

Gizmo: urządzenie lub przyrząd, którego nazwy nie znamy, lub nie jesteśmy w stanie przywołać z pamięci; urządstwo, dynk.



# GIZMOS

Autor gry: Phil Walker-Harding  
2-4 graczy 40-50 minut od 14 lat

Zbliża się Wielka Wystawa Naukowa, a ty jesteś jednym z najbardziej błyskotliwych wynalazców swojego pokolenia. W przydomowym warsztacie starasz się stworzyć najbardziej pomysłowe i efektywne Machiny. Czy będziesz potrafił ujarzmić różne formy energii i zbudować najlepszą kombinację Machin, aby wyjść z tej rywalizacji zwycięsko i zdobyć główną nagrodę?

## KOMPONENTY



**112 KART MACHIN**

- » 4 startowe karty Machin
- » 36 kart Poziomu I
- » 36 kart Poziomu II
- » 36 kart Poziomu III

**52 KULKI ENERGII**

Po 13 kulek z każdego rodzaju Energii: Ciepłej (czerwone), Elektrycznej (żółte), Atomowej (niebieskie) oraz Baterii (czarne).

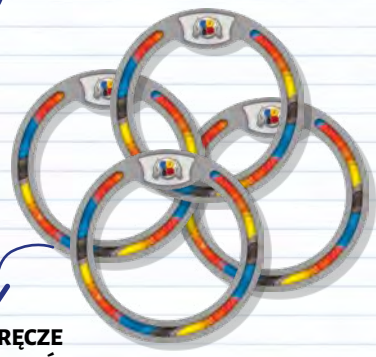


**1 INSTRUKCJA**

**1 LISTA EFEKTÓW**

**1 PODAJNIK ENERGII (DO ZŁOŻENIA Z KILKU CZĘŚCI)**

**4 OBRĘCZE MAGAZYNÓW ENERGII**



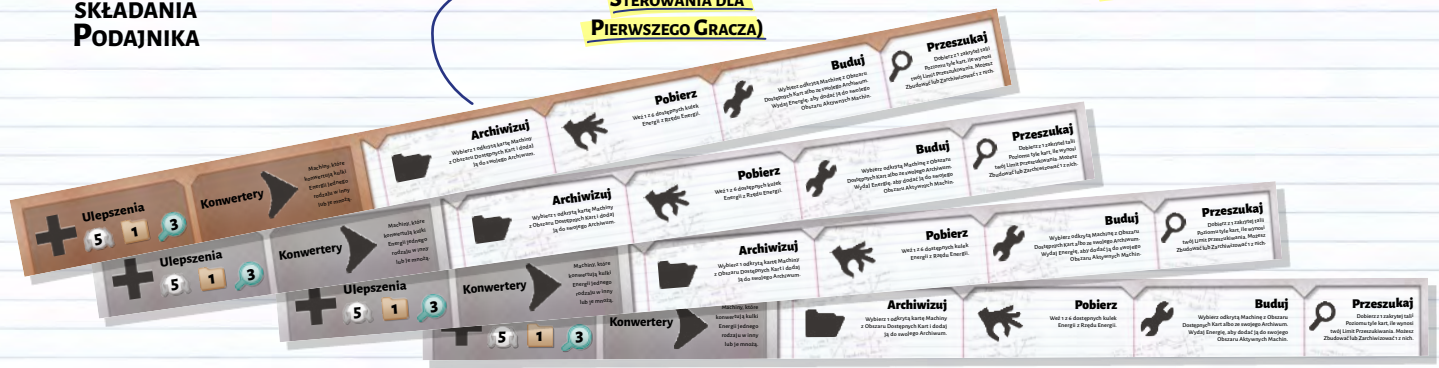
**20 ŻETONÓW PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ)**

14 żetonów o wartości 1 PZ oraz 6 żetonów o wartości 5 PZ



**1 INSTRUKCJA SKŁADANIA PODAJNIKA**

**4 PANELE STEROWANIA (W TYM 1 PANEL STEROWANIA DLA PIERWSZEGO GRACZA)**



## PRZYGOTOWANIE GRY

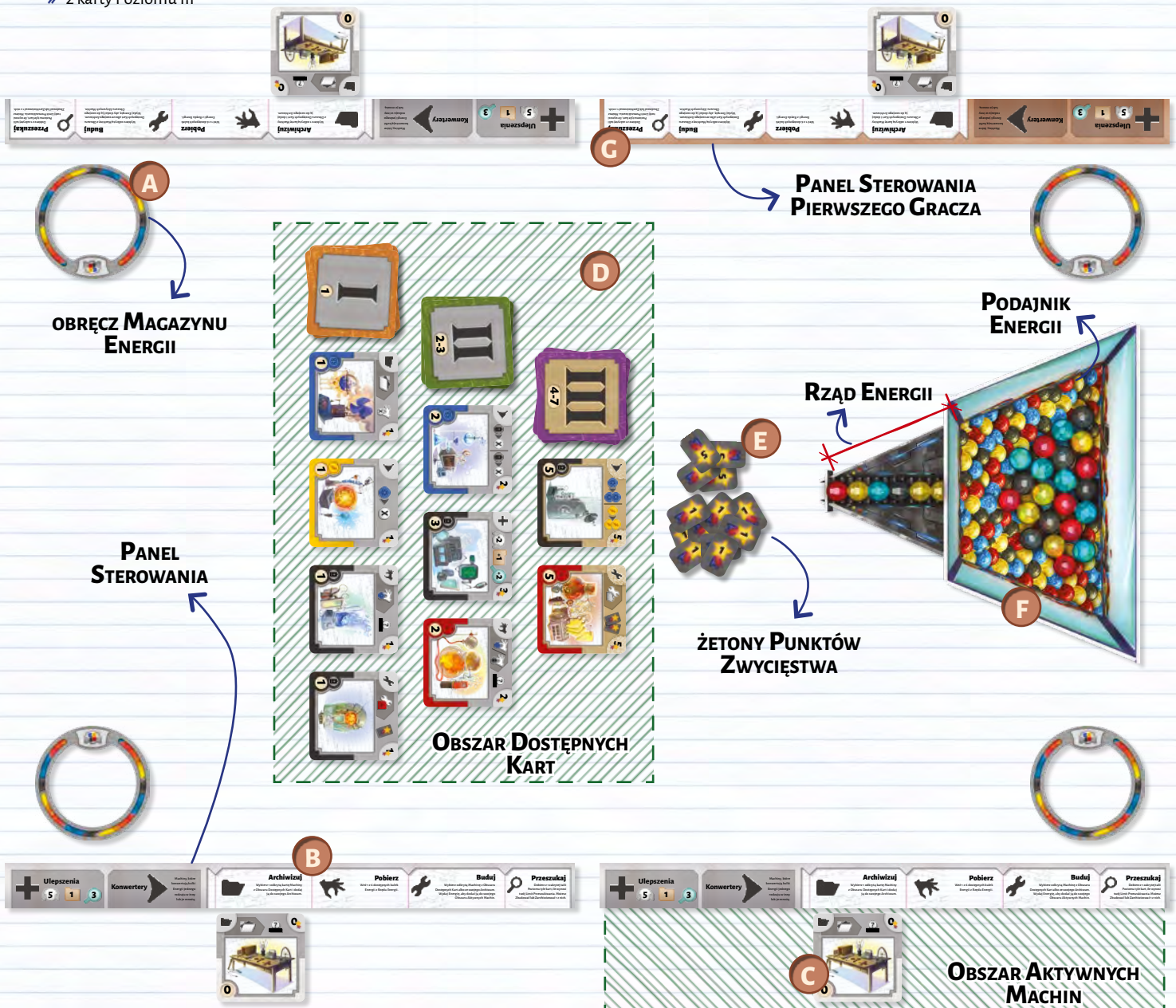
- 1) Weź tyle Paneli Sterowania, ilu jest graczy (pamiętaj, aby był wśród nich Panel dla Pierwszego Gracza). Potasuj je, a następnie rozdaj losowo po 1 każdemu graczowi. Ten, kto otrzyma Panel Sterowania dla Pierwszego Gracza **G**, zostaje Pierwszym Graczem.
- 2) Każdy gracz bierze 1 obręcz Magazynu Energii **A** i umieszcza przed sobą, obok swojego Panelu Sterowania **B**.
- 3) Każdy gracz bierze startową kartę Machiny i umieszcza ją pod symbolem Archiwum swojego Panelu Sterowania **C**. Obszar pod Panelem Sterowania jest Obszarem Aktywnych Machin. Machina Startowa jest aktywna, więc możesz jej użyć już w pierwszej turze gry.
- 4) Podziel karty na 3 talie według Poziomów (zgodnie z oznaczeniem na rewersach kart), po czym potasuj każdą talię z osobna. **Wylosuj 16 kart Poziomu III**, a pozostałe odłóż do pudełka (nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce).
- 5) Wszystkie 3 talie Poziomów połóż obok siebie na środku obszaru gry. Z poszczególnych talii Poziomów odkryj następującą liczbę kart:
  - » 4 karty Poziomu I
  - » 3 karty Poziomu II
  - » 2 karty Poziomu III

Karty ułóż w rzędach odpowiadających ich Poziomom (jak pokazano na rysunku). Razem utworzą one Obszar Dostępnych Kart **D**. Będzie znajdować się tutaj łącznie 9 odkrytych kart Machin, ułożonych w piramidę, na dole której będą karty Poziomu I.

- 6) W pobliżu kart Machin połóż żetony Punktów Zwycięstwa **E**.




- 7) Poskładaj Podajnik Energii (zgodnie z jego instrukcją) i połóż go w zasięgu wszystkich graczy. Włóż do niego wszystkie 52 kulki Energii (po 13 z każdego koloru). 6 losowych kulek wysunie się z Podajnika i utworzy w ten sposób Rząd Energii **F**.

**Uwaga:** Gdyby kulki Energii nie chciały wypaść i utworzyć Rzędu Energii, zamieszaj nimi wewnątrz Podajnika, aż wypadną.

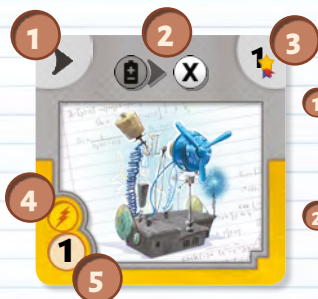


## PANEL STEROWANIA



- 1 Tu pokazane są twoje początkowe statystyki (Pojemność Magazynu Energii , Limit Archiwum , Limit Przeszukiwania )
- 2 Tu wyjaśnione jest, co robią Maszyny Konwertujące.
- 3 Tu znajduje się opis 4 różnych akcji, jakie możesz wykonać w swojej turze.

- 4 Pod Panelem Sterowania trzyma się wszystkie Aktywne Maszyny. Układa się je w kolumnach, zgodnie z ich typem (więcej poniżej).
- 5 Obszar z boku Panelu Sterowania to Archiwum, w którym przechowuje się zarchiwizowane Maszyny.



## KARTY MACHIN

- 1 **Typ Machiny:** rodzaj Efektu, jakiego dostarcza Maszyna, a jednocześnie oznaczenie, w którym miejscu umieścić kartę pod Panelem Sterowania.
- 2 **Efekt Machiny:** Efekt, jaki zapewnia Maszyna, a w niektórych przypadkach również informacja o specjalnych warunkach aktywacji Efektu (Efekty Maszyn zostały objaśnione w osobnej Liście Efektów).

- 3 **Punkty Zwycięstwa:** liczba Punktów Zwycięstwa (PZ), jakich Maszyna dostarcza na końcu gry.
- 4 **Rodzaj Energii:** kolor Energii, jaką trzeba wydać, żeby Zbudować daną Maszynę.
- 5 **Koszt Machiny:** liczba kulek Energii wskazanego koloru, które trzeba wydać, żeby Zbudować daną Maszynę.

**Uwaga:** Na rewersie kart podany jest przedział kosztowy kart danego Poziomu.



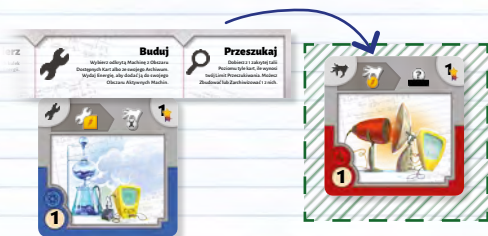
## TURA GRACZA

Pierwszą turę wykonuje Pierwszy Gracz, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę. W swojej turze musisz wykonać 1 z następujących akcji:

- » **Archiwizuj:** Przenieś do Archiwum 1 Maszynę z Obszaru Dostępnych Kart.
- » **Pobierz:** Weź 1 wybraną kulkę Energii z Rzędu Energii.
- » **Buduj:** Zbuduj 1 Maszynę z Obszaru Dostępnych Kart albo ze swojego Archiwum.
- » **Przeszukaj:** Dobierz karty Maszyn z 1 z zakrytych talii Poziomów i wybierz 1, którą **Zarchiwizujesz** albo **Zbudujesz**.



Wybierz 1 z odkrytych kart Maszyn z dowolnego rzędu Obszaru Dostępnych Kart i umieść ją odkrytą w swoim Archiwum, obok swojego Panelu Sterowania.



Kiedy zabierasz kartę Maszyny z Obszaru Dostępnych Kart, natychmiast dobierz nową kartę Maszyny z talii tego samego Poziomu i umieść ją na pustym miejscu. Po dołożeniu nowej karty Maszyny, twoja akcja Archiwizacji jest skończona.

W swoim Archiwum możesz przechowywać ograniczoną liczbę kart Maszyn – liczba tych kart jest podana w sekcji Ulepszeń twojego Panelu Sterowania. Na początku gry **Limit kart w Archiwum każdego gracza wynosi 1**, ale niektóre Maszyny Ulepszące mogą




zwiększyć tę liczbę. W twoim Archiwum nigdy nie może znaleźć się więcej kart, niż wynosi Limit twojego Archiwum, więc jeśli go osiągnąłeś, to nie możesz wykonać akcji Archiwizacji.



Weź 1 kulkę Energii z 6 dostępnych w Rzędzie Energii i dodaj ją do swojego Magazynu Energii.

Twój Magazyn Energii może przechowywać tylko ograniczoną liczbę kulek Energii – liczba ta jest podana w sekcji Ulepszeń twojego Panelu Sterowania. Na początku gry **Pojemność Magazynu Energii każdego gracza wynosi 5**, ale niektóre Maszyny Ulepszące mogą zwiększyć tę liczbę.



**WAŻNE: NIEKTÓRE EFEKTY MOGĄ POZWOLIĆ CI DOBRAĆ LOSOWĄ KULKĘ ENERGII** . **Nie jest to traktowane jak akcja Pobrania Energii.** W takim przypadku nie bierzesz kulki z Rzędu Energii. Zamiast tego losujesz kulkę z wnętrza Podajnika, bez zaglądania do niego.

Każdą Energię, którą dobierasz, musisz umieścić w swoim Magazynie Energii. Nigdy nie może się w nim znaleźć więcej kulek Energii niż wynosi Pojemność twojego Magazynu, więc jeśli go zapełniłeś, to nie możesz pobrać więcej Energii.



Wybierz 1 z odkrytych kart Maszyn z Obszaru Dostępnych Kart **ALBO** ze swojego Archiwum. Wydadź Energię ze swojego Magazynu Energii, w takiej ilości i takiego typu, jaki przedstawiono na karcie Maszyny (wydanie Energii polega po prostu na odrzuceniu kulek Energii z powrotem do Podajnika).



Pamiętaj, aby uzupełnić Obszar Dostępnych Kart po zabraniu z niego karty do Budowy. Po uzupełnieniu karty twoja akcja Budowy jest skończona.

**Przykład:** Aby zbudować tę Maszynę, gracz musi wydać 2 Baterie (czarne kulki Energii).

Zbudowaną Maszynę połóż pod swoim Panelem Sterowania, w obszarze odpowiadającym typowi Machiny. Jeśli masz kilka Machin tego samego typu, połóż je jedna na drugiej w taki sposób, aby widzieć tylko Efekt każdej z nich.

**KONWERTERY:** Może zdarzyć się tak, że podczas akcji Budowy będziesz miał możliwość użyć twojej aktywnej Machiny Konwertującej, aby zamienić Energię, którą posiadasz, w Energię, której potrzebujesz. Więcej o Konwerterach dowiesz się z Listy Efektów.

## PRZESZUKAJ



Wybierz dowolną zakrytą talię Poziomu (I, II albo III) i dobierz z niej tyle kart, ile wynosi twój Limit Przeszukiwania. Możesz dobierać karty tylko z 1 talii. Na początku gry Limit Przeszukiwania każdego gracza wynosi 3, ale niektóre Machiny Ulepszejące mogą zwiększyć tę liczbę.

Jeśli w wybranej przez siebie talii jest mniej kart niż wynosi twój Limit Przeszukiwania, dobierz tylko tyle kart, ile jest dostępnych.

Po dobraniu kart wybierz 1 z nich i albo ją **Zbuduj** (jeśli masz wystarczająco odpowiedniej Energii), albo **Zarchiwizuj** ją (jeśli masz miejsce w swoim Archiwum). Możesz też zdecydować, że nic z nią nie zrobisz.

Pozostałe karty zwróć zakryte na spód talii Poziomu, z której je wzięłeś. Odłóż karty w wybranej przez siebie kolejności. Jeśli nie chcesz albo nie możesz **Zbudować** ani **Zarchiwizować** żadnej karty, to możesz zwrócić wszystkie dobrane karty.

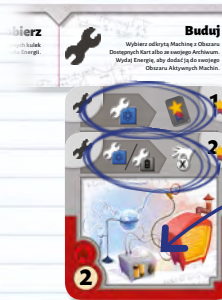
**Uwaga:** Akcja **Archiwizacji** albo **Budowy**, którą wykonujesz w ramach akcji Przeszukiwania, również powoduje aktywację Efektów Machin (więcej poniżej).

## AKTYWACJA EFEKTÓW MACHIN

Chociaż fundamentem gry jest wykonywanie 1 z 4 akcji, to jej sednem (i często kluczem do zwycięstwa) jest uruchamianie Efektów swoich Machin, aby osiągnąć w swojej turze jak najwięcej. Każda Machina, którą Budujesz i umieszczasz pod swoim Panelem Sterowania, ma Efekt aktywowany w określony sposób (więcej na ten temat dowiesz się z Listy Efektów).

Zawsze gdy wykonujesz akcję, przejrzij Efekty wszystkich swoich Machin umieszczonych pod symbolem tej akcji, aby sprawdzić, które z nich możesz aktywować. Po wykonaniu akcji będącej warunkiem aktywującym Efekty Machin, możesz wykonać którykolwiek z aktywowanych Efektów, w dowolnej kolejności. Pamiętaj tylko, że każdej Machiny możesz użyć tylko **raz na turę!** Możesz użyć Efektu Machiny w tej samej turze, w której ją zbudowałeś, jednakże Efekt

Machiny nie może być aktywowany przez tę samą akcję, która zbudowała tę Maszynę (zobacz przykład).



**Przykład:** Hania wykonuje akcję Budowy – odrzuca 3 kulki Energii Atomowej, aby zbudować Maszynę Atomową ze swojego Archiwum. Aktywuje to dwie zbudowane przez nią wcześniej Machiny: jedna daje jej żeton 1 PZ, a druga pozwala jej Pobrać z Rzędu Energii 1 kulkę Energii dowolnego typu. Zauważ, że Maszyna, którą teraz zbudowała, pozwala jej Pobrać z kulki Energii, gdy buduje Maszynę z Archiwum (co właśnie zrobiła), ale nie może aktywować tego Efektu tą samą akcją, którą zbudowała tę Maszynę.

## REAKCJE ŁAŃCUCHOWE

Sztuką wielkich wynalazców jest budowanie swoich Machin w taki sposób, aby wywołać reakcje łańcuchowe – aby jedna Machina uruchamiała następną i dostarczały one w tej sposób jak największych korzyści. Efektem jednej Machiny może być zupełnie inna akcja do wykonania niż ta, która ten Efekt zainicjowała, więc może być tak, że wykonując tę drugą akcję, aktywujesz Efekt następnej Machiny, która pozwoli ci wykonać kolejną akcję itd. Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję – czy będzie to ta jedyna akcja w turze, którą możesz wykonać, czy też akcja wywołana Efektem Machiny – zawsze przejrzij Efekty swoich Machin pod wykonywaną akcją, aby sprawdzić, które z nich możesz aktywować.

Nie ma limitu Machin, które można aktywować, ale pamiętaj, że każdej Machiny możesz użyć **tylko raz na turę!** Kolejność wykonywania Efektów Machin zależy tylko od gracza i nie ma znaczenia kolejność wykonywania akcji, które aktywowały te Efekty. Machina zbudowana na początku reakcji łańcuchowej może być aktywowana w późniejszym momencie tej reakcji łańcuchowej, o ile nie jest aktywowana za pomocą tej samej akcji, przez którą została zbudowana (innymi słowami, zbudowana Machina nie może sama skorzystać ze swego Efektu, ale dopuszczalne jest zbudowanie Machiny A, które aktywuje Efekt Machiny B, który to Efekt aktywuje Efekt Machiny A). Czasem znalezienie optymalnej kolejności wykonywania akcji i Efektów może dać bardzo korzystne rezultaty. Szczegółowy przykład reakcji łańcuchowej znajduje się na Liście Efektów.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra toczy się do momentu, kiedy któryś z graczy wybuduje swoją 4. Maszynę Poziomu III albo swoją 16. Maszynę w ogóle (licząc łącznie z Maszyną Startową). Gdy tak się stanie, należy normalnie kontynuować grę do momentu, aż gracz siedzący z prawej strony Pierwszego Gracza zakończy swoją turę. Innymi słowami: należy dokończyć rundę, aby wszyscy gracze rozegrali w ciągu gry taką samą liczbę tur. Jeżeli koniec gry wywołał gracz siedzący na prawo od Pierwszego Gracza, to gra kończy się zaraz po zakończeniu jego tury.

Następnie każdy gracz sumuje swoje Punkty Zwycięstwa ze zbudowanych Machin oraz zdobytych żetonów PZ. Wygrywa gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

W przypadku remisu, wygrywa ten spośród remisujących graczy, który ma więcej Machin w swoim Obszarze Aktywnych Machin. Jeśli wciąż jest remis, to wygrywa ten z remisujących graczy, któremu zostało więcej Energii w jego Magazynie Energii. Jeżeli i to nie rozstrzyga o zwycięstwie, to wygrywa ten z remisujących graczy, który zgodnie z ruchem wskazówek zegara siedzi najdalej od Pierwszego Gracza.

## TWÓRCY GRY

Autor gry: Phil Walker-Harding  
Rozwój gry: Marco Portugal i Leo Almeida  
Kierownik działu projektowania gier: Eric M. Lang  
Ilustracja na okładce: Saeed Jalabi  
Ilustracje na kartach: Giovana Guimarães,  
Hannah Cardoso i Fernanda Montoni  
Projekt graficzny: Júlia Ferrari i Mathieu Harlaut

Projekt podajnika: Júlia Ferrari  
Produkcja: Thiago Gonçalves, Thiago Aranha,  
Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite,  
Renato Sasdelli, Bryan Steele i Stella Viola  
Tłumaczenie: Łukasz Piechaczek  
Skład wersji polskiej: Aga Jakimiec  
Korekta: Arek Maj, Robert Deninis, Grzegorz  
Polewka, Olga Zawisłńska-Nowak

Testerzy: 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, Patricia  
Brotazzi, Pedro Oblizner, Ricardo Limonete, Rodrigo  
Esper, Rodrigo Sonesso, Rod Mendes Vinicius Incorci.



www.cmon.com



www.portalgames.pl