



GIZMOS

Autor: Phil Walker-Harding
2-4 hráči | 40-50 minut | od 14 let

Velká vědecká výstava se blíží! Vy, největší mozky naší generace, se spolu utkáte v soutěži nejdůmyslnějších a nejužasnějších vynálezů z vašich domácích laboratoří. Dokážete ovládnout čtyři různé energie a zkonstruovat ta nejsilnější zařízení, která vám zaručí první cenu?

HERNÍ SOUČÁSTI



112 KARET VYNÁLEZŮ

- » 4 startovní karty vynálezů
- » 36 karet 1. úrovně
- » 36 karet 2. úrovně
- » 36 karet 3. úrovně

13 od každého typu: teplo (červené), elektrina (žluté), atom (modré) a baterie (černé).

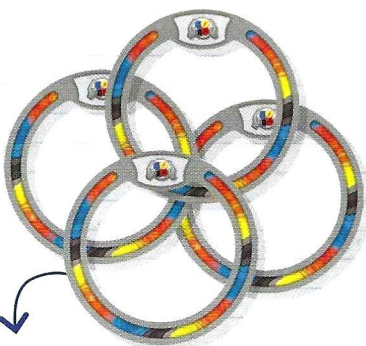
52 KULIČEK ENERGIE



1 PRAVIDLA HRY

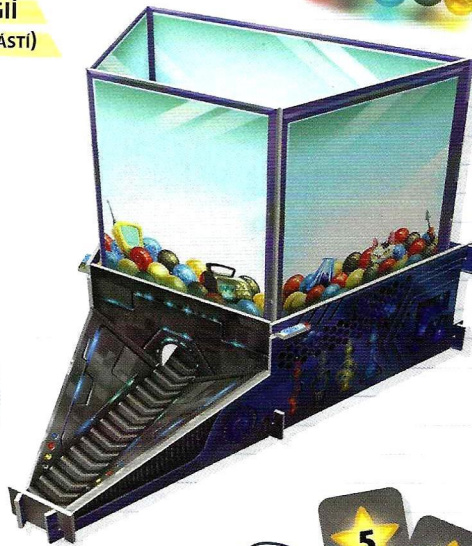


1 PŘEHLED FUNKCÍ



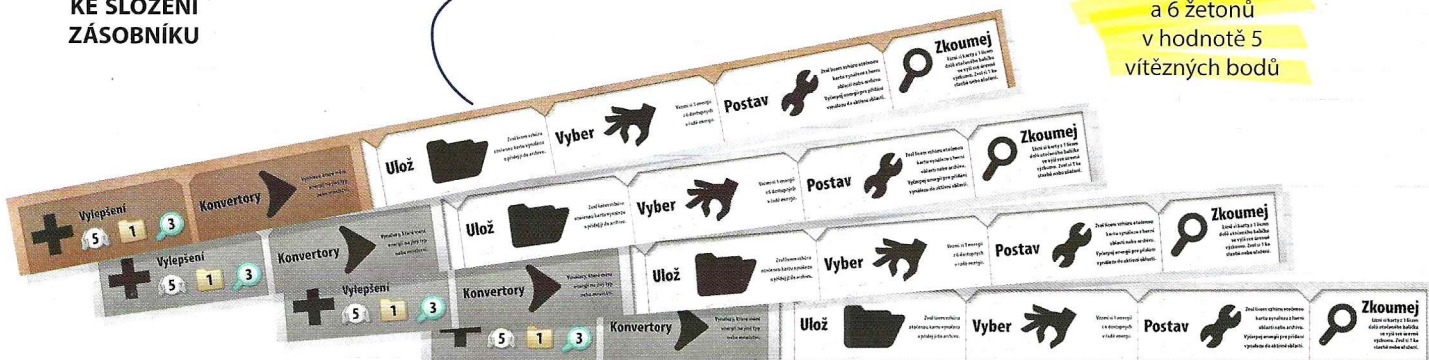
4 UKLÁDACÍ PRSTENCE ENERGÍÍ

1 ZÁSOBNÍK ENERGÍÍ
(NUTNO SLOŽIT Z NĚKOLIKA ČÁSTÍ)



1 NÁVOD KE SLOŽENÍ ZÁSOBNÍKU

4 HERNÍ PANELE
(1 PANEĽ PRVNÍHO HRÁČE)



20 ŽETONŮ VÍTĚZNÝCH BODŮ



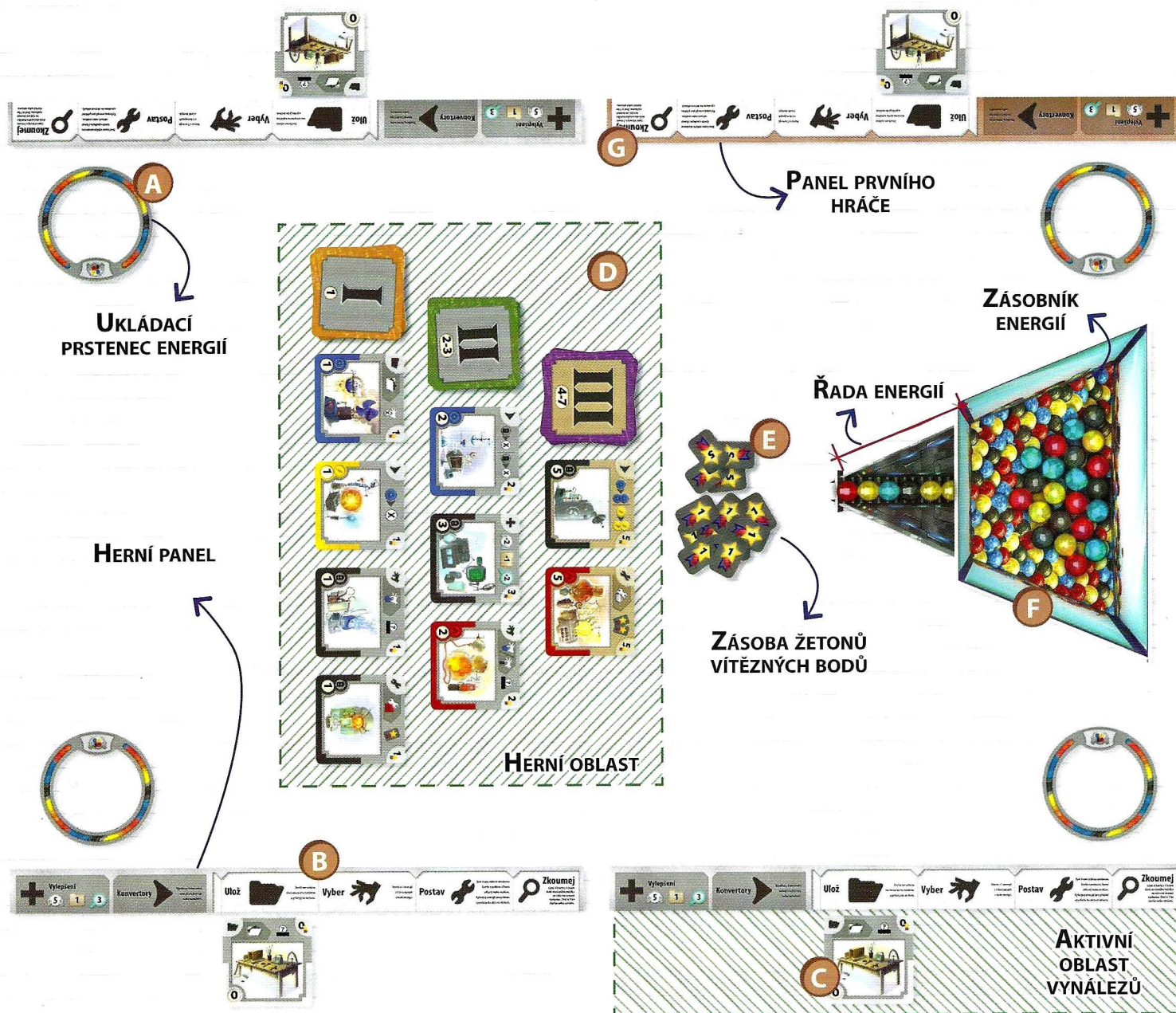
14 žetonů v hodnotě 1 vítězný bod a 6 žetonů v hodnotě 5 vítězných bodů

PŘÍPRAVA

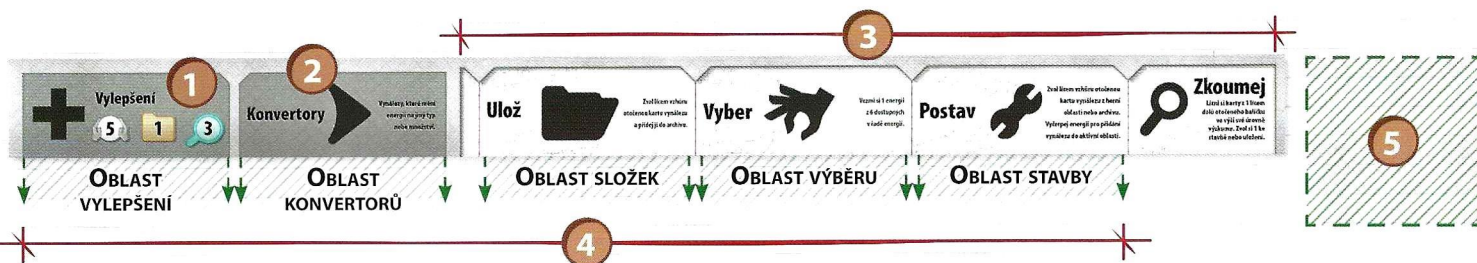
- 1) Vezměte herní panely podle počtu hráčů (včetně panelu prvního hráče). Zamíchejte je a dejte každému hráči jeden náhodný panel. Hráč s panelem prvního hráče **G** bude první hráč.
- 2) Každý hráč si vezme jeden ukládací prstenec energií **A** a spolu s herním panelem **B** je umístí před sebe.
- 3) Každý hráč si vezme startovní karty vynálezů a umístí je ke svému hernímu panelu pod část se symbolem složky **C**. Oblast pod herním panelem je aktivní oblast vynálezů.
- 4) Rozdělte karty do balíčků podle úrovně (úrovně jsou uvedené na zadních stranách) a každý balíček samostatně zamíchejte. Z balíčků karet 3. úrovně odeberte 20 náhodných karet a vraťte je do krabice. Při hře bude třeba pouze 16 karet.
- 5) Umístěte všechny 3 balíčky do středu stolu poblíž sebe tak, aby tvořily začátek 3 řad. Vyložte karty vynálezů z každého balíčku v závislosti na jejich úrovni takto:
 - » 4 karty 1. úrovně
 - » 3 karty 2. úrovně
 - » 2 karty 3. úrovně




Každou kartu vynálezu umístěte lícem vzhůru do řady vedle příslušného balíčku. To bude herní oblast **D**. V té bude umístěno celkem 9 karet vynálezů tvořících trojúhelník s kartami 1. úrovně ve spodní řadě.

- 6) Umístěte žetony vítězných bodů poblíž karet vynálezů **E**.
- 7) Sestavte zásobník energií (dle návodu pro sestavení zásobníku) a umístěte ho v dosahu všech hráčů. Do zásobníku vložte 52 kuliček energie (13 od každé barvy). 6 náhodných kuliček energií vytvoří řadu energií **F**.
Tip: Pokud ze zásobníku do řady energií žádné kuličky nevypadnou, obsah zásobníku promíchejte.



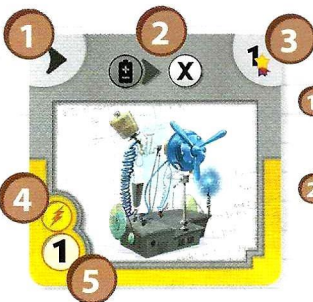
HERNÍ PANEĽ



- 1 Ta určuje vaše počáteční statistiky (limit ukládání , počet složek  a úroveň výzkumu .
- 2 Zde je vysvětleno, co dělá konvertor.
- 3 Zde jsou uvedeny a vysvětleny 4 různé akce, které můžete provést.

- 4 V této části pod herním panelem jsou uloženy všechny aktivní vynálezy. Ty jsou seřazeny do sloupců v závislosti na jejich druzích (viz níže).
- 5 Tato oblast na straně herního panelu je archiv, kde mohou být uloženy karty vynálezů.

KARTA VYNÁLEZU



- 1 **Druh vynálezu:** Druh funkce vynálezu určuje, do které oblasti herního panelu ho lze umístit.
- 2 **Funkce vynálezů:** Funkce vynálezu, včetně případných poskytovaných bonusů a v některých případech podmínek pro aktivaci funkce. (viz Přehled funkcí.)

- 3 **Vítězné body:** Počet vítězných bodů, které má vynález na konci hry.
- 4 **Typ energie:** Barva energie, kterou je třeba vyčerpat ke stavbě tohoto vynálezu.
- 5 **Cena vynálezu:** Množství energie daného typu, které je třeba vyčerpat ke stavbě tohoto vynálezu.



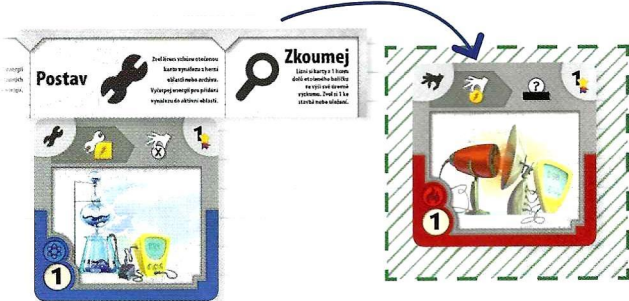
HERNÍ TAH

Hru začne svým tahem první hráč, pak se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Při svém tahu musíte provést 1 z následujících akcí:

- » **Ulož:** Vyberte 1 vynález z herní oblasti.
- » **Vyber:** Vezměte si 1 energii dle vlastní volby z řady energií.
- » **Postav:** Postavte 1 vynález z herní oblasti neb z archivu.
- » **Zkoumej:** Lízněte si karty z jednoho z lícem dolů otočených balíčků v herní oblasti a zvolte si 1 kartu k **uložení** nebo **stavbě**.



Zvolte 1 z lícem vzhůru otočených karet z libovolné v herní oblasti a umístěte ji do svého archivu vedle herního panelu.



Když si vezmete kartu vynálezu z herní oblasti, ihned lízněte novou kartu z balíčku stejné úrovně a umístěte ji na uvolněné místo. Jakmile to provedete, vaše akce **Ulož** končí.

Počet karet, které můžete mít ve svém archivu, je omezený, (viz oblast Vylepšení na herním panelu). Každý hráč začíná **s omezením na 1 kartu**, ale některá vylepšení mohou tento limit

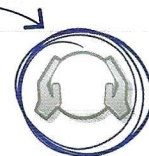



zvýšit. V archivu nikdy nemůžete mít více vynálezů, než je váš limit karet. V případě, že jste dosáhli limitu, nemůžete akci **Ulož** provést.



Zvolte si 1 energii z 6 dostupných v řadě energií a přidejte ji na svůj ukládací prstenec energie.

Počet energií, které můžete mít na svém prstenci energií, je omezený, jak je na uvedeno vaším herním panelem v oblasti vylepšení. Každý hráč začíná **s omezením na 5 energií**, ale některá vylepšení mohou tento limit zvýšit.



DŮLEŽITÉ: některé schopnosti vám mohou umožnit vzít si náhodnou energii (). **To se nepovažuje za akci Vyber.** V takovém případě si neberete energii z řady. Namísto toho si poslepu vyberete náhodnou energii přímo ze zásobníku.

Všechny energie, které si vezmete, musíte rovnou umístit na ukládací prstenec. Na prstenci nikdy nemůžete mít více energií, než je váš limit. V případě, že jste dosáhli limitu, nemůžete si další energii vzít.



Zvolte 1 lícem vzhůru otočenou kartu vynálezu z herní oblasti **NEBO** ze svého archivu. Vyčerpejte energii ze svého ukládacího prstence energií, které odpovídají typu a ceně uvedeným na kartě vynálezu. (Energii vyčerpáte tak, že ji jednoduše vrátíte do zásobníku.)

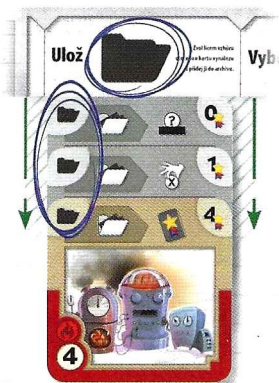


Nezapomeňte doplnit karty v herní oblasti, pokud si vyberete vynález tam. Poté vaše akce **Postav** končí.

Příklad: Ke stavbě tohoto vynálezu musí hráč vyčerpat energii 2 baterií (černá).

Vynález umístíte pod svůj herní panel do oblasti odpovídající jeho druhu. Pokud máte v jedné oblasti více karet vynálezů, položte je na sebe tak, abyste viděli všechny jejich funkce.

KONVERTORY: Při provádění akce **Postav** můžete použít aktivní konvertor, pokud nějaký máte, k přeměně typu energie, kterou máte, na typ energie, který potřebujete. Vše o konvertorech se dočtete v Přehledu funkcí.



ZKOUMEJ



Zvolte libovolný lícem dolů otočený balíček vynálezů (1., 2. nebo 3. úroveň) a líznete si z něj počet karet ve výši vaší úrovně výzkumu. Lízát karty můžete vždy pouze z jednoho balíčku. Každý hráč začíná s výzkumem na 3. úrovni, ale některá vylepšení mohou tuto úroveň zvýšit.

Pokud v balíčku karet zvolené úrovně zbývá méně karet, než je vaše úroveň výzkumu, líznete si pouze dostupný počet karet.

Jakmile si tyto karty líznete, zvolte si 1 z nich, kterou buď **postavíte** (pokud máte dostatek energií), nebo **uložíte** (pokud máte místo ve svém archivu). Nebo se můžete rozhodnout nedělat nic.

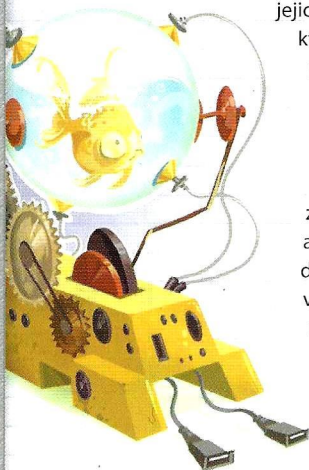
Zbývající karty vraťte lícem dolů dospodu balíčku příslušné úrovně, v pořadí dle své volby. Můžete vrátit všechny líznuté karty, pokud si to přejete, případně nemáte místo k **uložení** ve svém archivu nebo energii pro **stavbu**.

Poznámka: Akce **Ulož** a **Postav**, které provedete během akce výzkum, se také počítají pro spuštění aktivních vynálezů (více „Aktivace funkcí vynálezů“ níže).

AKTIVACE FUNKCÍ VYNÁLEZŮ

Zatímco provedení 1 ze 4 dostupných akcí je základ hry, její pravé jádro (a klíč k vítězství) je aktivace vašich vynálezů a využití jejich funkcí k dosažení mnohem více při vašem tahu, kterého byste jinak nedosáhli. Každý vynález, který postavíte a umístíte ke svému hernímu panelu, má jedinečnou funkci, kterou lze spustit konkrétní aktivací (více se dočtete v Přehledu funkcí).

Kdykoliv provádíte nějakou akci, vždy si zkontrolujte všechny vynálezy, které máte u této akce, a jejich případné aktivace. Jakmile je akce dokončena, můžete aktivovat funkce kteréhokoliv vynálezu v pořadí dle své vlastní volby. Ovšem mějte na paměti, že každý vynález může být v jedinou tahu použit pouze **jednou!** Funkci vynálezu můžete využít ve stejném tahu, ve kterém ho postavíte, nicméně vynález nelze aktivovat tou stejnou akcí, díky které byl postaven.



Příklad: Helena provede akci **Postav**, vyčerpá 3 atomové energie a postaví atomový vynález ze svého archivu. To aktivuje 2 z jejích dalších vynálezů: jeden, který jí dá žeton vítězného bodu a druhý, který jí dovolí vybrat si 1 libovolnou energii z řady energií. Navíc jí její právě postavený vynález dovoluje vzít si 2 energie, pokud stavi vynález založený v archivu, nicméně touto akcí stavba nemůže být aktivován.

ŘETĚZOVÁ REAKCE

Pravé tajemství mistrů vynálezců spočívá ve stavbě vynálezů takovým způsobem, který způsobí řetězovou reakci, při které jeden vynález spustí další a dohromady získají ještě více výhod! Funkce vynálezu může být naprosto odlišná akce, než jaká byla původně provedena. A provedení této sekundární akce může spustit další vynález a tak dále. Kdykoliv provedete nějakou akci, ať je to vaše vlastní akce v daném tahu, nebo akce provedená díky funkci aktivovaného vynálezu, vždy zkontrolujte všechny vynálezy pod touto oblastí. Je možné, že se aktivuje další.

Počet vynálezů, které se takto mohou aktivovat, není omezen, ale pamatujte, že každý vynález můžete použít nejvýše **jednou** v každém tahu. Pořadí, ve kterém funkce jednotlivých vynálezů vykonáte, je zcela na vás, bez ohledu na pořadí, ve kterém se odehrály akce, které tyto funkce aktivovaly. Vynález, jehož stavba stála na začátku řetězové reakce, může být aktivován kdykoliv později v této řetězové reakci, pokud není aktivován samotnou akcí, při které byl postaven. Někdy může správné pořadí provedení akcí a využití funkcí přinést opravdu nečekané výsledky. Detailní příklad řetězové reakce naleznete v Přehledu funkcí.

ZÁVĚR HRY

Zakončení hry začne, když některý hráč postaví svůj 4. vynález 3. úrovně, nebo šestnáctý vynález (včetně startovního). Jakmile se to stane, hra pokračuje až do doby, kdy svůj tah ukončí hráč po pravici prvního hráče. To znamená do doby, než mají všichni hráči ve hře odehraný stejný počet tahů. Pokud hráč, který spustil zakončení hry, je hráčem po pravici prvního hráče, hra končí, jakmile dokončí svůj tah.

Každý hráč si pak spočítá své skóre sečtením vítězných bodů ze všech svých vynálezů a vítězných bodů na žetonech, které v průběhu hry získal. Hráč s nejvíce vítěznými body je vítěz!

V případě shody vítězí hráč, který má více vynálezů v aktivní oblasti vynálezů. Pokud se i nadále několik hráčů nemůže dohodnout, vítězí ten z nich, který má na svém prstenci více energií. Když by snad nerozhodný stav mezi hráči trval i nadále, vítězí ten hráč, který je po směru hodinových ručiček nejdále od prvního hráče.

AUTOŘI

Návrh hry: Phil Walker-Harding
Vývoj: Marco Portugal (šéf) a Leo Almeida
Vedoucí vývoje hry: Eric M. Lang
Ilustrace na přebalech: Saeed Jalabi
Ilustrace karet: Giovana Guimarães, Hannah Cardoso a Fernanda Montoni
Grafický návrh: Júlia Ferrari a Mathieu Harlaut
Příprava české verze: GameRock Studio, s. r. o.

Návrh zásobníku: Júlia Ferrari
Produkce: Thiago Gonçalves (šéf), Thiago Aranha, Patrícia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Renato Sasdelli, Bryan Steele a Stella Violla
Korektury: Jason "Polar_Bear" Koeppe a Colin Young
Vydavatel: David Preti

Herní testéři: Bruno Meira, Caio da Quinta, Daniel Caballero, Diego de Moraes, Eduardo Cunha Vilela, Fernanda Ozilak, Fábio Iwace, Fernando Bastos, Flávio Oota, Gabriel Perin, Gustavo Moreira, João José Gois, Luiz Alvarez, Luiz Kalagar, Luiza Pirajá, Mário Cioffi, Patrícia Brotezzí, Pedro Oblizner, Ricardo Limonete, Rodrigo Esper, Rodrigo Sonesso, Rod Mendes a Vinícius Incorcci



www.cmon.com