommal, amikor egy játékos befejez egy projektet, annyi plusz VP-t kap, ahány a projekt lapkáján szereplő nyersanyag típusnak ő a vezetője.



## PÉLDA

Zöld játékos befejezte a celofán projektet az empirikus kutatás, réz, gépi munkaerő és gőz nyersanyag lapkák felhasználásával. A Szabadalmi Hivatalban ő a vezetője a gépi munkaerő és a réz soroknak, így a celofán projekt alap 3 VP-jén túl +1 VP-t kap a gépi munkaerő és +1 VP-t a réz vezetősége miatt (azaz összesen 5 VP-t). Hiába ő a vezetője a tudományos kutatásnak is, ez ennél a projektnél nem ad bonusz VP-t.

Az a játékos, aki egy sorban elsőként lép a 10. mezőre, választhat egy bonusz VP lapkát, és lerakhatja azt arra a mezőre.

A játék végén minden játékos további VP-eket szerezhet a jelölői Szabadalmi Hivatali helyzetétől függően. A 8-9. mezőn lévő összes jelölő tulajdonosa 1-1 VP-t kap. A bonusz VP lapkán (azaz a 10. mezőn) lévő jelölő tulajdonosa a lapka szövegének megfelelő VP mennyiséget kapja meg.



## PÉLDA

A játék végén a 4 játékos jelölői a bal oldali ábra szerint helyezkednek el a Szabadalmi Hivatal sorain.

Zöld játékos megkapja a „Paris 1900” és „Liege 1905” lapka bonusz VP-it. A harmadik jelölője a kezdő helyen maradt, amiért természetesen nem jár pontot.

Kék játékos a „Milan 1906” lapka bonusz VP-jét kapja csak meg, a másik két jelölője nem ér pontot.

Piros játékos szintén megkapja a „Milan 1906” lapka bonusz VP-jét, valamint +1 VP-t kap a réz sor 8. mezőjén álló jelölőjéért. Nem számít, hogy a gépi megmunkálás sor 10. mezőjén már ott van kék jelölője is, mindketten megkapják a „Milan 1906” lapka bonusz győzelmi pontját.

Sárga játékos csak az acél sor 9. mezője után kap +1 VP-t, a többi jelölője semmit sem ér. Úgy látszik ő nem nagyon fektetett energiát a Szabadalmi Hivatalba.





# A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

## JÁTÉK KÖZBEN

Ha egy játékos elkészít egy projektet, azonnal megkapja az érte járó győzelmi pontot, plusz minden a lapkán szereplő nyersanyag típus után 1-1 VP-t, aminek ő a vezetője. A kapott pontokat azonnal jelölni kell a tekintély soron.

## A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék az alábbiak bekövetkeztekor érhet véget:

- A 10. forduló végén, ha már az összes zsűri mező kitöltésre került zsűri lapkákkal.
- Ha a Szabadalmi Hivatal minden sora befejeződött (minden 10. mezőjén van legalább 1-1 jelölő).
- Ha egy játékos elkészítette az 5. projektjét.

Ez után minden játékos (kivéve, aki a játék befejezését kiváltotta) kijátszhat még egy kezében lévő akciókártyát (kivéve a „tárgyalót”). Ez esetben már nem él az a korlátozás, hogy nem lehet olyan akciókártyát kijátszani, mint a tőle jobbra ülő játékos.

Miután ezzel is mindenki végzett, mindenki kap:

- 2-2 VP-t minden befejezett projekt után, amelynek erőforrása (gőz, vagy elektromos) megegyezik a zsűri mezőkön többségben lévő zsűri lapkákkal. Ha a zsűri mezőkön megegyezik a gőz és elektromos lapkák száma, akkor senki sem kap bonusz győzelmi pontokat a projektjei után.
- 1-1 VP-t minden jelölőért, ami a Szabadalmi Hivatal 8-9. mezőjén van. Ha egy jelölő a 10. mezőn van, akkor az alatta lévő bonusz VP lapka által biztosított győzelmi pontot.

Az a játékos győz, aki a legtöbb VP-t (győzelmi pontot, tekintélyt) szerezte a játék során.

Ha a végső pontozás döntetlen, közülük az nyer, akinek magasabb a támogatottsága. Ha ez is egyforma, akkor döntetlen eredmény született.

## ISMÉTELJÜK ÁT: HOGY IS NYERHETSZ?

Ha több VP-t gyűjtesz, mint a társaid.

A játék során VP-t kapsz minden befejezett projekted, illetve a projekt lapkán szereplő azon nyersanyagok után, ahol te vagy a vezető a Szabadalmi Hivatal soraiban.

A játék végén VP-t kapsz minden olyan befejezett projekted után, amelynek erőforrása megegyezik a zsűri mezőkön lévő lapkák többségével (gőz, vagy elektromos), illetve VP jár a Szabadalmi Hivatal 8-10. mezői után is.

## PÉLDA

A játék végén a zsűri mezőkön 7 gőz és 5 elektromos lapka található. A Szabadalmi Hivatal végleges helyzetét lásd a 7. oldali példa ábráján!

A végső pontozás előtt a tekintély sor jelenlegi állása: Zöld 17 pont, Kék 24 pont, Vörös 21 pont és Sárga szintén 21 pont.

Zöld és Vörös 4-4 pontot kap, mivel 2-2 gőz alapú projektet fejeztek be, Kék csak 2 pontot az 1 gőz projektje miatt, Sárga viszont 8-at a 4 befejezett gőz projektje után.

Ez után a Szabadalmi Hivatal mezőin lévő jelölők pontozása következik:

Zöld 4 pontot kap a „Paris 1900” bonusz lapkán lévő jelölője után (2 beépített technológia lapkája van) és további 3 pontot a „Liege 1905” lapkán lévő jelölője miatt. Összesen így 28 VP-t szerzett.

Kék játékos 3 pontot kap a „Milan 1906” lapkán lévő jelölője után (3 különböző beépített projekt lapkája van). Összesen 29 VP-t gyűjtött össze.

Vörös játékos 5 pontot kap a „Milan 1906” lapkán lévő jelölője után (5 különböző beépített projekt lapkája van) és további +1-et a réz sor 8. mezője után. Ezzel összesen 31 VP-t gyűjtött össze.

Végül sárga játékos csak 1 VP-t kap az acél sor 9. mezőjén lévő jelölője miatt. Ezzel ő összesen 30 VP-t szerzett.

A szoros eredményt hozó játékot végül Vörös játékos nyeri meg.

	jelenlegi helyzet	zsűri VP-k	Szabadalmi Hivatal	összes VP
Zöld	17 VP	+4	+4 +3	28 VP
Kék	24 VP	+2	+3	29 VP
Vörös	21 VP	+4	+5 +1	31 VP
Sárga	21 VP	+8	+1	30 VP



EXPO  
1906



## EGYÉB SZABÁLYOK

A lapkákat nem teheted egymásra, illetve ha egyszer elhelyeztél egy lapkát a labor tábládon, már nem mozgathatod szabadon. A „laboratórium” akciókártyádat kell használnod, hogy egy lapkát eltávolíthass a labor tábláról, vagy a „tárgyaló” akciókártyád opcióját, hogy elmozgathass, vagy elforgathass lapkákat (de a törmeléket nem).

Az eltávolított nyersanyag lapkákat el kell dobni és ha szükséges (elfogynak a nyersanyag lapkák), akkor újra kell keverni őket. Az eltávolított projekt lapkák a megfelelő formájú lapkák tornyai alá kerülnek az Akadémia mellé. Az eltávolított technológia lapkák visszakerülnek az Akadémiára, ahonnan újból megvásárolhatók.

Ha a „laboratórium” akciókártyád segítségével egy fejlesztett technológia lapkát távolítasz el, azonnal vissza kell cserélned az alap akciókártyádat, és a fejlesztett kártyát vissza kell tenned a közös készletbe. Ha a fejlesztett kártya a kezdedben volt, a sima kártyád is ide kerül; ha az asztalon feküdt, akkor a sima kártyád kerül az asztalra helyette. Az eltávolított fejlesztett technológia lapka is visszakerül az Akadémiára.

Ha elhelyezel, eltávolítasz, mozgatsz, vagy elforgatsz lapkákat, azt sorban, lapkáról-lapkára kell végrehajtanod. Ha bármilyen változtatás következtében egy már befejezett projekted befejezetlenné válna, nem hajthatod végre azt a változást!

Nem kötelező (csak célszerű) a kiválasztott akciókártyádat végrehajtanod. Például, ha „akadémia” kártyát játszol ki, megteheted azt is, hogy egy fejlesztés / projekt lapkát sem vásárolsz.

Nem nézheted át a többi játékos maga elé tett akciókártyáinak kupacát.

A tekintély sáv elviekben korlátlan hosszú. Ha már nem tudod jelölni a tekintély pontokat (VP-t), mert a sáv végére értél, használd a +30 VP jelzőket!

A támogatás sáv viszont korlátos. Senkinek sem lehet \$12-nál magasabb támogatottsága.

## KÉT JÁTÉKOS MÓD

Két játékos esetén tegyél 6 jelölőt a nem játékos színekből a Szabadalmi Hivatal 1. mezőjére. Ezek az ún. szellem jelölők. Amikor bármelyikőtök „hírlap” akciókártyát játszol ki, az akció végrehajtása előtt az alábbiakat kell tenned: csapj fel 2 nyersanyag lapkát, majd a megfelelő szellem jelzőket mozgasd előre azokon a sávokon, és annyi mezővel, amennyi a nyersanyag jelölők több nyersanyagot tartalmazó felein látható! Ebben az esetben hagyd figyelmen kívül a gőz és az elektromos szimbólumokat! Ez után dobd el a 2 felcsapott nyersanyag jelzőt!

Ha egy szellem jelölő ér elsőként egy sáv 10. mezőjére, csapj fel alá egy véletlenszerű bonusz VP lapkát!

**Például:**

Bob egy „hírlap” akciókártyát játszol ki. Felcsap 2 nyersanyag lapkát. Az elsőn 2 kézi megmunkálás és egy elektromos szimbólum van, a másikon 2 gőz és 1 acél. Bob az egyik szellem jelölőt 2 mezővel jobbra mozgatja a kézi megmunkálás sávon, és - mivel a gőz szimbólumot figyelmen kívül kell hagyni - a másikat 1 mezővel jobbra az acél sávon.

## SZÓLÓ JÁTÉKMÓD

A szóló módban használd a fenti szellem jelölő szabályokat azzal a különbséggel, hogy minden „hírlap” akciód esetén 3 nyersanyag lapkát csapj fel, és 3 szellem jelölőt mozgass!

Emellett szóló módban a játék elején el kell készítened egy szellem paklit két nem játékos szín akciókártyáiból úgy, hogy az egyik „tárgyaló” kártyát kiveszed belőle. Így a szellem pakliban 2-2 „vasútállomás”, „akadémia”, „laboratórium”, „hírlap” és „felhőkarcoló” és 1 „tárgyaló” kártya lesz.

\$4 támogatással kezdesz. A játék során felváltva játszol ki a kezdedből egy saját akciókártyát, illetve csapsz fel egyet a szellem pakliból, majd hajtod végre annak akcióját.

A korlátozás itt is igaz: nem játszhat ki olyan akciókártyát, amit a szellem pakliból az előbb felcsaptál, illetve ha a szellem pakliból csapsz fel véletlen egy olyan lapot, amelyet épp az imént játszottál ki, csapj fel helyette egy új lapot!

Ha a „tárgyaló” kerülne ki az adott forduló első kártyájaként, akkor keverd újra a szellem paklit!

Bármikor, amikor „tárgyaló” kártyát csapsz fel a szellem pakliból, a forduló véget ér, és kezdődik az átszervezési fázis.

Jól játszottál a szóló játékban, ha több, mint 30 győzelmi pontot sikerül összegyűjtened a játék végére.

## KEZDŐ JÁTÉKOSOKNAK

Hogy a már tapasztalt játékosok némileg segíteni tudják a játékkal még csak most ismerkedőket, az alábbi könnyítései fokozatokat alkalmazhatják a kezdők esetében.

**Újonc:** a játék elején csak 3 törmelék lapka kerül a labor táblájára és a maradék 2 helyre 2 véletlenül felcsapott nyersanyag lapkát kell tennie.

**Friss diplomás:** a játék elején csak 4 törmelék lapka kerül a labor táblájára és a maradék helyre egy véletlenül felcsapott nyersanyag lapkát kell tennie.

**Tudós:** normál játékmenet.



### EIFFEL TORONY - PÁRIZS 1889

Az összes pontozás befejeztével további 1 VP-t kapsz minden eddig összegyűjtött 8 VP-d után (kerekítve). **Például:** ha 22 VP-t gyűjtöttél össze, akkor további +3 VP-t kapsz.



### ÓRIÁSKERÉK (FERRIS WHEEL) - CHICAGO 1893

+1 VP-t kapsz minden \$2-nyi támogatottságod után, felfelé kerekítve. **Például:** ha a játék végén \$5 a támogatottságod, akkor +3 VP-t kapsz.



### PALEIS DER KOLONIËN - BRÜSSZEL 1897

+1 VP-t kapsz a labor tábládon minden olyan mező után, ahonnan eltávolítottad a törmelék lapkát, és lefedted azt egy másik lapkával (projekt, nyersanyag, technológia).



### PÁRIZSI METRÓ - PÁRIZS 1900

+2 VP-t kapsz minden a labor táblára beépített technológia lapka után, de összesen maximum csak +6 VP-t szerezhetsz ezen a módon.



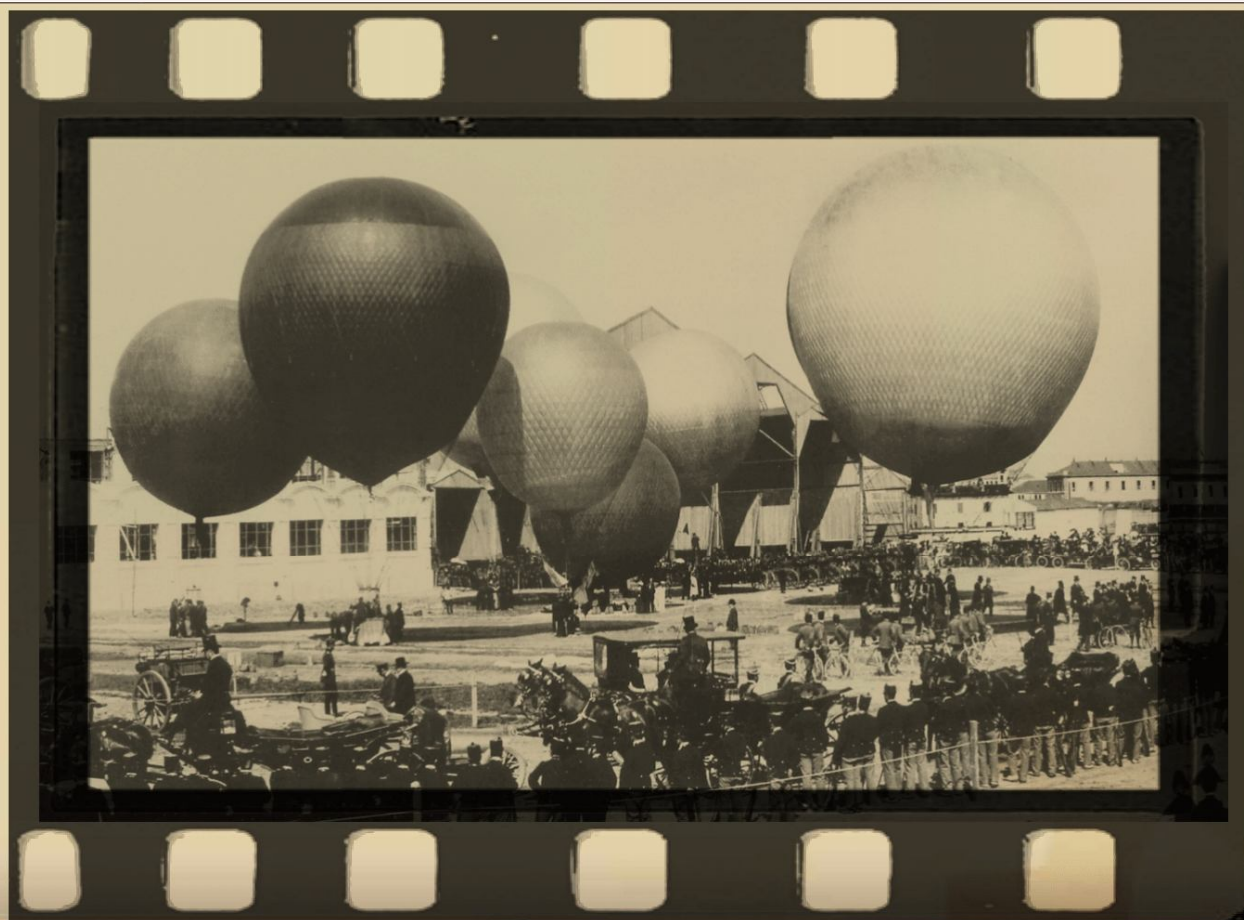
### PALAIS DE BEAUX ARTS - LIÈGE 1905

+3 VP-t kapsz a játék végén.



### SIMPLON ALAGÚT - MILÁNÓ 1906

+1 VP-t kapsz minden eltérő formájú, a labor tábládon elhelyezett projekt lapka után (ezeknek nem szükséges befejezettek lenniük). **Például:** ha van 1 „T” alakú projekt lapkád, 2 „S” alakú és egy négyzet alakú, akkor +3 VP-t kapsz.



**EXPO  
1906**



11

