



# НЕФАРИУС

ИГРА ПРО СУМАСШЕДШИХ УЧЁНЫХ

Автор игры Дональд Ваккарино

## Правила



2–6 игроков



От 12 лет



Партия 20–40 минут



Объясняется за 15 минут  
или одну партию

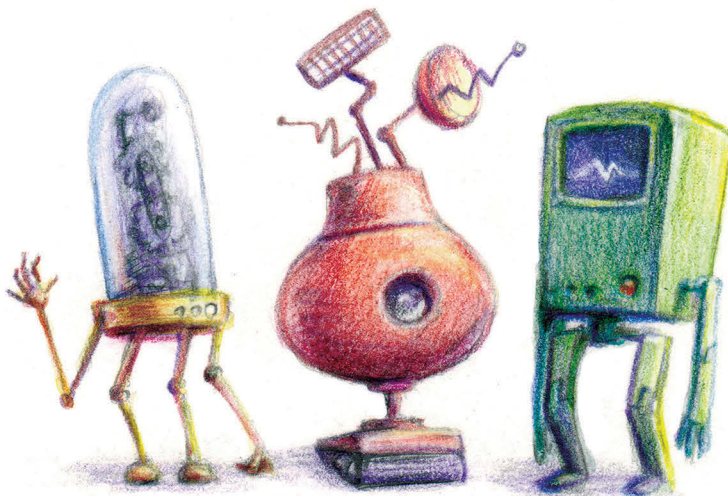


## Об игре

Вы безумный учёный и намерены завоевать мир. Воплощайте свои сумасшедшие идеи и изобретайте как можно больше, чтобы победить. В игре море возможностей проявить свою гениальность. Или повергнуть мир в хаос.

Каждый ход вы будете делать что-то одно: шпионить за конкурентами ради денег, проводить исследования, работать в лаборатории или изобретать странные вещи.

Постарайтесь опередить всех в гонке за покорение мира!  
Вы победите, как только изобретения принесут вам 20 очков.





## Состав:

- Игровое поле с клетками для действий. Сюда отправятся ваши шпионы для выполнения миссий.



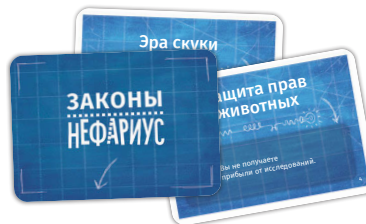
- 64 карты изобретений, которые вы будете создавать.



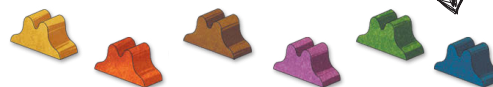
- 6 памяток. Они помогут разобраться, что делают изобретения.



- 36 карт законов, меняющих вселенную игры.



- 30 фигурок разных цветов (по 5 фигурок одного цвета для каждого игрока). Это ваши преданные шпионы.



- 24 карты действий (по 4 карты для каждого игрока). Их вы будете разыгрывать каждый ход.



- 101 фишка монет (14 штук номиналом 10 монет, 27 штук номиналом 5 монет, 60 штук номиналом 1 монета), которые можно тратить на изобретения.



- И эти правила, которые вы читаете.

# Подготовка

Если вы впервые играете в «Нефариуса», лучше захватывать мир постепенно. Сыграйте две партии: первую без карт законов, вторую с законами. Так вы постепенно освоите все возможности, и игра будет наиболее интересной.

1. Положите игровое поле на середину стола.
2. Перемешайте карты изобретений и положите колоду на игровом поле вот так:
3. Возьмите карты с цветными рубашками — это карты действий. Раздайте каждому игроку по четыре карты действий одного цвета: «Шпионаж», «Изобретение», «Исследование» и «Работа».
4. Раздайте каждому игроку по пять шпионов того же цвета, что и карты действий. Положите их возле себя. Это ваш резерв.
5. Раздайте каждому по 10 монет. Остальные монеты сложите возле поля, это банк.
6. Раздайте каждому в закрытую по три карты из колоды изобретений. Не показывайте их друг другу.
7. Раздайте каждому игроку памятку по эффектам изобретений.
8. Возьмите карты законов. Если вы впервые играете в «Нефариуса», лучше сыграйте первую партию без законов — уберите их в коробку и начинайте играть. Пропускайте сноски, в которых говорится про законы.

Банк



7.

6.

4.



5.

Аня



3.



4.

5.



6.



7.

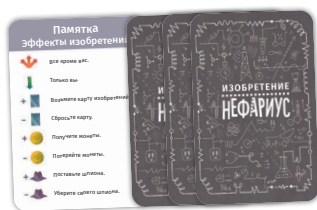
1.

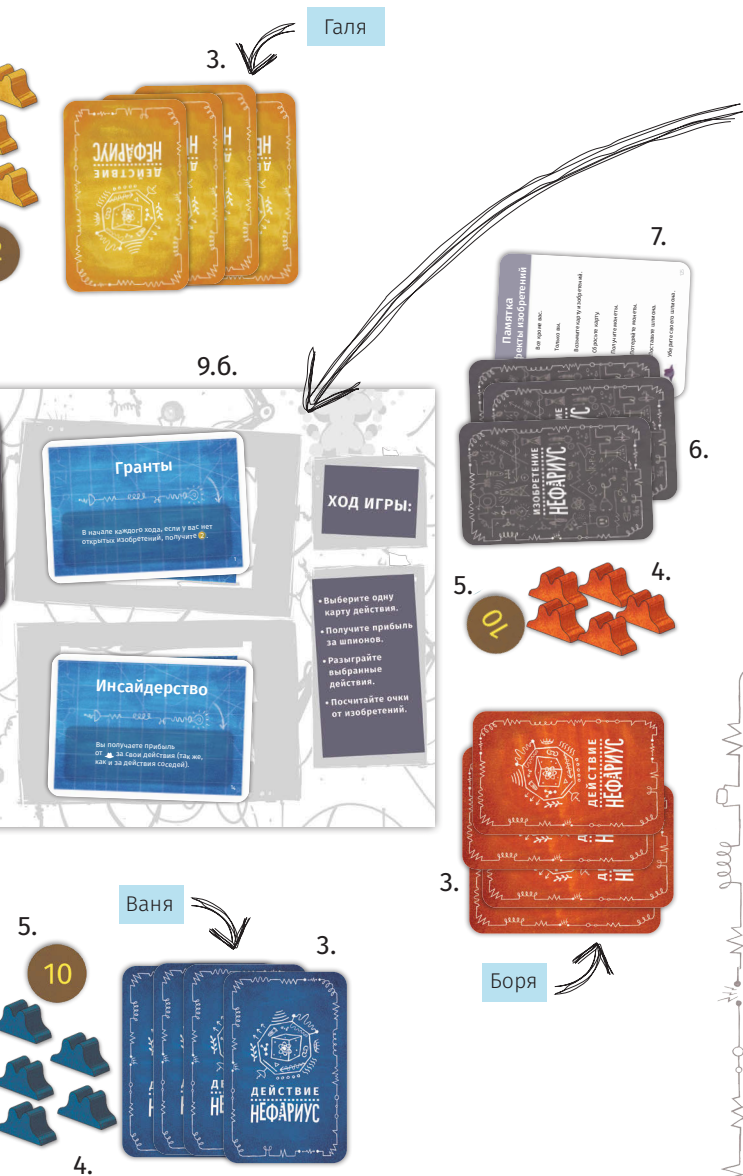
2.



7.

6.





9. Если вы уже отыграли первую партию без законов и начинаете вторую (или уже играли в «Нефариуса»), то поступите с законами так.

- a. Перемешайте колоду законов.
- б. Выложите два верхних закона на поле. Эти законы будут действовать до конца игры, пока кто-то не победит.
- в. Внимательно прочитайте их и убедитесь, что вы их поняли. Если закон помечен символом ●, прочитайте раздел «Сложные законы» — там закон объясняется понятнее.
- г. Если оба закона должны действовать одновременно, то примените сначала тот, который выложили первым.

Теперь можете начинать играть, по ходу заглядывая в правила.

## Как играть вкратце

1. Выберите одну карту действия — то, что хотите сделать в этот ход. Если вы хотите заработать денег, выбирайте «Шпионаж», «Исследование» или «Работу». Если хотите победных очков, выбирайте «Изобретение».
2. Когда все выбрали по карте действия, одновременно переверните их.
3. Если на поле есть ваши шпионы, получите монеты за чужие действия.
4. Разыграйте выбранные действия по очереди.
5. Посчитайте очки от изобретений. Если вы первым наберёте 20 очков или больше, то победите.

## Ход игры

Если вы играете с законами, они могут влиять на действия или менять их. Тогда законы важнее правил.

### Шаг 1 Решите, что вы будете делать.

Выберите карту действия. Всего их у вас четыре: «Шпионаж», «Изобретение», «Исследование» и «Работа». Если вы играете впервые, выберите «Шпионаж», чтобы поставить шпиона на игровое поле и начать зарабатывать.

Положите выбранную карту перед собой в закрытую. Это можно делать без очереди. Подождите, пока остальные выберут свою карту.

### Шаг 2 Покажите свою карту.

Одновременно со всеми переверните выбранную карту.

### Шаг 3 Получите прибыль за шпионов.

Если на игровом поле нет шпионов, пропустите этот шаг. Про то, как ваши шпионы попадают на поле, смотрите чуть дальше в разделе «4.1. Шпионаж».

Посмотрите на своих шпионов на игровом поле. Они стоят на клетках. Затем посмотрите, какие действия выбрали ваши соседи: игрок слева от вас и игрок справа от вас.

Если клетки с вашими шпионами совпадают с выбранными действиями ваших соседей, то возьмите из банка по 1 монете за каждое совпадение. Если шпионов больше одного, то каждый из них приносит по 1 монете за каждое совпадение. Порядок, в котором вы получаете прибыль за шпионов, не важен.

Количество денег у каждого — открытая информация. Не прячьте их и не складывайте так, чтобы было сложно сосчитать.

Пример: шпион Бори стоит на клетке «Исследование». Ваня сидит слева от Бори, он выбрал карту действия «Исследование». Боря берёт из банка 1 монету. Два шпиона Вани стоят на клетке «Работа». Боря справа от Вани выбрал карту действия «Работа». Ваня получает  $1 \times 2 = 2$  монеты за Борю. Аня слева от Вани тоже выбрала «Работу». Ваня получает  $1 \times 2 = 2$  монеты за Аню. Итого Ваня получил 4 монеты за два совпадения и двоих шпионов.

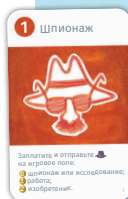
### Шаг 4 Разыграйте действия.

Разыгрывайте действия по порядку от первого к четвёртому. Цифры проставлены на картах. Как разыгрывать — смотрите чуть дальше.

1. Шпионаж
2. Изобретение
3. Исследование
4. Работа



Если ваше действие совпало с действием другого игрока, разыгрывайте его в любом порядке. Исключение: когда вы разыгрываете «Изобретение» и применяете его эффекты, это нужно делать в определённом порядке. Подробнее про это — в разделе «4.2. Изобретение».



#### 4.1. Шпионаж

Карта «Шпионаж» позволяет вам отправить своих шпионов на миссию. Шпионы добывают ценные сведения о конкурентах, и на этом можно неплохо заработать! Шпион приносит вам прибыль каждый раз, когда кто-то из ваших соседей слева или справа разыграет действие, на котором стоит шпион.





### Как разыграть «Шпионаж»

1. Поставьте одного шпиона на одну из клеток игрового поля — «Шпионаж», «Изобретение», «Исследование» или «Работа».
2. Посмотрите, нужно ли заплатить за шпиона. На клетки «Шпионаж» и «Исследование» можно ставить бесплатно. Если ставите на клетку «Работа», заплатите в банк 1 монету. Если ставите на клетку «Изобретение», заплатите в банк 2 монеты.
3. В следующий ход вы получите прибыль за шпиона в шаге три — перед разыгрыванием действий.
4. Верните карту действий себе в руку. Дождитесь, пока остальные сыграют свои действия, и переходите к шагу пять.

Вы не можете внедрить шпиона, если у вас их не осталось в резерве.

Нельзя перемещать шпиона с одной клетки на другую с помощью действия «Шпионаж». На одной клетке могут стоять шпионы разных игроков.

При игре вдвоём прибыль за шпионов удваивается, так как другой игрок находится в суперпозиции и является одновременно вашим соседом слева и справа.

### 4.2. Изобретение

Ура! Ради этого всё и затевалось. Изобретения приносят вам победные очки. Правда, сначала придётся заплатить.

### Как разыграть «Исследование»

1. Выберите одно из изобретений у себя в руке. В свой ход вы можете разыграть только одно изобретение.
2. Положите карту с изобретением перед собой в открытую. Так, чтобы оно выделялось среди изобретений, которые вы разыграли раньше.

3. Заплатите стоимость изобретения в банк. Стоимость указана на карте. Если у вас не хватает денег, то вы не можете ничего изобрести — верните карту в руку.
4. Примените эффекты изобретения. Что они означают и как их применять — чуть дальше.
5. После этого карта изобретения остаётся лежать перед вами. Она показывает, сколько очков вы заработали. Для победы нужно 20 очков.
6. Верните карту действий себе в руку. Дождитесь, пока остальные сыграют свои действия, и переходите к шагу пять.

Карты изобретений в руке нельзя показывать другим игрокам, но количество карт в руке должны видеть все. Если кто-то спросит, сколько у вас карт изобретений, вы должны честно ответить.

## Обозначения на карте «Изобретение»



### Эффект изобретения

Так мир будет меняться благодаря вашему изобретению. Указанный на карте эффект действует сразу, как только вы заплатили за изобретение. Эффект обычно применяется один раз.



### 4.3. Исследование

Изобретений не бывает без исследований! В лаборатории вас посещают новые идеи — они пригодятся, когда будете создавать новое изобретение.

#### Как разыграть «Исследование»

1. Возьмите в руку карту изобретений из колоды и получите из банка 2 монеты.
2. Если карты изобретений закончились, перемешайте сброс и положите на место колоды изобретений, а затем возьмите карту оттуда. Неважно, кто первым будет брать карту из колоды.
3. Верните карту действий себе в руку. Дождитесь, пока остальные сыграют свои действия, и переходите к шагу пять.



### 4.4. Работа

Настоящие учёные могут и поработать. Например, проконсультировать какую-нибудь скучную фабрику или прочитать лекцию глупым студентам. И представьте, за это неплохо платят!

#### Как разыграть «Работу»

Получите из банка 4 монеты. Верните карту действия себе в руку. И переходите к шагу пять.

## Шаг 5 Посчитайте очки.

Считайте очки в конце каждого хода. Суммируйте количество очков на каждом изобретении, которое лежит перед вами в открытую. Если вы набрали 20 очков или больше, игра заканчивается, вы победили.

Если ещё никто не набрал 20 очков, начните новый ход с шага один.



## Обозначения эффектов на карте «Изобретение»



Эффект применяется ко всем игрокам, кроме вас.



Эффект применяется только на вас.



Возьмите карту изобретений из колоды изобретений.



Сбросьте с руки в открытую одну любую карту изобретений в сброс, если можете.



Возьмите из банка столько монет, сколько указано.



Отдайте в банк столько монет, сколько указано.



Поставьте одного своего шпиона из резерва на любую клетку игрового поля бесплатно.



Уберите одного любого своего шпиона с игрового поля и верните в свой резерв.



Вы получаете что-то за каждую карту изобретений в вашей руке.



Вы получаете что-то за каждого своего шпиона, выставленного на игровое поле.



Вы получаете что-то за каждое сыгранное вами изобретение (включая новое изобретение).



Вы берёте из колоды изобретений столько карт изобретений, сколько сыгранных изобретений у вас уже есть (включая новое изобретение).



Этот эффект даёт вам право взять карту за каждую карту изобретений у вас на руках.



Вы получаете 1 монету за каждого своего шпиона, который находится на игровом поле.

Применяйте эффекты в том порядке, в каком они указаны на карте слева направо. Если слева на карте указано, что вы должны взять карту, а справа — что вы должны сбросить карту, то сначала возьмите карту изобретений из колоды, а потом уже сбросьте одну любую карту с руки.

Иногда у эффектов есть такой символ: /. Это значит, что эффект карты масштабируемый и зависит от количества у вас того, что указано после косой черты.

Если вы не можете полностью применить эффект изобретения, выполните его насколько возможно.

Пример: Ане нужно сбросить 2 монеты, но у неё только 1 монета. Она сбрасывает 1 монету. Ване нужно отправить на поле шпиона, но он уже поставил на поле всех пятерых. Ваня ничего не делает.

Некоторые изобретения могут показаться сложными. Тогда поищите их в «Пояснениях к некоторым изобретениям».

## Несколько изобретений одновременно

Если несколько игроков одновременно разыгрывают действие «Изобретение», то делайте так. Начните с любого игрока, как договоритесь. Сначала посмотрите на своё изобретение, которое разыгрываете сейчас. Примените эффекты зелёных стрелок — то есть, те, которые действуют только на вас. Теперь посмотрите на чужие изобретения, которые разыгрываются одновременно с вашим. Если на них есть красные стрелки, примените их эффекты — это значит, изобретение действует на всех, кроме своего хозяина. Эффекты красных стрелок применяются на вас, даже если вы не изобретали в этот ход. Передайте ход игроку слева от вас, он делает то же самое. И так каждый игрок по очереди.

Пример. Аня, Боря и Ваня сидят по часовой стрелке. Все они разыграли по карте изобретения. Аня выложила на стол «Криокамеру», Боря — «Антигравитационный костюм», а Ваня — «Космический лифт».

Эффекты «Криокамеры»: выставляете шпиона, противники тоже выставляют шпиона.

Эффекты «Антигравитационного костюма»: вы берёте 4 монеты, противники сбрасывают карту с руки.

Эффекты «Космического лифта»: вы берёте карту изобретения. То же самое делают противники.

Сыгранные изобретения игроки выкладывают перед собой в открытую. И применяют эффекты по часовой стрелке:

1. Решили, что первой будет Аня. Сначала на неё действует эффект её изобретения — «Криокамеры». Аня выставляет шпиона. Затем на неё действует изобретение Бори — Аня сбрасывает с руки карту изобретения. Затем на неё действует изобретение Вани. Аня получает карту.

2. Далее по часовой стрелке Боря. Сначала эффект его собственного изобретения — Боря получает 4 монеты. Затем эффект изобретения Вани — Боря получает карту. Затем эффект изобретения Ани — Боря выставляет шпиона.
3. Теперь Ваня. Сначала эффект его собственного изобретения — Ваня берёт карту. Далее эффект изобретения Ани — Ваня выставляет шпиона. Далее эффект изобретения Бори — Ваня сбрасывает карту с руки.

## Конец игры

Играйте, пока не наберёте 20 или больше очков за изобретения. Вы победили, и теперь вся планета преклоняется перед вашим умом и могуществом.

Если вы набрали поровну с другим игроком, играйте до тех пор, пока кто-то не наберёт больше остальных.

Если вы играете с законами, они могут менять условия победы. Тогда определяйте победителя, как гласит закон.

Теперь попробуйте сыграть вторую партию с законами.





## Как играть с законами



Пока вы трудитесь в лаборатории, мир стремительно меняется. И приходится всю работу подстраивать под него! Ну что, какой очередной странный закон приняли сегодня?

Законы — это изменения в правилах игры, благодаря которым каждая новая игра не похожа на другую. Представьте, например, как изменится мир, если вдруг число пи станет равно 3,31337.

Изменения могут коснуться любых правил игры — карт, с которыми вы начинаете игру, правил разыгрывания действий и изобретений, даже условий победы.



## Подготовка и ход игры

Готовьтесь и играйте как в первой партии. На этот раз не пропускайте сноски, в которых говорится про законы. Посмотрите несколько примеров партии с законами.

### Первый пример

На поле законы — «Гранты» и «Теория игр».

Закон «Гранты» гласит: «В начале каждого хода, если у вас нет открытых изобретений, получите 2 монеты». Закон «Теория игр» гласит: «Если вы играете исследование, получите удвоенную прибыль от шпионов в этот ход».

Играют Аня, Боря и Ваня. В первом ходе ни у кого нет открытых изобретений, так что Аня, Боря и Ваня получают по 2 монеты.

Затем разыгрывают действия. Аня выбирает «Шпионаж», Боря выбирает «Работу», Ваня выбирает «Исследование». По закону Ваня должен получить удвоенную прибыль от шпионов, но это начало игры, и Ваня ещё не выставлял шпионов. Так что он ничего не получает.

Спустя три хода у Ани два открытых изобретения, у Бори одно, у Вани ни одного. Начинается новый ход. Ваня в начале хода получает 2 монеты по закону «Гранты». Аня и Боря не получают ничего — у них есть открытые изобретения. Затем разыгрывают действия. Аня выбирает «Исследование», Боря выбирает «Исследование», Ваня выбирает «Работу». У Ани и Бори по два шпиона на клетке «Работа». За совпадение с действием Вани, Аня и Боря получают по 2 монеты. Но закон «Теория игр» удваивает прибыль, если сыграть исследование, так что Аня и Боря получают по 4 монеты.

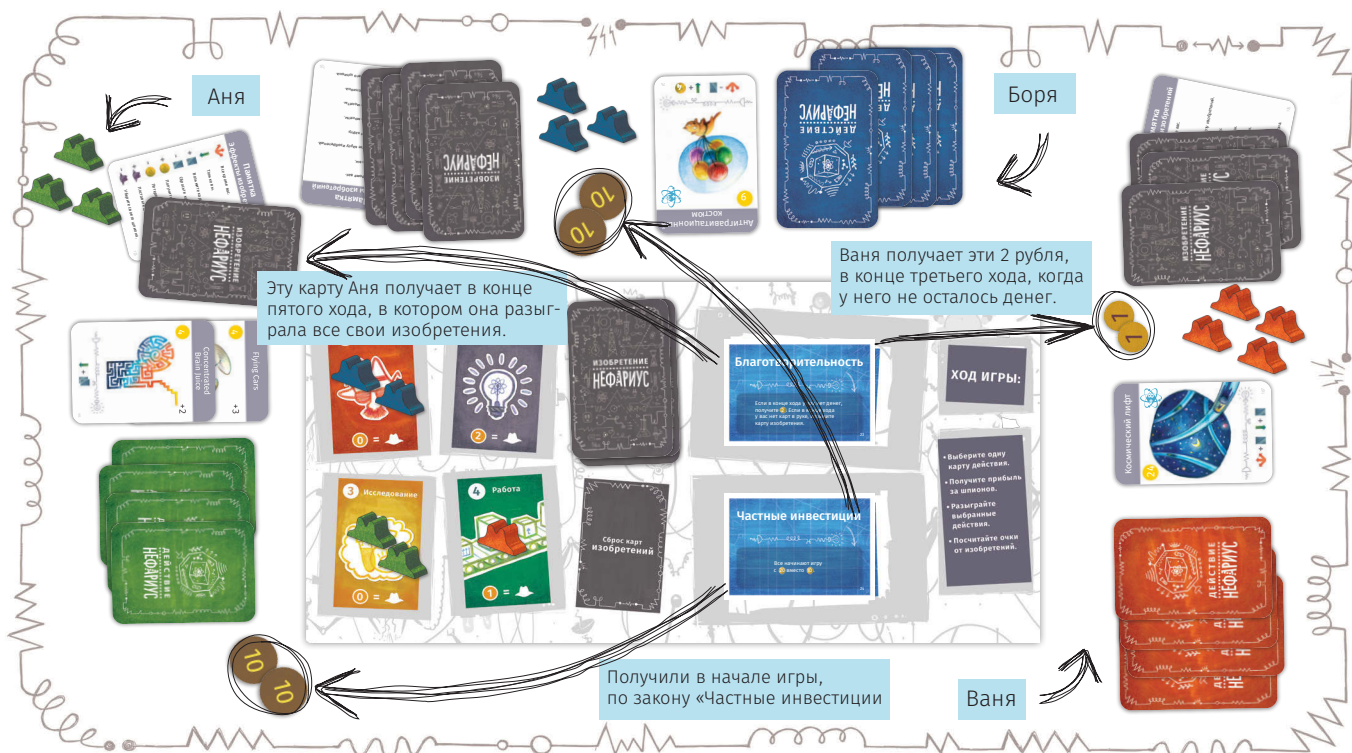


## Второй пример

Аня, Боря и Ваня играют с законами «Благотворительность» и «Частные инвестиции». Закон «Благотворительность» гласит: «Если в конце хода у вас нет денег, получите 2 монеты. Если в конце хода у вас нет карт на руке, возьмите карту изобретения». Закон «Частные инвестиции» гласит: «Все начинают игру с 20 монетами вместо 10».

Аня, Боря и Ваня готовятся к игре. При подготовке им нужно взять по 10 монет, но закон «Частные инвестиции» это меняет. Ребята берут по 20 монет каждый. На этом действие закона «Частные инвестиции» заканчивается, поскольку распространяется только на начало игры.

Аня, Боря и Ваня играют дальше и в конце каждого хода проверяют, кто остался без денег и без карт. В конце третьего хода Ваня потратил все деньги на шпионов и изобретения. По закону «Благотворительность» он получает 2 монеты. В конце пятого хода Аня осталась без карт на руке. По закону «Благотворительность» она берёт из колоды изобретений верхнюю карту.



# Пояснения к некоторым изобретениям

Тут вы можете узнать, как действуют одни из самых интересных и странных изобретений. И как только эти идеи пришли вам в голову!



## Обмениватель мозгов

Возьмите из колоды столько карт изобретений, сколько у вас изобретений на столе (включая эту карту), а затем сбросьте с руки столько же карт.



## Пяни

Получите по 1 монете за каждое разыгранное вами изобретение (включая эту карту).



## Лунная база

Получите по 3 монеты за каждую карту изобретений у вас в руке, а затем сбросьте все карты.



## Роботы-двойники

Поставьте столько шпионов из резерва на поле, сколько у вас уже разыгранных изобретений (включая эту карту).



## Рентгеновские очки

Получите по 1 монете за каждую карту в руке.



## Секретное убежище

Когда будете считать очки в конце хода, прибавьте по одному очку за каждое разыгранное вами изобретение (включая эту карту). Чем больше изобретений будет сыграно, тем больше очков это вам принесёт. Это изобретение работает до конца игры.

Пример. Ваня изобрёл «Секретное убежище», когда перед ним лежали два других изобретения. В этот ход у Вани три очка — одно за «Секретное убежище», два за другие изобретения. Через несколько ходов Ваня создал ещё три изобретения. Теперь у него 11 очков — шесть за «Секретное убежище» и пять за другие изобретения.



## Сложные законы

В игре есть несколько законов, исполнить которые не так-то просто. Они отмечены ●.

Объясним их подробнее.

### Откаты

Этот закон гласит, что в начале каждого хода, если у вас есть хотя бы 5 монет, округлите сумму ваших монет вниз до ближайшего числа, кратного пяти. Вы теряете все деньги выше полученного числа.

Пример. У Бори в начале хода 13 монет. Он округляет сумму вниз до числа, кратного пяти, — это десять. Боря отдаёт 3 монеты в банк. У Ани 20 монет. Это число и так кратно пяти, так что она ничего не теряет. У Вани 3 монеты. Нет числа, кратного пяти, и меньше трёх. Так что на Ваню закон не действует.

### Квартальное планирование

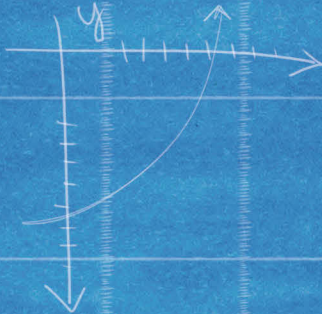
Этот закон означает, что в начале каждого хода вы должны выбрать одно и только одно изобретение, которое можно будет сыграть в этот ход.

- В начале каждого хода вы выкладываете перед собой изобретение. Даже если не собирались его играть. Это единственное изобретение, которое вы теперь можете сыграть, если выберете действие «Изобретение». Пока оно не оплачено и не сыграно, вы не можете разыгрывать другие изобретения.
- Если в этот ход вы его не сыграли — выбрали другое действие или не хватило денег, — то оно остаётся на следующий ход.
- Вы сможете сыграть какое-нибудь другое изобретение только после того, как сыграете выбранное.
- Если у вас в руках нет карт изобретений, закон не будет распространяться на вас.

### Шпионский пакт

Если вы выбрали действие «Шпионаж», то перед выставлением шпиона на какую-либо клетку посчитайте общее количество шпионов на поле и возьмите столько же монет из банка. Ваш шпион, которого вы только собираетесь выставить, в этом подсчёте не участвует.





**МОСИГРА**  
mosigra.ru



**Magellan**  
mglan.ru

Автор игры Д. Ваккарино.  
Иллюстратор Т. Майфат.

Разработка игры: М. Половцев, А. Половцева, Д. Чулкин.  
Тексты А. Давыдова.

Дизайн и вёрстка О. Карпова.

Корректор К. Ларина.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2020.  
111033, Россия, Москва, ул. Золоторожский Вал, д. 11, стр. 9, этаж 2,  
комн. 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения  
правообладателей запрещено.

