



A Grande Feira de Ciências está chegando! Você, as mentes brilhantes da nossa geração, vão competir para criar o mais criativo e poderoso Gizmos nos seus laboratórios improvisados. Quem será capaz de dominar as quatro energias e construir os melhores combos para levar o prêmio de primeiro lugar para casa?

Por Phil Walker-Harding  
2-4 jogadores 40-50 minutos A partir de 14 anos

## COMPONENTES



### 112 CARTAS GIZMO

- » 4 Cartas Gizmo Iniciais
- » 36 Cartas Nível 1
- » 36 Cartas Nível 2
- » 36 Cartas Nível 3

13 de cada tipo: Térmica (Vermelha), Elétrica (Amarela), Atômica (Azul) e Bateria (Preta).

### 52 ESFERAS DE ENERGIA



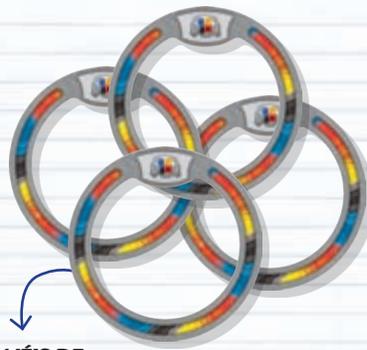
### 1 RECIPIENTE DE ENERGIA (EM VÁRIAS PARTES PARA MONTAR)



### 1 FOLHETO DE REGRAS



### 1 LISTA DE EFEITOS



### 4 ANÉIS DE ENERGIA

### 20 FICHAS DE VITÓRIA



14 fichas valendo 1 Ponto de Vitória e 6 fichas valendo 5 Pontos de Vitória.

### 1 GUIA DE MONTAGEM DO RECIPIENTE DE ENERGIA

### 4 PAINÉIS DE JOGADOR (1 PAINEL DO JOGADOR INICIAL)



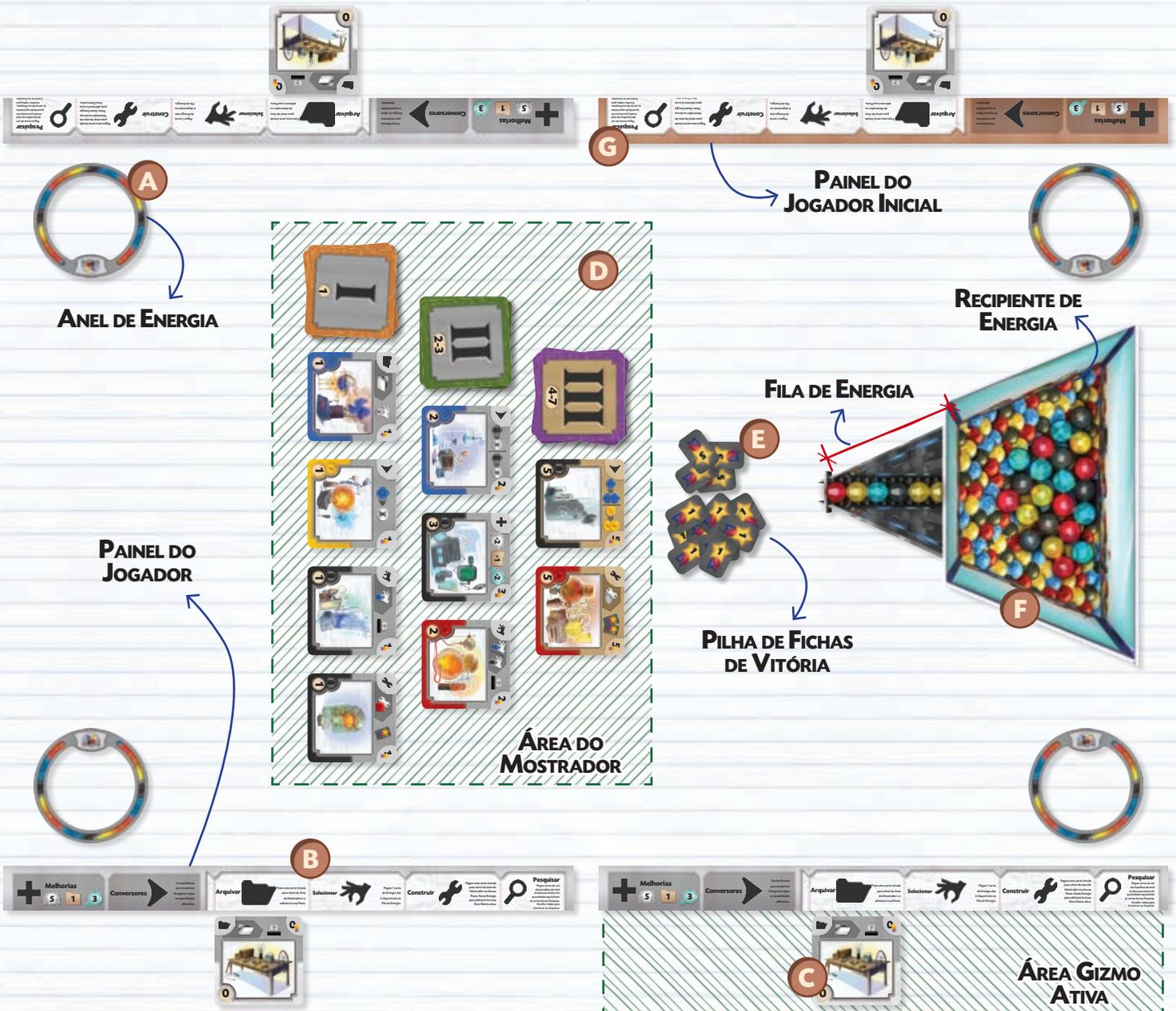
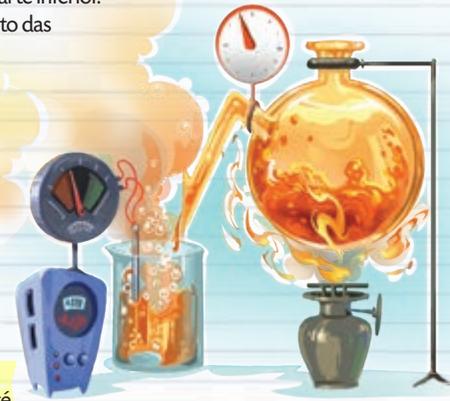
## PREPARAÇÃO

- 1) Pegue Painéis de Jogador em número igual ao número de jogadores (o Painel de Jogador Inicial deve estar incluído). Embaralhe os painéis e os distribua aleatoriamente para todos os jogadores. O jogador que retirar o Painel de Jogador Inicial **G** será o primeiro jogador.
- 2) Cada jogador pega um Anel de Energia **A** e um Painel do Jogador **B** e os posiciona na sua frente na mesa.
- 3) Cada jogador pega uma Carta Gizmo Inicial e posiciona em seu Painel do Jogador abaixo do símbolo da Pasta **C**. A área abaixo do Painel é a Área Gizmo Ativa.
- 4) Divida as cartas em baralhos de nível (como indicado na parte de trás das cartas) e embaralhe cada baralho separadamente. **Remova 20 cartas aleatoriamente do baralho de nível 3** e as devolva para a caixa. Somente 16 cartas são usadas no jogo.
- 5) Posicione os 3 baralhos de nível no centro da mesa, um ao lado do outro, formando 3 fileiras. Pegue as cartas Gizmo de cada baralho de acordo com o nível da seguinte forma:
  - » 4 cartas para o Nível 1
  - » 3 cartas para o Nível 2
  - » 2 cartas para o Nível 3

Posicione cada carta Gizmo virada para cima na fileira do baralho correspondente. Esta será a Área do Mostrador **D**. Haverá um total de 9 Cartas Gizmo formando um triângulo com o nível 1 na parte inferior.

- 6) Coloque as Fichas de vitória perto das cartas **E**.

- 7) Monte o Recipiente de Energia (veja o Guia de Montagem) e o coloque ao alcance de todos os jogadores. Coloque as 52 Esferas de Energia dentro dele (13 de cada cor). 6 Esferas aleatórias vão deslizar do Recipiente, formando a Fila de Energia **F**.  
**Note: Se as Esferas de Energia não estão deslizando para a Fila de Energia, mexa o recipiente até que elas caiam!**



## PAINEL DO JOGADOR



- 1 Indica os seus status iniciais (Limite de Depósito , Limite de Arquivo e Quantidade de Pesquisa .
- 2 Explica o que Conversores Gizmos fazem.
- 3 Essas são as 4 ações que você pode fazer e as suas explicações.
- 4 As áreas abaixo do Painel do Jogador servem para guardar os Gizmos Ativos. Eles ficam dispostos em colunas de acordo com o tipo (ver abaixo).
- 5 A área ao lado do Painel do Jogador é a Pasta, usada para guardar os Gizmos que foram Arquivados.



## CARTAS GIZMO

- 1 **Tipo de Gizmo:** O tipo de efeito que o Gizmo cria e onde colocá-lo abaixo do Painel do Jogador.
- 2 **Efeito Gizmo:** O efeito Gizmo, incluindo os seus bônus e, em alguns casos, a condição para ativá-lo. (Checar a Lista de Efeitos para mais detalhes.)
- 3 **Fichas de Vitória:** A quantidade de pontos que o Gizmo vale ao final do jogo.
- 4 **Tipo de Energia:** A cor da Energia que deve ser gasta para construir este Gizmo.
- 5 **Custo do Gizmo:** A quantidade de Energia do Tipo indicado para Construir um Gizmo.



## TURNO DO JOGADOR

O Jogador Inicial realiza o primeiro turno, e os demais seguem jogando em sentido horário. No seu turno, você deve fazer uma das seguintes ações:

- » **Arquivar:** Guardar 1 carta Gizmo da Área do Mostrador.
- » **Selecionar:** Pegar 1 Energia de sua escolha da Fila de Energia.
- » **Construir:** Construir 1 Gizmo da Área do Mostrador ou da sua Pasta.
- » **Pesquisar:** Selecionar cartas Gizmo de uma das Pilhas de Nível viradas para baixo e escolher 1 para Arquivar ou Construir.



Selecione 1 carta Gizmo virada para cima de qualquer fileira da Área do Mostrador e a coloque em sua Pasta, perto do seu Painel do Jogador.



Quando você pegar uma Carta Gizmo da Área do Mostrador, pegue imediatamente outra do mesmo baralho de nível e a coloque no espaço vazio. Ao pegar essa carta nova, sua ação de Arquivar estará completa.

Existe um limite de Cartas Gizmo que sua Pasta suporta, indicado na Área de Melhorias do seu Painel. Cada jogador inicia o jogo com um **limite de 1 carta**, mas algumas Melhorias de Gizmos



podem aumentar esse número. Sua Pasta nunca pode ultrapassar o limite de cartas, ao alcançar esse limite, você não poderá realizar a ação de Arquivar.



Selecione 1 Energia das 6 disponíveis na Fila de Energia e a adicione ao seu Anel de Energia.

O Anel de Energia pode armazenar uma quantidade limitada de Energia, conforme indicado na Área de Melhorias do seu Painel do Jogador. Cada jogador inicia o jogo com um **limite de 5 Energias**, mas algumas Melhorias de Gizmos podem aumentar esse número.



**IMPORTANTE:** Algumas habilidades permitem que você pegue uma Energia aleatória (). **Essa não é uma ação de Selecionar.** Nesses casos, você não pega a Energia da Fila. Em vez disso, pega uma Energia do topo do Recipiente de olhos fechados.

Toda Energia deve ir diretamente para o Anel de Energia. Ele não pode ultrapassar o Limite de Energia, caso isso aconteça, você não pode pegar mais nenhuma Esfera de Energia.



Escolha 1 carta Gizmo virada para cima da sua Área do Mostrador **OU** da sua Pasta. Gaste 1 Energia do seu Anel de Energia que seja igual ao tipo e custo da Energia Gizmo. (Para gastar Energia, coloque-as de volta no Recipiente de Energia).



Lembre-se de sempre completar a Área do Mostrador ao Construir um Gizmo a partir dela. Depois de completá-la, sua ação de Construir está finalizada.

**Exemplo:** Para construir esse Gizmo, um jogador deve gastar 2 Energias de Bateria (preta).

Posicione o Gizmo abaixo do seu Painel na área correspondente ao Tipo. Se você tiver várias cartas Gizmo abaixo do mesmo símbolo, empilhe-as para deixar à mostra todos os seus efeitos.

**CONVERSORES:** Quando fizer uma ação de Construir, você pode usar seus Conversores de Gizmos para converter a Energia que você possui na Energia que você precisa. Aprenda mais sobre Conversores na Lista de Efeitos.

## PESQUISAR

Escolha qualquer Baralho de Nível que esteja virado para baixo (1, 2 ou 3) e pegue o número de cartas que for equivalente à sua Quantidade de Pesquisa. Você não pode pegar cartas de mais de um Baralho de Nível por vez. Cada jogador começa o jogo com uma Quantidade de Pesquisa de 3, mas algumas cartas de Melhoria podem aumentar esse número.

Se houver menos cartas no Baralho de Nível escolhido do que na sua Quantidade de Pesquisa, pegue apenas o número disponível de cartas.

Após escolher as cartas, selecione uma delas e a Construa (se tiver Energia o bastante) ou Arquive-a (se você tiver espaço na sua Pasta). Você também pode escolher não fazer nenhuma dessas ações.

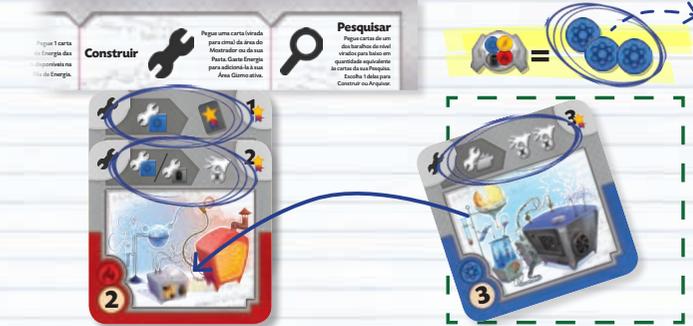
Devolva as cartas restantes viradas para baixo ao final do Baralho de Nível correspondente, na ordem que preferir. Se desejar, você pode devolver todas as cartas retiradas da pilha ou se não puder Arquivar ou Construir nenhuma delas.

**Note:** As ações de Arquivar e Construir feitas durante a Pesquisa também contam para ativar efeitos Gizmos (veja Ativando Efeitos Gizmo abaixo).

## ATIVANDO EFEITOS GIZMO

Ainda que realizar 1 das 4 ações disponíveis seja a base desse jogo, o seu objetivo (e a chave para a vitória) é ativar os efeitos Gizmos para realizar mais conquistas em seu turno do que conseguiria de outras formas. Cada Gizmos que você constrói e posiciona abaixo do seu Painel tem um Efeito que é ativado por um gatilho específico (saiba mais sobre eles na Lista de Efeitos).

Ao realizar uma ação, tenha certeza de que checou todos os Gizmos que você possui embaixo daquela ação para saber quais deles podem ser ativados. Depois que o gatilho estiver ativado, você pode usar o Efeito de qualquer um dos Gizmos ativos, na ordem que quiser. Vale lembrar que cada Gizmo só pode ser usado **uma vez** por turno! Você pode usar um Efeito Gizmo no mesmo turno em que ele foi construído, entretanto, ele não pode ser ativado pela mesma ação que o Construiu.



**Exemplo:** Marina decidiu Construir, gastando 3 Energias Atômicas para construir um Gizmo Atômico da sua Pasta. Isso engatilha 2 dos seus Gizmos de Construção: um que dá uma Ficha de Vitória e outro que permite que ela Selecione 1 Energia de qualquer tipo da Linha de Energia. Note que, enquanto o Gizmo que acabou de ser construído permite que Marina selecione 2 Energias por ter sido construído da sua Pasta, ele não pode ser ativado pela mesma ação que o Construiu.

## REAÇÕES EM CADEIA

O segredo dos mestres inventores é construir seus Gizmos de maneira que causem reações em cadeia, com um Gizmo ativando o efeito de outro para gerar mais e mais benefícios! O efeito de um Gizmo pode ser uma ação diferente daquela que foi originalmente feita por ele. Então, ao usar essa ação secundária, ela pode ativar outros efeitos Gizmos e assim por diante. Sempre que você fizer uma ação, seja uma ação do seu turno ou uma ação ativada por um efeito Gizmo, cheque quais Gizmos estão abaixo dela para ver se algum deles pode ser ativado.

Não há limite de vezes que um Gizmo pode ser ativado, mas lembre que cada Gizmo só pode ser usado **uma vez** por turno. A ordem de uso dos efeitos Gizmos é decidida pelo jogador, independente da ordem em que as ações que ativaram esses efeitos ocorreu. Um Gizmo construído no início de uma reação em cadeia pode acabar sendo ativado mais ao final dessa reação em cadeia, desde que não seja ativado pela ação que o Construiu. Às vezes encontrar a ordem perfeita para executar as ações e os seus efeitos pode trazer resultados ainda mais grandiosos. Veja um exemplo de reação em cadeia detalhado na Lista de Efeitos.

## FINAL DO JOGO

O final do jogo acontece quando um jogador constrói o seu 4º Gizmo de nível 3 ou o seu 16º Gizmo no total (incluindo o Gizmo Inicial). Quando isso acontecer, o jogo continua até que o jogador à direita do Jogador Inicial complete seu turno, ou seja, até que todos os jogadores tenham tido uma quantidade igual de turnos no jogo. Se o jogador que conseguiu finalizar o jogo for o que está à direita do Jogador Inicial, então o jogo acaba quando ele completar o seu turno.

Cada jogador calcula a sua pontuação, somando os Pontos de Vitória de todos os seus Gizmos e todas as Fichas de Vitória que tenham conquistado. O jogador com o valor mais alto de Pontos de Vitória ganha!

Em caso de empate, o jogador que tiver mais Gizmos em sua Área de Gizmo Ativa ganha. Caso ainda haja empate, o jogador com mais Energia em seu Anel de Estoque de Energia ganha. Se mesmo assim houver empate, o jogador mais distante do Jogador Inicial, em sentido horário, ganha.

## CRÉDITOS

Design de jogo: Phil Walker-Harding  
Desenvolvimento: Marco Portugal (direção) e Leo Almeida  
Diretor de design de jogo: Eric M. Lang  
Arte de capa: Saeed Jalabi  
Ilustração de cartas: Giovana Guimarães, Hannah Cardoso e Fernanda Montoni  
Design gráfico: Júlia Ferrari e Mathieu Harlaut  
Design do recipiente: Júlia Ferrari  
Produção: Thiago Gonçalves (direção), Thiago Aranha, Patrícia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite,

Renato Sasdelli, Bryan Steele e Stella Viola  
Revisão: Jason "Polar Bear" Koepf e Colin Young  
Publisher: David Preti  
Playtesters: 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 Brotezzi, Pedro Oblizner, Ricardo Limonete, Rodrigo Esper, Rodrigo Sonoso, Rod Mendes e Vinicius Incorcci

### Galápagos Jogos

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!  
Tradução: Karoline Cussolim  
Revisão: Priscilla Freitas  
Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha

www.GalapagosJogos.com.br



www.cmon.com

