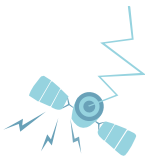




НЕФАРИУС

Игра про сумасшедших учёных





НЕФАРИУС
Игра про сумасшедших учёных



2–6 игроков



От 13 лет



Партия 20–40 минут

Об игре

Некоторые утверждают, что люди с IQ выше 180 психически нестабильны. Иаааахаа-ха! Жалкие завистники! Ведь они не понимают, что значит быть безумным учёным. Что значит иметь собственную секретную лабораторию... и как иногда хочется с утра захватить мир! Ну, или как бывает скучно без того, чтобы не придумать пару-другую новых странных штук.

А теперь хорошая новость. Вы не одиноки, и другие безумные учёные тоже хотят захватить мир. Теперь ваш научный долг — обойти их. Готовы к самой разрушительной игре в истории человечества?

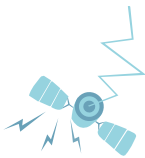




В коробке:

- Игровое поле, разделённое на зоны для различных действий.
- По 5 фигурок шпионов разных цветов (6 наборов: по одному для каждого игрока).
- 36 карт законов мира.
- 64 карты изобретений (каждое из которых может прийти в вашу светлую голову).
- 24 карты действия (по 4 штуки для каждого игрока).
- 90 фишек монет (12 штук номиналом 10 рублей, 24 штуки номиналом 5 рублей, 54 штуки номиналом 1 рубль).
- И вот эти правила, которые сейчас у вас в руках.





НЕФАРИУС
Игра про сумасшедших учёных



Подготовка к игре

На момент начала игры вы уже съехали с катушек, но у вас ещё есть деньги и преданные вам шпионы. Плюс, конечно, несколько достаточно необычных идей.

1. Положите игровое поле на середину стола.
2. Перемешайте колоду изобретений и положите её на игровое поле рубашкой вверх.
3. Перемешайте колоду законов и вытащите оттуда 2 закона. Положите их на игровое поле открытыми: они будут действовать во время этой игры. Остальные карты законов уберите в коробку.

Прочитайте законы до того, как идти дальше: бывают такие, которые меняют количество денег и изобретений.

4. Раздайте каждому игроку по 4 карты действий (это «Шпионаж», «Изобретение», «Исследование» и «Работа»).
5. Раздайте каждому игроку по 5 шпионов одного цвета.
6. Пора переходить к финансированию по смете! Раздайте по 10 рублей каждому игроку.
7. А теперь раздайте каждому по 3 карты изобретений взакрытую (игроки не должны показывать их друг другу).

Количество денег у каждого — открытая информация. Не прячьте их и не складывайте стопкой так, чтобы было сложно сосчитать.

Сами карты изобретений нельзя показывать другим игрокам, но любой из игроков должен видеть, сколько их у вас. Если кто-то спросит, сколько у вас карт изобретений, вы должны честно ответить.



Карты законов

Законы — это специальные изменения в правилах игры, благодаря которым каждая новая игра не похожа на другую.

Например, если вдруг $\pi = 3,31337$, многое изменится.



Изменения могут коснуться любых правил игры — того, с чем вы начинаете игру; правил, по которым играют карты действий и изобретений; и даже условий, по которым определяется победитель.

В самом начале игры внимательно прочитайте два закона, изменяющие правила, и убедитесь, что вы их поняли.

Если оба закона должны действовать одновременно, то сначала применяется тот, который был открыт первым.

Ход игры

Игроки в Нефариусе делают всё одновременно.

1. Каждый игрок выбирает карту действия и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз.

Можно выбрать только одно действие, если иное не предусмотрено законами.

2. Затем все игроки вместе переворачивают выложенные карты.

3. Теперь нужно получить прибыль. Она зависит от того, какие действия выбрали ваши соседи (игрок слева и игрок справа от вас). Если ваши шпионы находятся на игровом поле на действиях, которые открыли ваши соседи, то за каждое совпадение вы получаете по 1 рублю.



НЕФАРИУС

Игра про сумасшедших учёных



Например, если на поле «Работа» находятся два ваших шпиона, и игрок справа от вас — Вова — сыграл работу, то вы получаете $1 \times 2 = 2$ рубля. Если же оба ваших соседа Вова и Гена сыграли работу, то вы получаете $(1 + 1) \times 2 = 4$ рубля.



При игре вдвоём ваш противник находится в суперпозиции и одновременно сидит слева и справа от вас. Проще говоря, вы получаете от его действий двойной доход.

4. Когда прибыль получена, игроки играют действия, выбранные в начале хода в следующем порядке: шпионаж, изобретение, исследование, работа.



I. Шпионаж

Шпионаж — один из основных видов деятельности некоторых учёных. Если вы выбрали карту «Шпионаж», то в этот ход вы можете поставить одного своего шпиона на одно из четырёх полей игрового поля («Шпионаж», «Изобретение», «Исследование», «Работа»), заплатив при этом стоимость «внедрения», указанную на игровом поле (бесплатно — для «Исследования» и «Шпионажа», 1 рубль — для «Работы» и 2 рубля — для «Изобретения»).

Если все пять ваших шпионов уже находятся на игровом поле, вы не можете разыграть действие «Шпионаж».



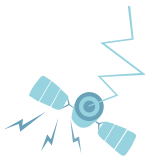
II. Изобретение

Изобретение. Ура! Ради этого всё и затевалось. Все, кто в начале хода выбрал карту действия «Изобретение», выкладывают лицевой стороной вниз одно из имеющихся у них на руках изобретений.

Потом все одновременно переворачивают эти карты и выплачивают стоимость изобретения в банк. Затем применяют эффекты, указанные на изобретениях. Эффект, указанный на карте, применяется один раз: когда вы играете изобретение, если прямо не указано другое. После этого карта просто напоминает вам о количестве очков и никак не используется.

Если кому-то не хватает денег на выложенное изобретение, то ничего не происходит. Сама карта изобретения возвращается в руки игрока (смотрите «Как читать карты изобретений»).





НЕФАРИУС

Игра про сумасшедших учёных



Если несколько игроков одновременно играют изобретения, вы сначала применяете к себе те эффекты, которые касаются вас, с вашей карты, затем по часовой стрелке все эффекты других игроков, которые касаются вас.

Сыгранное изобретение игроки выкладывают перед собой лицевой стороной вверх.

III. Исследование

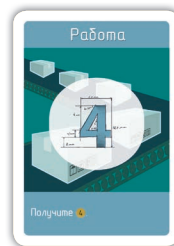
Без предварительных **исследований** не бывает изобретений! Если вы выбрали это действие, то возьмите карту изобретений из колоды и получите 2 рубля.

Если карты изобретений закончились, перетасуйте сброшенные изобретения и положите их на место колоды изобретений, а затем возьмите карту оттуда.



IV. Работа

Настоящие учёные могут и **поработать**. Например, проконсультировать какую-нибудь скучную фабрику или поучить глупых студентов. Если вы выбрали работу, получите 4 рубля.



Подсчёт очков

В конце каждого хода идёт подсчёт очков. Обычно это просто сумма очков на сыгранных вами изобретениях, но некоторые законы могут это менять.

Тот из игроков, кто в конце хода набрал 20 очков или больше (и при этом никто из других игроков не набрал столько же), побеждает.

Если несколько игроков одновременно перешагнули рубеж в 20 очков и при этом очков у них поровну, игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не наберёт очков больше, чем у других.



Как читать карты изобретений

Стоимость прототипа

Это сумма, которую вы должны заплатить за изобретение.

Очки

Количество очков, которое вы получите за сыгранное изобретение.



Название изобретения

Помните, что недостойно настоящего учёного добавлять к названию такие слова как «чудовищный», «невероятный», «фантастический», «смертоносный» и подобные.

Эффект изобретения

То, как мир будет меняться благодаря вашему изобретению. Эффект действует сразу после оплаты стоимости изобретения.



Эффект применяется ко всем игрокам, кроме вас.



Эффект подействует только на вас.



Возьмите карту изобретений из колоды изобретений.



Скиньте с рук одну любую карту изобретений — если можете, в открытую — в колоду сброса изобретений.



Получите столько рублей из банка, сколько указано на монете.



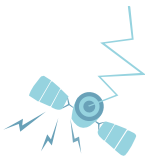
Отдайте в банк столько рублей, сколько указано на монете.



Поместите одного своего шпиона из резерва на любое из четырёх полей игрового поля бесплатно.



Уберите одного любого шпиона с игрового поля и поместите его в свой резерв.



НЕФАРИУС

Игра про сумасшедших учёных



Эффекты изобретения применяются в том же порядке, в котором они указаны на карте. Если на карте изобретения обозначено: «Взять карту», а ниже — «Сбросить», значит, вы сначала вытягиваете карту изобретений из колоды, а потом уже сбрасываете одну из карт у вас на руках.

Если у вас нет возможности полностью выполнить эффект изобретения — вы выполняете его настолько, насколько это возможно. Например, если написано, что нужно сбросить две карты, а у вас на руках только одна, — сбросьте одну карту. Если вам нужно отправить на поле шпиона, но вы уже поставили на поле всех пятерых, значит, вы ничего не делаете.

Некоторые эффекты имеют вот такой символ: $\frac{\text{символ}}{\text{число}}$. Это значит, что эффект карты — масштабируемый и зависит от количества у вас того, что указано под дробью.



Вы получаете что-то за каждую карту изобретений в вашей руке.



Вы получаете что-то за каждого своего шпиона, выставленного на игровое поле.



Вы получаете что-то за каждое сыгранное вами изобретение (включая новое изобретение).



Вы тянете из колоды изобретений столько карт изобретений, сколько сыгранных изобретений у вас уже есть (включая эту карту).



Этот эффект даёт вам право вытянуть карту за каждую закрытую карту изобретений у вас на руках.

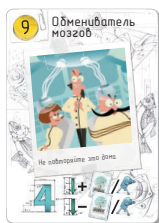


Вы получаете 1 рубль за каждого своего шпиона, который находится на игровом поле.



Что делать, если несколько игроков одновременно играют изобретения? Сначала каждый игрок применяет к себе те эффекты, которые касаются его, с его карты. Затем каждый игрок применяет к себя касающиеся его изобретения с карты соседа слева — и так далее по часовой стрелке.

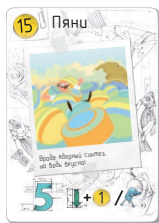
Карты с особыми свойствами



— Возьмите из колоды столько карт изобретений, сколько у вас есть изобретений на столе (включая эту карту), а затем сбросьте столько же карт.



— Поставьте столько шпионов из резерва на поле, сколько у вас уже сыгранных изобретений (включая эту карту).



— Получите по 1 рублю за каждое сыгранное вами изобретение (включая эту карту).



— Получите по 1 очку за каждое сыгранное вами изобретение (включая эту карту).



— Получите по 3 рубля за каждую карту изобретений у вас на руках, а затем сбросьте все карты.



— Получите по 1 рублю за каждую карту на руках.

Ну что же, теперь вы готовы. Осталось только взъерошить волосы и начать играть!



mglan.ru



МОСИГРА
mosigra.ru

Автор игры Donald X. Vaccarino.

Иллюстратор Татьяна Майфат.

Локализация: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Е. Кутепова,
А. Розанова, Е. Дубосарская, А. Стекольщикова, М. Бударин, М. Минина.

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2014.

125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателей запрещено.

Москва 2014.