

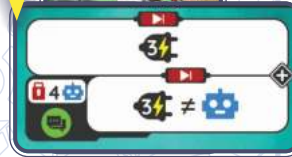
# RAISING ROBOTS

## PRESENTATION DES INVENTEURS



GEORGE

(Complexité: Moyenne)



**Fin de Tour :** Activez n'importe quel robot avec 3 énergies. Vous pouvez dépenser des Batteries pour augmenter cette quantité d'énergie mais rien d'autre ne s'applique (comme les Améliorations ou les Cubes Énergie). Vous pouvez déclencher une Action améliorée si le robot est amélioré et le prérequis d'énergie rempli.

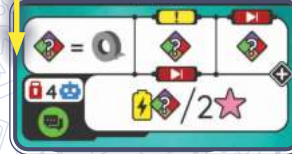
APRÈS AMÉLIORATION

**Fin de Tour :** Réalisez votre capacité à nouveau sur un robot différent du premier. Les Batteries dépensées pour augmenter la quantité d'énergie de cette capacité s'appliquent aux deux robots.



GRACE

(Complexité: Moyenne)



**Immédiat :** Après la Mise en Place, choisissez un Marqueur de Ressource restant dans la boîte (Capteur/Engrenage/Micropuce/Logiciel) et placez-le sur votre Carte Inventeur. C'est maintenant votre Ressource Spéciale. Commencez la partie avec 1 Ressource Spéciale.

RESSOURCE SPÉCIALE



**Permanent :** votre Ressource Spéciale peut être utilisée comme du Ruban Adhésif, sauf pour les Cartes Diplôme requérant du Ruban Adhésif.

**Fin de Tour :** Gagnez 1 Ressource Spéciale. Plus précisément, lorsque vous gagnez une Ressource Spéciale, déplacez son Marqueur dans l'Inventaire comme d'habitude, ne déplacez pas le Marqueur de Ruban Adhésif.

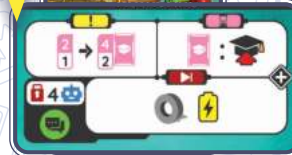
APRÈS AMÉLIORATION

**Fin de Tour :** Gagnez 1 Batterie et 1 Ressource Spéciale. Ou bien gagnez 2 PV. Cette Capacité vient s'ajouter à l'autre Capacité de Fin de Tour.



KATHERINE

(Complexité: Faible)



**Immédiat :** En début de partie, piochez 2 Cartes Diplôme de plus (4 au total) et gardez-en une de plus (2 au total). Vous pouvez regarder les 4 Cartes Diplôme avant de décider lesquelles garder.

**Fin de Partie :** Vous obtenez un Crédit Supplémentaire pour toutes les Cartes Diplôme. Vous pouvez toujours placer un Jeton Amélioration sur chaque Cartes Diplôme comme d'habitude. Si vous le faites, les Crédits Supplémentaires se cumulent. L'évaluation maximum reste le "A".

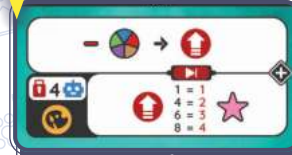
APRÈS AMÉLIORATION

**Fin de Tour :** Gagnez 1 Ruban Adhésif et 1 Batterie.



LIZZIE

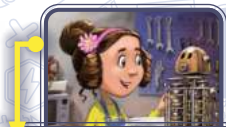
(Complexité: Faible)



**Permanent :** Débloquer une Amélioration coûte 1 Composant de moins (minimum 0). Ceci s'applique uniquement aux actions déclenchées lors de la Phase Amélioration. Placez le Jeton de Lizzie sur la section Amélioration de votre Plateau Joueur pour vous en rappeler.

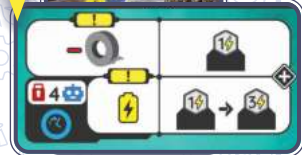
APRÈS AMÉLIORATION

**Fin de Tour :** Gagnez 1/2/3/4 PV si vous avez débloqué 1/4/6/8 Jetons Amélioration. Les Jetons débloqués n'ont pas besoin d'être placés sur des Cartes.



ADA

(Complexité: Faible)



**Immédiat :** Commencez la partie avec un Ruban Adhésif de moins.

**Permanent :** Prenez le Jeton d'Ada. Placez le face Valeur Énergétique 1 visible à côté de votre Plateau Joueur. Chaque Tour, vous pouvez lui attribuer une Carte Phase supplémentaire lors de la Préparation du Tour. Ne défaussez pas votre Jeton à la fin du Tour.

APRÈS AMÉLIORATION

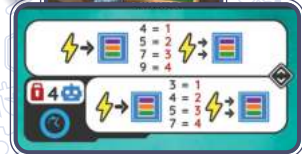
**Immédiat :** Gagnez 1 Batterie.

**Permanent :** Retournez votre Jeton face Valeur Énergétique 3 visible. Le Tour où cette capacité est améliorée, vous pouvez bénéficier de la Valeur Énergétique améliorée du moment que vous n'avez pas encore exécuté la Phase associée à ce Jeton.



ALBERT

(Complexité: Élevée)



**Permanent :** Lorsque vous exécutez la phase Design, Fabrication ou Recyclage, vous pouvez choisir de convertir votre Énergie Totale comme indiqué, et exécuter la Phase 2 fois à cette nouvelle valeur (4/5/7/9 Énergie Totale peuvent être convertie en 1/2/3/4 Énergie Totale). Votre Énergie Totale ne peut pas être modifiée une fois convertie. Pour exécuter 2 fois la Phase, déclenchez 2 fois à la suite chaque action et dans l'ordre. N'exécutez PAS la phase jusqu'au bout avant de recommencer à nouveau.

APRÈS AMÉLIORATION

**Permanent :** Votre conversion d'Énergie Totale est maintenant plus efficace (3/4/5/7 Énergie Totale se convertie en 1/2/3/4 Énergie Totale). Le Tour où cette capacité est améliorée, vous pouvez bénéficier d'une conversion améliorée pour les Phases que vous n'avez pas encore commencées.



FLORENCE

(Complexité: Moyenne)



**Fin de Tour :** Activez un robot qui n'a pas été activé ce Tour, en ignorant son prérequis d'énergie. Si le robot est amélioré, vous pouvez déclencher son Action Améliorée.

APRÈS AMÉLIORATION

**Fin de Tour :** Réalisez votre capacité à nouveau mais le deuxième robot doit être différent du premier.

**LUIS** (Complexité: Faible)

**Immédiat :** Démarrez la partie avec 1 Ruban Adhésif supplémentaire et 1 Jeton Amélioration débloqué gratuitement.

**APRÈS AMÉLIORATION**

**Immédiat :** Gagnez 1 Ruban Adhésif et débloquez 1 Jeton Amélioration gratuitement.

**SHIGERU** (Complexité: Moyenne)

**Immédiat :** Commencez la partie avec 1 Batterie de moins.

**Permanent :** Chaque fois que vous assemblez un robot (y compris les robots de départ), activez-le immédiatement en ignorant les prérequis d'énergie. Vous ne pouvez jamais réaliser cette capacité pour déclencher une Action Améliorée. Placez le **Jeton de Shigeru** au-dessus de la section Assemblage de votre Plateau Joueur pour vous en rappeler.

**APRÈS AMÉLIORATION**

**Permanent :** Retournez votre Jeton. Chaque fois que vous assemblez un robot, vous gagnez en plus 1 Batterie et 2 PV.

**MARIE** (Complexité: Faible)

**Fin de Tour :** Vous pouvez dépenser 1 Composant pour gagner 2 Composants ou 3 Batteries ou 2 PV.

**APRÈS AMÉLIORATION**

**Fin de Tour :** Réalisez votre capacité à nouveau. Vous pouvez utiliser un Composant obtenu avec la première réalisation de la capacité pour payer la seconde.

**STEPHEN** (Complexité: Moyenne)

**Immédiat :** Commencez la partie avec 1 Batterie de moins. Prenez les 8 Cartes Énergie de Stephen dans la boîte et placez-les près de vous.

**Permanent :** Durant la Mise en Place, remplacez les 4 Cartes Énergie indiquées ci-après par les Cartes Énergie de Stephen affichant une Valeur Énergétique de 4. Ensuite, mélangez votre pioche de Cartes Énergie. Les 4 Cartes Énergies retirées ne seront pas utilisées pour le reste de la partie.

**APRÈS AMÉLIORATION**

**Immédiat :** Remplacez toutes les Cartes Énergie de Stephen ayant une Valeur Énergétique de 4 par celles ayant une Valeur énergétique de 6. Durant le Tour où cette capacité a été améliorée, vous pouvez bénéficier de la puissance supplémentaire si la Phase attribuée n'a pas encore commencé. Si vous remplacez des Cartes Énergie se trouvant dans votre pioche, n'oubliez pas de la mélanger après. Toute Carte Énergie remplaçant une Carte dans la défausse reste elle aussi dans la défausse.

**NIKOLA** (Complexité: Élevée)

**Immédiat :** Durant la Mise en Place, prenez les deux **Jetons de Nikola** dans la boîte et placez-les à côté de votre Plateau Joueur.

**Permanent :** À chaque tour durant la Préparation de Tour (avant que les Cartes Phase ne soient révélées), vous pouvez placer un Jeton sur une Carte Énergie de votre choix. Il compte comme un Cube Énergie mais il reste sur votre Carte Énergie et bénéficie uniquement à vous pendant ce tour.

**Permanent :** À chaque tour durant la Préparation de Tour (avant que les Cartes Phase ne soient révélées), vous pouvez déplacer librement vos Cubes Énergie entre vos Cartes Énergie. Une fois vos Cartes Énergie révélées, les Cubes Énergie vont sur les emplacements correspondant aux Phases attribuées du Plateau Central comme d'habitude.

**APRÈS AMÉLIORATION**

**Permanent :** Chaque tour, vous pouvez maintenant placer un second Jeton. Le Tour où cette capacité est améliorée, vous pouvez placer un second Jeton sur une Carte Énergie tant que la Phase n'a pas commencé.

Remplacez ces 4 Cartes Énergie par les Cartes Énergie de Stephen (Valeur Énergétique 4) pour démarrer la partie.

Déplacez vos Cubes Énergie pour profiter des Multiplicateurs d'Énergie sur vos Cartes Énergie.

**SEONDEOK** (Complexité: Faible)

**Immédiat :** Commencez la partie avec une Carte Robot supplémentaire assemblée depuis votre main. Vous n'avez pas besoin de payer les ressources indiquées sur la Carte Robot mais vous devez payer le Coût Supplémentaire de votre Plateau Joueur (s'il y a).

**APRÈS AMÉLIORATION**

**Immédiat :** Assemblez une Carte Robot depuis votre main en ignorant le coût inscrit sur la carte. Vous devez toujours payer le Coût Supplémentaire (s'il y a). Durant le tour où cette capacité est améliorée, vous pouvez activer normalement le nouveau robot s'il n'a pas déjà été activé ce tour.

**YO-YO** (Complexité: Faible)

**Immédiat :** Débutez la partie avec 2 Rubans Adhésifs supplémentaires.

**Permanent :** Les Jetons Amélioration débloqués comptent pour n'importe quel Type d'Amélioration à l'exception du calcul de points en fin de partie des Cartes Diplôme qui requièrent un type spécifique de Jeton Amélioration.

**APRÈS AMÉLIORATION**

**Permanent :** Chaque fois que vous débloquez un Jeton Amélioration, gagnez 1 Batterie et 2 PV. Placez le Jeton de Yo-Yo au-dessus de la section Amélioration pour vous en rappeler.