



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.

«Фаззт!» – 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 Фаззт*
- 12 карт периферийных устройств (дополнительные карты для опытных игроков)

*такой звук издаёт закорючатый робот, разлетаясь на отдельные детали, поэтому с этими роботами нужно быть особенно внимательным!

Механик



Схема сборки



Робот



Робот с апгрейдом



Цель игры

Собрать как можно больше победных очков. Победные очки приносит: – **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 блага 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, схемы 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 «прикрепленных» 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.



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

одновременно делают ставки: выбирают из своей руки 1 или более карт и кладут их на стол перед собой рубашкой вверх. Другие игроки должны видеть, сколько карт выбрано. Потом ставки одновременно вскрываются.

Значение ставки определяется, как сумма единиц энергии на выставленных картах. В аукционе побеждает игрок с наибольшей ставкой.

Ничья

В случае равенства нескольких ставок, – если среди претендентов присутствует Главный механик – он побеждает, – если среди претендентов Главного механика нет, выигрывает игрок, который находится ближе всего к Главному механику, если считать от Главного механика по часовой стрелке.

После разрешения ничьей, меняется Главный механик. Новым Главным механиком становится один из проигравших игроков, который сидит ближе всего к победителю, если считать от победителя по часовой стрелке. Новый Главный механик получает гаечный ключ.

Результат аукциона

Победитель аукциона забирает себе выигранную карту.
– Если это карта схемы сборки, он кладёт её перед собой лицом вверх.
– Если это карта робота, он кладёт её в колоду сброса рубашкой вверх.
Победитель аукциона сбрасывает карты, которыми он делал ставку на аукционе, в свою личную колоду сброса рубашкой вверх. Остальные игроки забирают свои ставки обратно себе в руку.

Аукционный этикет

Игроки не могут обмениваться картами и не могут использовать карты от имени других игроков. Однако игроки могут заключать устные сделки (по желанию).

Подсчёт карт

Игроки могут считать карты в основной колоде и в своих личных колодах сброса в любое время в течение аукциона, но не могут их просматривать.

Открытие новых карт на конвейере

После того, как на аукционах будут разобраны все открытые карты, Главный механик переворачивает следующую закрытую карту и, сверившись со значением скорости конвейера на этой карте, открывает дополнительно необходимое количество карт. Если в ряду не хватает карт, новые карты из колоды не берутся.

Например. В ряду осталось лежать 3 закрытые карты. Главный механик переворачивает крайнюю карту и видит, что скорость конвейера равняется 4, но в ряду всего 3 карты (1 открытая и 2 закрытые). Значит, он откроет те карты, что есть, и ряд будет состоять из 3 открытых карт.

Как только будут разыграны 8 карт с конвейера, фаза аукциона завершается.

02. Работа по созданию штукювинов

Если у игрока есть хотя бы одна схема сборки, он (по желанию) может начать создание штукювинов. Игрок соединяет вместе карты из руки (если они остались) и личную стопку сброса, и просматривает свои карты. Игрок может выложить по одной карте робота с требуемым элементом на каждую схему сборки.

Обратите внимание: собирать можно несколько схем, но к каждой схеме можно выложить только по одной карте робота с элементом! Если на карте робота есть несколько элементов, то выбрать какой именно элемент использовать, можно и в конце игры перед подсчётом очков.

Карты роботов, которые игрок выложил на схему сборки, остаются на своих местах до конца игры: их нельзя снова взять в руку или переместить на другую схему сборки.

Окончание игры

Как только в начале раунда в основной колоде останется слишком мало карт и Главный механик не сможет выложить 8 карт на конвейер, игра перейдёт в заключительную фазу. Перед подсчётом очков игроки заканчивают сборку уже начатых штукювинов и, если могут, создают новые.

Окончание сборки штукювинов

Для создания 1 штукювины игроку нужно иметь схему сборки + карты роботов с необходимыми элементами. Причём, одну и ту же схему можно собирать несколько раз и получать, соответственно, несколько штукювинов.

Для создания штукювины можно использовать только один элемент с карты робота. Каждую карту робота с элементом можно использовать при создании только одной штукювины. Штукювина считается собранной, если игрок смог собрать все требуемые элементы в соответствии со схемой сборки.

Подсчёт очков

Победные очки приносят все имеющиеся в наличии роботы, а также собранные штукювины.

Каждый игрок суммирует все победные очки на своих роботах

(независимо от того, участвует робот в создании штукювины или нет). Некоторые карты роботов не приносят победных очков, а карта Фаззт даже приносит одно отрицательное очко!

Каждый игрок суммирует все очки, которые приносит собранные штукювины. Если игрок собрал по одной схеме сборки несколько штукювинов, значит, он получает очки за каждую штукювину. Если у игрока есть схема сборки, по которой он не смог собрать ни одной штукювины, то он получает отрицательные очки, равные её стоимости.

Очки за роботов и за штукювины складываются. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, среди них выигрывает тот, у кого меньше всего роботов. Если после этого на победу претендуют несколько игроков, значит, они выигрывают все!

Пример



У игрока есть **9 роботов** со следующими победными очками (слева направо): $1+2+3+3+3+3+0+2+(-1)=15$ очков.

У игрока есть **3 схемы сборки**: продвинутая, улучшенная и простейшая. В процессе игры, он распределил по 1 роботу на продвинутую и улучшенную схему сборки (карты лежат под схемами сборки). Этих роботов игрок в дальнейшем перемещает уже не может. Игрок распределяет всех накопленных к концу игры роботов так, как показано на картинке. Он смог создать целых 2 продвинутых штукювины, дважды используя продвинутую схему сборки, и заработав в сумме 18 очков. А также одну улучшенную штукювину стоимостью 6 очков. К сожалению, игрок не смог создать ни одной штукювины по простейшей схеме сборки, и поэтому получает -3 очка. Итого, игрок заработал на создании штукювины: $9+9+6+(-3)=21$ очко.

Общее количество, заработанных игроком очков = $15+21=36$.

Вариант игры с Периферийными устройствами

Для разнообразия, вы можете использовать карты Периферийных устройств, которые каждый раунд будут вносить модификации в правила. Обтерите те карты Периферийных устройств, которые хотите использовать в игре или возьмите их все и тщательно перетасуйте. В начале каждого раунда, после того как сформирован ряд карт конвейера и открыта карта для аукциона, откройте карту Периферийного устройства. Теперь весь раунд правила игры будут с изменениями, указанными на открытой карте.



УДАЧНОЙ ИГРЫ!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании **Стиль Жизни** www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Автор игры: Тони Бойделл (Tony Boydell), Художники: Тони Бойделл (Tony Boydell), Чарли Полл (Charlie Paull), Викки Полл (Vicki Paull).

Оригинальное название игры: FZZT!
Подготовка игры к изданию: Екатерина Плужанкова, Александр Пешков и Алёна Земскова.

Эксклюзивные права на издание игры в РФ принадлежит ООО «Стиль Жизни». Все права защищены. © 2011.

Иллюстратор: ООО «Стиль Жизни»,
127206 г. Москва, пр-д Соломенной Пророчи, д.5 корп.1.
Тел.: (495) 510-0539, Mail@LifeStyleLtd.ru, www.LifeStyleLtd.ru