

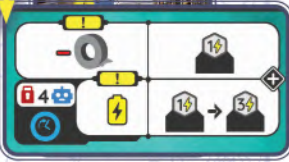
RAISING ROBOOTS

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΕΦΕΥΡΕΤΩΝ



ADA

(Πολυπλοκότητα: Μικρή)



Άμεσα: Ξεκινάτε το παιχνίδι με μια Κολητική Ταινία λιγότερη.

Συνεχές: Πάρτε τον Δείκτη της Ada. Τοποθετήστε τον με την πλευρά Τιμής Ενέργειας 1 ανοιχτό δίπλα στο Ταμπλό σας. Σε κάθε γύρο, μπορείτε να τοποθετήσετε μια τρίτη Κάρτα Φάσης στον Δείκτη σας κατά την Προετοιμασία Γύρου. Στο Τέλος του Γύρου, μην ξεσκαρτάρτε τον Δείκτη σας.

ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

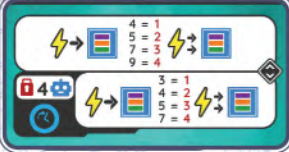
Άμεσα: Παίρνετε 1 Μπαταρία.

Συνεχές: Γυρίστε τον Δείκτη σας ώστε πλέον να έχει Τιμή Ενέργειας 3. Στον γύρο που αυτή η ιδιότητα αναβαθμίζεται, μπορείτε να οφεληθείτε από την μεγαλύτερη Τιμή Ενέργειας αρκεί να μην έχετε ξεκινήσει τη φάση στην οποία έχετε αναθέσει τον Δείκτη σας.



ALBERT

(Πολυπλοκότητα: Μεγάλη)



Συνεχές: Όποτε εκτελείτε τις Φάσεις Σχεδιασμού, Κατασκευής και Ανακύκλωσης μπορείτε να επιλέξετε να μετατρέψετε τη Συνολική Ενέργεια σας στα μικρότερα ποσά που αναγράφονται και να εκτελέσετε τη φάση δύο φορές (4/5/7/9 Συνολική Ενέργεια μετατρέπεται σε 1/2/3/4 Συνολική Ενέργεια). Η Συνολική Ενέργεια σας δεν αλλάζει αφού μετατραπεί. Για την εκτέλεση της φάσης δύο φορές, επαναλάβετε κάθε ενέργεια καθώς την εκτελείτε. ΜΗΝ τρέχετε όλη τη Σειρά Φάσης και έπειτα ξανά από την αρχή.

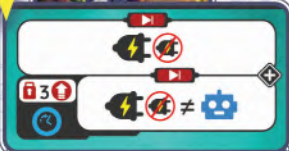
ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Συνεχές: Η μετατροπή της Συνολικής Ενέργειας σας είναι πιο αποδοτική (3/4/5/7 Συνολική Ενέργεια μετατρέπεται σε 1/2/3/4 Συνολική Ενέργεια). Στον γύρο που αυτή η ιδιότητα αναβαθμίζεται, μπορείτε να οφεληθείτε από την καλύτερη αναλογία στις φάσεις που δεν έχετε ξεκινήσει.



FLORENCE

(Πολυπλοκότητα: Μεσαία)



Τέλος Γύρου: Ενεργοποιήστε ένα ρομπότ που έχετε ήδη ενεργοποιήσει στον γύρο αυτό, παραλείποντας τις απαιτήσεις ενέργειας του. Αν το ρομπότ έχει αναβαθμιστεί, τότε μπορείτε να εκτελέσετε μια Ενέργεια Αναβαθμισμένου Ρομπότ.

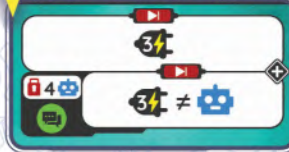
ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Τέλος Γύρου: Εκτελέστε την ιδιότητα σας ξανά, αλλά το δεύτερο ρομπότ πρέπει να διαφέρει από το πρώτο.



GEORGE

(Πολυπλοκότητα: Μεσαία)



Τέλος Γύρου: Ενεργοποιήστε οποιοδήποτε ρομπότ με 3 ενέργεια. Μπορείτε να ξοδέψετε μπαταρίες για να αυήσετε αυτό το ποσό ενέργειας, αλλά δεν ισχύει τίποτε άλλο (π.χ. Αναβαθμίσεις, Κύβοι Ενέργειας). Μπορείτε να εκτελέσετε μια Ενέργεια Αναβαθμισμένου Ρομπότ αν το ρομπότ είναι αναβαθμισμένο και καλύπτεται η απαίτηση.

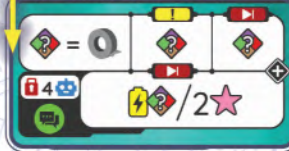
ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Τέλος Γύρου: Εκτελέστε ξανά την ιδιότητα σας, αλλά το δεύτερο ρομπότ πρέπει να διαφέρει από το πρώτο. Οι μπαταρίες που ξοδεύονται για ενέργεια για αυτή την ιδιότητα υπολογίζονται και για τα δύο ρομπότ.



GRACE

(Πολυπλοκότητα: Μεσαία)



Άμεσα: Μετά την ολοκλήρωση της Προετοιμασίας, επιλέξετε 1 Δείκτη Πόρου (Αισθητήρας/Γρανάζι/Μικροσίπ/Πρόγραμμα) από το Κουτί και τοποθετήστε τον στην Κάρτα Εφευρέτη σας. Αυτός είναι πλέον ο Ειδικός Πόρος σας. Ξεκινάτε το παιχνίδι με 1 Ειδικό Πόρο.

ΕΙΔΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

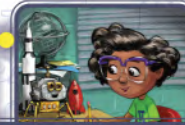


Συνεχές: Ο Ειδικός Πόρος σας λειτουργεί ως Κολητική Ταινία, αλλά δεν υπολογίζεται για τις Κάρτες Μαθημάτων που απαιτούν Κολητική Ταινία.

Τέλος Γύρου: Παίρνετε 1 Ειδικό Πόρο. Όταν παίρνετε έναν Ειδικό Πόρο, τον μετακινείτε στην Αποθήκη σας κανονικά. Μην μετακινείτε τον δείκτη Κολητικής Ταινίας.

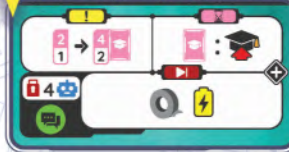
ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Τέλος Γύρου: Κερδίζετε 1 Μπαταρία και 1 Ειδικό Πόρο. Εναλλακτικά, κερδίζετε 2 ΠΝ. Αυτό γίνεται επιπλέον της άλλης ιδιότητας Τέλους Γύρου.



KATHERINE

(Πολυπλοκότητα: Μικρή)



Άμεσα: Όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, τραβήξτε 2 επιπλέον Κάρτες Μαθημάτων (4 συνολικά) και κρατήστε 1 επιπλέον (2 συνολικά). Μπορείτε να δείτε τις Κάρτες Μαθημάτων πριν αποφασίσετε ποιές θα κρατήσετε.

Τέλος Παιχνιδιού: Παίρνετε Επιπλέον Βαθμούς σε όλες τις Κάρτες Μαθημάτων. Μπορείτε να τοποθετήσετε έναν Δείκτη Αναβάθμισης σε κάθε Κάρτα Μαθήματος, κανονικά. Αν το κάνετε, τα αποτελέσματα προστίθενται. Ο μεγαλύτερος βαθμός εξακολουθεί να είναι το «Α».

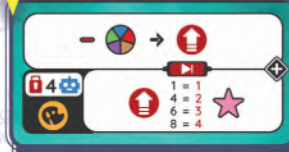
ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Τέλος Γύρου: Παίρνετε 1 Κολητική Ταινία και 1 Μπαταρία.



LIZZIE

(Πολυπλοκότητα: Μικρή)



Συνεχές: Το ξεκλείδωμα ενός Δείκτη Αναβάθμισης σας κοστίζει ένα Μπαταντέρ λιγότερο (ελάχιστο 0). Αυτό ισχύει για τις ενέργειες που εκτελούνται στη Φάση Αναβάθμισης. Τοποθετήστε τον Δείκτη της Lizzie στο τμήμα Αναβάθμισης του Ταμπλό Παίκτη σας για υπενθύμιση.

ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Τέλος Γύρου: Κερδίζετε 1/2/3/4 ΠΝ αν έχετε ξεκλειδώσει 1/4/6/8 Δείκτες Αναβάθμισης. Οι Δείκτες Αναβάθμισης δεν χρειάζεται να έχουν τοποθετηθεί σε κάρτες.

LUIS (Πολυπλοκότητα: Μικρή)

Άμεσα: Ξεκινήστε το παιχνίδι με μια επιπλέον Κολητική Ταινία και Ξεκλειδώστε έναν επιπλέον Δείκτη Αναβάθμισης δωρεάν.

ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Άμεσα: Πάρτε 1 Κολητική Ταινία και Ξεκλειδώστε 1 Δείκτη Αναβάθμισης δωρεάν.

SHIGERU (Πολυπλοκότητα: Μεσαία)

Άμεσα: Ξεκινάτε το παιχνίδι με μια Μπαταρία λιγότερη.

Συνεχές: Κάθε φορά που συναρμολογείτε ένα ρομπότ (ακόμη και για αρχικά ρομπότ), αμέσως το ενεργοποιείτε, αγνοώντας τυχόν απαιτήσεις ενέργειας. Ποτέ δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ιδιότητα αυτή για να εκτελέσετε μια Ενέργεια Αναβαθμισμένου Ρομπότ. Τοποθετήστε τον Δείκτη του Shigeru πάνω από την περιοχή Συναρμολόγησης του Ταμπλό σας, ως υπενθύμιση.

ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Συνεχές: Γυρίστε τον Δείκτη σας. Κάθε φορά που συναρμολογείτε ένα ρομπότ, κερδίζετε και 1 Μπαταρία και 2 ΠΝ.

MARIE (Πολυπλοκότητα: Μικρή)

Τέλος Γύρου: Μπορείτε να ξοδέψετε 1 Μπαλαντέρ για να πάρετε 2 Μπαλαντέρ, 3 Μπαταρίες ή 2 ΠΝ.

ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Τέλος Γύρου: Εκτελέστε την ιδιότητα σας ξανά. Μπορείτε να ξοδέψετε Μπαλαντέρ που πήρατε από την πρώτη χρήση της ιδιότητας, για να πληρώσετε για τη δεύτερη χρήση της.

STEPHEN (Πολυπλοκότητα: Μεσαία)

Άμεσα: Ξεκινήστε το παιχνίδι με μια Μπαταρία λιγότερη. Πάρτε τις 8 Κάρτες Ενέργειας του Stephen από το Κουτί και τοποθετήστε τις δίπλα σας.

Συνεχές: Κατά την Προετοιμασία, αντικαταστήστε τις εικονιζόμενες 4 Κάρτες Ενέργειας με τις Κάρτες Ενέργειας του Stephen με Τιμή Ενέργειας 4. Έπειτα, ανακατέψτε ξανά την Τράπουλα Ενέργειας σας. Οι 4 αφαιρεμένες Κάρτες Ενέργειας δεν θα χρησιμοποιηθούν στο υπόλοιπο παιχνίδι.

ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Άμεσα: Αντικαταστήστε όλες τις Κάρτες Ενέργειας του Stephen με Τιμή Ενέργειας 4 με τις αντίστοιχες Κάρτες Ενέργειας του με Τιμή Ενέργειας 6. Στον γύρο κατά τον οποίο η ιδιότητα αναβαθμίζεται, μπορείτε να οφληθείτε από την επιπλέον ενέργεια στον γύρο αυτό, αρκεί η επιλεγμένη φάση να μην έχει ξεκινήσει. Αν αντικαταστήσετε Κάρτες Ενέργειας που ακόμη βρίσκονται στην Τράπουλα σας, ανακατέψτε την έπειτα. Τυχόν Κάρτες Ενέργειας που αντικαθίστανται στα σκάρα σας παραμένουν εκεί.

NIKOLA (Πολυπλοκότητα: Μεγάλη)

Άμεσα: Κατά την Προετοιμασία, πάρτε τους δύο Δείκτες του Nikola από το Κουτί, τοποθετώντας τους δίπλα στο Ταμπλό Παίκτη σας.

Συνεχές: Σε κάθε γύρο κατά την Προετοιμασία Γύρου (πριν ανοίξουν οι Κάρτες Φάσεων), μπορείτε να τοποθετήσετε 1 Δείκτη σας πάνω σε μια Κάρτα Ενέργειας της επιλογής σας. Ο Δείκτης σας υπολογίζεται σαν Κύβος Ενέργειας, αλλά παραμένει στην Κάρτα Ενέργειας και σας οφείλει στη διάρκεια του γύρου.

Συνεχές: Σε κάθε γύρο κατά την Προετοιμασία Γύρου (πριν ανοίξουν οι Κάρτες Φάσεων), μπορείτε να μετακινήσετε τους Κύβους Ενέργειας σας μεταξύ των Καρτών Ενέργειας σας. Αφού ανοίξουν οι Κάρτες Φάσης, οι Κύβιοι Ενέργειας σας πηγαίνουν στο Κεντρικό Ταμπλό στις Φάσεις που έχετε επιλέξει, κανονικά.

ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Συνεχές: Σε κάθε γύρο, μπορείτε πλέον να τοποθετήσετε και δεύτερο Δείκτη. Στον γύρο που η ιδιότητα αναβαθμίζεται, μπορείτε να τοποθετήσετε τον δεύτερο Δείκτη σε μια Κάρτα Ενέργειας, αρκεί η φάση αυτή να μην έχει ήδη ξεκινήσει.

Αντικαταστήστε τις 4 αυτές κάρτες με τις Κάρτες Ενέργειας του Stephen (Τιμή Ενέργειας 4) ξεκινώντας το παιχνίδι.

SEONDEOK (Πολυπλοκότητα: Μικρή)

Άμεσα: Ξεκινάτε το παιχνίδι με μια επιπλέον Κάρτα Ρομπότ συναρμολογημένη, από το χέρι σας. Δεν χρειάζεται να πληρώσετε τους πόρους που απεικονίζονται στην Κάρτα Ρομπότ, αλλά πληρώνετε το Κόστος Επιπλέον Πόρου στο Ταμπλό Παίκτη σας (αν υπάρχει).

ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Άμεσα: Συναρμολογήστε μια Κάρτα Ρομπότ από το χέρι σας, αγνοώντας το κόστος της κάρτας. Πρέπει να πληρώσετε το Κόστος Επιπλέον Πόρου στο Ταμπλό Παίκτη σας (αν υπάρχει). Στον γύρο που η ιδιότητα αναβαθμίζεται, μπορείτε να ενεργοποιήσετε το νέο ρομπότ κανονικά, αρκεί να μην έχει περάσει ήδη η ενεργοποίησή του σε αυτό τον γύρο.

YO-YO (Πολυπλοκότητα: Μικρή)

Άμεσα: Ξεκινήστε το παιχνίδι με δύο Κολητικές Ταινίες επιπλέον.

Συνεχές: Οι Ξεκλειδωμένοι Δείκτες Αναβάθμισης υπολογίζονται ως οποιοδήποτε Είδος Αναβάθμισης για εσάς, εκτός του σκοραρίσματος Στόχων Καρτών Μαθημάτων που απαιτούν συγκεκριμένα Είδη Αναβάθμισης στο τέλος του παιχνιδιού.

ΟΤΑΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕΙ

Συνεχές: Κάθε φορά που ξεκλειδώνετε έναν Δείκτη Αναβάθμισης, κερδίζετε 1 Μπαταρία και 2 ΠΝ. Τοποθετήστε τον Δείκτη του Yo-Yo πάνω από το τμήμα Αναβάθμισης του Ταμπλό Παίκτη σας, ως υπενθύμιση.

Μετακινήστε τριγύρω τους Κύβους Ενέργειας σας για να εκμεταλλευτείτε τους Πολλαπλασιαστές Κύβων Ενέργειας των σας.