

НЕФАРИУС

Игра про сумасшедших учёных

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ НАБОР

Чудовищная сборка



2-6 игроков



От 12 лет



Партия
20-40 минут



Объясняется
за 4 минуты

В коробке:

- Дополнительное игровое поле.



- 20 карт новых чудовищных изобретений.



- 25 карт законов мира.



- 42 карты действий (по 7 штук для каждого игрока). Возьмите карты действий из базовой версии и замените их новыми.



- 3 дополнительных карты действий.



- Фишка передвижения.



- И вот эти правила, которые сейчас у вас в руках.



Начало игры

- Возьмите карты законов и смешайте их с картами из базовой версии.
- Возьмите карты действий и замените ими карты из базовой версии.
- Возьмите карты изобретений и смешайте их с картами из базовой версии.

Карты изобретений

В игре появились **12 новых карт изобретений оранжевого цвета**. Эти изобретения срабатывают каждый раз во время разыгрывания определённой карты действия а не карты изобретения. На каждой новой карте помещено изображение той карты действия, с которой она связана, а также описано, что нужно сделать. Когда вы решаете, что будете делать в этот ход, сначала вы выкладываете любую из новых карт изобретения (в любом порядке), а затем — карту действия.

Например, если у вас есть карта «Мозгорост» и вы играете её в этот ход, а разыгрываете вы действие «Исследование», то сначала вы сбрасываете одну карту, потом берёте одну, а затем, как обычно при исследовании, получаете 2 рубля и берёте карту.

Если у вас есть карта «Третья рука», а разыгрываете вы действие «Изобретение», то сначала вы получаете 2 рубля, а затем разыгрываете карту действия (и можете потратить те 2 рубля, которые только что получили).

Если у вас есть карта «Бионический желудок», а разыгрываете вы действие «Работа», то сначала все ваши противники теряют по 1 рублю, а затем вы получаете 4 рубля за работу.

Те игроки, которые тоже выбрали «Работу», сначала потеряют 1 рубль, а затем получают 4 рубля.

Ещё есть **8 других новых карт изобретений**, и две из них обладают особыми свойствами. За карту **«Безупречное доказательство»** не начисляются очки, при использовании она просто **приносит вам 2 карты и 4 рубля**. Благодаря **«Мясным деревьям»** количество ваших денег **удваивается!**

Разумеется, сначала вы платите за это изобретение; то есть, если у вас есть 32 рубля и разыгрываете «Мясные деревья», вы платите 20 рублей за изобретение (и у вас остаётся 12 рублей), а затем каждый оставшийся рубль удваивается, и вот у вас уже 24 рубля.

Карты законов

В «Чудовищной сборке» **10 новых карт законов**, которые вводят в игру **предприятия**, куда могут проникнуть безумные учёные. На эти карты можно выставлять своих шпионов точно так же, как на части игрового поля, куда их ставят обычно. В каждой такой карте объясняется, что принесут игроку размещённые на ней шпионы.

Чтобы выставить шпиона, выберите, как обычно, действие «Шпионаж».



- Размещение шпиона на пяти из десяти предприятиях бесплатно, нужно просто сыграть шпионаж.
- Для размещения шпиона на пяти других предприятиях необходимо выбрать действие «Шпионаж» и сбросить одну из карт изобретений.
- Если на руках у вас карт нет, разместить шпионов на этих предприятиях не получится.
- Шпионов также можно выставить на новые карты законов под влиянием эффектов от карт изобретений (и тогда сбрасывать карту не нужно).
- Эффекты карт изобретений позволяют убирать шпионов с предприятий точно так же, как с обычных частей игрового поля.

Например, если в игре участвует предприятие «К. т. н. и к. т. н.», при выборе действия «Исследование» вы берёте по одной дополнительной карте за каждого своего шпиона на этой карте закона. Можно использовать один ход на шпионаж и послать на это предприятие шпиона, а затем разыграть изобретение «Гипнолуч», чтобы выставить ещё одного шпиона. Тогда при выборе действия «Исследование» вы возьмёте 3 карты и получите 2 рубля.

Три закона («Развитие», «Эксперимент» и «Производство») вводят в игру дополнительные карты действия.

Если в игре участвует такая карта закона, выдайте каждому игроку соответствующую карту действия.



Игроки могут выбирать эти действия точно так же, как обычные действия «Работа», «Исследование», «Шпионаж» и «Изобретение». У новых карт действий порядковые номера от 5 до 7, соответственно, они играют и вступают в силу в соответствующем порядке после первых четырёх базовых действий. При использовании новых карт действия игроку выплачиваются деньги за его шпионов, стоящих на указанных в описании закона полях (по одному рублю): при выборе действия «Развитие» игроку оплачиваются шпионы с поля «Изобретение», при выборе действия «Эксперимент» оплачиваются шпионы с поля «Исследование», при выборе действия «Производство» оплачиваются шпионы с поля «Работа».

И ещё одно: при выборе новых действий оранжевые карты изобретений не срабатывают.

V «Развитие». Вы можете сбросить (убрать в коробку со стола) ваше уже открытое изобретение и разыграть карту нового изобретения, заплатив за него стоимость, уменьшенную на 5 рублей за каждое очко с карты того изобретения, которое вы сбросили.

Например, если вы сбросите «Робота-помощника» (2 очка), то за новое изобретение заплатите на 10 рублей меньше.

Стоимость изобретения не может стать отрицательной величиной, но может стать



нулевой — изобретение может стать бесплатным. Сбрасывать имеющееся изобретение необязательно:

Например, если из-за действий другого игрока вы сбросили последнюю карту (которую хотели разыграть), то вы наверняка не захотите сбрасывать уже имеющееся изобретение просто так.

Вы можете отказаться от выполнения действия «Развитие», если на момент его розыгрыша у вас нет карт изобретений, с которыми вы готовы расстаться, или вовсе нет карт изобретений — тогда вам придется это сделать (они могли быть уничтожены другими игроками в предыдущие фазы хода).

VI «Эксперимент». Возьмите карту изобретения. Вы можете её разыграть, заплатив её обычную стоимость.

Вы не обязаны её разыгрывать (возможно, вы не можете себе этого позволить).

В это действие разыграть вы можете только ту карту, которую взяли, разыграть другую карту с рук нельзя.

VII «Производство». Получите по 2 рубля за каждое изобретение, имеющееся у игрока с наибольшим числом изобретений. Таким игроком можете быть вы либо кто-нибудь другой.



Считаются и изобретения, сыгранные в этот ход.

Под действием **трёх** законов («Влиятельные подручные», «Согласования» и «Полицейское государство») в игру вводится **карта**, которая передаётся от игрока к игроку:

- **Влиятельные подручные.** В игру вводится карта «**Крот**». В начале игры он достаётся самому старшему игроку, и в конце каждого хода карта переходит к игроку слева. Игрок с картой «Крот» получает двойную прибыль со шпионов на предприятиях.
- **Согласования.** В игру вводится карта «**Застой**». В начале игры она достаётся самому старшему игроку. «Застой» передаётся только в случае, если его обладатель выбрал действие «Исследование» — тогда карта переходит по часовой стрелке тому игроку, который в этот ход не занимался исследованиями.

Если «Исследование» выбрали все игроки, карта остаётся у своего владельца. Игрок с картой «Застой» теряет по 1 рублю в начале каждого хода (включая первый ход игры).

- **Полицейское государство.** В игру вводится карта «**Полицейские**». В начале игры она достаётся самому младшему игроку, и в конце каждого хода карта переходит к игроку слева. Игрок с картой «Полицейские» выбирает, какое действие в этот ход не будет производить никакого эффекта. В целом это просто значит, что в этот ход действие сыграть нельзя и никто

им не воспользуется, но если игрок случайно выберет это действие, эффекта от него не будет.

Для выполнения **двух** законов («Супершпион» и «Двойной агент») используется **поле с игровой дорожкой**. В начале игры поставьте **фишку передвижения** на клетку с цифрой 1. После каждого хода перемещайте её вперёд. В конце определённых ходов происходят указанные на карте закона события. Например, в игре под действием закона «Супершпион» в конце 4 хода каждый игрок теряет 5 рублей. Вам потребуется распланировать воздействие плохих или хороших эффектов.

Если игра дойдёт до 20 хода, проигрывают или побеждают все игроки.

Оставшиеся **7 карт законов влияют на мир самыми различными способами**. Несколько законов сложны для выполнения:

- **Вооружены и опасны.** На карты изобретений можно выставлять шпионов, как и на обычные поля. На одном изобретении можно разместить только одного шпиона, который выставляется либо во время действия «Шпионаж», либо под действием эффекта от изобретения (например, «Гипнолуча»). Размещение шпиона на карте изобретения вызывает повторное действие эффектов изобретения.

Если карта изобретения оранжевого цвета, то её эффекты удваиваются и срабатывают в обычных условиях каждый ход, а вот обычные изобретения просто вновь оказывают уже разыгранные эффекты.

Эффекты применяются в фазе «Изобретение», а не тогда, когда на карту был размещён шпион.

Например, вы используете действие «Шпионаж» и отправляете шпиона на уже сыгранную карту изобретения «Шокер Тесла», тогда при прохождении в этот ход фазы «Изобретение» ваши противники скинут по одной карте, а вы одну карту получите. Или вы поместите шпиона на карте «Бионический палец», тогда вы будете получать по 4 рубля дополнительно всякий раз, когда выбираете действие «Работа».

Если шпиона пришлось убрать с карты изобретения, позднее можно вновь поставить туда одного шпиона.

Шпионов можно посылать только на свои собственные карты изобретений.

- **Бог из машины.** Этот закон позволяет вводить в игру другие законы. Каждый игрок начинает игру с известной только ему картой закона, который ещё не вводился в игру. В конце того хода, когда вы разыграете своё второе изобретение, вы открываете свою карту закона, который вводится в игру в качестве нового правила.

Если по этому закону в начале игры должно было что-то произойти, то это действие выполняется в момент ввода закона в игру.



- **Вверх тормашками.** Этот закон меняет направления стрелок воздействия эффектов на противоположные, а также меняет местами знаки «+» и «-».

Например, обычно изобретение «Робот-помощник» позволяет вам взять по одной карте за каждое имеющееся у вас изобретение, тогда под воздействием закона «Вверх тормашками» это изобретение заставит ваших противников сбросить по одной карте за каждое имеющееся у вас изобретение.

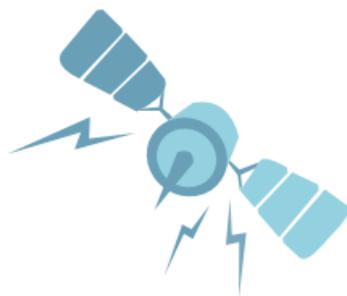
Однако действие закона «Вверх тормашками» не распространяется на новые карты изобретений оранжевого цвета.



mglan.ru



МОСИГРА
mosigra.ru



Автор игры Donald X. Vaccarino.

Художники: В. Забурдаев, Е. Безлепкина.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Т. Цветкова, М. Минина, А. Берсенева, М. Поварницына, Л. Савельева, Е. Безлепкина, И. Петухова.

© ООО «Магеллан», 2016.

117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

