



# EXPLICACIÓN DE LOS INVENTORES



**CHARLES** (Complejidad: Difícil)



**De inmediato:** Al preparar, coge los 5 **Tokens de Carlos** y colócalos boca arriba al lado de tu Tablero de Jugador.

**Continúa:** Cada ronda, puedes usar hasta 2 Tokens boca arriba, realizando sus acciones especiales con las siguientes reglas:

- El Token debe coincidir con 1 de tus 2 Cartas de Fase de la ronda.
- Se puede usarlo una vez en cualquier momento de la fase.
- Una vez utilizada un token, dale vuelta. No se podrá volver a utilizar hasta que hayas usado los 5 tokens.
- Al final de la ronda, cuando se hayan utilizado los 5 tokens, dales vuelta. Ahora se pueden volver a utilizar.

**CUANDO SE MEJORA**

**Fin de la ronda:** Gana 1 PV y 1 Carta de Robot por cada columna de Robots completada.

**JANE** (Complejidad: Medio)



**De inmediato:** Empieza con 1 Pila adicional y Cinta Adhesiva.

**Continúa:** Podrás ensamblar Robots en cualquier fila, ignorando las reglas normales para que coincidan con la Fase Asociada del Robot.

**CUANDO SE MEJORA**

**Continúa:** Cada vez que ensambles un

Robot, también puedes activar un Robot adyacente al Robot recién ensamblado. Coloca el **Token de Jane** encima de la sección Ensamblar de tu Tablero de Jugador para recordarlo.

**JOHN** (Complejidad: Difícil)



**De inmediato:** Empieza el juego con 2 Pilas adicionales.

Coge también los 3 **Tokens de John** y colócalos junto a tu Tablero de Jugador con la cara de 1 Energía boca arriba.

**Continúa:** Cada ronda, realizas cada fase con un Valor de Energía de 1 en lugar del Valor de Energía que se encuentra en tus Cartas de Energía. Como ayuda:

- Después de robar tus 2 Cartas de Energía cada ronda, cubre sus Valores de Energía con 2 de tus Tokens.
- Asigna 2 Cartas de Fase boca abajo de forma normal.
- Coloca las 3 Cartas de Fase restantes boca abajo al lado de tu último Token. Esas 3 Cartas de Fase usarán su Valor de Energía.

**CUANDO SE MEJORA**

**IMPORTANTE:** Sigues aplicando los Efectos del Cubo de Energía y del Multiplicador del Cubo de Energía que aparecen en la parte superior de tus Cartas de Energía.

**Continúa:** Voltea todos tus Tokens. Ahora podrás realizar cada fase con un Valor de Energía de 2 en cada ronda. En la ronda en que se mejore esta habilidad, te beneficias del valor de Energía más alto en cualquier fase que no hayas empezado.



# EXPLICACIÓN DE LOS INVENTORES



## PAULA (Complejidad: Medio)



**De inmediato:** Al preparar, coge los 5 Tokens de Paula.

Elige 1-2 acciones en Diseño, Fabricación o Reciclaje y cubre/reduce sus necesidades de Energía con los Tokens de Paula.

- Coloca la cara de 4 Energía boca arriba cuando elijas una acción que requiera 7 Energía. Coloca la cara de 1 Energía boca arriba cuando elijas una acción que requiera 4 Energía.
- Puedes apilar ambos Tokens, de modo que una acción que normalmente requiere 7 Energía sólo requiera 1 Energía.

**Continua:** La cantidad de Energía que aparece en tus Tokens es ahora el nuevo requisito para realizar la(s) acción(es) elegida(s). Debes seguir realizando las acciones de tu Tablero de arriba a abajo.

### CUANDO SE MEJORA

**Fin de la ronda:** Gana 1/2/3/4 PV si tienes 1/3/5/6 Robots con Tokens de Mejora en ellos.

## STEVE (Complejidad: Fácil)



**De inmediato:** Empieza el juego con 1 Pila menos.

**Fin de la ronda:** Puedes ejecutar una única Fila de Fase (Diseño, Fabricación o Reciclaje) con 2 de Energía, pero NO actives ningún Robot con esta habilidad - ¡sólo realiza acciones del Tablero! Puedes recibir Energía adicional de mejoras desbloqueadas o gastando Pilas. Ignora las Pilas gastadas al realizar estas fases previamente.

**Continua:** Cuando realices la habilidad anterior, ejecuta una única Fila de fase con 5 de Energía en lugar de 2 (pero NO actives Robots).

### CUANDO SE MEJORA

## TEMPLE (Complejidad: Difícil)



**De inmediato:** Coge las 3 Tokens de Temple y colócalos encima de las áreas de Diseño, Fabricación y Reciclaje. La cara con PV debe estar boca abajo.

**Continua:** Cuando se realiza una fila de fase con el menor número de robots, se añade +2 Energía. Si alguna Fila de Fase está empatada, se considera a todas como que tienen el menor número de Robots. Por claridad, puedes ganar +2 Energía en más de una fase en la misma ronda si esas Filas de Fase están empatadas.

Esta habilidad siempre se realiza al inicio de una fase, por lo que puedes obtener los beneficios aunque cambies el número de robots de la fase más adelante.

### CUANDO SE MEJORA

**Continua:** Cada vez que realices la habilidad anterior, también ganarás 2 PV. Da vuelta a los Tokens de Temple en tu Tablero recordarlo.