

RAISING R•O•B•O•T•S



NUEVO

CARTAS DE
ROBOT MASCOTA



PETS



MÁS
INVENTORES



JUGABILIDAD
MEJORADO



NAUVOO
GAMES

COMPONENTES



32 CARTAS DE ROBOT



6 CARTAS DE INVENTOR

Cartas de expansión están marcadas con este icono.



CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

1. Antes de repartir las cartas, baraja las nuevas Cartas de Robot y las Cartas de Inventor en sus mazos respectivos.
2. Completa el resto de la preparación de manera normal.

CARTAS DEL ROBOT MASCOTA

Los Inventores utilizan mascotas para gestionar su colección de robots. En general, Cartas de Robot Mascota activan otras Cartas de Robot o dar beneficios distintos según la colocación de la Carta de Robot Mascota.

15 COMPONENTES DE INVENTOR



IMPORTANTE:

Cartas de Robot con este símbolo se ensamblan en cualquier Fila de Fase.

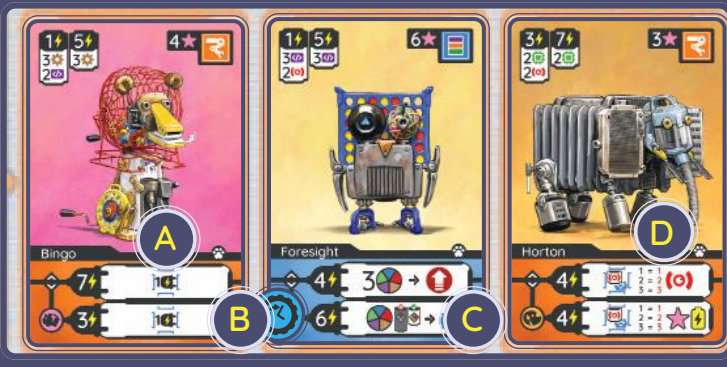


Una vez ensambladas, estos cuentan ahora como parte de esa Fila de Fase para activar el Robot y determinar cualquier efecto u Objetivos de Clase.

EJEMPLO ROBOT MASCOTA

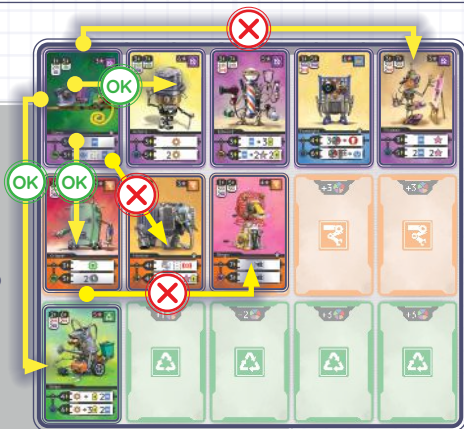
Se activan Robots en la Fila de Fabricación con una Energía Total de 7.

- Utiliza Bingo's  para activar Foresight, gastando 3  to .
- Coloca Token de Mejora de Velocidad desbloqueado en Foresight..
- Gasta 1 , 2 , y 2  (Coste de Recurso Adicional) para ensamblar Horton (Acción del Robot Mejorado).
- Gana 1  por Acción Básica de Horton (No cuenta Horton).



ADYACENCIA

Puede rodear las filas de su Área de Juego para obtener adyacencia ortogonal, pero no las columnas. Así, un robot en Diseño puede ser adyacente a Reciclar, pero los robots de la primera y la última columna no pueden.



ÍNDICE DE ICONOS



Activa cualquier Carta de Robot **ortogonalmente adyacente**, ignora requisitos de Energía Total. Podrás usar la Acción de Robot Mejorado sólo si un Token de Mejora ha sido colocado en el Robot.



Activa cualquier Carta de Robot que elijas (ignora requisitos de Energía Total) en la misma **columna/fila** de tu Área de Juego que este Robot. Podrás usar la Acción de Robot Mejorado sólo si un Token de Mejora ha sido colocado en el Robot.



1 = 1
2 = 2
3 = 3



Por **cada** Carta de Robot en tu Área de Juego que esté **ortogonalmente adyacente**, gana los recursos mostrados correspondientes (máximo 3).



1 = 1
2 = 2
3 = 3



Por **cada** Carta de Robot en tu Área **ortogonalmente adyacente** Y tenga los recursos representados en **cualquier columna** de su Coste de Ensamblaje, gana los recursos mostrados correspondientes (máx. 3).



1 = 1
2 = 2
3 = 3



Por **cada** Carta de Robot en tu Área de Juego **ortogonalmente adyacente** Y que tenga el número de PV mostrado, gana el/los recurso(s) mostrado(s).



1 = 2
2 = 3
3 = 4



Por cada Carta de Robot en tu Área de Juego **ortogonalmente adyacente** Y que tenga la cantidad de energía mostrada en **cualquier columna** de su Coste de Ensamblaje, gana el/los recurso(s) mostrado(s).



Ensambla un Robot pagando Coste de Ensamblaje más barato (de menos recursos). También debes pagar los recursos adicionales mostrados a la izquierda de la flecha y cualquier Coste de Recurso Extra en tu Tablero.

CRÉDITOS

Diseño y Desarrollo del juego: Brett Sobol & Seth Van Orden

Diseño y Ilustración de Personajes: Howard McWilliam

Diseño Gráfico y Arte de cubierta: OwlGhost Studio



Contact@navoogames.com



/navoogames.com



@navoogames



© Nauvoo Games LLC 2023.