



爆珠發明 Gizmos

遊戲設計: Phil Walker-Harding
2-4 人遊戲 | 40-50 分鐘 | 14+

大科學展臨近了！
你才華橫溢、足智多謀，埋首家裏的實驗室，努力建造出勝過其他科學家的創新發明。最終你能不能駕馭好4種能量，鋪築最出眾的能量連鎖，贏得冠軍呢？

遊戲配件

112張 發明牌

- > 4張 起始發明
- > 36張 等級1發明
- > 36張 等級2發明
- > 36張 等級3發明

52顆 能量

熱力(紅)、電力(黃)、
原子(藍)、電池(黑)
各13顆

1份 遊戲說明書

1份 效果詳覽

1個 能量庫 (分成幾個部件， 需要組裝)

4個 能量環

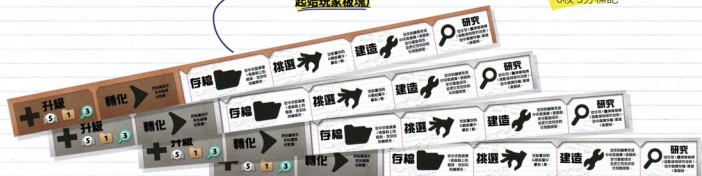
20枚 分數標記

1份 能量庫組裝指南

4塊 玩家板塊 (棕色是 起始玩家板塊)

14枚 1分標記

6枚 5分標記



遊戲設置

- 1) 拿取等同玩家人數的玩家板塊(當中要包含起始玩家板塊),洗勻後隨機向每位玩家派發1塊。拿到起始玩家板塊(G)的玩家便是起始玩家。
- 2) 每位玩家拿取1個能量環(A),跟玩家板塊(B)一起放到自己前面。
- 3) 每位玩家拿取1張起始發明牌,放到自己板塊的存檔圖示下面(C)。玩家板塊以下的位置便是可用發明區。
- 4) 把發明牌按等級分成3疊(牌背有標明),各自洗勻面朝下疊好,並隨機移除20張等級3的發明,把它們放回遊戲盒,只使用餘下的16張。
- 5) 把3疊發明牌放到桌子中央組成3行,按照等級翻開若干張:
 - > 等級1翻開4張
 - > 等級2翻開3張
 - > 等級3翻開2張

翻開的牌放到相應牌疊的右邊,組成卡牌列(D)。卡牌列會有9張發明牌組成一個三角形,等級1在最底。

- 6) 把分數標記放到卡牌列旁(E)。

- 7) 按照能量庫組裝指南砌好能量庫,放到所有玩家觸手可及的位置。把全部52顆能量(每種顏色13顆)放進能量庫,其中會有隨機6顆從凹槽滑出,組成能量列(F)。

註:若不足6顆珠子滑出,攪勻能量庫使珠子滑出。

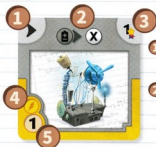


玩家板塊



- 1 表示起始的儲藏上限、檔案夾上限、研究能力。
 2 表示轉化系發明的作用。
 3 四項可執行的行動，各有解說。

- 4 把建造好的發明按種類放到這裡，表示可用的發明（見下述）。
 5 這裡是檔案夾，放置存檔的發明。



發明牌

- 1 **發明種類**：按種類把發明放到玩家板塊下相應位置。
 2 **發明效果**：發明的效果、提供的效益，某些觸發條件（詳見效果詳覽）。

- 3 **分數**：遊戲結束時這張發明的分數。
 把建造好的發明按種類放到這裡，
 4 **能量種類**：建造這張發明需要支付的能量種類。
 5 **能量成本**：建造這張發明需要支付的能量數量。



玩家回合

由起始玩家開始，然後按順時針方向進行回合。輪到自己時，必須執行以下一項：

- 存檔**：選擇中央區的1張發明放到你的檔案夾（玩家板塊旁）。
- 挑選**：從能量列拿取1顆能量。
- 建造**：從卡牌列/你的檔案夾建造1張發明。
- 研究**：抽取任何1疊牌庫的牌，從中選擇存檔/建造1張發明。

若你的檔案夾已達上限，便不可執行存檔行動。檔案夾發明的數量絕不可多於上限。



從卡牌列選擇任何1張發明，放到你板塊旁的檔案夾。



從能量列的6顆能量中挑選1顆，放到你的能量環。
 某些升級系發明可增加你的儲藏上限，**起始上限是5**。
 查看你的玩家板塊和發明以得知你的上限。
重要：有些效果讓你隨機抽取能量（2），這並不算是挑選行動，不會從能量列拿取能量，改為伸手入能量庫隨機抽取。



拿取的能量必須直接放到你的能量環。若你能量環裏的能量已達上限，便不可拿取能量。儲藏的能量絕不可多於上限。



從卡牌列或你的檔案夾中選擇1張面朝上的發明，從你的能量環支付該牌的能量成本（包括種類和數量）。支付指把能量放回能量庫。



拿取發明後，立即抽取該等級牌庫頂的牌填補空位，然後你的存檔行動便完成了。
 某些升級系發明可增加你的檔案夾上限，**起始上限是5**。

查看你的玩家板塊和發明以得知你的上限。



若建造了卡牌列的發明，記得抽取牌庫頂的牌填補空位，然後你的建造行動便完成了。
範例：玩家必須支付2顆電池（黑）能量以建造這張發明。

把剛建造的發明按種類放到玩家板塊的相應位置，若已有同類發明，請露出每張牌的效果供所有玩家查看。

轉化器：執行建造行動時，你可使用可用的轉化器，把你的能量視作你需要的能量，詳見效果詳覽。



研究



抽取任何1疊牌庫的牌，張數等同你的**研究能力**，一次研究行動中不會抽取多於一個等級的牌。某些升級系發明可增加你的研究能力，起始的研究能力是3。

若選擇的牌庫發明張數少於研究能力，則只抽取餘下的所有發明。

抽牌後，從中選擇**建造**（支付足夠能量）**存檔**（檔案夾的發明未達上限）1張發明。你也可什麼也不做。

把餘下的牌按任意順序面朝下放回原本的牌庫底。若你不能或不願**存檔/建造**，你便把所有抽取的牌放回牌庫底。

注：研究行動執行的**建造/存檔**行動也會觸發相應的發明（詳見**發明詳覽**）。

觸發發明效果



遊戲的基本規則執行1個行動，但精髓和致勝關鍵是觸發你的發明，使你在執行的行動之外，可以獲得更大效益。每張建造了的發明會根據觸發時機放到玩家板塊下相應位置（詳見發明詳覽）。每當你執行行動，查看該行動下所有可以觸發的發明，然後便可在導致觸發的行動完結後，按任意順序觸發任何這些**發明**。注意，每張發明在每回合只能觸發一次，而用於建造某發明的行動，不會觸發該個剛被建造的發明。



範例：靜香執行了建造行動，支付3顆原子能量建造檔案夾內的1張原子發明。這行動觸發了2張建造系發明——1張使她獲得1分，1張讓她從能量槽挑選1顆能量。另外，雖然她剛建造的發明效果，是從檔案夾建造發明後可挑選2顆能量，但由於她是以剛執行的建造行動建造這張發明，所以不會觸發。

連鎖反應

大發明家的奧秘在於促成連鎖反應，從1張發明觸發其他發明，以獲取最大收益！有些發明的效果會發起新的行動，由此再觸發其他發明，如此類推。每當你執行行動，不論是每回合最初執行的行動，還是某發明觸發的行動，都可查看有沒有可以觸發的發明。

可觸發的發明數量沒有上限，但每張發明在每回合只會觸發**一次**。玩家必須依照導致觸發的行動的順序，可按任意順序觸發發明的效果。在連鎖反應最初建造的發明，雖不可被剛執行的建造行動觸發，但可被連鎖反應中稍後的其他行動觸發，所以你有時候要找出什麼順序可帶來最大收益，詳見效果詳覽的範例。

遊戲結束

當任何玩家建造了第4張等級3發明、或第16張發明（包含起始發明），玩家们繼續完成該輪，直到起始玩家右邊的玩家完成自己的回合，然後遊戲結束。若是起始玩家右邊的玩家達到了上述遊戲結束條件，則他的回合完結時遊戲結束。

每位玩家計算自己發明牌和分數標記的總分，最高分的玩家勝出遊戲。

若最高分遇平手，可用發明區內最多發明的玩家勝出遊戲；若再遇平手，他們當中剩下最多能量在能量環的玩家勝出遊戲；若再遇平手，他們當中行動順序最後的玩家勝出遊戲。

工作人員

遊戲設計：Phil Walker-Harding
開發：Marco Portugal
Lead和Leo Almeida
遊戲設計總監：Eric M. Lang
封面美術：Saeed Jalabi
卡牌繪畫：Giovana Guimarães,
Hannah Cardoso, and Fernanda Montoni

美術設計：Julia Ferrari and
Mathieu Harcourt
遊戲設計：Julia Ferrari
生產：Thiago Gonçalves (lead),
Thiago Aranha, Patricia Gil, Guilherme
Goulart, Isadora Leite, Renato Sardelli,
Bryan Steele, and Stella Viola
校對：Jason "Polar Bear"
Koepp and Colin Young
出版：David Preti

遊戲測試：Bruno Meira, Caio da
Quinta, Daniel Castanho, Diego de
Moraes, Eduardo Cunha Vieira, Fernanda
Ozaki, Fábio Inacio, Fernando Bastos,
Flávio Osta, Gabriel Perin, Gustavo
Moreira, João José Goni, Luiz Alvarez,
Luiz Kalagar, Luiza Pirajá, Mário Clotfi,
Patricia Brotezi, Pedro Olinzer, Ricardo
Limonete, Rodrigo Esper, Rodrigo Soneiro,
Rod Mendes, and Vinicius Inocenci

翻譯：陳浩仁
監修：何仲妮
美術：Machai



柏麗玩具有限公司
Broadway Toys Limited
© domestic@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998



www.cmon.com

爆珠發明 - 效果詳覽

能量種類

電池(黑)



原子(藍)



熱力(紅)



電力(黃)



彩色發明

支付任何顏色、任何組合的能量
也可建造彩色發明。

建成彩色發明時視作建造了

所有種類的發明
(觸發建造效果)。



觸發存檔效果

每當你執行存檔行動，在行動完成後，可觸發以下效果以獲益。



每當你執行存檔行動會觸發這種效果。

觸發挑選效果



當每當你執行挑選行動，若符合特定條件，在行動完成後，可觸發以下效果以獲益。



每當你從能量列挑選特定種類的能量會觸發這種效果。



每當你從能量列挑選其中1種特定種類的能量會觸發這種效果。即使同一回合中挑選了這2種能量，也只會觸發效果一次。

註：從能量庫隨機抽取能量不會觸發挑選效果！

觸發建造效果



每當你執行建造行動，若符合特定條件，在行動完成後，可觸發以下效果以獲益。



每當你建造特定種類的發明會觸發這種效果。



每當你建造其中1種特定種類的發明會觸發這種效果。即使同一回合中建造了這2種發明，也只會觸發效果一次。



每當你從檔案夾建造發明會觸發這種效果。



每當你建造等級2的發明會觸發這種效果。

效果

存檔/挑選/建造行動可能觸發的效果。



從能量庫上方隨機抽取1顆能量。



從能量庫上方隨機抽取3顆能量(逐一抽取)。

註：若某玩家的能量環已經到了儲藏上限，他便不可再抽取能量。



執行一次
挑選行動。



執行兩次挑選行動
(逐一執行)。



獲得1分。



獲得2分。



執行一次建造行動，
以免費建造1
張等級1的發明。



執行一次
存檔行動。



執行一次
研究行動。

轉化器



每當你建造，可把能量視作其他種類或數量地支付。你可按任意順序觸發這些效果，甚至組合觸發，但每張發明在每回合只可觸發一次。



每當你建造，可把1顆特定種類的能量視作
1顆任何種類的能量。



每當你建造，可把1顆任何種類的能量視作
1顆任何種類的能量。



每當你建造，可把1顆特定種類的能量視作
2顆。

範例一：靜香想建造的發明需要4顆電池能量，但她只有2顆。儘管她有1張(電池)效果(電池)的發明，但這也只能使她擁有3顆電池，不足4顆，不能建造那發明。

範例二：大雄想建造的發明需要2顆原子，但他只有2顆電力。儘管他有1張(電力)效果(電力)的發明，但這也只能使他擁有1顆原子，不足2顆，不能建造那發明。

有些強力轉化器，提供2個轉化的效果(同一回合可把左邊和右邊的效果各觸發一次)。



每當你建造，可把1-2顆特定種類的能量視作
相同數量、任何種類的能量。



每當你建造，可把1顆特定種類的能量視作
2顆。

範例三：(續範例二)，若大雄有(電力)(電力)和(電力)(電力)，他便可建造需要2顆原子的發明。他先使用第一個效果，把1顆電力視作1顆熱力，再使用第二個效果，把1顆熱力視作2顆熱力，接著使用第三個效果，把2顆熱力視作2顆原子。結果他使用1顆電力便可建造那張原子發明。

升級

升級有4種：

擴充

增加能量儲藏上限、檔案夾上限、研究能力。



永久增加若干能量儲藏上限。



永久增加若干檔案夾上限。



永久增加若干研究能力。

禁制

禁止使用某些行動。



餘下的遊戲中你不能執行存檔行動。



餘下的遊戲中你不能執行研究行動。

折扣

節省建造成本



你建造等級2的發明時，可少支付1顆能量。



你從檔案夾建造發明時，可少支付1顆能量。



你執行研究行動建造發明時，可少支付1顆能量。

額外分數

遊戲結束時獲得額外分數。

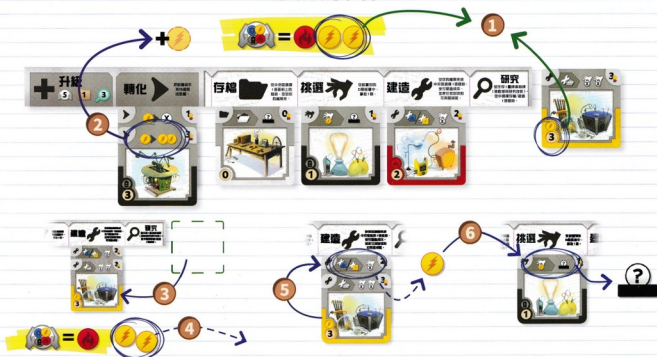


獲得等同你的能量環中能量數量的分數。



獲得等同你分數標記的分數。

連鎖反應範例



範例：靜香建造了以電力發明觸發的連鎖反應系統。

- 1 回合開始時，她擁有2顆電力能量、1顆熱力能量。要建造檔案夾裏的發明，並不足夠。
- 2 靜香首先使用轉化器，把1顆電力能量視作2顆電力能量，這樣她便足夠能量建造檔案夾裏的發明。
- 3 她建造檔案夾裏的發明，把它移到可用發明區。
- 4 把支付了的能量放進能量庫。
- 5 靜香有1張發明使她建造原子/電力發明後可以從能量列挑

- 選1顆能量，所以她挑選了1顆電力能量（正好能量列裏有）。另外，剛建造的發明不會因剛執行的建造行動觸發效果，所以儘管她建造了檔案夾內的發明，也不能從能量列挑選2顆能量。
- 6 現在由於她從能量列挑選了電力能量，觸發了另一張發明，讓她從能量庫隨機抽取1顆能量。此後，她沒有可以觸發的發明，所以回合結束了。