



## Руководство пользователя механика

Итак, будущее уже наступило! Это мир, где странные и сумасшедшие роботы производятся на чокнутых фабриках, а игроки (механики) соревнуются, пытаясь собрать их по мере падения – появления на конвейерной ленте, чтобы изготовить с их помощью непонятные штуковины.

«Фзззт!» – это настольная игра с техническим уклоном, в которой надо покупать на аукционе схемы сборки и роботов, чтобы создавать разные штуковины, которые принесут вам победные очки! Эта игра особенно порадует тех, кто не боится компьютеров ;-)

## Компоненты игры

- 6 карт механиков
- 1 гаечный ключ
- 12 карт со схемами сборки (2 простейшие, 3 стандартные, 3 улучшенные, 2 продвинутые, 2 навороченные)
- 54 карты роботов:
  - 14 карт роботов с 1 единицей энергии
  - 11 карт роботов с 2 единицами энергии
  - 11 карт роботов с 3 единицами энергии
  - 5 карт роботов с 4 единицами энергии
  - 5 карт роботов с 5 единицами энергии
  - 3 карты роботов с апгрейдом, но без энергии
  - 5 карт Фзззт\*
- 12 карт периферийных устройств (дополнительные карты для опытных игроков)

\*такой звук издаёт закоротившийся робот, разлетаясь на отдельные детали, поэтому с этими роботами нужно быть особенно внимательными!

### Механик

Единицы энергии (0).  
Номер механика (1).  
Победные очки (0).  
Имя механика (ни на что не влияет).

### Схема сборки

Тип схемы сборки (продвинутая).  
Элементы, необходимые для сборки схемы (гайка, болт, шестерёнка).  
Победные очки, которые принесёт собранная по этой схеме штуковина (9).  
Скорость конвейера (количество открытых карт на конвейере). Здесь 3.

### Робот

Единицы энергии (3).  
Победные очки (2).  
Название робота (ни на что не влияет).  
Элемент для сборки (здесь гайка).  
Принадлежность к стартовому набору определённого механика, может отсутствовать. В данном примере робот «прикреплён» к механику №1.  
Скорость конвейера (количество открытых карт на конвейере). Здесь 2.

### Робот с апгрейдом

Единицы энергии (0).  
Победные очки (0).  
При сборке схемы может быть использован любой элемент из указанных, но только один!  
Название робота (ни на что не влияет).  
Эта карта участвует в игре только при 5-6 игроках.  
Скорость конвейера (количество открытых карт на конвейере). Здесь 8.

## Цель игры

Собрать как можно больше победных очков. Победные очки приносят:

- **Роботы.** Игрок складывает победные очки на всех роботах, которые у него есть к концу раунда (независимо от того, участвуют ли роботы в создании штуковин или нет).
- **Штуковины.** Игрок получает очки за каждую собранную им штуковину. Для создания 1 штуковины игроку нужно иметь схему сборки + карты роботов с необходимыми элементами. Причём, одну и ту же схему можно собирать несколько раз и получать, соответственно, несколько штуковин.

## Пример

Имея эту стандартную схему сборки, можно собрать штуковину стоимостью 5.

Для сборки схемы из элементов была выбрана гайка.

Шестеренка.

Собранная штуковина стоимостью 5.

## Подготовка к игре

Пока отложите в сторону 12 карт периферийных устройств, это дополнительные карты для опытных игроков и их применение описано в разделе «Вариант игры с Периферийными устройствами». В игре по основным правилам вам потребуются только гаечный ключ, карты механиков, схем сборки и роботов:

- Если игроков 6, в игре участвуют все карты.
- Если игроков 5, уберите из игры карту механика №6.
- Если игроков 2-4, уберите из игры механиков №5 и №6, 12 карт роботов для 5/6 игроков и 2 схемы сборки для 5/6 игроков (это указано в треугольнике внизу карты).
  - Если игроков 3, уберите из игры также механика №4.
  - Если игроков 2, уберите из игры также механиков №3 и №4.

Перемешайте карты механиков и раздайте их игрокам. Игрок, получивший карту с механиком №1, становится Главным механиком первого раунда и получает гаечный ключ. Каждый игрок берёт трёх «прикреплённых» к своему механику роботов (отмечены соответствующей цифрой в правом верхнем углу карты). Итого, у каждого игрока будет 4 карты.

Главный механик тщательно тасует оставшиеся карты роботов и схем сборки, и формирует из них колоду, которую кладёт на стол рубашкой вверх.

## Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз:

01. Подготовка.
02. Аукционы.
03. Работа по созданию штуковин.

### 01. Подготовка

В начале каждого раунда все игроки тасуют свои карты (кроме карт схем сборки) и берут в руку 6 карт. Оставшиеся карты игроки кладут рубашкой вверх перед собой – это будут их личные колоды сброса. **Если у игрока меньше 6 карт** (например, в первом раунде у игроков будет всего по 4 карты), то игрок берёт в руку все карты. Главный механик выкладывает из основной колоды 8 карт в ряд рубашкой вверх так, чтобы образовался конвейер, как показано на рисунке ниже. Если в колоде слишком мало карт, чтобы построить ряд из 8 карт, игра заканчивается.

Колода конвейера.

Карта робота для аукциона. Скорость конвейера, указанная на ней - 2, поэтому открыты 2 карты.

Начало конвейера.

Конвейер.

Конец конвейера.

Главный механик переворачивает карту в конце конвейера лицом вверх. Значение скорости конвейера на этой карте показывает, сколько карт должно быть открыто на конвейере.

- «1» – дополнительно карты не открываются.
- «2», «3» или «4» – открываются ещё несколько карт так, чтобы было открыто всего 2, 3 или 4 карты, соответственно.
- «8» – открываются все карты на конвейере.

Значение скорости конвейера на вновь открываемых картах не учитывается.

### 02. Аукционы

В каждом раунде будет 8 аукционов – по количеству карт на конвейере.

#### Ставки на аукционах

В каждом аукционе разыгрывается самая правая открытая. Все игроки