



~4 14



14세 4



멘사셀렉트 선정 게임으로,

스플렌더의 상위버전을 즐기고 싶은 유저들에게 소개하기

좋은 게임

= (e'-e'*)/2

1. PA& } p or &

BoardM

1. PA 9 p or 9

 $S_n = \frac{n}{2} \left[2 \partial_1 + (n+1) d \right]$

1. p}p vq

)] =] × [p(x)] ,

멘사 셀렉트 선정!







기즈모의 기능



기즈모란?

다양한 효과와 점수를 주는 작은 기계 장치를 의미합니다!

제작 에너지 종류 -제작 에너지 비용 -





1,2,3 단계의 기즈모 카드들을 각각 4,3,2장씩 배치합니다.



그 옆에는 점수 토큰들과 에너지 분배기를 놓고 에너지 분배기 안에 에너지 볼들을 부어넣습니다.

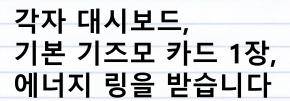




d

III











자기 차례에는 4가지 행동 중 한가지를 할 수 있습니다.

1. 수집



기즈모 9장중 1장을 가져와서 자신의 보관소에 둡니다

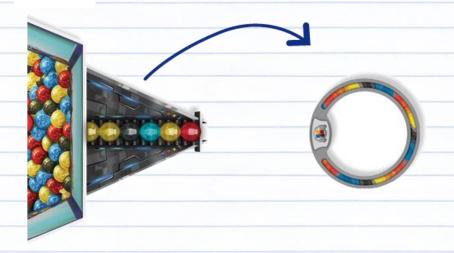


수집 장수에는 제한이 있습니다 (게임 시작시에는 1장)





2. 🥎 획득



에너지 분배기의 레일 위의 에너지 볼 6개 중 1개를 가져와서 에너지 저장 링에 놓습니다.

에너지 볼도 저장 제한이 있습니다 (게임 시작시에는 5개)





3. 제직



중앙 혹은 자신의 보관소에 있는 기즈모 1장을 선택해서 비용을 에너지로 지불하고 제작합니다.

제작한 기즈모는 자신의 대시보드의 해당 아이콘 아래에 놓습니다







4. 👂 연구



뒷면으로 놓인 카드 한 덱을 선택해서 현재 연구 수치(시작시에는 3) 만큼의 카드를 뽑은 뒤,

그 중 1장을 <u>수집</u>하거나 <u>제작</u>합니다

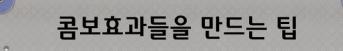




게임은 누군가 16장의 기즈모를 제작하거나 3레벨 카드 4장을 제작하면 끝납니다



자신의 기즈모 점수와 게임 중 받은 점수를 더해서 가장 많은 점수를 낸 사람이 승리!





기즈모들이 많을수록 콤보로 터지는 연쇄효과들이 늘어납니다!

예시1) 아래의 과학자가 수집 행동을 했다면? 1회의 추가 행동이 가능!



콤보효과들을 만드는 팁



예시2) 아래의 과학자가 수집 행동을 했다면? 1,2,3회의 추가 행동이 가능!



콤보효과들을 만드는 팁



예시3) 아래의 과학자가 제작을 한다면? 1,2,3,4회의 추가행동가능!



† ① 빨간색 에너지 볼 1개를 2개로 간주! ↑② 빨간색 2개 ↑ ③ 빨간색 짜리 기즈모 기즈모를 제작 제작. 해서 획득 행동!

↑ ④ 파란색이나 검은색을 획득 하면 무작위로 에너지 볼 1개 뽑기!