

# RAISING R•O•B•O•T•S

## REGLES VF



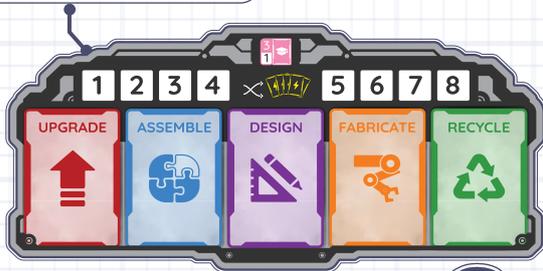
VIDEOREGLES EN VO



**NAUVOO**  
GAMES

# MATERIEL

1 PLATEAU CENTRAL



30 CARTES PHASE  
(6 SETS)



6 MEEPLES

6 PLATEAUX JOUEUR



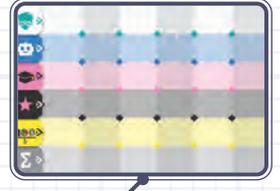
96 CARTES  
ROBOT



32 CARTES  
DIPLOME



14 CARTES  
INVENTEUR



1 BLOC DE  
SCORE

72 CARTES ENERGIE  
(6 SETS)



14 CUBES  
ENERGIE

64 MARQUEURS DE RESSOURCES (8 DE CHAQUE)

- x10 Point de victoire x10
- Batterie
- Point de victoire x1
- Capteur
- Ruban adhésif
- Micropuce
- Engrenage
- Logiciel

120 JETONS AMELIORATION  
(30 DE CHAQUE)



24 JETONS FLECHE

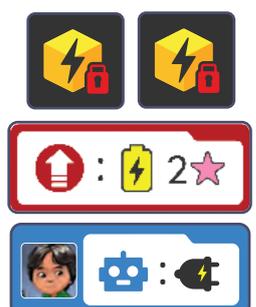


1 MARQUEUR  
DE TOURS



Bien que le jeu de base ne soit initialement prévu que pour 6 joueurs, nous avons ajouté du matériel lorsque cela était possible, et ce afin d'intégrer facilement davantage de joueurs plus tard.

22 MATERIELS DE L'INVENTEUR



# MISE EN PLACE



1

Placez le **Plateau Central** au milieu de la table.

2

Placez le **Marqueur de Tours** sur le premier emplacement de la Piste de Tours du Plateau Central.



3

Placez tous les **Cubes Energie** en une réserve générale à proximité du Plateau Central.

4

Mélangez séparément les **Cartes Robot**, **Cartes Diplôme** et **Cartes Inventeur**. Placez chaque paquet face cachée à proximité du Plateau Central.

5

Réalisez la **Mise en Place des Joueurs** comme expliqué à la page suivante.

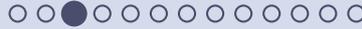
## POUR LE JEU EN SOLO OU A 2 JOUEURS

Lisez toutes les instructions relatives au jeu puis reportez-vous aux règles spéciales décrites en page 23.

VIDEOREGLES EN VO



# MISE EN PLACE DES JOUEURS



Chaque joueur prend 1 Plateau Joueur, 16 Jetons Améliorations, 3 Jetons Flèche, 8 Marqueurs de Ressources et 5 Cartes Phase. Il choisit ensuite une couleur et prend le Meeple et les 12 Cartes Energie correspondants. Enfin, il effectue sa préparation telle que décrite dans la section Démarrer la Partie.

## PLATEAU JOUEUR

Prenez n'importe quel Plateau Joueur et placez-le devant vous.

## MEEPLE



Placez le Meeple dans la Zone de l'Inventeur en bas à gauche.

## JETONS AMELIORATION

Prenez 4 Jetons Amélioration de chaque type et placez-les sur leurs emplacements circulaires de la couleur correspondante.

## JETONS FLECHE



Prenez 3 Jetons Flèche et placez-les à gauche du Plateau Joueur. Ils serviront à suivre le niveau de vos Cartes Diplôme tout au long du jeu.

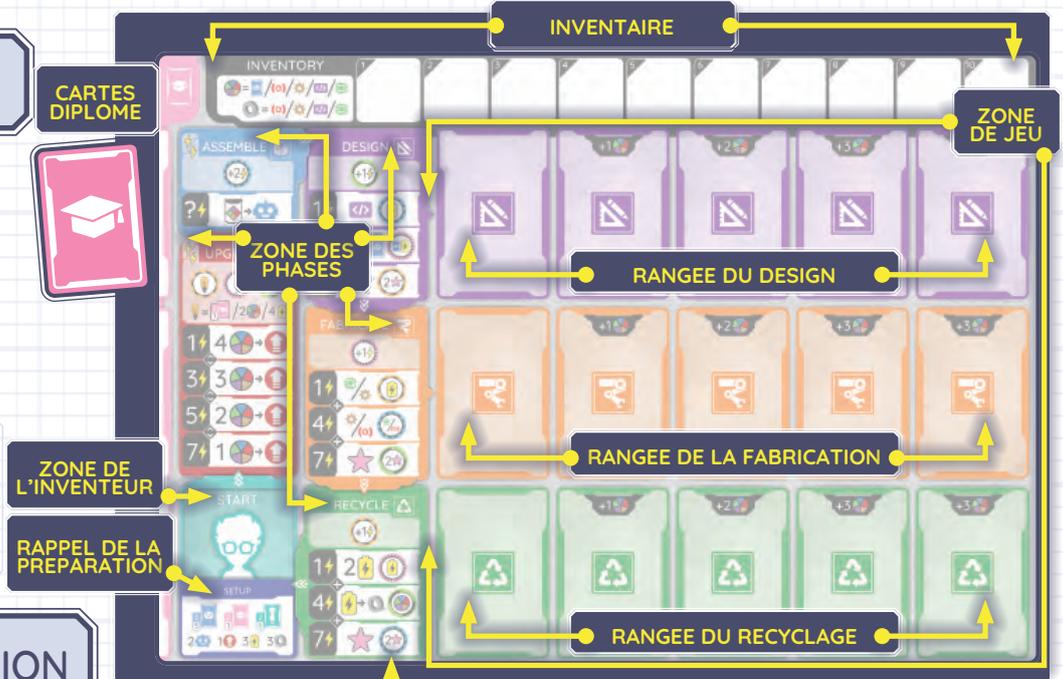
## MARQUEURS DE RESSOURCES

Prenez 1 Marqueur de Ressources de chaque type et placez les Marqueurs Batterie et Ruban Adhésif sur la case 3 de l'Inventaire du Plateau Joueur. Les Marqueurs de Ressources restants sont conservés à proximité en vue d'un usage ultérieur.

## CARTES PHASE



Prenez une Carte Phase de chaque type et placez-les en pile à côté du Plateau Joueur. Chaque joueur dispose du même set de 5 Cartes Phase.



EMPLACEMENTS DES JETONS AMELIORATIONS



## CARTES ENERGIE



Vous trouverez le nombre de joueurs indiqué en bas des Cartes Energie. Remettez dans la boîte de jeu toutes celles qui ne correspondent pas à la configuration de votre partie.

Mélangez ensuite les 8 Cartes Energie restantes et placez-les en pile, face cachée, à côté de votre Plateau Joueur. Chaque joueur a donc désormais un set identique de Cartes Energie mais dans un ordre aléatoire.



## STOP!

Avant de poursuivre, lisez le reste des règles en commençant à la section PRINCIPE DU JEU à la page suivante, puis revenez ici pour démarrer la partie.

## DEMARRER LA PARTIE

Tous les joueurs piochent et prennent simultanément les décisions comme développé ci-dessous. Une fois que tout le monde a terminé ces étapes, passez à la Préparation du Tour afin de commencer le 1er tour de jeu.

1. **Piochez 8 Cartes Robot.** Choisissez-en 5 à garder en main et défaussez les autres, face visible, à côté de la pioche de Cartes Robot.
2. **Piochez 2 Cartes Diplôme.** Choisissez-en 1 que vous placez, face visible, en haut à gauche de votre Plateau Joueur. Défaussez la seconde, face visible également, à côté de la pioche des Cartes Diplôme.
3. **Piochez 2 Cartes Inventeur.** Choisissez-en 1 que vous placez, face visible, en bas à gauche de votre Plateau Joueur, sur la zone correspondante. Retirez du jeu la seconde.
4. **Assemblez 2 Cartes Robot** de votre main, **sans coût d'assemblage**, et placez-les face visible dans votre Zone de Jeu.
5. **Débloquez gratuitement 1 Jeton Amélioration.** Vous pouvez le placer avant le début de la partie.



**IMPORTANT :** vous pouvez regarder la totalité de vos cartes Robot, Diplôme et Inventeur avant de commencer à les choisir.



Pour votre 1ère partie, nous vous suggérons de sélectionner 1 Carte Inventeur avec un niveau de complexité faible (voir le feuillet de Présentation des Inventeurs). Vous pouvez également jouer sans Carte Inventeur pour une expérience simplifiée du jeu.

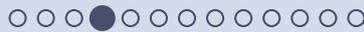
+1

**IMPORTANT :** Si vous placez plusieurs Cartes Robot dans la même rangée, vous devez toujours payer la Ressource Supplémentaire inscrite sur votre Plateau Joueur. Au début de la partie, on paye généralement avec du Ruban Adhésif mais vous pouvez également décider de défausser une Carte Robot de votre main à la place.



Si un joueur estime que ses décisions pourraient être affectées par les choix des autres joueurs, alors ne dévoilez pas les Plateaux Joueurs tant que tout le monde n'a pas terminé toutes les étapes mentionnées ci-contre.

# PRINCIPE DU JEU



Les joueurs incarnent de jeunes inventeurs déterminés à laisser leur empreinte dans le monde de la robotique. Ils gagnent de la réputation en assemblant des robots et en obtenant de bonnes évaluations. Avec l'aide de leurs compagnons robots, ils conçoivent de nouveaux plans, fabriquent des pièces, recyclent des ressources et améliorent même des robots.

A chaque tour, les joueurs choisissent simultanément 2 Phases à résoudre parmi 5, avec des niveaux d'Énergie différents. Cependant, vos choix peuvent affecter vos adversaires : exécuter une Phase à un niveau d'Énergie plus élevé peut donner de l'Énergie aux autres joueurs, qui pourraient ainsi exécuter des Phases supplémentaires. **A la fin de la partie, le joueur avec le plus de réputation, représentée par des Points de Victoire (PV), est déclaré vainqueur.**



## APERCU DU JEU

Le jeu se déroule en 8 tours, comptabilisés à l'aide du Marqueur de Tours sur le Plateau Central. Chaque tour se décompose en 3 étapes : Préparation du Tour, Résolutions des Phases et Fin de Tour.

**Chaque étape est exécutée simultanément par tous les joueurs.** Une fois que tout le monde a terminé une étape, on passe à la suivante, et ainsi de suite, jusqu'à la Fin de la Partie.

## APERCU DES RESSOURCES



Les **Points de Victoire (PV)** représentent votre réputation en tant qu'inventeur et sont nécessaires pour remporter la partie.



Les **Capteurs, Engrenages, Microprocesseurs et Logiciels** désignent le matériel essentiel des robots et sont principalement utilisés dans le but d'assembler et d'améliorer vos robots.



Le **Ruban Adhésif** est une ressource polyvalente qui peut être utilisée en remplacement des autres ressources tout au long du jeu.

**IMPORTANT :** à tout moment, si vous devez dépenser un Capteur, un Engrenage, une Microprocesseur ou un Logiciel, vous pouvez dépenser un Ruban Adhésif à la place.



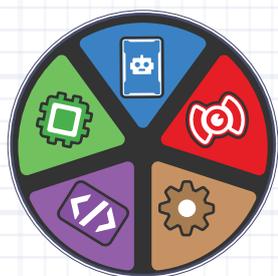
**Les Batteries** symbolisent l'énergie stockée. Elles sont utilisées en cas de besoin et sont dépensées pour augmenter votre énergie lorsque vous exécutez des Phases.



**Les Cartes Robot** correspondent aux plans des robots à construire. Elles peuvent également être dépensées, pour compléter des Améliorations par exemple.



**Les Composants** sont les coûts et bénéfices additionnels, choisis par le joueur.



#### IMPORTANT :

- Chaque fois que vous gagnez/dépensez un Composant, vous choisissez immédiatement de gagner/perdre un Capteur, un Engrenage, un Logiciel, une Micropuce ou une Carte Robot.
- Les composants ne sont pas comptabilisés dans votre Inventaire et ne peuvent pas être conservés pour plus tard.
- Le Ruban Adhésif peut être dépensé en tant que Composant mais ne peut pas être gagné par un Composant.
- Quand vous gagnez/dépensez plusieurs Composants, vous pouvez choisir des ressources identiques ou différentes.

## INVENTAIRE

Votre inventaire, situé en haut de votre Plateau Joueur, est utilisé pour comptabiliser le nombre de ressources dont vous disposez tout au long de la partie. Chaque fois que vous gagnez/dépensez des ressources, déplacez le ou les marqueurs appropriés.

Si vous avez 0 unité d'une ressource, retirez le marqueur correspondant de votre Inventaire et placez-le à proximité de votre Plateau Joueur. Si une ressource passe les 10 unités, retournez le marqueur ressource sur sa face +10. Pour les Points de Victoire, déplacez le marqueur x10.

Les ressources ne sont pas limitées donc, dans les rares cas où l'une d'entre elles (hors Points de Victoire) augmente au-delà de 20 unités, utilisez un substitut.

**IMPORTANT :** Les Cartes Robot ne sont PAS comptabilisées dans votre Inventaire. Chaque joueur dispose d'une main de Cartes Robot, sans limitation de leur nombre.



#### Exemple 1



Un joueur a 8 PV et en gagne 6 de plus. Il déplace son marqueur PV x1 de la case 8 à la case 4 et rajoute son marqueur PV x10 sur la case 1 pour indiquer son nouveau total de PV (14).

#### Exemple 2



Un joueur possède 9 Capteurs et en gagne 3 de plus. Il déplace son marqueur Capteur de la case 9 à la case 2 en le retournant sur sa face +10 pour indiquer son nouveau total de Capteurs (12).

# PREPARATION DU TOUR



Tous les joueurs se préparent pour le tour à venir en effectuant les tâches suivantes :

1. **Piochez 2 Cartes Energie** et placez-les face visible à proximité de votre Plateau Joueur.
2. **Placez des Cubes Energie.** Pour chaque  représenté (seul), prenez un Cube Energie de la Réserve Générale et placez-le sur la Carte.
3. **Attribuez des Cartes Phase.** Choisissez secrètement 2 Phases que vous souhaitez exécuter sur 5. Placez-les face cachée en dessous de chaque Carte Energie, vous garantissant ainsi de leur exécution à ce tour.



Concentrez votre attention sur les joueurs dont les Cartes Energie contiennent des Cubes Energie lorsque vous attribuez des Cartes Phases lors de la Préparation du Tour.



**IMPORTANT :** Ne placez pas de Cubes Energie pour ce symbole.

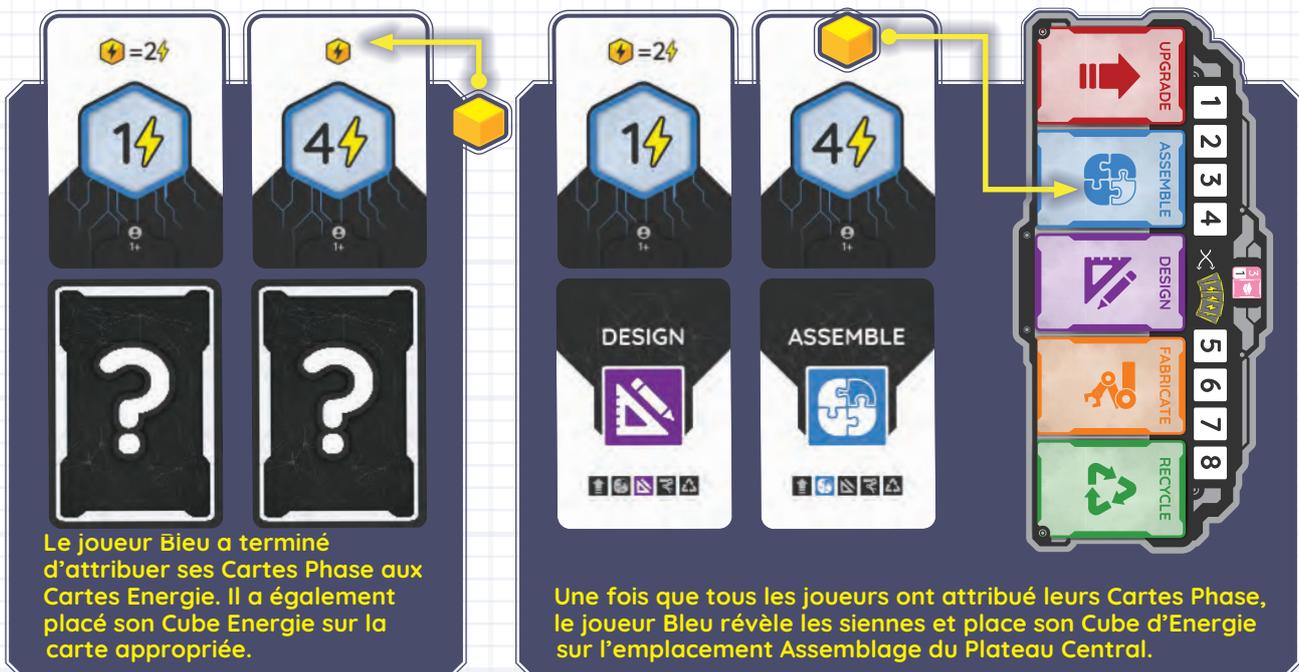
Chaque Phase est exécutée à un niveau d'énergie spécifique, qui détermine les actions que vous pourrez déclencher. La Carte Energie contribue à l'Energie Totale avec laquelle vous exécutez une Phase (voir Energie Totale).



## STOP !

Attendez que tous les joueurs aient attribué leurs Cartes Phase avant de continuer.

4. **Révélez les Cartes Phase attribuées** en les retournant face visible.
5. **Déplacez tous les Cubes Energie** depuis les Cartes Energie vers les emplacements de Phase correspondants du Plateau Central.

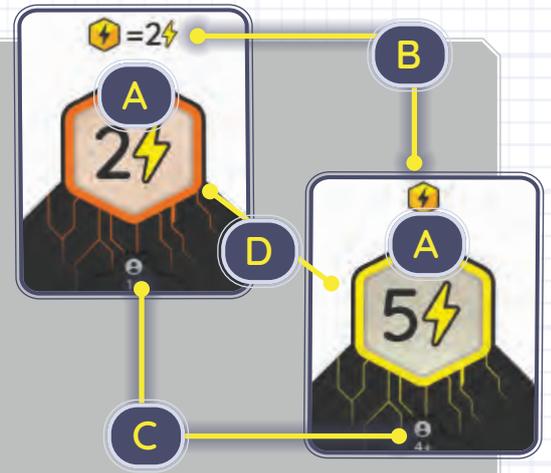


Le joueur Bleu a terminé d'attribuer ses Cartes Phase aux Cartes Energie. Il a également placé son Cube Energie sur la carte appropriée.

Une fois que tous les joueurs ont attribué leurs Cartes Phase, le joueur Bleu révèle les siennes et place son Cube d'Energie sur l'emplacement Assemblage du Plateau Central.

## PRESENTATION D'UNE CARTE ENERGIE

- A. Valeur Energétique : la quantité d'Energie utilisée pour exécuter une Carte Phase attribuée.
- B. Effet de Cube Energie : certaines Cartes Energie ont un effet indiqué en haut, tel que "Placer des Cubes Energie sur le Plateau Central" ou "Modifier la quantité d'Energie gagnée grâce aux Cubes Energie" par exemple.
- C. Nombre de joueurs : utilisé lors de la mise en place des Joueurs, afin de retirer certaines Cartes Energie du jeu.
- D. Couleur du Joueur : utilisée lors de la mise en place des Joueurs, afin de s'assurer que tous disposent bien d'un set de Cartes Energie identique.



## ENERGIE TOTALE

Pour déterminer l'Energie Totale d'une Phase, additionnez l'Energie des sources suivantes :



### CARTE ENERGIE

La Carte Energie attribuée à une Phase procure une Energie égale à sa Valeur Energétique.



### CUBES ENERGIE

Chaque Cube Energie placé sur le Plateau Central rajoute 1 Energie à la Phase correspondante, quel que soit le joueur qui l'a placé.



### MULTIPLICATEUR DE CUBES ENERGIE

Si une Carte Energie a ce symbole, alors **chaque** Cube Energie posé sur le Plateau Central, sur la case correspondante à la Phase désignée, rapporte 2 Energies au lieu de 1 habituellement (voir exemple Energie Totale).



### BATTERIES

Les Batteries permettent d'ajouter de l'Energie à chaque Phase que vous exécutez. Pour chaque Batterie dépensée, augmentez de 1 l'Energie de la Phase en cours. Il n'y a pas de limite au nombre de Batteries dépensées ainsi.



### AMELIORATIONS

Vous pouvez obtenir de l'Energie supplémentaire durant certaines Phases, si des améliorations spécifiques de votre Plateau Joueur sont terminées. Tout comme pour les Batteries, elles ne permettent pas d'exécuter une Phase seule, elles servent à augmenter votre Energie lorsque vous exécutez la Phase à laquelle s'appliquent ces améliorations.

### IMPORTANT :

- Les Batteries ne permettent pas d'exécuter n'importe quelle Phase. Vous pouvez seulement dépenser des Batteries pour augmenter l'Energie d'une Phase que vous pouvez exécuter.
- Vous devez toujours déterminer l'Energie Totale d'une Phase avant tout. Ainsi, vous ne pouvez pas dépenser des Batteries gagnées durant une phase pour augmenter rétroactivement son Energie Totale. En revanche, vous pouvez dépenser des Batteries gagnées lors d'une Phase pour augmenter l'Energie Totale d'une Phase ultérieure du même tour de jeu si besoin.

## EXEMPLE ENERGIE TOTALE

Voici le résultat d'une étape de Préparation du Tour : dans une telle situation, le Joueur Bleu serait en mesure d'exécuter les Phases Assemblage, Design et Fabrication durant ce tour. Calculons maintenant l'Energie Totale du Joueur Bleu pour sa Phase Design.

1⚡

Commençons avec la Valeur Energétique de la Carte Energie attribuée à la Phase Design **A**

+

4⚡

Ensuite, le Joueur Bleu gagne +4 Energies pour les 2 Cubes Energie du Plateau Central, grâce au multiplicateur de sa Carte Energie **B**

+

1⚡

Puis, le Joueur Bleu ajoute +1 Energie car il a auparavant amélioré la Zone Design de son Plateau Joueur **D**

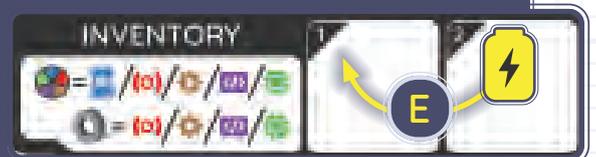
+

1⚡

Enfin, le Joueur Bleu décide de dépenser 1 Batterie afin de marquer des PV supplémentaires pendant la Phase Design **E**

=

**7⚡ ENERGIE TOTALE**



**RAPPEL :** le Joueur Bleu doit disposer d'1 Batterie avant d'exécuter la Phase Design pour augmenter son Energie Totale à 7. Il ne peut pas utiliser la Batterie gagnée pendant cette phase pour augmenter rétroactivement l'Energie Totale de cette même Phase. **F**

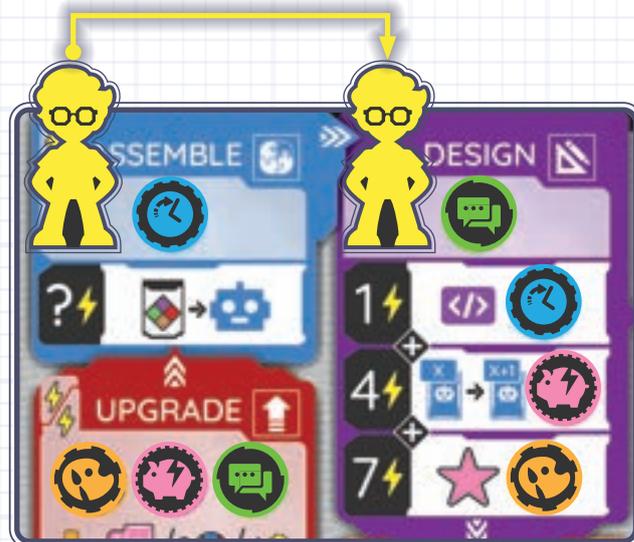
# RESOLUTION DES PHASES



Tous les joueurs **exécutent simultanément chacune des Phases qu'ils sont en mesure d'accomplir**. Avant d'examiner les Phases en détail, il convient d'expliquer plusieurs règles importantes relatives à l'exécution de ces Phases.

## IMPORTANT :

- **Vous pouvez exécuter une Phase SI ET SEULEMENT SI** (1) vous avez attribué cette Carte Phase durant la Préparation du Tour **OU** (2) si au moins 1 Cube Energie a été placé sur la case correspondante du Plateau Central par n'importe quel Joueur.
- **Vous exécuterez un minimum de 2 Phases par tour** en fonction des Cartes Phase que vous aurez sélectionné durant la Préparation du Tour. Vous pourrez exécuter plus de 2 Phases si un autre Joueur place des Cubes Energie sur une Phase que vous n'avez pas sélectionnée.
- **Avant d'exécuter une Phase, calculez toujours votre Energie Totale**. Celle-ci doit être déterminée avant toute action de la Phase et ne peut être modifiée rétroactivement.
- **Les Phases sont toujours exécutées dans le même ordre**, en commençant par l'Amélioration et en terminant par le Recyclage, comme indiqué sur le Plateau Central et les Plateaux Joueurs. Pour suivre votre avancement, déplacez votre Meeple sur la Zone correspondante de votre Plateau Joueur.
- **Chaque Phase doit être intégralement exécutée avant de démarrer la suivante**. Cependant, vous n'êtes jamais contraints de déclencher une action d'une Phase que vous ne souhaitez pas réaliser.
- **Les Joueurs ne sont pas obligés d'être synchronisés lors de l'exécution des différentes Phases**. Le Joueur Bleu peut terminer la Phase Design et Assemblage tandis qu'un autre exécutera la Phase Amélioration, Fabrication et Recyclage.



Afin d'accélérer le jeu, placez votre Meeple sur la Zone de l'Inventeur de votre Plateau Joueur lorsque vous avez terminé votre Résolution des Phases. Vous signalez alors à tous que vous êtes prêts à passer à la Fin de Tour.

## PRESENTATION DES CARTES ROBOT

**COUT D'ASSEMBLAGE** : le coût en énergie et ressources nécessaire à l'assemblage du Robot est indiqué en 2 colonnes.

**NOM DU ROBOT**

**ACTION DE BASE DU ROBOT** : cette action peut être déclenchée à chaque fois que la Phase Associée est exécutée à un niveau supérieur ou égal à l'Energie Totale indiquée à gauche.

**TYPE D'AMELIORATION** : un Jeton Amélioration débloqué doit correspondre à ce symbole pour être placé sur une Carte Robot.



**POINTS DE VICTOIRE** : les Points de Victoire des Cartes Robots sont toujours gagnés à la fin de la partie.

**PHASE ASSOCIEE** : chaque Carte Robot aide son Inventeur à exécuter une Phase spécifique. Lorsqu'elle est assemblée, placez la Carte Robot sur la rangée correspondante de votre Plateau Joueur.

**ACTION AMELIOREE DU ROBOT** : Une fois qu'un Jeton Amélioration est placé sur une Carte Robot, cette action devient disponible et peut être déclenchée A LA PLACE de l'Action de Base du Robot si vous atteignez ou dépassez l'Energie Totale indiquée à gauche.

# AMELIORATION



La Phase Amélioration vous permet de débloquer des Jetons Amélioration de votre Plateau Joueur. Le plus souvent, débloquer un Jeton Amélioration modifie deux éléments : (1) les actions de votre Plateau Joueur et (2) une de vos Cartes (Robot, Diplôme ou Inventeur).

**IMPORTANT** : vous pouvez débloquer plus d'un Jeton Amélioration lors d'une unique Phase Amélioration en fractionnant l'Energie.

## FRACTIONNEMENT DE L'ENERGIE



Durant les Phases Amélioration et Assemblage uniquement, vous pouvez fractionner votre Energie Totale en de plus petites quantités entières, et ce afin de déclencher plusieurs actions durant un même tour. Ainsi, vous pouvez par exemple fractionner 3 Energie Totale en 2/1 ou 1/1/1.

## DEBLOQUER UN JETON AMELIORATION

### 1. Payez le coût d'Amélioration.

- Déterminez le coût d'Amélioration.** Choisissez n'importe quelle ligne de la Zone Amélioration de votre Plateau Joueur pour laquelle vous avez les ressources et l'énergie nécessaires. Si vous débloquent plusieurs Jetons Amélioration, vous pouvez choisir plusieurs fois la même ligne.
- Dépensez les ressources et l'énergie.** Déplacez les Marqueurs Ressources appropriés vers le bas, d'autant de cases que nécessaire. Toute énergie restante est perdue.

- Retirez un Jeton Amélioration** de n'importe quelle zone de votre Plateau Joueur et placez-le dans votre Inventaire. Si vous en retirez un de la zone Amélioration, gagnez immédiatement de l'Inspiration.



## INSPIRATION



Chaque fois que vous gagnez de l'Inspiration, choisissez immédiatement l'un des bonus suivants :

- Piochez 3 Cartes Diplôme, conservez-en 1 et défaussez les autres ;
- Gagnez 2 Composants, identiques ou différents ;
- Gagnez 4 Batteries.

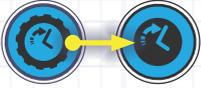
## TYPE D'AMELIORATIONS



Débloquer un Jeton Amélioration



Les Amélioration Cosmétiques rapportent plus de Points de Victoire.



Les Améliorations de vitesse augmentent le rendement.



Les Améliorations de Communication permettent de meilleurs résultats et de la flexibilité.



Les Améliorations d'Efficacité génèrent des résultats similaires mais à des coûts d'énergie moindres.

## PLACER UN JETON AMELIORATION

A N'IMPORTE QUEL moment du jeu, vous pouvez placer un Jeton Amélioration débloqué depuis votre Inventaire sur une Carte Robot, Diplôme ou Inventeur **du type correspondant** pour accéder à des actions ou des effets particuliers.

**IMPORTANT :** une fois qu'un Jeton Amélioration est placé, il ne peut plus être déplacé.



Les Jetons Amélioration sont en quantité limitée et il est possible de manquer d'un type qui pourrait vous être nécessaire. Essayez d'anticiper vos besoins en Jetons Amélioration.

## EXEMPLE D'AMELIORATION

Un Joueur exécute la Phase Amélioration à 5 Energie Totale. Il souhaiterait débloquer 2 Jetons Amélioration et décide donc de fractionner ses 5 Energie Totale en 3/1/1.

**A**

Il décide de débloquer le 1er Jeton Amélioration pour 3 Energies et 3 Composants en utilisant 3 Logiciels de son Inventaire.

Selon le Jeton Amélioration débloqué, le Joueur gagne immédiatement de l'Inspiration. Il choisit alors de gagner 2 Composants et décide de piocher 2 Cartes Robot.

**B**

Il déclenche ensuite l'action de la première ligne, dépensant 1 Energie et 4 Composants pour débloquer un autre Jeton Amélioration.

Pour payer le coût, il dépense 2 Rubans Adhésif de son Inventaire et les 2 Cartes Robot qu'il vient d'acquérir.



Le Joueur n'a plus de ressources ni Cartes Robot à dépenser, l'Energie restante est donc perdue.

**RAPPEL :** vous pouvez choisir la même ligne plusieurs fois. Ainsi, si le Joueur avait eu assez de ressources, il aurait pu débloquer un 3ème Jeton Amélioration.

# ASSEMBLAGE



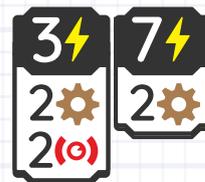
La Phase Assemblage vous permet de jouer des Cartes Robots depuis votre main vers votre Zone de Jeu. Les Robots sont le coeur de votre moteur, ils vous permettent de débloquent de nouvelles actions et d'obtenir des Points de Victoire en fin de partie.

## ASSEMBLER UN ROBOT



1. Choisissez une Carte Robot à assembler depuis votre main.
2. Placez la Carte Robot dans votre Zone de Jeu. Une Carte Robot doit toujours être placée sur la case la plus à gauche de la rangée correspondante à sa Phase Associée. Vous pouvez assembler un maximum de 5 Cartes Robot dans chaque rangée. Si une rangée est complète, vous ne pouvez donc pas y assembler une Carte Robot.
3. Payez le coût en ressources.

**A. Déterminez le Coût d'Assemblage.** Choisissez l'une des colonnes en haut à gauche de la Carte Robot pour déterminer son Coût d'Assemblage en énergie et en ressources. La colonne la plus à gauche nécessite moins d'énergie mais plus de ressources, tandis que celle à droite demande plus d'énergie mais moins de ressources.



**B. Payer le Coût Supplémentaire en ressources.** Le Coût Supplémentaire est indiqué sur certaines cases de la Zone de Jeu. Si vous ne pouvez pas payer ce Coût Supplémentaire en ressources, vous ne pouvez pas assembler la Carte Robot.



**C. Dépensez les Ressources et l'Énergie.** Déplacez les Marqueurs de Ressources correspondants vers le bas, d'autant de cases que nécessaires. Toute Énergie restante est perdue.



**IMPORTANT :** vous pouvez fractionner votre Énergie pour assembler plus d'une Carte Robot lors d'une même Phase Assemblage (voir page 12).

 Lorsque vous assemblez plusieurs Cartes Robot ou débloquent plusieurs Jetons Amélioration, nous vous suggérons d'utiliser un Jeton Flèche pour comptabiliser votre niveau d'Énergie dans votre Inventaire.



## EXEMPLE D'ASSEMBLAGE

Un joueur effectue la Phase Assemblage avec 6 Energie Totale. Il souhaite jouer 3 Cartes Robot de sa main. Au minimum, il lui faudra 6 Energie Totale pour le faire, mais aussi de nombreuses ressources : 7 (🔴), 2 (</>), 2 (🟩), 2 (⚙️), et 3 (🎯) (en incluant les Coûts Supplémentaires en ressources du Plateau Joueur). Malheureusement, il a donc besoin d'1 (🔴) de plus qu'il n'en possède pour payer le Coût d'Assemblage.

Le Joueur décide alors de dépenser 4 ⚡ pour augmenter à 10 Energie Totale, ce qui lui permet d'assembler l'une de ses Cartes Robot (Edward ici) à un coût d'Energie plus élevé mais en réduisant le Coût d'Assemblage de 2 (🔴).

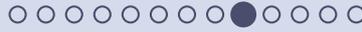
Au final, le Joueur dépensera donc 5 (🔴), 4 ⚡, 2 (</>), 2 (🟩), 2 (⚙️), 3 (🎯) (en utilisant 2 (🟩) et 1 (⚙️)), ainsi que 10 Energie Totale, pour assembler les 3 Cartes Robot ci-dessous.



RAPPEL : Lorsque vous devez dépenser un Composant, vous pouvez choisir de dépenser une Carte Robot.



# DESIGN / FABRICATION / RECYCLAGE



Les Phases Design, Fabrication et Recyclage vous permettent d'exécuter la rangée de Phase correspondante afin de déclencher des actions vous aidant à gagner des ressources et des Points de Victoire. Une liste détaillée de toutes les actions et de leurs effets se trouve au dos de ce livret de règles.



**Actions :** vous pouvez retrouver facilement les actions sur votre Plateau de Joueur ou les Cartes Robots, en cherchant les éclairs sur fond noir.



**Design :** aide généralement à concevoir des Logiciels et des Cartes Robot.



**Fabrication :** aide souvent à fabriquer des Micropuces, Engrenages et Capteurs.



**Recyclage :** aide majoritairement à produire des Batteries et du Ruban Adhésif.

## EXECUTER LA RANGÉE D'UNE PHASE

### 1. Déclenchez les actions de votre Plateau Joueur.

- A. Vous pouvez déclencher **AUTANT** d'actions que souhaité sur la rangée correspondante, ayant un niveau inférieur ou égal à votre Energie Totale. Vous devez les déclencher, **une par une et de haut en bas**.

### 2. Activez les Robots.

- A. Vous pouvez activer **AUTANT** de robots que souhaité dans la rangée correspondante, mais toujours **un par un et de gauche à droite**.
- B. Pour activer un Robot, déclenchez **UNE SEULE** action de Robot ayant un niveau inférieur ou égal à votre Energie Totale. S'il n'y en a pas, vous ne pouvez pas activer ce Robot.



Afin d'éviter toute confusion lors de l'exécution d'une rangée d'une Phase, nous vous encourageons fortement à déplacer votre Meeple sur chaque action/robot au fur et à mesure de votre avancement.

**IMPORTANT :** vous **NE** pouvez **PAS** fractionner votre Energie Totale pour les Phases Design, Fabrication et Recyclage, comme vous pouvez le faire pour les Phases Amélioration ou Assemblage.

## ET / OU

Pour clarifier le déclenchement des actions tout au long de la partie, nous utilisons les symboles suivants :



**ET :** les actions liées par ce symbole peuvent être déclenchées **EN PLUS** de n'importe quelle autre action, du moment que l'Energie Totale de la Phase reste supérieure ou égale à la valeur indiquée.



**OU :** les actions liées par ce symbole peuvent être déclenchées **A LA PLACE** de n'importe quelle autre action, tant que l'Energie Totale de la Phase reste supérieure ou égale à la valeur indiquée.

## EXEMPLE D'EXECUTION DE LA RANGEE D'UNE PHASE

Après avoir terminé la Phase d'Assemblage, le Joueur est prêt à exécuter la Phase Design. Il dispose de 6 Energie Totale (1 de sa Carte Energie + 4 des Cubes Energie + 1 de l'Amélioration de son Plateau Joueur). Il décide de dépenser sa dernière Batterie pour passer à 7 Energie Totale. Il peut maintenant déclencher toutes ces actions, dans l'ordre :

- Gagner 1 et 1 (Action du Plateau Joueur)
- Défausser 0 et piocher 1 (Action du Plateau Joueur)
- Gagner 1 (Action du Plateau Joueur)
- Gagner 2 (Action de Robot Améliorée)
- Placer immédiatement un Jeton Amélioration Vitesse préalablement débloqué, sur Astaire, pour gagner 2 (Action de Robot Améliorée)
- Défausser 1 pour gagner 3 (Action de Robot de base)

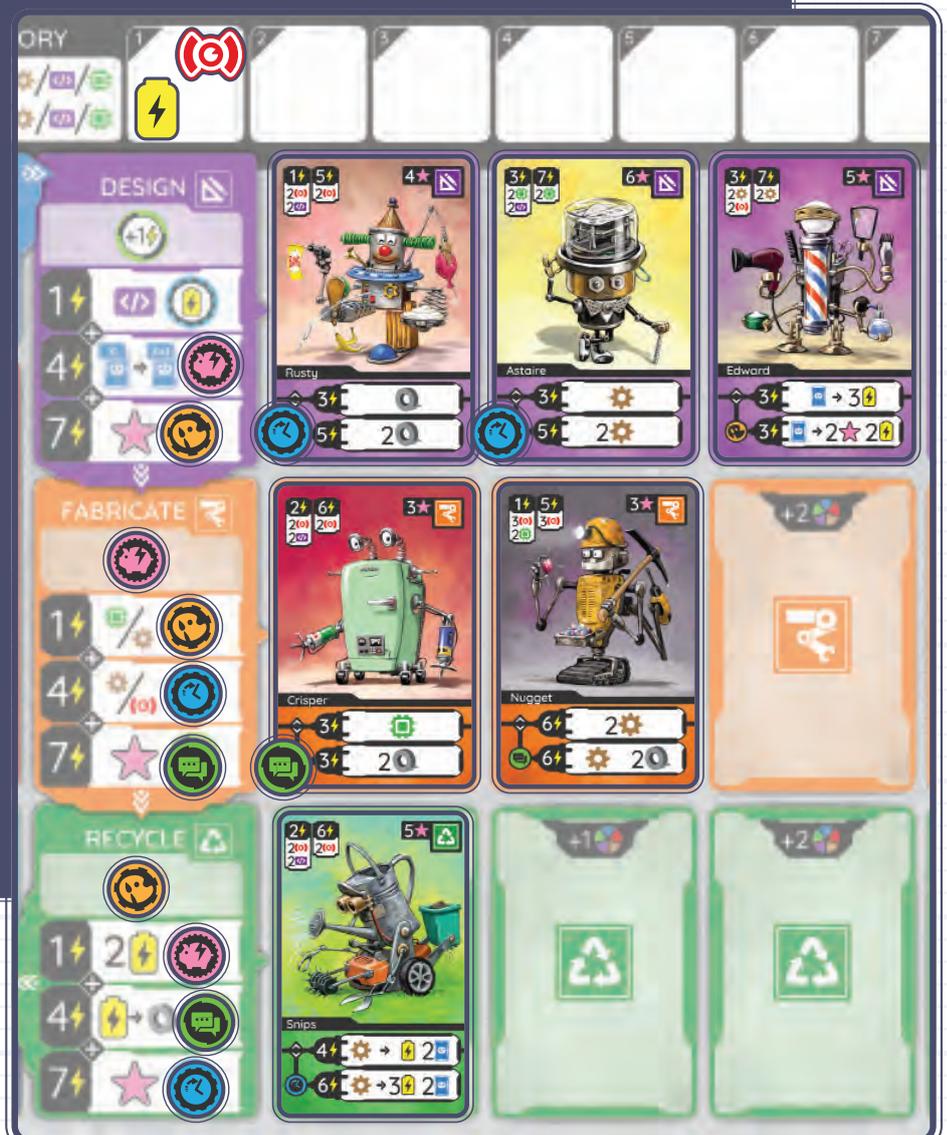


Ensuite, le Joueur peut également exécuter la Phase Fabrication car un autre joueur a placé un Cube Energie sur cet emplacement du Plateau Central. Il dispose de 1 Energie Totale (grâce au Cube Energie) et décide de dépenser 2 Batteries qu'il a précédemment acquises pour passer à 3 Energie Totale. Il peut donc déclencher les Actions suivantes :

- Gagner 1 OU 1 (Action du Plateau Joueur)
- Gagner 2 (Action de Robot améliorée)

Malheureusement, le Joueur ne dispose pas d'assez d'Energie Totale pour déclencher l'Action de base du Robot Nugget et termine donc ici la Phase Fabrication ainsi que la Résolution des Phases.

En effet, le Joueur ne peut pas exécuter la Phase Recyclage puisqu'il n'a pas attribué de Carte Energie à cette Phase, et qu'il n'y a pas non plus de Cube Energie sur cet emplacement du Plateau Central.



Le plus haut niveau d'Energie Totale requis pour activer un Robot est de 7. Comme vous ne pouvez pas fractionner votre Energie Totale lors des Phases Design, Fabrication et Recyclage, il n'est pas nécessaire d'augmenter votre Energie Totale au-delà de 7 à ces moments-là.

# FIN DE TOUR

## CAPACITE DE FIN DE TOUR

Lorsque la Résolution des Phase est terminée :

1. **Réalisez vos capacités de Fin de Tour.**  
S'il y a plusieurs capacités à réaliser, vous décidez de leur ordre de réalisation.
2. **Défaussez vos 2 Cartes Energie,** face visible, à côté de la pioche.
3. **Reprenez vos 2 Cartes Phases en main.**  
Elles pourront être réutilisées dès le prochain Tour.



Les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, laisser leurs Cartes Energie en place et retourner par dessus leurs 2 nouvelles Cartes Energie à chaque tour, et ce afin de réduire l'encombrement sur la table et éviter toute confusion. Toutefois, toutes les Cartes précédemment jouées ne pourront pas être utilisées de nouveau avant la Pause.



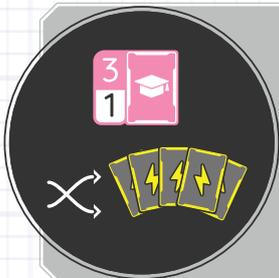
Pour accélérer le jeu, les joueurs peuvent débiter la prochaine Préparation du Tour en attendant les autres. Cependant, il ne faut pas toucher aux Cubes Energie du Plateau Central avant que tout le monde ait terminé afin de ne pas perturber accidentellement le tour des autres joueurs.



## STOP !

Attendez que tous les joueurs aient terminé cette étape avant de continuer.

4. **Remettez les Cubes Energie** du Plateau Central dans la Réserve Générale.
5. **Déplacez le Marqueur de Tour d'une case sur la Piste de Tour.**
  - A. Si le Marqueur sort de la dernière case, la partie est terminée (voir Fin de Partie).
  - B. Si le Marqueur arrive sur la 5ème case, **effectuez immédiatement une Pause.**
  - C. Démarrer la Préparation du Tour pour le tour suivant.



## PAUSE

Tous les joueurs piochent 3 nouvelles Cartes Diplôme, en conservent 1 et défaussent les autres, face visible, à côté de la pioche des Cartes Diplôme. Tous les joueurs mélangent ensuite leur défausse de Cartes Energie et forment une nouvelle pioche de 8 Cartes Energie.



Etant donné que le jeu se déroule en 8 tours, les joueurs utiliseront leur set de Cartes Energie deux fois par partie.



# CARTES DIPLOME

Les joueurs gagnent de la Réputation en fin de partie en obtenant de bonnes évaluations.

**APERCU D'UNE CARTE DIPLOME**

**NOM DU DIPLOME**

**OBJECTIF DU DIPLOME**

**EVALUATION** : les joueurs gagnent des Points de Victoire selon la réussite de l'objectif du Diplôme.

**CREDIT SUPPLEMENTAIRE** : pendant la partie, vous pouvez placer un Jeton Amélioration correspondant à ce symbole pour obtenir un Crédit Supplémentaire. Celui-ci améliore l'Evaluation d'un rang.

**IMPORTANT** : les Cartes Diplômes affichant ce symbole requièrent un Crédit Supplémentaire pour obtenir un A.

Utilisez les Jetons Flèche pour comptabiliser vos Evaluations tout au long de la partie.

**IMPORTANT** : on ne peut obtenir un Crédit Supplémentaire qu'une seule fois par Carte Diplôme.

A	4	14
B	4	9
C	3	5
D	2	2

Tous les joueurs commencent la partie avec une Carte Diplôme et en choisissent une autre à mi-parcours, lors de la Pause. Vous pouvez en obtenir d'autres grâce à l'Inspiration, toutefois, **vous ne pouvez conserver devant vous que 3 Cartes Diplôme au maximum.**

Si vous avez déjà 3 Cartes Diplôme et que vous en gagnez d'autres, vous devez immédiatement choisir de remplacer l'une de vos Cartes Diplôme en jeu ou de défausser les nouvelles, face visible, à côté de la pioche des Cartes Diplôme. Si vous devez prendre une Carte et que la pioche est vide, mélangez la défausse pour en constituer une nouvelle et continuez à jouer normalement.

A la fin de la partie, chaque Carte Diplôme à gauche de votre Plateau Joueur vous apporte des Points de Victoire en fonction de votre Evaluation. Pour la déterminer, comptez le nombre de fois que vous remplissez l'objectif de votre Carte Diplôme et reportez-vous à cette même Carte pour voir l'Evaluation obtenue. Améliorez votre Evaluation d'un rang si vous avez un Crédit Supplémentaire.

## EXEMPLE DE CALCUL DE POINTS DE VICTOIRE (PV) D'UNE CARTE DIPLOME

Nugget compte comme 1 Robot pour les Cartes Diplôme "Aerospace Engineering" et "Acoustics". Ne le comptez pas plusieurs fois pour la même Carte Diplôme.

A	6	13
B	5	9
C	4	5
D	3	2

A	8	13
B	6	9
C	4	5
D	3	2

**IMPORTANT** : lors du calcul des PV des Cartes Diplôme, vous pouvez compter le même élément pour plusieurs Cartes différentes, mais jamais le même élément deux fois pour une même Carte Diplôme.

## OBJECTIFS DES DIPLOMES



Le nombre de Jetons Amélioration débloqués du type décrit. Les Jetons n'ont pas besoin d'être placés sur des cartes pour être comptés.



Le nombre de Jetons Amélioration débloqués de votre Plateau Joueur. Les Jetons n'ont pas besoin d'être placés sur des cartes pour être comptés.



La quantité de ressources représentées dans votre Inventaire en fin de partie. Le Ruban Adhésif ne compte pas pour le nombre de Capteurs, Micropuces, Engrenages ou Logiciels.



Le nombre de Points de Victoire dans votre Inventaire en fin de partie.



Le nombre de Cartes Robot dans votre main en fin de partie.



Le nombre total de Capteurs, Micropuces, Engrenages, Logiciels et Cartes Robot possédés en fin de partie.



Le nombre de sets composés d'un Capteur, d'un Engrenage, d'une Micropuce et d'un Logiciel. Le Ruban Adhésif ne compte pas pour le nombre de Capteurs, Micropuces, Engrenages ou Logiciels.



Le nombre de Robots Assemblés dans votre Zone de Jeu.



Le nombre de Robots Assemblés dans la rangée indiquée.



Le nombre de Robots Assemblés qui nécessitent la ressource indiquée dans n'importe quelle colonne de son Coût d'Assemblage.



Le nombre de Robots Assemblés qui rapportent la valeur indiquée en Points de Victoire en fin de partie.



Le nombre de Robots Assemblés avec une Action qui nécessite la quantité d'Énergie indiquée pour l'activer. Vous pouvez prendre en compte les Actions de Robot Améliorées seulement si le Robot est amélioré.



Le nombre de Robots Assemblés qui nécessitent la quantité d'Énergie indiquée dans n'importe quelle colonne de son Coût d'Assemblage.



Le nombre de colonnes de votre Zone de Jeu complètement remplies par des Robots Assemblés.

# CARTES INVENTEUR

Les Cartes Inventeur confèrent à chaque joueur des capacités uniques (voir Feuille de Présentation des Inventeurs pour plus de détails). **Les capacités des Inventeurs sont permanentes et procurent des avantages tout au long de la partie**, à l'exception des capacités marquées des symboles suivants :



**Immédiat** : ces capacités prennent effet au début du jeu ou immédiatement lorsqu'elles sont améliorées.



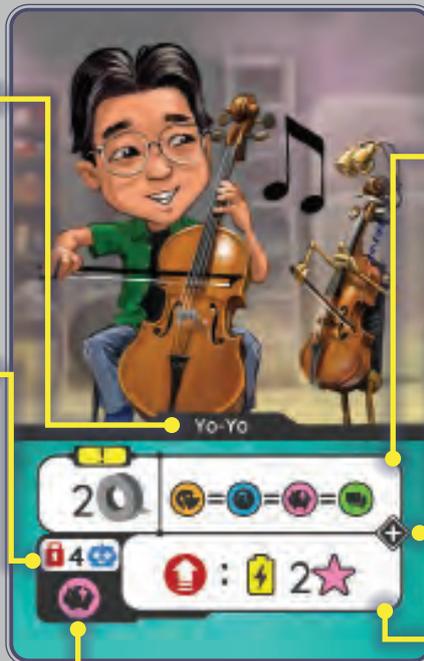
**Fin de Tour** : ces capacités peuvent être réalisées à l'étape de Fin de Tour.



**Fin de Partie** : ces capacités ne sont réalisées qu'en fin de partie.

## APERCU D'UNE CARTE INVENTEUR

NOM DE L'INVENTEUR



**CAPACITE DE BASE DE L'INVENTEUR** : voir la Feuille de Présentation des Inventeurs pour plus de détails.

**ET/OU** : cette icône détermine si vous pouvez réaliser la Capacité d'Inventeur Améliorée en plus ou à la place de la Capacité de Base de l'Inventeur.

**CAPACITE D'INVENTEUR AMELIOREE** : cette capacité ne peut être réalisée qu'une fois la Carte Inventeur améliorée.

**PREREQUIS D'AMELIORATION** : avant qu'un Jeton Amélioration débloqué ne puisse être placé sur cette carte, ce prérequis doit être rempli.

### IMPORTANT :



Nécessite 4 Cartes Robot dans votre Zone de Jeu.

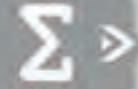


Nécessite 3 Jetons Amélioration de votre Plateau Joueur. Ces Jetons N'ont PAS besoin d'être placés sur des cartes. Plus précisément, le troisième Jeton Amélioration débloqué peut être utilisé pour améliorer cette Capacité d'Inventeur.

**TYPE D'AMELIORATION** : un Jeton Amélioration débloqué correspondant au Type d'Amélioration peut être placé sur une Carte Inventeur lorsque le Prérequis d'Amélioration est rempli.

# FIN DE PARTIE

A la fin du 8ème tour de jeu, la partie se termine. Notez sur le Bloc de Score les Points de Victoire des joueurs et additionnez-les. Ils proviennent des sources suivantes :

	Chaque <b>Carte Robot</b> dans votre Zone de Jeu rapporte les PV inscrits dessus.
	Chaque <b>Carte Diplôme</b> à gauche de votre Plateau Joueur octroie des PV selon l'Evaluation obtenue. N'oubliez pas les éventuels Crédits Supplémentaires !
	Le nombre de <b>PV</b> indiqués dans votre Inventaire.
	Chaque <b>Batterie et Ressource</b> (Ruban Adhésif inclus) dans votre inventaire ainsi que chaque <b>Carte Robot</b> dans votre main rapporte $\frac{1}{3}$ de PV. Additionnez le tout et arrondissez à l'entier inférieur.
	Le joueur avec le plus de PV, et donc de Réputation, gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de PV des Robots de sa Zone de Jeu l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de PV de ses Cartes Diplôme l'emporte. Dans le cas rare où l'égalité persiste encore, les joueurs concernés se partagent la victoire.

# CREDITS



**Auteurs & développement :** Brett Sobol & Seth Van Orden

**Illustration & conception des personnages :** Howard McWilliam

**Conception graphique & couverture :** OwlGhost Studio

**Version française :** Guillaume "Adamlocke" & Adélaïde "Lymonade" Grange, Alexandre "Kimbat" Fontaine

**Remerciements particuliers :** Tania, Grace, and Maverick Van Orden; Tessa, Cedric, and Arthur Sobol; Jeff and Katie Butler, Doug and Kim Gardner, Andy Yin, James Doyle, Jeremie Johnson, Riley Garrison, Harrison Dunn, Stephen and Lela Kitto, Kane Klenko, Cory Borgen, Andy Hampton, JT Smith, Stan Kordonskiy, Quince, Alvin, Tammy, Henry and Miriam Van Orden, Stephanie and Austin Secrist, Byron Porter, Cory Melin, Todd Reck, Bryce Brown, Shaun and Natasha Hartman, Tim Fowers, Dan Erickson, Josh Kutterer, Vishal Parikh, Paul Fiske, David Berg, Dan Willmer, Jeff Beck, Nick and Abby Wright.

© Nauvoo Games LLC 2023.



Contact@nauvoogames.com



/nauvoogames.com



@nauvoogames

# PARTIES EN SOLO OU A 2 JOUEURS



Utilisez ces ajustements pour les parties en solo et à 2 joueurs afin de simuler le placement de Cubes Energie par d'autres joueurs de façon semi-prévisible.

## MISE EN PLACE SPECIALE

- Prenez un set de 5 Cartes Phases inutilisé, mélangez-le et disposez les cartes de façon à former une ligne face cachée au milieu de la table.
  - A 2 joueurs uniquement** : révélez les 2 premières cartes de la ligne.
- Ajoutez des Cubes Energie sur les Cartes Phases comme suit, en fonction du nombre de joueurs.

## CHANGEMENTS DANS LE PRINCIPE DU JEU

- Préparation du Tour** : Après la mise en place spéciale, révélez un nombre de Cartes Phases de la ligne, en fonction du nombre de joueurs. Placez les Cubes Energie des cartes révélées sur les Phases correspondantes du Plateau Central.
  - En solo** : révélez 2 Cartes Phases.
  - A 2 joueurs** : révélez 1 seule Carte Phase.
- Fin de Tour** : Si 4 Cartes Phases ont été révélées sur la ligne, effectuez à nouveau la Mise en Place Spéciale. On ne révélera donc pas la dernière Carte Phase de la ligne.



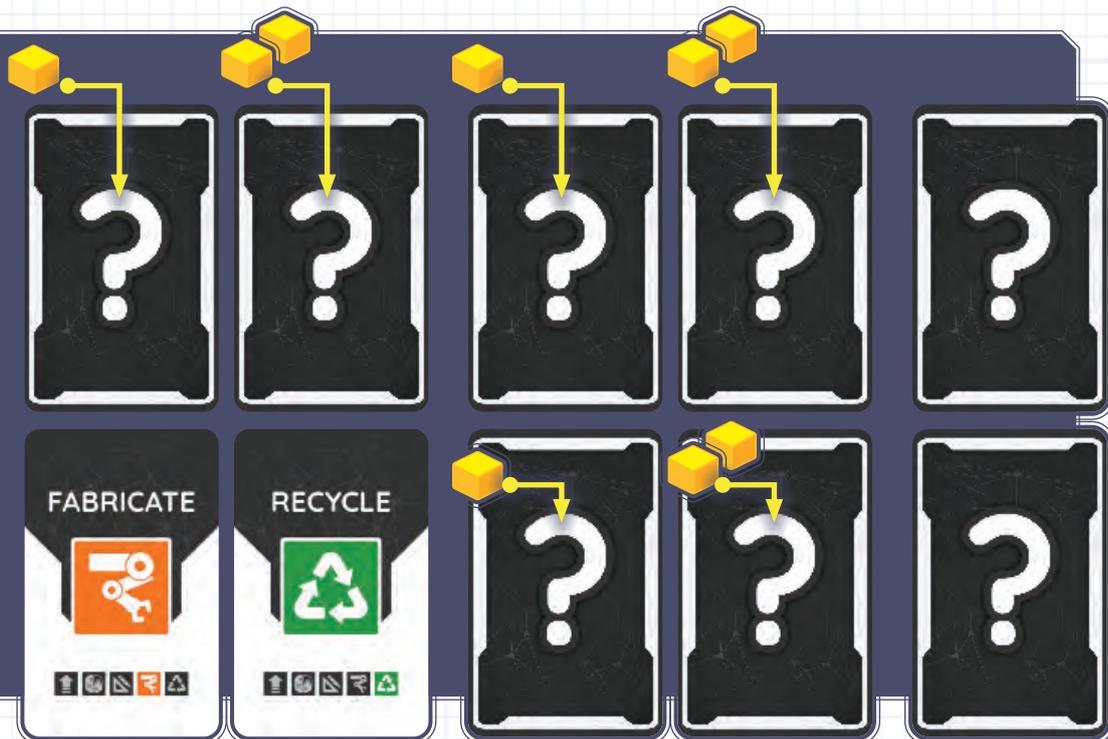
Toutes les Cartes Phases révélées réduisent les possibilités pour les tours ultérieurs.

**IMPORTANT** : vous effectuerez les étapes de Mise en Place Spéciale tous les 2 tours jusqu'à la fin de la partie.

MISE EN PLACE SPECIALE

EN SOLO

A 2 JOUEURS



## CHANGEMENTS DE FIN DE PARTIE

- A 2 joueurs, la partie se termine normalement : le joueur ayant le plus de PV l'emporte.
- En solo, vous tentez d'obtenir le plus grand nombre de Points de Victoire. Comparez votre score au tableau ci-dessous pour déterminer votre rang d'Inventeur.

PARTIE EN SOLO CLASSIQUE		CHALLENGE SOLO	
POINTS DE VICTOIRE *	RANG D'INVENTEUR	POINTS DE VICTOIRE *	RANG D'INVENTEUR
<60	Continuez l'entraînement	<180	Continuez l'entraînement
60 - 79	Débutant	180 - 229	Débutant
80 - 99	Amateur	230 - 279	Amateur
100 - 119	Héroïque	280 - 329	Héroïque
120 - 139	Épique	330 - 379	Épique
140+	Légendaire	380+	Légendaire

\* Les PV indiqués dans le tableau supposent l'utilisation des Inventeurs.

## CHALLENGE SOLO

Pour un défi supplémentaire, jouez 3 parties d'affilée. Ne mélangez pas les cartes après chaque partie et retirez plutôt toutes les Cartes Robot et Diplôme utilisées (celles de votre Zone de Jeu, de votre main et des piles de défausse). Retirez également du jeu vos Cartes Inventeur le cas échéant.

A la fin de chaque partie, notez votre score. Additionnez enfin les 3 totaux et comparez votre score final au tableau ci-dessus.

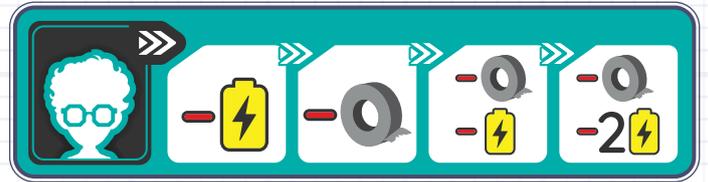


Dans les rares cas où une pioche viendrait à s'épuiser alors que vous devez encore piocher, vous pourrez remélanger et réutiliser certaines cartes écartées auparavant.

# VARIANTE : INVENTEURS AUX ENCHERES



Plutôt que de choisir leur Inventeur de manière classique, les joueurs expérimentés peuvent utiliser cette variante afin de sélectionner leur Inventeur préféré.



## CHANGEMENTS A LA MISE EN PLACE

1. Lorsque vous démarrez la partie, ne piochez pas 2 Cartes Inventeurs. A la place, positionnez autant de Pistes d'Enchères que de joueurs à proximité du Plateau Central. Mélangez la pioche des Cartes Inventeur et associez une Carte Inventeur face visible en dessous de chaque Piste d'Enchères.
2. Déterminez au hasard le 1er joueur (ou la dernière personne à avoir vu un robot).
3. En commençant par le 1er joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur enchérit pour une Carte Inventeur. **Pour enchérir :**
  - A. Placez votre Meeple sur une case inoccupée d'une des Pistes d'Enchères.
  - B. Si un autre Meeple est déjà placé, vous devez choisir une case plus à droite.
  - C. Si et seulement si un joueur a surenchéri sur un autre (un Meeple a été placé à droite du sien), ce dernier récupère son Meeple qu'il pourra alors replacer à son prochain tour. Si plusieurs joueurs doivent réenchérir, on continue dans le sens horaire. Les nouvelles enchères peuvent avoir lieu sur la même Piste d'Enchères ou sur une autre.
  - D. Si un joueur place son Meeple sur la case la plus à droite d'une des Pistes d'Enchères, il remporte immédiatement l'Inventeur associé.
4. Les enchères continuent jusqu'à ce que chaque Carte Inventeur ait un Meeple dans une case valide de leur Piste d'Enchères.
5. **Les joueurs prennent la Carte Inventeur de la Piste d'Enchères où se trouve leur Meeple et paient les ressources indiquées sur la case correspondante.** Veuillez à récupérer aussi vos Meeples respectifs.
6. Remettez les Pistes d'Enchères dans la boîte de jeu et continuez l'étape "Démarrer la Partie" comme décrit à la Page 5.



Vous pouvez regarder vos Cartes Robot et Diplôme de départ avant d'enchérir.

# REGLES FREQUEMMENT OUBLIEES



- **Vous pouvez exécuter une Phase SI ET SEULEMENT SI (1)** vous avez attribué cette Carte Phase lors de la Préparation du Tour **OU SI (2)** un Cube Energie est placé sur la case correspondante du Plateau Central **par n'importe quel joueur.**
- Les Batteries **NE VOUS PERMETTENT PAS** d'exécuter n'importe quelle Phase. Vous ne pouvez dépenser des Batteries que pour augmenter l'Energie Totale d'une Phase que vous êtes déjà en mesure d'exécuter.
- Vous pouvez fractionner l'Energie lors des Phases Amélioration et Assemblage afin de déployer plusieurs Jetons Amélioration ou assembler plusieurs Cartes Robot durant la même Phase.
- Chaque fois que vous gagnez/dépensez un Composant, vous choisissez immédiatement de gagner/dépenser un Capteur, un Engrenage, un Logiciel, une Micropuce ou une Carte Robot. Si vous gagnez/dépensez plusieurs Composants, vous pouvez choisir la même ressource ou des différentes.
- Pour plus de clarté, les Cartes Robots figurent dans le symbole Composant, ce qui signifie que vous pouvez dépenser des Cartes Robot pour payer le Coût Supplémentaire lorsque vous assemblez un Robot ou pour terminer une Amélioration.
- Vous devez payer le Coût Supplémentaire pour assembler une Carte Robot à chaque fois que vous recouvrez un symbole Composant de votre Zone de Jeu, y compris à l'étape "Démarrer la Partie".



# QUESTIONS FREQUENTES



- **Puis-je déclencher une action le tour où elle a été obtenue (débloquer un Jeton Amélioration ou assembler une Carte Robot par exemple) ?**

Généralement oui. Cependant, certaines actions sur des Cartes Robot vous permettent de débloquer des Jetons Amélioration ou d'assembler des Robots en dehors des Phases consacrées. Vous pouvez uniquement déclencher ces actions si vous respectez l'ordre d'exécution des Phases. Vous ne pouvez pas revenir en arrière pour déclencher une action nouvellement obtenue (voir exemple ci-dessous).

- **Comment acquérir plus de Cartes Robot ?**

Exécuter la Phase Design est le moyen le plus courant de gagner des Cartes Robot mais vous pouvez également en obtenir lorsque vous gagnez des Composants ou lorsque vous déclenchez certaines actions de Robots. Sur votre Plateau Joueur, il existe deux moyens moins évidents d'acquérir des Cartes Robot : (1) gagner de l'Inspiration ou (2) déclencher l'action améliorée de Recyclage à 4 Energies.



- **Quand puis-je améliorer ma Carte Inventeur ?**

Vous pouvez placer un Jeton Amélioration débloqué du type adapté sur votre Carte Inventeur dès que vous remplissez le Prérequis d'Amélioration (voir Page 21).

- **Lorsque je gagne plusieurs Composants, puis-je piocher une Carte Robot et la regarder avant de décider des Composants restants à récupérer ?**

Oui.

## EXEMPLE DE TIMING D'AMELIORATION D'UN ROBOT

Un Joueur exécute la Phase Fabrication avec 4 Energie Totale. Après avoir déclenché toutes les actions disponibles du Plateau Joueur, il active sa Rangée Fabrication (de gauche à droite).

**A** L'action de base d'Axle permet au Joueur de dépenser 3 Composants pour débloquer 1 Jeton Amélioration.

**B** Le Joueur paye le coût et débloque un Jeton Amélioration Vitesse, qu'il place immédiatement sur Figure 8, le Robot suivant.

**C** Ensuite, le Joueur active Figure 8 et choisit de déclencher l'action de robot améliorée pour obtenir 3 Batteries.

**IMPORTANT** : le Joueur NE PEUT PAS revenir plus tôt dans sa Phase Fabrication pour déclencher l'action qu'il vient de révéler, il lui faudra attendre un prochain Tour.



# RESUME



## PREPARATION DU TOUR

- Piochez 2
- Placez sur
- Attribuez 2 et révélez-les quand tous le monde est prêt
- Déplacez sur le Plateau Central

## RESOLUTION DES PHASES

- Exécutez les Phases dans l'ordre :  
 → → → →
- Déterminez l'Energie Totale puis déclenchez les actions :
  - du Plateau Joueur (de haut en bas)
  - des Robots (de gauche à droite)

## FIN DE TOUR

- Réalisez les Capacités
- Défaussez et reprenez dans votre main
- Retirez
- Avancez le Marqueur de Tour
  - Après le Tour 4 : Pause
  - Après le Tour 8 : Fin

## INDEX DES ICONES

- 2 Piochez le nombre de Cartes Robot indiqué.
- 3 1 Piochez 3 Cartes Diplôme et conservez-en 1 que vous placez dans la zone à gauche de votre Plateau Joueur. Défaussez le reste, face visible, à côté de la pioche.
- 2 Gagnez le nombre de ressources indiqué.
- / Gagnez l'une ou l'autre des ressources indiquées.
- 2 Gagnez le nombre de Points de Victoire indiqué. Dans ce cas précis, gagnez 3 PV (1 + 2).
- 2 Gagnez le nombre de Composants indiqué. Convertissez-les immédiatement en Cartes Robot ou en ressources spécifiques. Plusieurs Composants peuvent être convertis en ressources différentes.
- / Payez le coût à gauche pour gagner le bénéfice à droite. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois, quand bien même vous pourriez payer plusieurs fois le coût.

**IMPORTANT :** Lorsque plusieurs icônes sont présentes à gauche ou à droite d'une flèche, elles font partie de la même transaction. Ainsi, vous ne gagnez ce qui se trouve à droite qu'après avoir payé l'intégralité de ce qui se trouve à gauche. Sur l'exemple ci-dessus, vous ne pouvez donc pas gagner le Ruban Adhésif ni le Composant, à moins que vous ne payiez une Batterie.

X → X+1 Vous pouvez défausser n'importe quel nombre de Cartes Robot de votre main (X) pour piocher le même nombre plus une Carte Robot (X+1). Plus précisément, vous pouvez défausser 0 Carte Robot pour en piocher 1. Une fois améliorée, cette action fournit 1 Carte Robot et 1 Batterie supplémentaires.

Ajoutez l'Energie indiquée à votre Energie Totale lorsque vous exécutez la Phase correspondante à cet effet.

→ Payez le coût pour assembler un Robot. N'oubliez pas de payer le Coût Supplémentaire s'il y en a un.

4 → Payez le coût pour débloquer un Jeton Amélioration.



Gagnez de l'Inspiration et choisissez immédiatement **un seul** des bénéfices suivants :

- Piochez 3 Cartes Diplôme, conservez-en 1 et défaussez les autres ;
- Gagnez 2 Composants ;
- Gagnez 4 Batteries.

1 = 1  
3 = 2  
5 = 3 Gagnez des PV en fonction du nombre total de Cartes Robot assemblées dans la Rangée de Phase correspondante. Par exemple, gagnez 2 PV si 4 Robots sont assemblés dans la Rangée Fabrication.

4 Nécessite 4 Cartes Robot dans votre Zone de Jeu.

3 Nécessite 3 Jetons Amélioration débloqués sur votre Plateau Joueur. Les Jetons Amélioration n'ont pas besoin d'être placés sur des Cartes. Plus précisément, vous pouvez utiliser le 3ème Jeton Amélioration débloqué pour améliorer cette Capacité d'Inventeur.