



НЕФАРИУС

Игра про сумасшедших учёных



2–6 игроков



От 16 лет



Партия 20–40 минут

Об игре

Некоторые утверждают, что люди с IQ выше 180 психически нестабильны. Йаааахаа-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?

Не хотите читать правила?

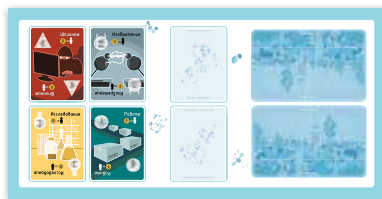
Правила в картинках есть на сайте mosigra.ru в описании игры «Нефариус» — там фотографии поля и пример партии.





Состав:

- 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.





Коротко о ходе игры

1. Каждый выбирает одну карту, показывающую, что будет делать в этом ходе: работать, исследовать, шпионить или изобретать.
2. Затем вы получаете деньги за шпионаж, посмотрев, что выбрали ваши соседи.
3. Если вы сами выбрали шпионаж, ставите ещё шпиона на игровое поле. Если работу, получаете деньги. Исследование — получаете деньги и карту. Изобретение — создаёте новое изобретение.
4. Считаете очки от изобретений. Если их больше 20, вы выиграли!

В этом месте можно начинать играть, читая правила.

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.
3. Перемешайте колоду законов и вытащите оттуда 2 закона. Положите их на игровое поле в открытую: они будут действовать во время этой игры. Остальные карты законов уберите в коробку.
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.
7. А теперь раздайте каждому по 3 карты изобретений взакрытую (игроки не должны показывать их друг другу).



Прочитайте законы до того, как идти дальше во время подготовки: бывают такие, которые меняют количество денег и изобретений (смотрите «Как читать карты законов»).

Ход игры

Игроки в «Нефариусе» делают всё одновременно.

Шаг 1. Решите, что вы будете делать.

Каждый игрок выбирает карту действия и кладёт её перед собой взакрытую.

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

Шаг 2. Покажите, что вы решили.

Все игроки вместе переворачивают выложенные карты.

Шаг 3. Деньги.

Теперь нужно получить прибыль от уже внедрённых (то есть выставленных на поле) шпионов. Про то, как ваши шпионы попадают на поле, смотрите чуть дальше.

Эта прибыль зависит от того, какие действия выбрали ваши соседи (игрок слева и игрок справа от вас). Посмотрите на своих шпионов: не выбрал ли кто из ваших соседей действие на клетке, где они стоят?

Если ваши шпионы находятся на игровом поле на действиях, которые открыли ваши соседи, то за каждое совпадение вы получаете по 1 рублю. У вас шпион на исследовании, сосед сыграл исследование — и вот у вас появился рубль из банка!



НЕФАРМУС

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.





Шаг 4. Разыграть действия.

4.1. Если игрок выбрал **шпионаж**.

Шпионаж — один из основных видов деятельности некоторых учёных. Если вы выбрали карту «Шпионаж», то в этот ход можете поставить одного своего шпиона на одно из четырёх полей игрового поля («Шпионаж», «Изобретение», «Исследование», «Работа»). Он будет стоять там и ждать, пока кто-то из ваших соседей не сыграет такое же действие. Поставили шпиона на работу — будете получать по рублю каждый раз, когда ваш сосед станет работать.



На поля исследования и шпионажа можно ставить шпионов бесплатно, на работу это будет стоить 1 рубль, а дороже всего на изобретения — 2 рубля.

4.2. Если игрок выбрал **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»).



НЕФАРМУС

Игра про сумасшедших учёных

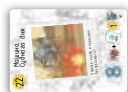


Если несколько игроков одновременно играют изобретения, вы сначала применяете к себе те эффекты, которые касаются вас, с вашей карты, затем по часовой стрелке — все эффекты других игроков, которые касаются вас.

Например, Петя, Вася и Оля сидят по часовой стрелке, и все они сыграли по карте изобретения. Петя играет «Гипертуннель», Вася — «Машину Судного дня», а Оля — «Оживитель».



Вася



Оля



Петя





Сыгранные изобретения игроки выкладывают перед собой в открытую. Все эти изобретения действуют на Петю следующим образом: сначала его собственное изобретение («Гипертуннель») — Петя теряет одну карту изобретения, платит 1 монету и убирает с одного из полей своего шпиона. Затем на него действует изобретение следующего по часовой стрелке игрока — то есть Васи. Благодаря его «Машине Судного Дня», Петя получает одну карту изобретения, 1 монету и бесплатно ставит на любое из полей одного своего шпиона. Потом на него действует изобретение следующего по часовой стрелке игрока — то есть «Оживитель» от Оли. Благодаря ему Петя получает 2 монеты.

4.3. Если игрок выбрал **исследование**.

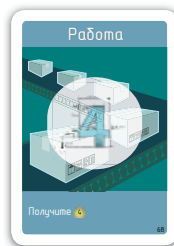
Без предварительных исследований не бывает изобретений! Если вы выбрали это действие, то возьмите карту изобретений из колоды и получите 2 рубля.

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



4.4. Если игрок выбрал **работу**.

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



В каком порядке отыгрывать эффекты

Сначала шпионаж, потом изобретения, затем исследования и в конце — работа. К примеру, если изобретение одним из своих эффектов вызывает потерю денег, важно знать, что деньги за работу или исследования вы получите уже после (и не потеряете их).



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.

4

Мозгосок



Первого отжима с мякотью.

Очки

Количество очков, которое вы получите за сыгранное изобретение.

2

+



Название изобретения

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

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 в открытую одну любую карту изобретений в колоду сброса изобретений, если можете.



Получите столько рублей из банка, сколько указано на монете.



Отдайте в банк столько рублей, сколько указано на монете.



Поставьте 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.

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. Если вам нужно заплатить за эффект изобретения, а у вас недостаточно денег, вы выплачиваете столько, сколько возможно.



Некоторые эффекты имеют вот такой символ: \diagup . 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 себе касающиеся его изобретения с карты соседа слева — и так далее по часовой стрелке (смотри пример на страницах 8–9).



Карты с особыми свойствами



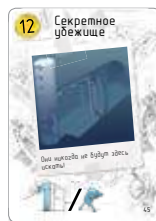
— Возьмите из колоды столько карт изобретений, сколько у вас есть изобретений на столе (включая эту карту), а затем сбросьте столько же карт.



— 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.



Как читать 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.

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

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

Деньги

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

Изобретения

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.



Нет шпионов

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

Шпионаж при игре вдвоём

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

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



Magellan
Entertainment

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, М. Половцев, Л. Савельева.

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

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

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

Москва 2015.