



# GIZMOS

ПРИБАМБАСЫ

Игра Фила Уокера-Хардинга  
2-4 игрока | 40-50 минут | 14+

Скоро состоится крупнейшая научная ярмарка, и вам, лучшим умам своего поколения, необходимо создать в домашних лабораториях самые хитроумные и впечатляющие приборбасы. Сможете ли вы подчинить себе четыре вида энергии и заслужить приз за первое место?

## КОМПОНЕНТЫ



**112 КАРТ ПРИБАМБАСОВ**

- > 4 карты начальных приборбасов
- > 36 карт 1-го уровня
- > 36 карт 2-го уровня
- > 36 карт 3-го уровня

**52 СФЕРЫ ЭНЕРГИИ**

По 13 каждого вида: тепловая (красный), электрическая (желтый), атомная (синий), и аккумуляторная (черный).



**1 РАЗДАТЧИК ЭНЕРГИИ (СОБИРАЕТСЯ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ЧАСТЕЙ)**



**ПРАВИЛА**



**СПИСОК ЭФФЕКТОВ**



**4 КОЛЬЦА ХРАНИЛИЩ ЭНЕРГИИ**

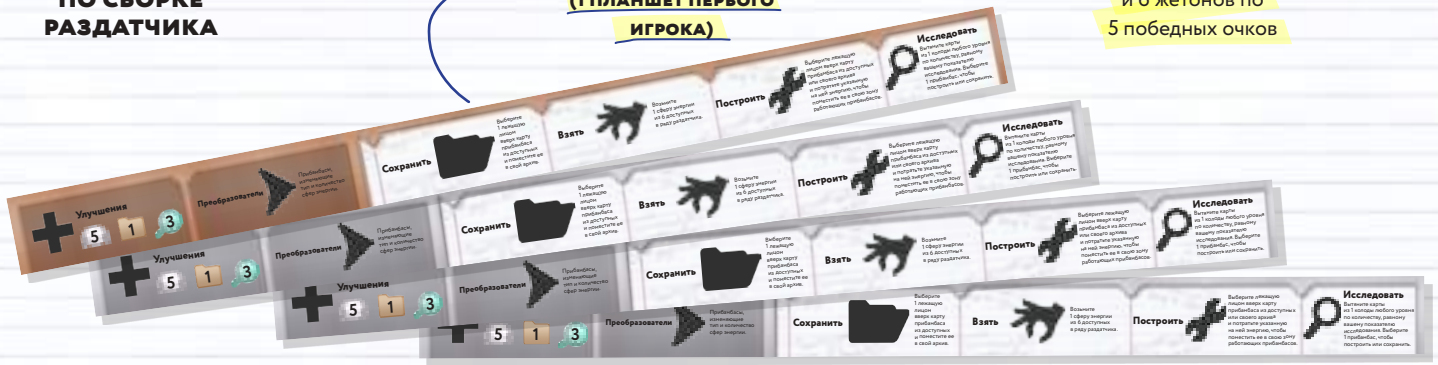
**РУКОВОДСТВО ПО СБОРКЕ РАЗДАТЧИКА**

**20 ЖЕТОНОВ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ**

14 жетонов по 1 победному очку и 6 жетонов по 5 победных очков



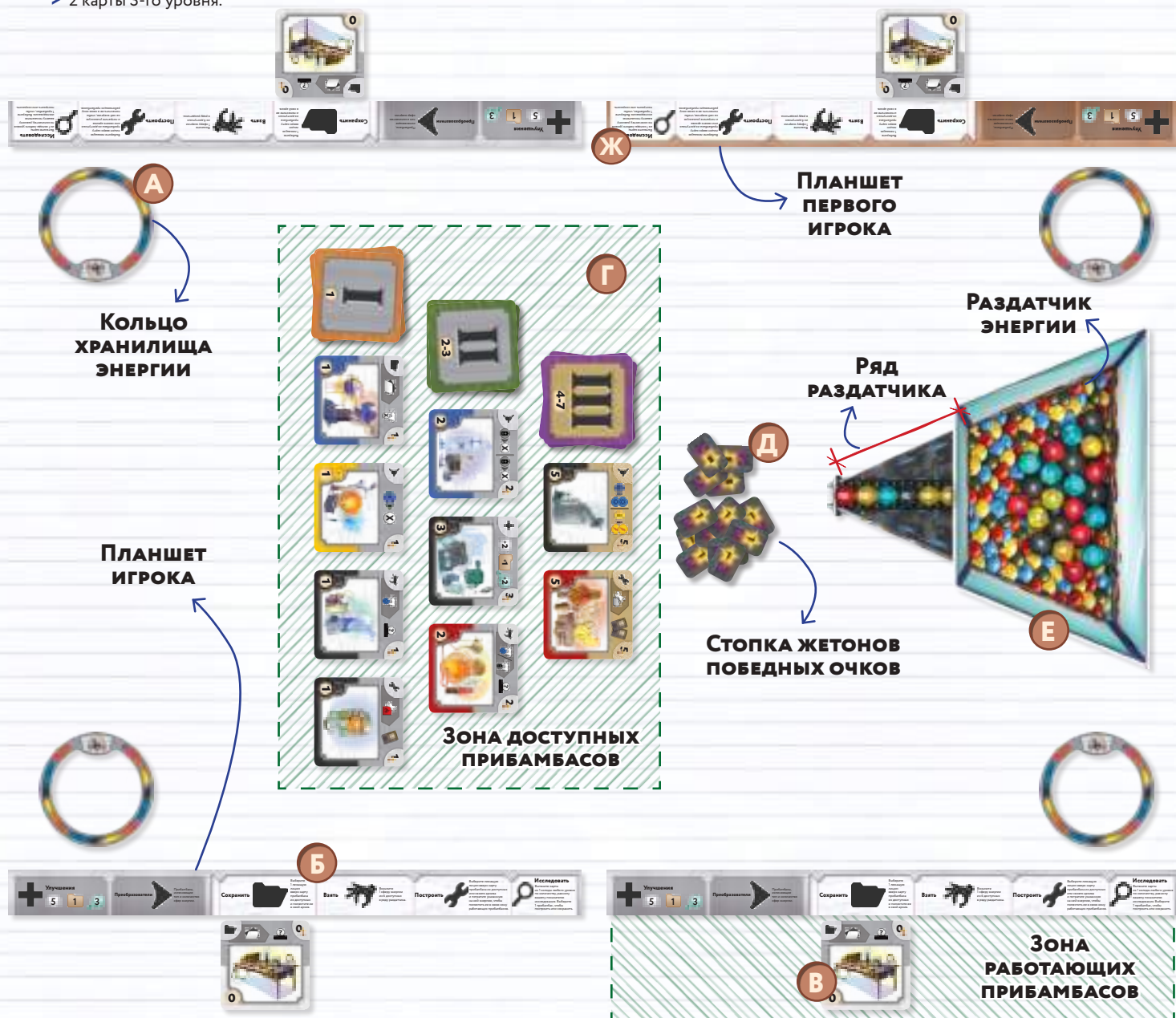
**4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ (1 ПЛАНШЕТ ПЕРВОГО ИГРОКА)**



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Возьмите планшеты по количеству игроков (один из них должен быть планшетом первого игрока). Перемешайте их и раздайте каждому игроку по одному случайному планшету. Игрок, которому достался планшет первого игрока **Ж**, начинает игру.
- 2) Каждый игрок берет по кольцу хранилища энергии **А** и кладет его рядом со своим планшетом **Б**.
- 3) Каждый игрок берет по карте начального прибамбаса и помещает его на свой планшет под символом архива **В**. Зона под планшетом игрока называется зоной работающих прибамбасов.
- 4) Разделите карты на колоды по их уровням (указаны на рубашках) и перемешайте отдельно каждую из них. **Уберите 20 случайных карт из колоды 3 уровня** и верните их в коробку. Колода 3 уровня должна состоять только из 16 карт.
- 5) Поместите все три колоды в центр стола так, чтобы сформировать 3 ряда. Вытяните из каждой колоды следующее количество карт прибамбасов:
  - > 4 карты 1-го уровня;
  - > 3 карты 2-го уровня;
  - > 2 карты 3-го уровня.

- 6) Поместите жетоны победных очков рядом с картами прибамбасов **Д**.
- 7) Соберите раздатчик энергии (см. руководство по сборке раздатчика) и поставьте его в пределах доступности всех игроков. Поместите в раздатчик все 52 сферы энергии (по 13 каждого цвета). 6 случайных сфер выкатятся и сформируют ряд раздатчика **Е**. **Примечание: если сферы энергии не выкатились в ряд, перемешайте их внутри раздатчика.**



## ПЛАНШЕТ ИГРОКА



- 1 Здесь указаны ваши первоначальные показатели (предел хранилища, предел архива и показатель исследования).
- 2 Здесь указано, что делают прирамбасы-преобразователи.
- 3 Здесь указаны 4 вида действий, которые вы можете совершить, а также их описания.

- 4 В эти зоны под планшетом игрока помещаются все работающие прирамбасы. Они разделяются по колонкам в соответствии с их типом (см. ниже).
- 5 Эта зона рядом с планшетом игрока называется архивом и предназначена для карт прирамбасов, которые вы решили сохранить.

## КАРТА ПРИБАМБАСА



- 1 **Тип прирамбасы:** тип эффекта, который дает этот прирамбас, а также место, куда он помещается под планшетом игрока.
- 2 **Эффект прирамбасы:** то, что дает этот прирамбас игроку, а также предоставляемые бонусы и возможное условие срабатывания этого эффекта (см. подробности в списке эффектов).

- 3 **Победные очки:** количество победных очков, которое дает этот прирамбас в конце игры.
- 4 **Тип энергии:** цвет энергии, которую нужно потратить, чтобы построить этот прирамбас.
- 5 **Количество энергии:** количество энергии указанного типа, которое нужно потратить, чтобы построить этот прирамбас.



## ХОД ИГРОКА

Игру начинает первый игрок, и далее ход передается по часовой стрелке. В свой ход вы можете совершить одно из следующих действий:

- > **Сохранить:** сохраните 1 карту прирамбасы из доступных.
- > **Взять:** возьмите 1 любую сферу энергии из ряда раздатчика.
- > **Построить:** постройте 1 прирамбас из доступных или из своего архива.
- > **Исследовать:** вытяните карты прирамбасов из одной колоды любого уровня и выберите из них одну, которую тут же сохраните или постройте.

Архив не может содержать больше прирамбасов, чем его предел, поэтому если он полон, игрок не может совершить действие «сохранить».



Выберите 1 сферу энергии из 6 доступных в ряду раздатчика и поместите ее в свое хранилище.

Хранилище может вместить только определенное количество энергии, указанное в зоне улучшений планшета игрока. Все игроки начинают игру с **пределом хранилища, равным 5**, однако некоторые прирамбасы могут увеличить этот показатель.



**ВАЖНО:** некоторые эффекты позволяют вам взять случайную сферу энергии (🎲). Такой эффект не является действием «взять», и вместо того, чтобы брать сферу энергии из ряда раздатчика, вы должны не глядя вытянуть ее с верха раздатчика.

Вся взятая энергия помещается прямо в хранилище, которое не может содержать больше сфер энергии, чем его предел. Поэтому если хранилище заполнено, игрок не может больше брать сферы энергии.



Выберите 1 лежащую лицом вверх карту прирамбасы из доступных **ИЛИ** из своего архива. Потратьте указанное на ней количество сфер энергии определенного типа, переместив их из своего хранилища обратно в раздатчик.

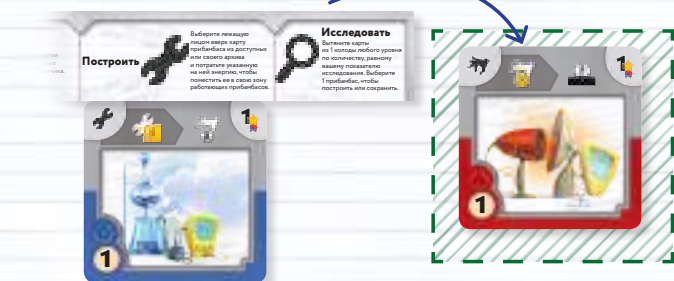
Если вы построили прирамбас из доступных, не забудьте заполнить образовавшееся пустое место новой картой. После этого ваше действие заканчивается.



**Например:** чтобы построить этот прирамбас, игрок должен потратить 2 сферы черной энергии.



Выберите 1 лежащую лицом вверх карту прирамбасы из любого ряда среди доступных и поместите ее в свой архив рядом с планшетом.



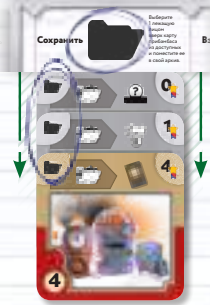
Взяв прирамбас из доступных, сразу же вытяните новую карту того же уровня из соответствующей колоды и поместите ее в образовавшееся пустое место. После этого ваше действие заканчивается.

Архив может вместить только определенное количество прирамбасов, указанное в зоне улучшений планшета игрока. Все игроки начинают игру с **пределом архива, равным 1**, однако некоторые прирамбасы могут увеличить этот показатель.



Поместите карту построенного прирамбаса ниже вашего планшета в зону, соответствующую ее типу. Если под одним символом у вас находятся несколько карт прирамбасов, сложите их стопкой так, чтобы вы видели все их эффекты.

**ПРЕОБРАЗОВАТЕЛИ:** совершая действие «построить», вы можете использовать ваши работающие прирамбасы, чтобы преобразовать имеющуюся у вас энергию одного типа в другой тип энергии. Подробнее о преобразователях см. в списке эффектов.



## ИССЛЕДОВАТЬ



Выберите лежащую лицом вниз колоду карт любого уровня (1-го, 2-го или 3-го) и вытяните из нее карты, количество которых равно вашему **показателю исследования**. Нельзя вытягивать карты из разных колод. Все игроки начинают игру с показателем исследования 3, однако некоторые прирамбасы могут увеличить этот показатель.

Если в выбранной колоде меньше карт, чем ваш показатель исследования, вытяните их все.

Вытянув карты, выберите из них одну и либо постройте ее (если у вас достаточно энергии), либо сохраните (если у вас есть место в архиве). Вы также можете не делать ничего из перечисленного.

Верните оставшиеся карты под низ соответствующей колоды в любом порядке. Вы можете вернуть все вытянутые карты под низ колоды, если вы хотите, либо если вы не можете построить или сохранить ни одну из них.

**Примечание:** действия «сохранить» и «построить», которые вы совершаете во время действия «исследовать», также активируют эффекты работающих прирамбасов (см. «активация эффектов прирамбасов» ниже).

## АКТИВАЦИЯ ЭФФЕКТОВ ПРИРАМБАСОВ

Несмотря на то что совершение 1 из 4 доступных действий является основной игрой, ее настоящая цель (и ключ к победе) заключается в стремлении активировать как можно больше эффектов ваших прирамбасов за один ход. Каждый построенный вами прирамбас обладает эффектом, активируемым при определенных условиях (подробнее об этом см. в списке эффектов).

Каждый раз, когда вы совершаете действие, проверьте все лежащие под этим действием прирамбасы, чтобы определить, эффект какого из них можно активировать. После выполнения действия вы можете использовать любые активированные эффекты прирамбасов в любом порядке не более **1 раза** в ход. Вы можете использовать эффект построенного в этот ход прирамбаса, однако он не может активироваться действием, построившим его.



**Например:** Маша совершила действие «построить» и потратила 3 сферы атомной энергии, чтобы построить прирамбас из своего архива. Это действие активировало 2 ее прирамбаса, лежащих под этим действием ниже ее планшета: один дал ей жетон победного очка, а второй позволил ей взять 1 сферу энергии любого типа из ряда раздатчика. Обратите внимание, что, хотя построенный ею прирамбас и позволяет брать 2 сферы энергии при строительстве из архива, но Маша не может сейчас активировать этот эффект, так как он не может активироваться действием, построившим этот прирамбас.

## ЦЕПНАЯ РЕАКЦИЯ

Секрет успешных изобретателей заключается в строительстве прирамбасов так, чтобы они вызвали цепные реакции, когда один прирамбас активирует другой, получая тем самым дополнительное преимущество. Иногда совершаемое игроком действие может активировать эффект прирамбаса, заключающийся в совершении другого действия, а оно в свою очередь активирует эффекты других прирамбасов и так далее. Каждый раз, совершая действие (как доступное в этот ход, так и дополнительное от эффекта), всегда проверяйте возможность активации эффектов всех прирамбасов, находящихся под символом этого действия ниже планшета игрока.

Количество активируемых прирамбасов не ограничено, однако всегда помните, что каждый прирамбас нельзя активировать **более одного** раза в ход. Порядок розыгрыша эффектов прирамбасов выбирается игроком независимо от того, в какой последовательности совершались активировавшие их действия. Эффект построенного в начале такой цепочки прирамбаса может активироваться в ее конце, если только он не должен активироваться действием, построившим этот прирамбас. Порой поиск оптимального порядка розыгрыша действий и эффектов может привести к получению более выгодного результата. См. также подробный пример цепной реакции в списке эффектов.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, когда один из игроков строит 4 прирамбаса 3-го уровня или 16 прирамбасов любого уровня (включая начальный прирамбас). При этом игра продолжается до тех пор, пока игрок, сидящий справа от первого игрока, не завершит свой ход, то есть все игроки должны совершить одинаковое количество ходов за игру. Если игрок, во время хода которого наступает конец игры, сидит справа от первого игрока, игра заканчивается в конце его хода.

Затем каждый игрок подсчитывается сумму победных очков со всех своих прирамбасов и полученных жетонов. Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

В случае ничьей между игроками среди них побеждает тот, кто построил наибольшее количество работающих прирамбасов. Если ничья сохраняется, среди них побеждает игрок с наибольшим количеством оставшихся сфер энергии в хранилище. Если по-прежнему ничья, среди них побеждает игрок, сидящий ближе всех к первому игроку (по часовой стрелке).

## АВТОРЫ ИГРЫ

Автор игры: Фил Уокер-Хардинг  
Разработчики: Марко Португаль (руководитель) и Лео Алмейда  
Руководитель проекта: Эрик М. Лэнг  
Обложка коробки: Саид Джалаби  
Иллюстрации на картах: Ханна Кардосо и Фернанда Монтони  
Художники: Жюлия Феррари и Матье Харло

Дизайн раздатчика: Жюлия Феррари  
Производство: Тиаго Гонсалвес (руководитель), Тиаго Аранья, Патриция Гил, Гиверне Гуларт, Айседора Лейт, Ренато Сасделли, Брайан Стил и Стелла Виола.  
Вычитка: Джейсон «Polar Bear» Кепп и Колин Янг  
Издатель: Дэвид Прети

Тестировщики: Бруно Мейра, Кайо да Кинта, Даниэль Кабальеро, Диего де Мораес, Эдуардо Кунья Вилела, Фернанда Озилак, Фабио Ивасе, Фернандо Бастос, Флавио Оота, Габриэль Перин, Густаво Мореира, Жуан Хосе Гойс, Луис Альварес, Луис Калагар, Луиза Пираха, Марио Чифффи, Патриция Броттеци, Педро Облизнер, Рикардо Лимонете, Родриго Эспер, Родриго Сонессо, Род Мендес и Виниций Инкорки

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.  
Переводчик: Кирилл Войнов  
Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова, Фаина Хамидуллина  
Руководитель проекта: Андрей Мательский  
Общее руководство: Антон Сковородин



www.cmon.com

