

# RAISING R•O•B•O•T•S



ÚJ  
ROBOT-  
KEDVENCEK



TÖBB  
FELTALÁLÓ



BŐVÍTETT  
JÁTÉKMENET



NAUVOO  
GAMES

## TARTOZÉKOK



32  
ROBOTKÁRTYA



6  
FELTALÁLÓKÁRTYA

A Pets kiegészítő  
kártyáit ezzel az  
ikkal jelöltük.



## 15 FELTALÁLÓTARTOZÉK



## VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

1. Mielőtt bármilyen kártyát kiosztanátok, keverjétek bele az új robotkártyákat és feltalálókártyákat a saját paklijukba.
2. Hajtsátok végre a további előkészületeket a szokásos módon.

## ROBOTKEDVENC-KÁRTYÁK

A feltalálók robotkedvencek segítségével irányítják az egyre növekvő robotgyűjteményüket. A robotkedvencek aktiválhatnak más robotkártyákat, vagy változó előnyöket biztosítanak a lehelyezésüktől függően.








**FONTOS:** Az ilyen ikonnal ellátott robotkártyák bármelyik fázisba lehelyezhetők.

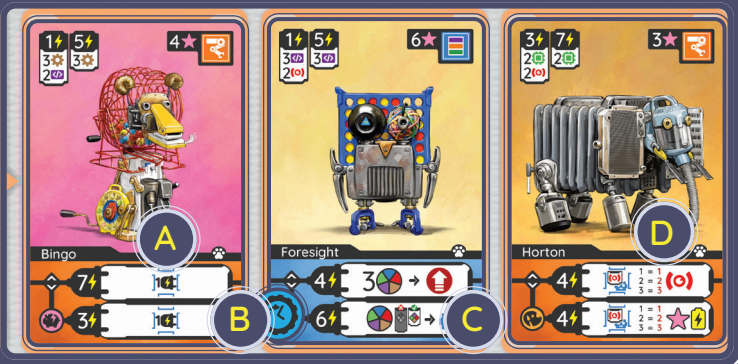


Összeszerelésük után ezek a robotok az adott fázis részének számítanak robotaktiváláskor, és az egyes hatások vagy osztályfeladatok meghatározásánál.

## PÉLDA A ROBOTKEDVENCEKRE

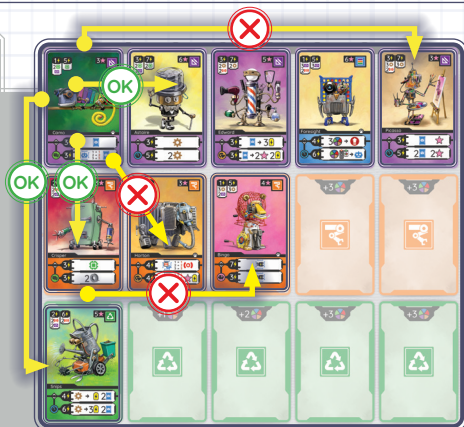
A játékos 7 összenergiával aktiválja a robotokat a gyártás sorban.

- Bingo -val aktiválja Foresightot, és elkölt 3 -t a -ért.
- A feloldott sebesség fejlesztésjelzőt Foresightra helyezi.
- Elkölt 1 -t, 2 -et, és 2 -t (extra erőforrásköltség), hogy összeszerelje Hortont (fejlesztett robotakció).
- Kap 1 -t Horton alapakciójáért (Hortont nem számítva).



## SZOMSZÉDOSSÁG

A játékerületed sorai körbejárhatók - vagyis az alsó és felső sorai oldalszomszédosnak számítanak -, de az oszlopai nem. Így két robot a tervezés és újrahasznosítás sorokban lehet szomszédos, de az első és utolsó oszlopokban lévő nem.



## IKONMAGYARÁZAT



Aktiváld bármelyik **oldalszomszédos** robotkártyát, figyelmen kívül hagyva az összenergia-követelményt. A fejlesztett robotakciót csak akkor használhatod, ha van a roboton egy fejlesztésjelző.



Aktiválj egy tetszőleges robotkártyát (az összenergia-követelményt figyelmen kívül hagyva), amely a játékterületed **ugyanazon oszlopában vagy sorában** van, mint ez a robot. A fejlesztett robotakciót csak akkor használhatod, ha van a roboton egy fejlesztésjelző.



1 = 1  
2 = 2  
3 = 3



A játékterületeden lévő **minden oldalszomszédos** robotkártya után megkapod a kártyák számával egyező számú jelzett erőforrás(oka)t (max. 3).



1 = 1  
2 = 2  
3 = 3



A játékterületeden **minden** robotkártyájáért, amelyek **oldalszomszédosak**, **ÉS** a szerelési költségük **bármelyik oszlopában** a jelölt erőforrások vannak, megkapod a kártyák számával egyező számú jelzett erőforrás(oka)t (max. 3).



1 = 1  
2 = 2  
3 = 3



A játékterületeden lévő **minden** robotkártya után, amelyek **oldalszomszédosak**, **ÉS** az ábrázolt GyP-ot érik, megkapod a jelzett erőforrás(oka)t (max. 3).



1 = 2  
2 = 3  
3 = 4



A játékterületeden lévő **minden** robotkártya után, amelyek **oldalszomszédosak**, **ÉS** a szerelési költségének **bármelyik oszlopában** a jelzett energiamennyiség van, megkapod a jelzett erőforrás(oka)t (max. 4).



Szerelj össze egy robotot az **olcsóbb szerelési költségének** kifizetésével (amihez kevesebb erőforrás kell). Ki kell fizetned a nyíl bal oldalán látható erőforrásokat, és a játékos tábládon lévő extra erőforrásköltséget is.

## KÉSZÍTŐK

Játéktervezés és fejlesztés: Brett Sobol és Seth Van Orden

Illusztrációk és karaktertervezés: Howard McWilliam

Grafikai tervezés és borítóterv: OwlGhost Studio

Magyar fordítás: Szabados Krisztián

A magyar fordítást lektorálta: Banitz István



Contact@nauvoogames.com



/nauvoogames.com



@nauvoogames



www.kickstarterek.hu

© Nauvo Games LLC 2023.