

# NERDY INVENTIONS

## ⚙️ Áttekintés

A játékosok minden körben dobnak 3 kockával, és megpróbálnak találmányokat építeni. A találmányokat segítségként használhatod, hogy további találmányokat szerezz meg. Minél több találmányt építesz, annál több győzelmi pontot szerzel. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a legokosabb feltaláló!

## ⚙️ Tartozékok



29 találmánykártya



4 kezdő találmánykártya



6 kockaérték-jelölő

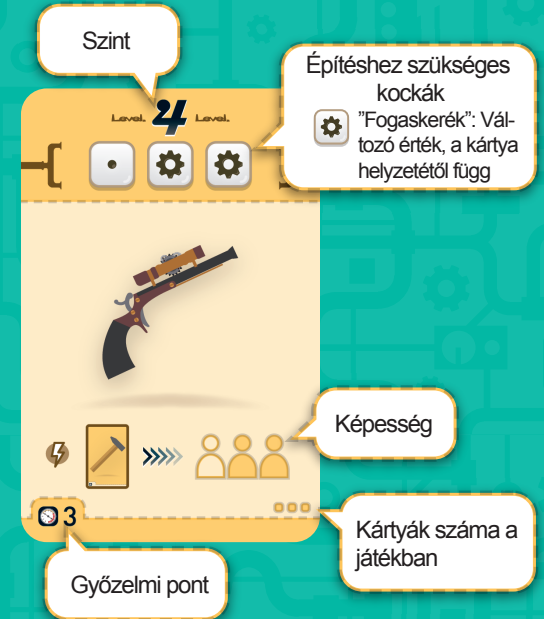


4 kocka



3 szerszámkártya

## ⚙️ Találmánykártya



## ⚙️ Előkészítés

1. Rendezd egy sorba a kockaérték-jelölőket csökkenő sorban az asztalon. →
2. Keverd össze a találmánykártyákat, és képezz paklit belőlük. Rakj egyet képpel felfelé minden kockaérték-jelölő alá. Ez lesz a "Találmánysor"
3. A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos. Osszátok ki a kezdő találmánykártyákat és szerszámkártyákat a játékosoknak.
4. A játék elkezdődik.



※ A kezdőjátékos nem kap szerszámkártyát



4



2



3

## ⚙️ Játékmenet

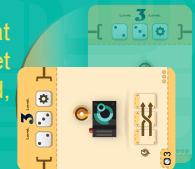
A kezdőjátékoskal kezdve a játékosok óramutatójárásnak megfelelő irányban hajtják végre a kört.

1. A körben először dobj 3 kockával. Ezután végrehajthatod az alábbi akciókat, ahányszor csak akarod: **Használat**, **Töltés**, **Kutatás** és **Építés**. Ha nem tudsz vagy nem akarsz akciót végrehajtani, a balodan ülő játékos következik.

### ⚡ Találmány használata

A körben bármikor használhatod a találmánykártyáidat vagy szerszámkártyádat (beleértve az éppen megszerzettet is). Fordítsd vízszintesbe a használt találmányt, hogy jelezd, éppen kifogyott az energiája.

- ※ Nem használhatsz vízszintes találmányt.
- ※ Akárhány találmányt használhatsz a köröd során.



### 🛡️ Találmány feltöltése

Elhasználhatsz egy kockát arra, hogy visszafordíts függőlegesbe a vízszintes találmánykártyát. A találmány szintje nem lehet nagyobb a kocka értékénél.

- ※ Többször is újratöltheted ugyanazt a találmánykártyát ugyanabban a körben



## Találmány kutatása

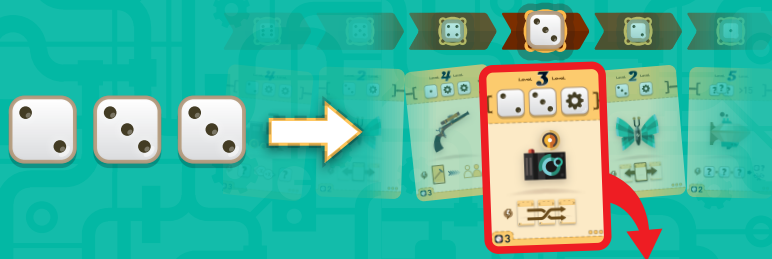
Elhasználhatsz egy kockát arra, hogy elvedd az adott kocka alatt lévő találmánykártyát és kicseréld valamelyik szomszédjával.



## Találmány építése

Elhasználhatsz 1-3 kockát arra, hogy elvégy egy találmánykártyát a találmánysorból. A kockáknak meg kell felelnie a kártyán lévő feltételeknek. Tedd az új kártyák függőlegesen magad elé, használatra készen.

megfelel a találmány fölötti értéklapkának.



※ bármilyen helyett használható, beleértve a -t is

※ Nem kombinálhatod két kocka értékét, hogy fizess egy helyett.

(nem használhatod + --> helyett)

※ Előfordulhat, hogy nem tudsz semmit feltalálni a köröd során. Ebben az esetben érdemes a találmányok képességét használni, kockával találmányt feltölteni és kutatni a későbbi körökre.

2. Amikor nem tudsz vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, a köröd véget ér. Ha van üres hely a találmánysorban, mozgassd a kártyákat az kocka felé, hogy feltöltsd az alacsonyabb értékű helyeket, majd csapj fel új találmánykártyákat az üres helyekre. Ezután add át a 3 kockát a főled balra ülő játékosnak, aki elkezdheti a saját körét.

※ A nem használt kockák elvesznek. Nem tarthatod meg őket a következő körödre.

## A játék vége és pontozás

Kétféle játék vége feltétel van:

1. Amikor egy játékos a képességet használja, a játéknak azonnal vége van.
2. Amikor a pakli kifogy a játéknak vége szakad a kezdőjátékos következő körének kezdetén. Így az összes játékosnak egyenlő számú köre lesz a játékban.

Minden játékos összeszámolja az előtte lévő szerszám- és találmánykártyák győzelmi pontjait. Ha egy játékosnak 7 vagy többféle találmánya van, a mellékelt tábla szerinti bónuszpontokat kapja. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Találmányfajta	7	8	9	10
Bónuszpontok	3	4	5	6

※ A kezdő találmánykártya is beleszámít.

※ A szerszámkártya nem találmány.

## Kártyaképességek



Keverd vissza a teljes találmánysort a pakliba és húzz 6 új kártyát, amivel feltöltöd a találmánysort.

※ Akkor is 6 kártyával töltsd fel ha eredetileg kevesebb kártya volt.

※ Akkor is használható ez a képesség, ha a pakli üres.



Csökkentsd egy kocka értékét 1-gyel



Módosíthatod két kocka értékét. Az összegük nem változhat.

(pl. -2 az egyik kockán +2 a másikon)  
※ Az eredménynek mindkét kockán 1-6 közé kell esnie



Cseréld fel egy tetszésed szerinti kártyát a találmánysorban a szomszédjával



Ossz fel egy kockát két másikra, amiknek az összegértéke annyi, mint a felosztott kocka értéke.

(pl. ebből: lehet + )

※ A 4. kocka arra van a játékban, hogy ezt a plusz kockát megvalósítsa. Ezt a képességet többször is használhatod egy körben, ilyenkor találgatsz ki valami módszert, amivel helyettesítheted. Csak 3 kockát adsz át a következő játékosnak, az extra kockát nem tarthatod meg a későbbi körökre.



Fordíts vízszintesbe egy másik találmányt, hogy növeld egy kocka értékét a találmány szintjével. Add át a szerszámkártyát annak a játékosnak, akinek nincs szerszámkártyája.

※ A kocka maximális értéke 6.

※ A játékban eggyel kevesebb szerszámkártya van, mint játékos.



Cseréld ki ezt a kártyát bármelyik kártyára a találmánysorban. Állítsd fel mindkét kártyát.



Csökkentsd egy kocka értékét 2-vel.



Add át a szerszámkártyát annak a játékosnak, akinek nincs.



Dobj újra egy kockát.



Használj 3 egyforma értékű kockát, és megkapod a kocka értékének megfelelő GyP-ot. (pl: ha van + + -d, kapsz 3 győzelmi pontot)

A játék azonnal befejeződik, a többi játékosnak nincs már köre.