



ПРАВИЛА ИГРЫ



Англия, викторианская эпоха.
Группа изобретателей вплотную приблизилась к созданию механической вычислительной машины — гигантского аналогового компьютера, работающего на вращении многочисленных шестерёнок. Машина почти завершена, и не хватает лишь нескольких последних деталей — верной последовательности управляющих шестерёнок, кодирующих работу компьютера. У каждого изобретателя свой взгляд на то, каким должен быть финальный код, и каждый хочет запустить свой вариант быстрее остальных, чтобы присвоить себе звание гениального мастера!

КОМПОНЕНТЫ



24 карты шестерёнок



4 карты персонажей



10 карт
раундов



16 карт
кода



Жетон
шестерёнки

ПОДГОТОВКА

1. Перемешайте все карты кода и раздайте каждому игроку по четыре случайные карты. Игроки выкладывают их в открытую перед собой (*стороной с числом вверх*). Это код машины, который игроку необходимо ввести для победы.
2. Раздайте каждому игроку в руку набор из 6 карт шестерёнок . Набор состоит из **красной, синей, жёлтой, фиолетовой, разноцветной** и **серой** карт.
3. Каждый игрок перемешивает свои карты шестерёнок  и сбрасывает одну случайную карту. Сброшенная карта лежит в открытую перед игроком и образует его сброс.
4. Случайным образом выдайте каждому игроку карту персонажа. Полученную карту игрок размещает перед собой **дневной стороной** вверх, с символом  в правом верхнем углу.
5. Перемешайте все десять **карт раундов** и положите их стопкой в центр стола: внизу стопки

пять случайных карт **ночной стороной** вверх (с символом ☉ в правом верхнем углу), а поверх них оставшиеся пять карт **дневной стороной** вверх (с символом ☀ в правом верхнем углу).

6.

Если вы играете вдвоём или втроём, оставшиеся неиспользуемые карты уберите в коробку.

7.

Игрок, который последним чинил какой-нибудь механизм или запускал компьютер, становится первым игроком и получает **жетон шестерёнки**.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия в **«Шестерёнки»** длится не более десяти раундов (пять раундов **дневной смены** и пять раундов **ночной смены**). Каждый раунд игроки выбирают из своей руки одну из шестерёнок и пытаются выиграть ей раунд в зависимости от новых условий. Выиграв раунд, игроки смогут закрывать свои карты кода. Тот, кто первым закроет все свои карты кода, станет победителем. В противном случае победитель определится в конце десятого раунда по количеству закрытых карт своего кода.

РАУНД ИГРЫ

Каждый игровой раунд состоит из четырёх последовательных шагов, которые игроки проходят совместно: **установка шестерёнок, вращение шестерёнок, определение победителя** и **подготовка к новому раунду**.

ШАГ 1: УСТАНОВКА ШЕСТЕРЁНОК



Каждый игрок выбирает из своей руки карту  и одну из её четырёх сторон, номинал которой он хочет выставить в этом раунде. Затем игрок кладёт выбранную карту рубашкой вверх рядом с картой раунда таким образом, чтобы ближайший угол карты раунда указывал на выбранную игроком сторону карты . Это действие игроки могут выполнять одновременно.

Как только каждый игрок установил по , можно перейти к шагу 2.

ШАГ 2: ВРАЩЕНИЕ ШЕСТЕРЁНОК

Каждый игрок по очереди, начиная с владельца жетона шестерёнки и далее по часовой стрелке, взаимодействует с  игрока, сидящего слева от него, выбирая одно из трёх действий:

- ◆ «увеличить» — повернуть **по часовой стрелке** один раз на 90° (в большинстве случаев это увеличивает номинал шестерёнки);
- ◆ «уменьшить» — повернуть **против часовой стрелки** один раз на 90° (в большинстве случаев это уменьшает номинал шестерёнки);
- ◆ «оставить» — **не поворачивать** .

Выполнив с  действие, игрок сразу же **переворачивает карту лицевой стороной вверх** так, чтобы сторона, примыкающая к углу карты раунда, осталась на месте. (Для этого переворачивайте карту, взяв рукой боковую сторону шестерёнки.)



Этот шаг завершается, как только перевёрнута последняя .

ШАГ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

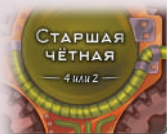
В зависимости от карты текущего раунда определите победителя в этом раунде по номиналам выложенных : учитываются только те номиналы, что примыкают к углам карты раунда.

ПРИМЕР: В текущем раунде побеждает **старшая** карта. Номиналы шестерёнок «4», «3», «2» и «1». Победу одерживает владелец шестерёнки с номиналом «4».



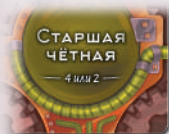
ШЕСТЕРЁНКИ ЗАКЛИНИЛО! Если несколько карт  с одинаковым номиналом **претендуют на победу, ни одна из них** не может победить. Это может привести к тому, что одержит победу другая карта  или в раунде не будет победителя вовсе.

ПРИМЕР: В текущем раунде побеждает **младшая** карта . Номиналы шестерёнок «4», «3», «2» и «2». Две , претендующие на победу, имеют одинаковый номинал «2», поэтому заклинивают и проигрывают. Победу одерживает владелец следующей младшей  с номиналом «3».



Победитель раунда **вводит код** в машину. Игрок переворачивает на сторону с зелёным индикатором одну из карт своего кода, цвет **или** номинал которой совпадает с цветом/номиналом карты, принёсшей игроку победу.





Если таких карт кода у него нет, победитель отправляет код на **проверку**, то есть выбирает и поворачивает одну из своих открытых карт кода на 180° (*вверх ногами*), тем самым показывая, что этот код подготавливается для введения в следующий раз.



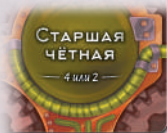
1



2



В следующий раз, когда этот же игрок выигрывает раунд и он не может или не хочет вводить код по обычным правилам, вместо этого он может выбрать свою карту, ранее отправленную на проверку, и перевернуть её на сторону с зелёным индикатором.



ПРИМЕР: Игрок победил **красной** ⚙ с номиналом «4». Он может ввести в машину любую свою карту кода **красного** цвета или карту кода с номиналом «4».

Так как таких карт кода у него нет, он решает перевернуть карту кода, которая ранее была отправлена на проверку.



1



2



ШАГ 4: ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Выполните следующие действия в строгом порядке:

- ◆ Передайте жетон шестерёнки следующему игроку по часовой стрелке.

- ◆ Каждый игрок убирает сыгранную в этом раунде ⚙ в **свой сброс**.
- ◆ Сбросьте текущую карту раунда. Следующей картой раунда становится карта, лежащая под сброшенной. Если сброшена **последняя** (пятая) карта раунда с ⚙ символом, то **дневная смена** завершена — подготовьтесь к **ночной смене**. Если сброшена последняя карта раунда, игра завершена.

ПОДГОТОВКА К НОЧНОЙ СМЕНЕ

Когда игроки начинают ночную смену, каждый игрок возвращает себе в руку все карты ⚙ из своего сброса, перемешивает их и сбрасывает одну случайную карту (как при подготовке к партии).

Каждый игрок переворачивает карту своего персонажа с ⚙ **дневной** стороны на ☉ **ночную**, если не сделал этого ранее в игре. Теперь до конца игры будут применяться правила карт раундов **ночной смены**. Они меняют правила игры, добавляя особые эффекты к условиям каждого раунда.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается при выполнении одного из условий:

- ◆ хотя бы один из игроков вводит в машину последнюю карту своего кода;
- ◆ заканчивается колода карт раундов *(в конце 10 раунда)*.

Игрок, в чьём коде больше всего введённых карт кода *(перевёрнутых зелёным индикатором вверх)*, торжественно объявляется гениальным изобретателем и побеждает в игре! *(Коды, отправленные на проверку, считаются как 0,5 очка.)*

Если несколько игроков претендуют на победу, **все они исключаются из подсчёта**, как при заклинивании шестерёнок. Это может привести к тому, что другой игрок одержит победу. Если ни одному из игроков не удалось победить, это отличный повод сыграть новую партию!

КАРТЫ ШЕСТЕРЁНОК

Каждая из карт шестерёнок обладает уникальным свойством, меняющим правила игры.

- ◆ **Красная** . Имеет номиналы 1-4-1-4.
- ◆ **Фиолетовая** . Имеет номиналы 2-2-3-3.
- ◆ **Жёлтая** . Имеет обратный порядок номиналов (4-3-2-1).
- ◆ **Синяя** . Если игрок **не выиграл** раунд этой , в конце **шага 3** *(«определение победителя»)* верните в руку другую  из вашего сброса.

- ◆ **Серая** ⚙️. Не имеет цвета и может вводить в машину карты кода только по номиналу. Если вашу **серую** ⚙️ заклинило вместе с другими **не серыми** шестерёнками с таким же номиналом, вы игнорируете правило заклинивания и побеждаете. (Две и более **серых** ⚙️ с одинаковым номиналом заклинивают по обычным правилам.)
- ◆ **Разноцветная** ⚙️. Считается ⚙️ любого цвета и может вводить в машину любую карту кода. Перед **шагом 3** («определение победителя») эта ⚙️ меняется номиналом с **не разноцветной** ⚙️ другого игрока, сидящего справа (иными словами, **разноцветная** ⚙️ иными словами, разноцветная шестерёнка не применяет свою способность, если справа от неё другая **разноцветная** ⚙️).

Важно! **Разноцветная** ⚙️ передаёт свой номинал другой ⚙️, даже если та не содержит такой номинал. Например, если до обмена номинал **разноцветной** ⚙️ равен «1» и она должна поменяться номиналом с **фиолетовой** «2», то считайте, что **фиолетовая** получает номинал «1» (хотя на самой **фиолетовой** ⚙️ такого номинала нет).



КАРТЫ РАУНДОВ

Каждая карта раунда имеет особое правило определения победителя:

- ◆ **Старшая чётная.** Побеждает старшая карта среди неповторяющихся чётных. Нечётные карты не могут выиграть. *Так, при комбинации «4», «4», «3», «2» выигрывает «2», а при комбинации «3», «2», «2», «1» не выигрывает никто.* Аналогично работает карта раунда **«Старшая нечётная»**.
- ◆ **Младшая нечётная.** Побеждает младшая карта среди неповторяющихся нечётных. Чётные карты не могут выиграть. *Так, при комбинации «3», «2», «1», «1» выигрывает «3», а при комбинации «4», «3», «3», «2» не выигрывает никто.* Аналогично работает карта раунда **«Младшая чётная»**.
- ◆ **Чётные карты.** Побеждают все чётные карты с неповторяющимся номиналом. Нечётные карты не могут выиграть. В этом раунде может быть два победителя. *Так, при комбинации «4», «4», «2», «1» выигрывает «2», а при комбинации «4», «3», «3», «2» выигрывают две карты — «4» и «2».* Аналогично работает карта раунда **«Нечётные карты»**.
- ◆ **Все, кроме младших.** Карты с младшим номиналом гарантированно проигрывают (*вне зависимости от того, заклинивают они или нет*), **все** остальные карты с неповторяющимся номиналом побеждают. В этом раунде может быть несколько победителей. *Так, при комбинации «3», «2», «2», «1» выигрывает «3», а при комбинации «4», «3», «2»,*

«2» выигрывают «3» и «4». Аналогично работает карта раунда **«Все, кроме старших»**.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В течение всей партии игроки могут применять уникальные свойства своих персонажей. В начале партии всем игрокам до-

ступна только способность  (дневной) стороны карты персонажа. Применив та-

кую способность, игрок переворачивает карту своего

персонажа на  (ночную) сторону. Теперь способность на  (ночной) стороне своего персонажа он сможет

применить, только когда начнётся **ночная смена**. Если игрок не успел применить свойство  (дневной) сто-

роны своего персонажа **до наступления ночной сме-**

ны, то он теряет возможность её применить, так как при наступлении **ночной смены** все персонажи, лежащие

 (дневной) стороной вверх, автоматически будут пере-

вервёрнуты на  (ночную) сторону. Применив свойство на  (ночной) стороне персонажа во время **ночной**

смены, игрок убирает карту своего персонажа из игры.

Если игроки хотят сыграть первую партию по более

простым правилам, они могут сыграть без карт перс-

онажей.





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры и разработка: Ольга Ильченко,
Станислав Краснов.

Руководитель проекта: Тимур Дорохов.

Иллюстрации и графический дизайн:
Ульяна Гребенева.

Корректор: Яна Анохина.

Огромная благодарность всем, кто участвовал в тестировании:

Тестировщики студии разработки настольных игр Izbushka Games (Александр Климов, Дмитрий Мелик-Давыдов, Игорь Харитонов, Анна Дмитриева, Александр Суходолов, Сергей Коробенков, Григорий Егоров, Николай Вигдорович, Константин Смоляков, Николай Ленков, Алексей Давыдов, Варвара Доброта, Наталья Симонова, Василина Гедзун, Адам Ветков, Кристиан Присак, Александр Воякин, Олег Епихин, Константин Хорошилов, Екатерина Серебрянская и др.), а также Анна Захарова, Владимир Каймонов, Григорий Сливко-Кольчик, Николай Егоров, Паша Сюрр, Яна Анохина, Олег Сербин, Александра Шустова, Олег Шустов, Андрей Рамодин и др.