

GIZMOS – ÜBERSICHT DER EFFEKTE

ENERGIEARTEN

Dunkle Materie (Schwarz)			Atomium (Blau)
Magma (Rot)			Elektro (Gelb)



JOKER-GIZMOS

Joker-Gizmos können mit einer **Kombination beliebiger** Energiearten gebaut werden. Einmal gebaut zählen Joker-Gizmos als Gizmos aller 4 Energiearten, wenn geprüft wird, ob Bauen-Effekte ausgelöst werden.

SPEICHERN-AUSLÖSER

Diese Effekte werden jedes Mal ausgelöst, wenn du eine Speichern-Aktion durchführst. Nachdem du die Aktion durchgeführt hast, erhältst du den angegebenen Vorteil.

Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du eine Speichern-Aktion durchführst.

SAMMELN-AUSLÖSER

Diese Effekte werden jedes Mal ausgelöst, wenn du eine bestimmte Sammeln-Aktion durchführst. Nachdem du die Aktion durchgeführt hast, erhältst du den angegebenen Vorteil.

Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du die angegebene Energieart aus der Energiereihe nimmst.

Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du **eine der beiden angegebenen Energiearten** aus der Energiereihe nimmst. Der Effekt kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden, auch wenn du während deines Zugs beide Energiearten erhältst.

Hinweis: Das Ziehen zufälliger Energiekugeln aus dem Energiespender gilt nicht als Sammeln-Aktion!

BAUEN-AUSLÖSER

Diese Effekte werden jedes Mal ausgelöst, wenn du eine bestimmte Bauen-Aktion durchführst. Nachdem du die Aktion durchgeführt hast, erhältst du den angegebenen Vorteil.

Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du einen Gizmo baust, der zu der angegebenen Energieart passt.

Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du einen Gizmo baust, der zu **einer der angegebenen Energiearten** passt. Der Effekt kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden, auch wenn du während deines Zugs Gizmos beider Arten baust.

Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du einen Gizmo aus deinem Archiv baust.

Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du einen Gizmo der Stufe 2 baust.

ALLGEMEINE EFFEKTE

Diese Effekte werden durch Speichern-, Sammeln- oder Bauen-Aktionen ausgelöst.

Ziehe 1 zufällige Energiekugel oben aus dem Energiespender.

Ziehe 3 zufällige Energiekugeln nacheinander oben aus dem Energiespender.

Hinweis: Hat ein Spieler das Limit seines Energierings erreicht, darf er **keine** weitere Energiekugel ziehen.

Führe eine Sammeln-Aktion durch.

Du darfst als Bauen-Aktion kostenlos einen Stufe-1-Gizmo bauen.

Führe 2 Sammeln-Aktionen nacheinander durch.

Führe eine Speichern-Aktion durch.

Du erhältst 1 Siegpunkt.

Führe eine Forschern-Aktion durch.

Du erhältst 2 Siegpunkte.

UMWANDLER

Umwandler-Effekte können beim Bauen sowohl Art als auch Menge der verwendeten Energie ändern. Du kannst diese Effekte in einer beliebigen Reihenfolge kombinieren und verwenden, aber jeden Gizmo nur einmal pro Zug.

Wenn du einen Gizmo baust, darfst du 1 Energiekugel der angegebenen Art als 1 Energie einer beliebigen Art verwenden.

Wenn du einen Gizmo baust, darfst du 1 Energiekugel einer beliebigen Art als 1 Energie einer beliebigen anderen Art verwenden.

Wenn du einen Gizmo baust, darfst du 1 Energiekugel der angegebenen Art als 2 Energie dieser Art verwenden.

Beispiel 1: Tom benötigt 3 Dunkle-Materie-Kugeln, um einen Gizmo zu bauen, er hat aber nur 2. Mit dem Effekt zählt beim Bauen eine seiner schwarzen Energiekugeln wie 2, sodass er auf insgesamt 3 kommt und den Gizmo bauen kann.

Beispiel 2: Erik möchte einen Gizmo bauen, der 2 Atomium kostet, allerdings hat er in seinem Energiering nur 2 Elektro. Er hat zwar einen Effekt doch damit kann er nur 1 Elektro-Energie in Atomium umwandeln, sodass er den Gizmo nicht bauen kann.

Einige Umwandler-Gizmos sind so fortschrittlich, dass du mit ihnen bis zu 2 Effekte auslösen kannst:

Wenn du einen Gizmo baust, darfst du 1 oder 2 Energiekugeln der angegebenen Art als die gleiche Anzahl Energie einer beliebigen Art verwenden.

Wenn du einen Gizmo baust, darfst du für jede der angegebenen Energiearten 1 Energiekugel als 2 Energie dieser Art verwenden.

Fortführung von Beispiel 2: Erik hat immer noch 2 Elektro, aber jetzt neue Effekte zur Verfügung: und . Somit kann er nun den Gizmo mit Kosten von 2 Atomium bauen.

Mit dem ersten Effekt kann er 1 Elektro als 1 Magma verwenden. Dieses 1 Magma verwendet er mit dem zweiten Effekt als 2 Magma. Schließlich nutzt er den dritten Effekt, um die 2 Magma als 2 Atomium zu verwenden. Insgesamt hat er für den Atomium-Gizmo nur 1 Elektro ausgeben müssen!

UPGRADES



Es gibt 4 Arten von Upgrades:

POSITOREN

Diese Gizmos erhöhen deine Startwerte.



Erhöht dein Energielimit dauerhaft um den angegebenen Wert.



Erhöht dein Kartenlimit dauerhaft um den angegebenen Wert.



Erhöht deinen Forschungswert dauerhaft um den angegebenen Wert.

NEGATOREN

Diese Gizmos verbieten dir die angegebene Aktion.



Du kannst für den Rest der Partie keine Speichern-Aktion durchführen.



Du kannst für den Rest der Partie keine Forschende-Aktion durchführen.

RABATTOREN

Diese Gizmos gewähren dir Rabatte beim Bauen bestimmter Gizmos.



Das Bauen eines Stufe-2-Gizmos kostet dich 1 Energie weniger.



Das Bauen eines Gizmos aus dem Archiv kostet dich 1 Energie weniger.



Das Bauen eines Gizmos im Zuge einer Forschende-Aktion kostet dich 1 Energie weniger.

PUNKTOREN

Diese Gizmos bringen dir am Ende der Partie zusätzliche Siegpunkte ein.

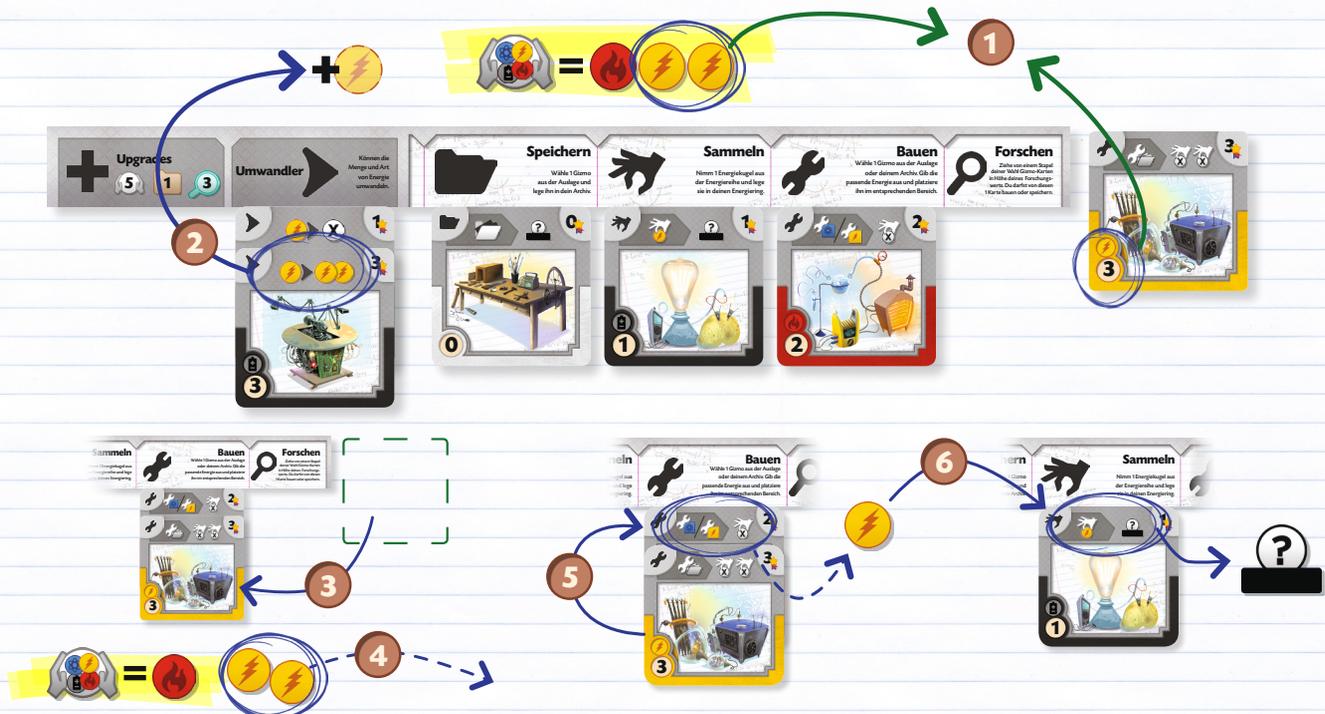


Der Wert dieses Gizmos entspricht der Anzahl der Energiekugeln in deinem Energiering.



Der Wert dieses Gizmos entspricht der Anzahl der Siegpunkte auf deinen Siegpunktmarkern.

BEISPIEL EINER KETTENREAKTION



Beispiel: Tom hat eine Kettenreaktion rund um seine Elektro-Gizmos aufgebaut.

- 1 Zu Beginn seines Zugs hat er 1 Magma und 2 Elektro. Diese Energie reicht momentan nicht aus, um den Gizmo aus seinem Archiv zu bauen.
- 2 Tom löst als Erstes den Effekt aus, mit dem er 1 Elektro in 2 Elektro umwandeln kann. Er hat nun die nötige Energie, um den Gizmo aus seinem Archiv zu bauen.
- 3 Er baut ihn und verschiebt ihn in seinen Bereich für aktive Bau-Gizmos.
- 4 Die ausgegebene Energie legt er in den Energiespender zurück.
- 5 Tom hat bereits einen Gizmo, mit dem er jedes Mal eine Sammeln-Aktion durchführen kann, wenn er einen Atomius- oder Elektro-Gizmo baut. Er nimmt sich daher 1 Elektro

aus der Energierihe. Sein gerade gebauter Gizmo erlaubt ihm, 2 beliebige Energiekugeln aus der Energierihe zu nehmen, wenn er einen Gizmo aus seinem Archiv baut. Da ein Gizmo allerdings nicht durch die Aktion aktiviert werden kann, mit der er gebaut wurde, kann er den Effekt nicht auslösen.

- 6 Da Tom mit der Sammeln-Aktion eine gelbe Energiekugel aus der Energierihe genommen hat, kann er noch den Effekt seines Sammeln-Gizmos auslösen, wodurch er eine zufällige Energie oben aus dem Energiespender ziehen darf.

Dann beendet Tom seinen Zug, da er keinen weiteren Effekt mehr auslösen kann.