



GIZMOS

Ein Spiel von Phil Walker-Harding
2-4 Spieler 45 Minuten ab 10 Jahren

Als die brilliantesten Köpfe unserer Generation wetteifert ihr darum, in euren Laboren die kreativsten und mächtigsten Gizmos zu konstruieren. Wer meistert die 4 Energien und erschafft die cleversten Kombinationen, um den 1. Platz zu erringen?

SPIELMATERIAL

112 GIZMO-KARTEN

- » 4 Gizmo-Startkarten
- » 36 Karten der Stufe 1
- » 36 Karten der Stufe 2
- » 36 Karten der Stufe 3

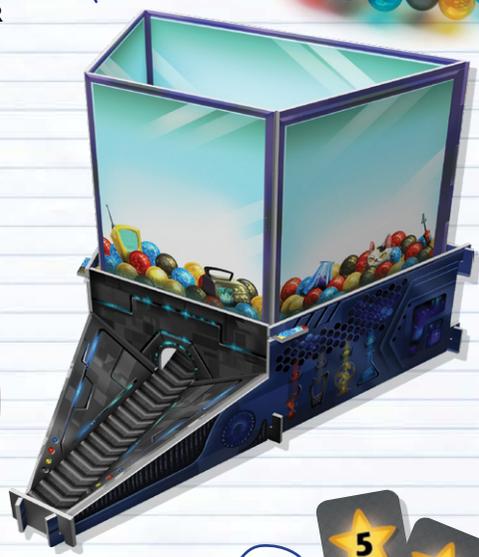
52 ENERGIE-KUGELN

jeweils 13x Rot (Magma), Gelb (Elektro), Blau (Atomius) und Schwarz (Dunkle Materie)



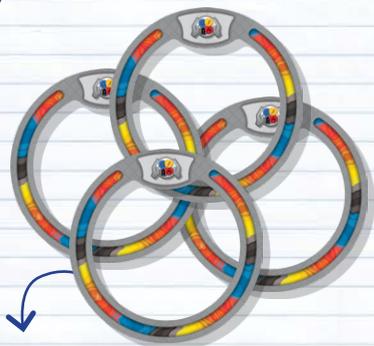
DIESE SPIELREGEL

1 ENERGIESPENDER (ZUM ZUSAMMENBAUEN)



1 ÜBERSICHT DER EFFEKTE

4 ENERGIERINGE



20 SIEGPUNKT-MARKER



14x 1 Siegpunkt und 6x 5 Siegpunkte

1 BAUANLEITUNG FÜR DEN ENERGIESPENDER

4 SPIELER-TABLEAUS (1 MIT FARBIGEM RAND FÜR DEN STARTSPIELER)



SPIELERTABLEAU



- 1 Dies sind deine Startwerte (Energielimit , Kartenlimit und Forschung .
- 2 Beschreibung von Umwandler-Gizmos.
- 3 Dies sind die 4 möglichen Aktionen, die du durchführen kannst, zusammen mit ihren Erklärungen.

- 4 In diese Bereiche unterhalb deines Spielertableaus legst du deine aktiven Gizmos – sortiert nach ihrem Typ.
- 5 Dieser Bereich neben dem Spielertableau ist dein Archiv, in das du gespeicherte Gizmo-Karten legst.



GIZMO-KARTE

- 1 **Typ:** Das Symbol in der Ecke gibt an, in welchen Bereich unterhalb des Spielertableaus dieser Gizmo gelegt wird.
- 2 **Effekt:** Hier steht der Bonus, den dieser Gizmo gewährt, und eventuell eine Auslösebedingung (siehe *Übersicht der Effekte* für Details).

- 3 **Siegpunkte:** Die Menge an Siegpunkten, die dieser Gizmo am Ende der Partie wert ist.
- 4 **Energieart:** Die Farbe der Energie, die für den Bau dieses Gizmos benötigt wird.
- 5 **Kosten:** Die Menge an Energie, die für den Bau dieses Gizmos benötigt wird.



ABLAUF UND SPIELZUG

Der Startspieler beginnt die Partie und führt den ersten Zug aus, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du am Zug, musst du genau 1 dieser Aktionen ausführen:

- » **Speichern:** Lege 1 Gizmo-Karte deiner Wahl aus der Auslage in dein Archiv.
- » **Sammeln:** Nimm 1 Energiekugel deiner Wahl aus der Energierihe und lege sie in deinen Energiering.
- » **Bauen:** Baue 1 Gizmo aus der Auslage oder aus deinem Archiv.
- » **Forschen:** Ziehe von einem Stapel deiner Wahl Gizmo-Karten in Höhe deines Forschungswerts. Wähle dann 1 Karte, die du sofort **bauen** oder **speichern** kannst.



Wähle aus den 6 Energiekugeln in der Energierihe eine aus und lege sie in deinen Energiering.

Dein Energiering hat ein Energielimit, das in deinem Upgrade-Bereich angegeben ist. Jeder Spieler beginnt mit einem **Energielimit von 5**, aber manche Upgrade-Gizmos können diesen Wert erhöhen.



WICHTIG: Einige Effekte lassen dich eine zufällige Energiekugel ziehen (?). **Dies ist keine Sammeln-Aktion!** In einem solchen Fall wählst du keine Energiekugel aus der Energierihe, sondern ziehst eine zufällige oben aus dem Energiespender.

Jede Energiekugel, die du erhältst, kommt direkt in deinen Energiering. Dein Energiering kann niemals mehr Energiekugeln enthalten, als dein Energielimit angibt. Hast du dein Limit erreicht, darfst du keine Sammeln-Aktion durchführen und keine weitere Energiekugel nehmen.



Wähle eine offene Gizmo-Karte aus der Auslage **ODER** deinem Archiv. Bezahle die Kosten des Gizmos, indem du passende Energiekugeln aus deinem Energiering ausgibst. (Um Energiekugeln auszugeben, legst du sie einfach oben in den Energiespender zurück.)

Fülle den leeren Platz sofort mit einer neuen Gizmo-Karte vom Stapel der gleichen Stufe auf, wenn du eine Gizmo-Karte aus der Auslage nimmst.



Beispiel: Um diesen Gizmo zu bauen, musst du 2 schwarze Energiekugeln ausgeben.



Wähle 1 der offenen Gizmo-Karten aus der Auslage und lege sie in dein Archiv neben dein Tableau.



Fülle den leeren Platz sofort mit einer neuen Gizmo-Karte vom Stapel der gleichen Stufe auf, wenn du eine Gizmo-Karte aus der Auslage nimmst.

Dein Archiv hat ein Kartenlimit, das in deinem Upgrade-Bereich angegeben ist. Jeder Spieler beginnt mit einem **Kartenlimit von 1**, aber manche Upgrade-Gizmos können diesen Wert erhöhen. Dein Archiv kann niemals mehr Gizmo-Karten enthalten, als dein Kartenlimit angibt. Hast du dein Limit erreicht, darfst du keine Speichern-Aktion durchführen.



Lege den gebauten Gizmo in den passenden Bereich unterhalb deines Tableaus (das Symbol oben links auf der Karte gibt den Typ an). Hast du mehrere Gizmo-Karten in diesem Bereich, lege sie etwas versetzt übereinander, sodass die Effekte aller Karten zu sehen sind.

UMWANDLER: Wenn du eine Bauen-Aktion durchführst, kannst du deine aktiven Umwandler-Gizmos nutzen, um die Energie, die du hast, in die Energie umzuwandeln, die du benötigst. In der *Übersicht der Effekte* erfährst du mehr über Umwandler!

FORSCHEN

Ziehe von einem Stapel deiner Wahl (Stufe 1, 2 oder 3) Gizmo-Karten in Höhe deines **Forschungswerts**. Jeder Spieler beginnt mit einem Forschungswert von 3, aber manche Upgrade-Gizmos können diesen Wert erhöhen.

Falls sich weniger Karten im Stapel befinden, als du nehmen dürftest, ziehst du alle noch vorhandenen.

Du kannst nun genau eine der gezogenen Karten wählen und sie entweder **BAUEN** (falls du passende Energiekugeln hast) oder **SPEICHERN** (falls du noch Platz in deinem Archiv hast). Du kannst dich auch entscheiden, nichts von beidem zu tun.

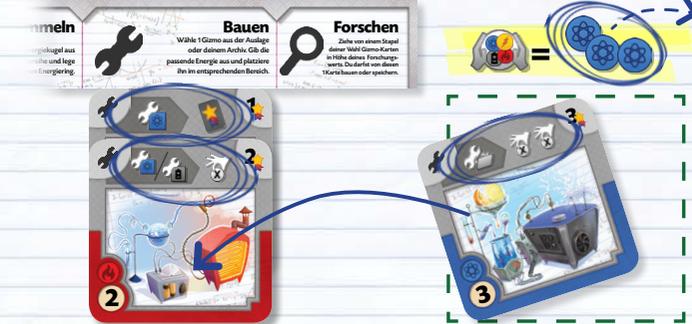
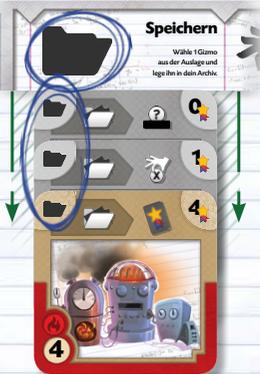
Lege alle nicht gewählten Karten verdeckt und in einer Reihenfolge deiner Wahl unter den Stapel, von dem du sie gezogen hast. Du darfst auch alle gezogenen Karten zurücklegen, wenn du keine bauen oder speichern kannst/möchtest.

Hinweis: Die Bauen- oder Speichern-Aktion, die du während einer Forschen-Aktion durchführst, löst ganz normal die Effekte deiner aktiven Gizmos aus.

GIZMO-EFFEKTE AUSLÖSEN

Die Aktionen sind die Basis des Spiels, aber der eigentliche Kern (und der Schlüssel zum Erfolg) ist das Auslösen deiner Gizmo-Effekte, mit denen du in deinem Zug viel mehr erreichen kannst als normalerweise. Jeder Gizmo, den du baust und unterhalb deines Tableaus platzierst, hat einen Effekt, der durch bestimmte Aktionen ausgelöst wird (siehe *Übersicht der Effekte*).

Prüfe bei jeder Aktion, welche Gizmos du in diesem Bereich hast und welche Effekte du auslösen kannst. Nachdem du die auslösende Aktion durchgeführt hast, kannst du alle ausgelösten Effekte in einer Reihenfolge deiner Wahl verwenden. Beachte dabei, dass jeder Gizmo **nur einmal** pro Zug verwendet werden kann! Hinweis: Du darfst den Effekt eines Gizmos im selben Zug verwenden, in dem du ihn gebaut hast. Allerdings kann er nicht durch dieselbe Aktion ausgelöst werden, mit der du ihn gebaut hast.



Beispiel: Tom führt eine Bauen-Aktion durch und baut mit 3 blauen Energiekugeln den Bau-Gizmo aus seinem Archiv. Damit löst er 2 seiner Bau-Gizmos aus: Einer bringt ihm 1 Siegpunkt und der andere lässt ihn 1 beliebige Energiekugel aus der Energierihe nehmen. Beachtet, dass der Effekt des gebauten Gizmos nicht durch das Bauen selbst ausgelöst wird.

KETTENREAKTIONEN

Wahre Meistererfinder bauen mit ihren Gizmos Kettenreaktionen. So kann der Effekt eines Gizmos den Effekt eines anderen auslösen (für noch mehr Action)! Der Effekt eines Gizmos kann eine andere Aktion sein als die, die ihn ursprünglich ausgelöst hat. Diese neue Aktion kann wiederum andere Effekte auslösen und so weiter. Immer wenn du eine Aktion durchführst (sei es die eine Aktion deines Zugs oder eine durch einen Effekt ausgelöste), solltest du prüfen, welche Gizmos du in dem jeweiligen Bereich hast und welche Effekte ausgelöst werden.

Es gibt kein Limit, wie viele Gizmo-Effekte du auslösen darfst. Beachtet aber, dass jeder Gizmo **einmal** pro Zug verwendet werden kann. Die Reihenfolge, in der die Gizmo-Effekte ausgelöst werden, liegt ganz beim Spieler und ist unabhängig von der Reihenfolge der Aktionen, die diese Effekte ausgelöst haben. Ein Gizmo, der zu Beginn einer Kettenreaktion gebaut wurde, könnte zum Beispiel durch eine Aktion im Verlauf der Kettenreaktion aktiviert werden (solange es nicht die Aktion ist, mit der er gebaut wurde). Durch eine clevere Reihenfolge beim Ausführen der Aktionen und Effekte könnt ihr häufig bessere Ergebnisse erzielen. Auf der *Übersicht der Effekte* ist ein ausführliches Beispiel zu finden.

ENDE DER PARTIE

Das Ende einer Partie kann auf zwei Arten ausgelöst werden:

- A) Ein Spieler hat 4 Gizmos der Stufe 3 gebaut.
- B) Ein Spieler hat insgesamt 16 Gizmos gebaut (inklusive seines Start-Gizmos).

Sobald einer dieser Fälle eintritt, spielt ihr noch so lange weiter, bis der Spieler rechts vom Startspieler am Zug war (und alle Spieler gleich viele Züge hatten). Ist der Spieler, der das Ende der Partie ausgelöst hat, selbst der Spieler rechts vom Startspieler, endet die Partie direkt nach seinem Zug.

Jeder Spieler zählt die aufgedruckten Siegpunkte seiner **aktiven** Gizmos und seine gesammelten Siegpunktmarker zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit den meisten aktiven Gizmos. Sollte es immer noch unentschieden stehen, gewinnt der Spieler mit mehr übrigen Energiekugeln in seinem Energiering. Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer in der Spielerreihenfolge weiter hinten sitzt.

Autor: Phil Walker-Harding

Entwicklung: Marco Portugal (Leitung) und Leo Almeida

Direktor Entwicklung: Eric M. Lang

Coverillustration: Saeed Jalabi

Kartenillustrationen: Giovana Guimarães,

Hannah Cardoso und Fernanda Montoni

Grafikdesign: Júlia Ferrari und Mathieu Harlaut

Redaktion und Lektorat:

Simon Blome, Christian Kox, Sebastian Wenzlaff

CREDITS

Design Energiespender: Júlia Ferrari

Produktion: Thiago Gonçalves (Leitung), Thiago

Aranha, Patrícia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite,

Renato Sasdelli, Bryan Steele und Stella Viola

Korrektur: Jason „Polar Bear“ Koopp und Colin Young

Herausgeber: David Preti

Testspieler: 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

Brotezzi, Pedro Oblizner, Ricardo Limonete, Rodrigo Esper,

Rodrigo Sonesso, Rod Mendes und Vinicius Inorcci

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Simon Blome

Satz und Layout:

Kristina Lanert



www.cmon.com