

RAISING R•O•B•O•T•S

JÁTÉKSZABÁLY



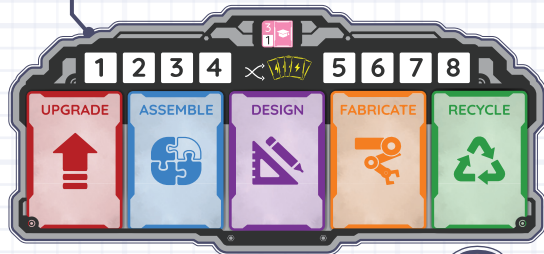
SZABÁLYMAGYARÁZÓ
VIDEÓ



NAUVOO
GAMES

TARTOZÉKOK

1 KÖZPONTI TÁBLA



30 FÁZISKÁRTYA
(6 SZETT)

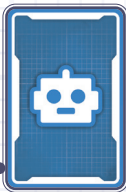


6 FIGURA

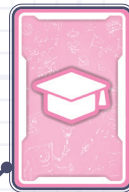
6 JÁTÉKOSTÁBLA



72 ENERGIKÁRTYA
(6 SZETT)



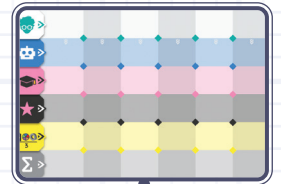
96 ROBOT-
KÁRTYA



32 OSZTÁLY-
KÁRTYA



14 FELTALÁLÓ-
KÁRTYA



1 PONTOZÓTÖMB



120 FEJLESZTÉSJELZŐ
(TÍPUSONKÉNT 30)



14 ENERGI-
KOCKA



1 FORDULÓ-
JELŐLŐ



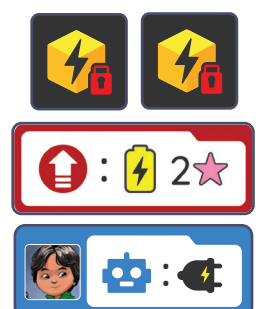
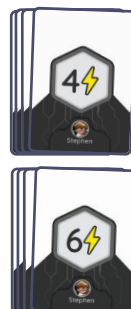
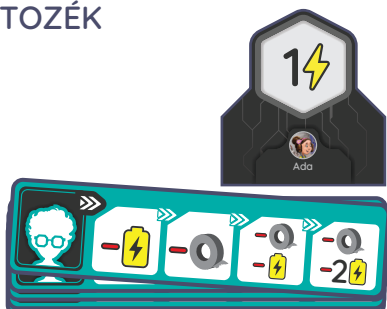
24 NYÍLJELZŐ

64 ERŐFORRÁSJELŐLŐ (TÍPUSONKÉNT 8)

- nagy győzelmi pont
- kis győzelmi pont
- ragasztószalag
- fogaskerék
- elem
- érzékelő
- mikrochip
- program

Bár az alapjátékkal csak 6 játékos tud játszani, ahol csak lehetett pótalkatrészeket adtunk hozzá, hogy a jövőben könnyebb legyen a játékoszámot bővíteni.

22 FELTALÁLÓTARTOZÉK



ELŐKÉSZÜLETEK

1

Helyezzétek a központi táblát az asztal közepére.

2

Tegyétek a fordulójelölőt a központi táblán lévő fordulószámláló első mezőjére.



3

Képezzetek az **energiakoc-kákból** a központi tábla mellett egy általános készletet.

4

Keverjétek meg a **robotkártyákat**, az **osztálykártyákat** és a **feltalálókártyákat**, majd tegyétek a paklikat képpel lefelé a központi tábla mellé.

5

Végezzétek el a játékosok előkészületeit a következő oldalon leírtak szerint.

SZÓLÓ VAGY 2-FŐS JÁTÉK ESETÉN
Olvassátok el az általános játékszabályokat, majd a 23. oldalon ismertetett speciális szabályokat is.

SZABÁLYMAGYARÁZÓ
VIDEÓ



JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Vegyétek magatokhoz a következőket: **1 játékos tábla**, **16 fejlesztésjelző**, **3 nyíljelző**, **8 erőforrásjelölő** és **5 fáziskártya**. Ezután válasszatok egy szintet, és vegyétek el a hozzá tartozó **figurát** és **12 energiakártyát**. Végül hozzátok meg néhány kezdeti döntést "A játék kezdetén" című résznél leírtak szerint.

JÁTÉKOSTÁBLA

Válassz egy játékos táblát, és tedd magad elé.

FIGURA

Tedd a figurát a bal alsó sarokban lévő feltalálóterületre.

FEJLESZTÉSJELZŐK

Vegyél el a fejlesztésjelzők minden típusából 4-et, és helyezd azokat a játékos tábládra. Az egyes mezők körüli körök színéhez passzoljanak a fejlesztésjelzők.

NYÍLJELZŐK

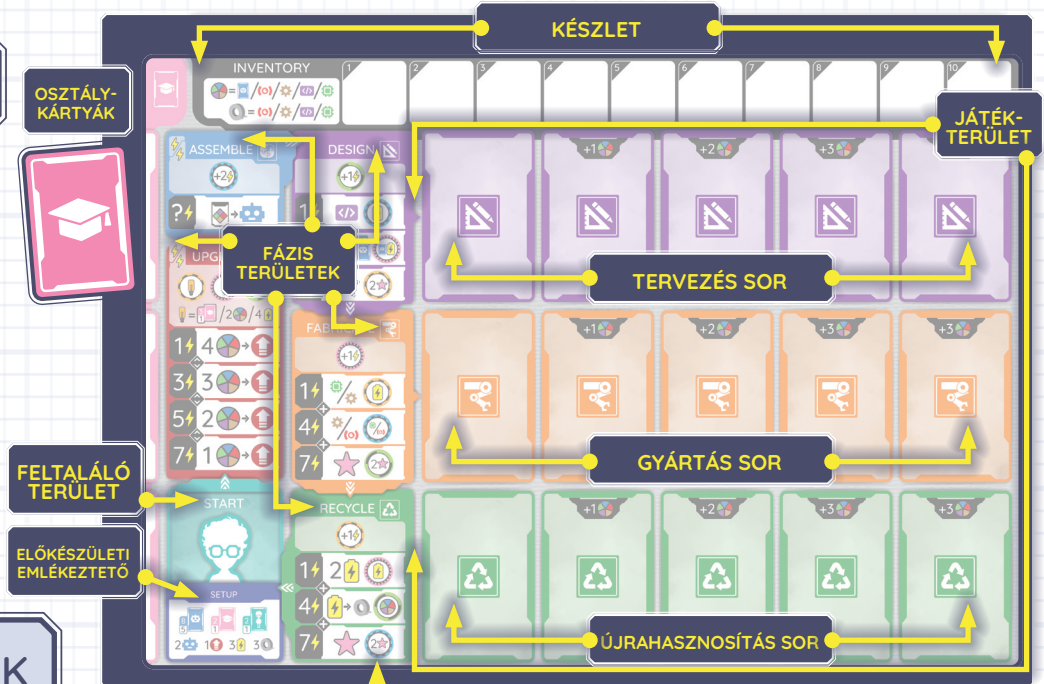
Vegyél el 3 nyíljelzőt, és tedd azokat a játékos táblád bal oldalához. Ezekkel az osztálykártyákon lévő jegyeidet fogod nyomon követni.

ERŐFORRÁSJELÖLŐK

Vegyél el 1 erőforrásjelölőt minden típusból. Az elemjelölőt és a ragasztószalag-jelölőt tedd a játékos táblád készlet (Inventory) területének 3. mezőjére. A többi erőforrásjelölőt a készletterület közelébe kell tenni, későbbi felhasználáshoz.

FÁZISKÁRTYÁK

Vegyél el minden fáziskártyából 1-et, és tedd ezeket egy pakliként a játékos táblád mellé. Mindenkinek azonos a fáziskártya készlete.



FEJLESZTÉS- JELZŐ KÖRÖK



ENERGIAKÁRTYÁK



Az energiakártyák alján látható játékoszámok alapján keresd meg azt a 4 kártyát, amely **nem felel meg** a jelenlegi játékoszámnak, és tedd vissza azokat a játék dobozába. Keverd meg a megmaradt 8 energiakártyát, és tedd azokat egy képpel lefelé fordított pakliként a játékos táblád mellé. Így mindenkinek ugyanannyi energia-kártyája lesz, de véletlenszerű sorrendben.



Egy 4-fős játékban mindenki eltávolítja ezeket az energiakártyákat.



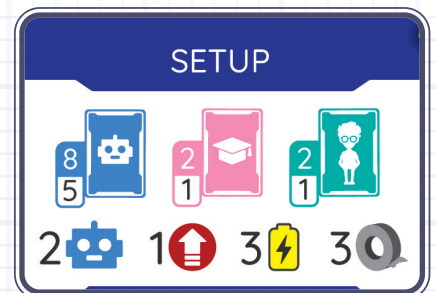
ÁLLJ!

Mielőtt továbblépnél, olvasd el a többi szabályt a **JÁTÉKMENET** résztől kezdve. Utána térj vissza ide a játék elkezdéséhez.

A JÁTÉK KEZDETÉN

Egyszerre húzzatok kártyákat és hozzátok meg a döntéseiteket az alábbiak szerint. Amint befejeztétek, folytassátok a “Forduló előkészítése” résszel az első forduló elkezdéséhez.

- Húzz 8 robotkártyát**, amiből tarts meg 5-öt a kezvedben. A többit dobd el képpel felfelé a robotkártyapakli mellé.
- Húzz 2 osztálykártyát**, amiből tarts meg 1-et, és tedd képpel felfelé a játékos táblád bal felső sarkához. A másikat dobd el képpel felfelé az osztálykártyapakli mellé.
- Húzz 2 feltalálókártyát**, amiből tarts meg 1-et, és tedd képpel felfelé a játékos táblád bal alsó részére, a kijelölt területre. A másikat tedd vissza a játék dobozába.
- Szerelj össze 2 robotkártyát** a kezedből **szereleti költség nélkül**, és tedd azokat képpel felfelé a játékterületedre.
- Oldj fel 1 fejlesztésjelzőt ingyen.** Ezt a fejlesztésjelzőt a játék kezdete előtt lehelyezheted.



FONTOS: Minden robot-, osztály- és feltalálókártyát megnézheted a kiválasztásuk előtt.



Az első játékhoz javasoljuk, hogy könnyű összetettségű feltalálót használjatok (lásd a Feltalálók ismertetése lapot). Azonban úgy is dönthettek, hogy nem használtok feltalálókártyákat a még egyszerűbb játék érdekében.

+1



FONTOS: Ha több robotkártyát helyezel le ugyanabba a sorba, akkor ki kell fizetned a játékos tábládon feltüntetett extra erőforrásköltséget. A játék kezdetén ezt általában ragasztószalaggal szokás kifizetni, de akár eldobhatsz egy robotkártyát is a kezedből.



Ha bárki úgy érzi, hogy más játékosok döntései befolyásolnák az övét, akkor ne nézze meg a többi játékos tábláját, amíg a saját döntéseit meg nem hozta.

JÁTÉKMENET

Fiatal feltalálók bőrébe bújtok, akik eltökélték, hogy maradandót alkotnak a robotika világában. Robotok összeszerelésével és az iskolában szerzett jó jegyekkel szereztek hírnevet. Robottársaitok segítségével új terveket készítenek, alkatrészeket gyártatnak, erőforrásokat hasznosítanak újra, és még a robotokat is fejlesztik.

Minden fordulóban egyszerre választotok az 5 fázis közül 2-t, amelyeket különböző energiamennyiséggel hajtotok végre. A választásokat azonban hatással lehet a többi játékosra. Egy fázis nagyobb energiamennyiséggel történő végrehajtása energiát adhat a többi játékosnak, ami esetleg lehetővé teszi számukra, hogy további fázisokat hajtsanak végre. **A játék végén az nyer, akinek a legtöbb hírneve, azaz győzelmi pontja (GyP) lesz.**



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék 8 fordulón keresztül zajlik, amit a központi táblán lévő fordulójelölővel tudtok nyomon követni. Minden forduló 3 lépésből áll: a forduló előkészítése, a forduló fázisai és a forduló vége. **Minden lépést egyszerre hajtotok végre.** Ha befejeztetek egy lépést, akkor folytassátok a következő lépéssel, ezt ismételve a játék végéig.

ERŐFORRÁSOK ÁTTEKINTÉSE



A **győzelmi pontok (GyP-ok)** a feltalálói hírnevedet jelképezik, és a játék megnyeréséhez szükségesek.



Az **érzékelők, fogaskerekek, mikrochipek és programok** alapvető robotikai alkatrészek, amelyek elsősorban a robotok összeszerelésénél és fejlesztésénél használatosak.



A **ragasztószalag** egy sokoldalú erőforrás, amely más erőforrások helyettesítésére használható.

FONTOS: Bármikor, amikor egy érzékelőt, fogaskereket, mikrochipet vagy programot kell elköltened, elkölthetsz helyette egy ragasztószalagot.



Az **elemek** az eltárolt energiát képviselik, amely szükség esetén felhasználható, és fázisok elvégzésekor az energia növelésére szolgálnak.



A **robotkártyák** a megépítendő robotterveket jelképezik. A kártyákat egyéb módon is el lehet költeni, például fejlesztések elvégzésekor.



A **jokerek** a játékos által választott extra előnyöket és költségeket jelképezik.



FONTOS:

- Amikor jokert kapsz/költesz el, azonnal válassz, hogy egy érzékelőt, fogaskereket, programot, mikrochipet vagy robotkártyát kapsz/költesz el.
- A joker nem kerül a készletedbe, és nem menthető el későbbre.
- A szigetelőszalag elkölthető jokerként, de nem szerezhető jokerből.
- Ha több jokert kapsz/költesz el, választhatod ugyanazt az erőforrást többször, vagy akár különbözőket is.

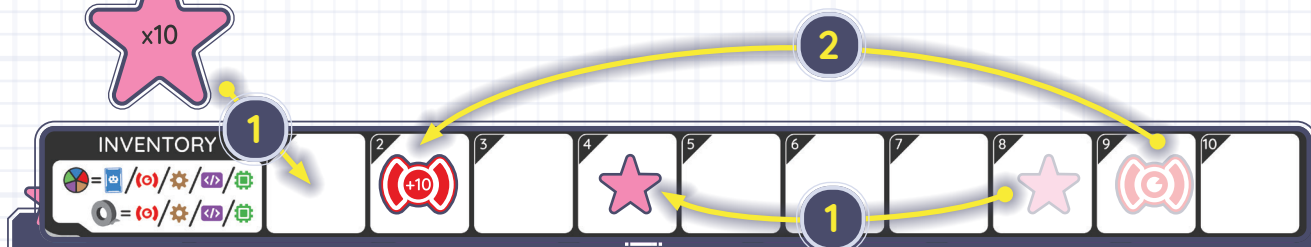
KÉSZLET

A játékos táblád tetején található készleted a játék során rendelkezésedre álló erőforrások számának nyomon követésére szolgál. Bármikor, amikor erőforrást kapsz vagy költesz el, mozgasd a hozzá tartozó jelölő(ke)t a megfelelő mező(k)re a készleteden.

Ha egy erőforrásból 0 van, távolítsd el a jelölőjét a készletedből, és tedd a játékos táblád mellé. Ha 10-nél több van egy erőforrásból, fordítsd át az erőforrásjelölőt a +10-es oldalára. Győzelmi pontoknál mozgasd a nagy győzelmipont-jelölőt.

Az erőforrások száma nincs korlátozva, így abban a ritka esetben, amikor egy erőforrás (a GyP-okon kívül) 20 fölé nőne, használj valami helyettesítőt a jelölésére.

FONTOS: A robotkártyák száma NINCS nyilvántartva a készleteden. A robotkártyák a kezvedbe kerülnek, és a kezvedben lévő robotkártyák száma nincs korlátozva.



1. példa



A játékosnak 8 GyP-ja van, és még 6 GyP-ot kap. A GyP-jelölőjét a 8-asról a 4-esre teszi, és a nagy GyP-jelölőjét az 1-es mezőre rakja, így jelezve az új összpontszámát (14).


2. példa



A játékosnak 9 érzékelője van, és még 3 érzékelőt kap. Az érzékelőjelölőjét a 9-esről a 2-esre mozgatja, és átfordítja a +10-es oldalára, így jelezve az érzékelők új darabszámát (12).

FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden játékos a következőkkel készül fel a fordulóra:

- Húzz 2 energiakártyát** a paklid tetejéről, és tedd azokat képpel felfelé a játékos táblád mellé.
- Energiakockák lehelyezése:** Minden (önmagában) ábrázolt  ikonért vegyél el egy energiakockát az általános készletből, és tedd az adott energiakártyára.
- Fáziskártyák kijátszása:** Titokban válassz az 5 fáziskártya közül 2-t, amit végre szeretnél hajtani. Ezeket képpel lefelé fordítva tedd le, és mindkét energiakártya alá játssz ki egy-egy fáziskártyát. A kijátszott fáziskártyákat garantáltan végre tudod hajtani ebben a fordulóban. Az egyes fázisok elvégzése egy adott energiamennyiséggel történik, amely meghatározza az általad elvégezhető akciókat. Az energiakártya beleszámít az összenergiába, amellyel egy fázist végrehajtasz (lásd az "Összenergia" részt a következő oldalon).



A forduló előkészítése során a fáziskártyák kijátszásakor figyelj azokra a játékosokra, akiknek a kártyáin energiakockák vannak.



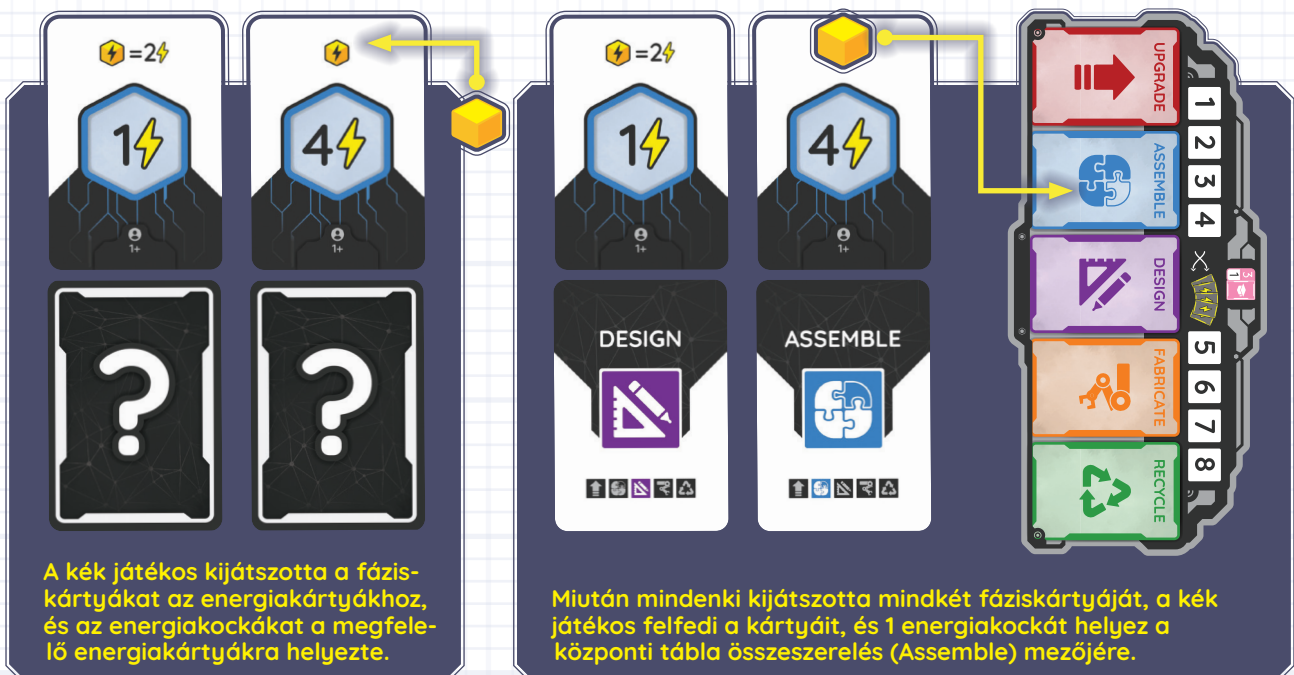
FONTOS: Ne helyezz energiakockát ehhez az ikonhoz.



ÁLLJ!

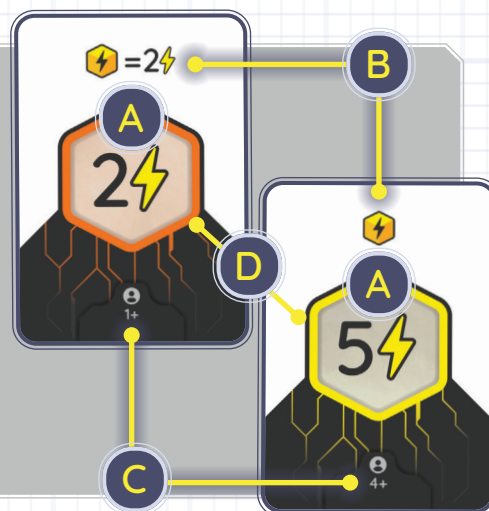
Várjátok meg, amíg mindenki kijátsza a fáziskártyákat, mielőtt továbblépnétek.

- Fordítsd képpel felfelé a kijátszott fáziskártyákat.
- Helyezd át az összes energiakockát az energiakártyákról a hozzájuk kijátszott fáziskártyához tartozó fázismezőkre a központi táblán.



AZ ENERGIKÁRTYA ÁTTEKINTÉSE

- Energiaérték.** A kijátszott fáziskártya végrehajtásához biztosított energia mennyisége.
- Az energiakocka hatása.** Egyes energiakártyának a kártya tetején látható hatása van, például energiakockák helyezése a központi táblára, vagy az energiakockákból nyert energia módosítása.
- Játékoszám.** Bizonyos energiakártyák eltávolításához használatos az előkészületek során.
- Játékoszín.** Az előkészületek során használatos annak biztosítására, hogy mindenkinél azonos energiakártyák legyenek.



ÖSSZENERGIA

Egy fázis összenergiájának meghatározásához add össze a következő energiákat:



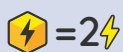
ENERGIKÁRTYA

A fázishoz kijátszott energiakártya az energiaértékével egyező energiát biztosít.



ENERGIKOCKÁK

A központi táblára helyezett **minden egyes** energiakocka 1 energiát biztosít a hozzá tartozó fázishoz, **függetlenül attól, hogy ki helyezte oda.**



ENERGIKOCKA-SZORZÓ

Ha egy energiakártyán ez az ikon van, akkor a központi táblán a kijátszott fáziskártyához tartozó mezőn **minden** energiakocka 2 energiát biztosít a szokásos 1 helyett. Lásd az Összenergia példát.



ELEMEK

Az elemekkel energiát adhatsz bármelyik fázishoz, amelyet végrehajtasz. Minden felhasznált elem 1-gyel növeli az adott fázis energiáját. A felhasználható elemek száma nincs korlátozva.



FEJLESZTÉSEK

Egyes fázisok során további energiát kaphatsz, ha a játékos táblán bizonyos fejlesztéseket hajtasz végre. Az elemekhez hasonlóan ezek a fejlesztések sem teszik lehetővé, hogy egy fázist hajts végre, hanem az energiádat növelik, amikor a fejlesztés által érintett fázist végrehajtod.

FONTOS:

- Az elemek nem teszik lehetővé, hogy egy tetszőleges fázist végrehajts. Csak egy olyan fázis energiáját növelheted velük, amelyet végre tudsz hajtani.
- Először mindig meg kell határoznod egy fázis összenergiáját, ezért nem használhatod a fázis közben megszerzett elemeket arra, hogy visszamenőlegesen növelj meg a fázis összenergiáját. Azonban egy fázis során megszerzett elemeket felhasználhatsz egy másik fázis összenergiájának növelésére később, ugyanabban a fordulóban.

ÖSSZENERGIA PÉLDA

Egy forduló előkészítésének az alábbi lett az eredménye. Ez alapján a kék játékos a forduló során képes lenne végrehajtani az összeszerelés, a tervezés és a gyártás fázisokat. Számítsuk ki a kék játékos tervezésfázisának összenergiáját.

1⚡

Kezdjük a tervezésfázishoz kijátszott energiakártya közepén látható energiaértékkel, ami 1. **A**

+

4⚡

Ezután a kék játékos +4 energiát kap a központi táblán lévő két energiakockáért, **B** az energiakártyáján lévő szorzó miatt. **C**

+

1⚡

Kap még +1 energiát, mivel korábban fejlesztette a játékos táblája tervezésterületét. **D**

+

1⚡

Végül úgy dönt, hogy elkölt 1 elemet, **E** hogy extra győzelmi pontokat szerezzen a tervezésfázisban.

=

7⚡ ÖSSZ-ENERGIA



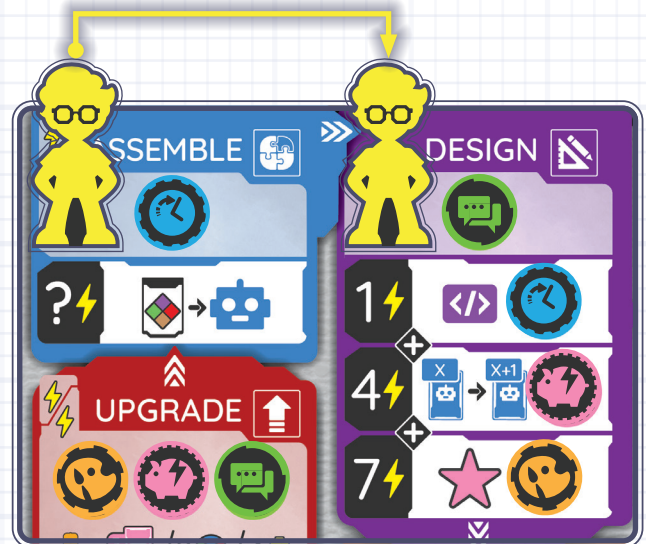
EMLÉKEZTETŐ: A kék játékosnak a tervezésfázis végrehajtása előtt már rendelkeznie kellett 1 elemmel, hogy az összenergiája 7-re nőjön. A tervezésfázis során szerzett elemekkel nem növelheti meg visszamenőlegesen a fázis összenergiáját. **F**

A FORDULÓ FÁZISAI

Egyszerre hajtjátok végre az általatok elvégezhető fázisokat. Azonban mielőtt részletesen végigvennétek a fázisokat, először néhány fontos szabályt tisztázni kell a fázisok végrehajtásával kapcsolatban.

FONTOS:

- Egy fázist **AKKOR ÉS CSAK AKKOR** hajthatsz végre, ha (i) a forduló előkészítésekor kijátszottad az adott fáziskártyát, **VAGY** (ii) ha valaki lehelyezett egy energiakockát a központi tábla megfelelő mezőjére.
- **Fordulónként legalább 2 fázist hajtasz végre** a forduló előkészítésekor kiválasztott fáziskártyáknak megfelelően. Több mint 2 fázist is végrehajthatsz, ha más játékosok helyeztek energiakockákat a központi tábla olyan fázismezőire, amelyeket nem te választottál ki.
- **Egy fázis végrehajtása mindig az összenergiád meghatározásával kezdődik.** Ezt azelőtt kell meghatározni, mielőtt bármilyen akciót végrehajtanál a fázisban, és nem módosítható visszamenőleg.
- A fázisokat mindig abban a sorrendben kell végrehajtani, ahogy az a központi táblán és a játékosablákon is **fel van tüntetve**, azaz a fejlesztéssel kezdve és az újrahasznosítással befejezve. Az aktuális fázis jelöléséhez mozgasd a figurádat a játékosablád megfelelő területére.
- **Minden fázist teljesen végre kell hajtaniod, mielőtt a következőre lépnél,** de a fázison belül nem kell olyan akciót végrehajtanod, amit nem akarsz.
- **Nem kell bevéáratnod egymást a fázisok végrehajtása közben.** Az 1. játékos elvégezheti a szerelést és a tervezést, míg a 2. játékos a fejlesztést, a gyártást és az újrahasznosítást.



A játék gyorsabb lefolyása érdekében tedd a figurádat a játékosablád feltalálóterületére, amikor befejezted a forduló fázisainak végrehajtását, így jelezve, hogy készen állsz a forduló vége lépés elkezdéséhez.

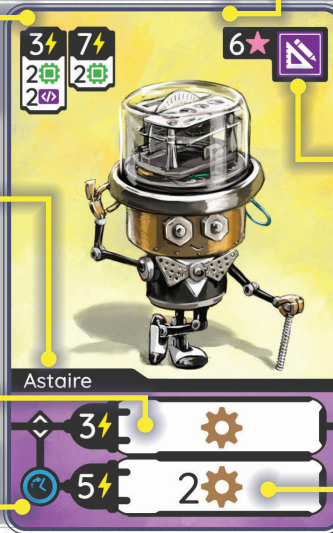
A ROBOTKÁRTYA ÁTTEKINTÉSE

SZERELÉSI KÖLTSÉG. Egy robot összerakásának energia- és erőforrás-költsége két oszlopban látható.

A ROBOT NEVE

ALAP ROBOTAKCIÓ. Ez az akció bármikor elvégezhető, ha a kapcsolódó fázis végrehajtása a balra látható összenergia értéken vagy annál magasabb értéken történik.

FEJLESZTÉS TÍPUSA. Egy feloldott fejlesztésjelzőnek egyeznie kell az ikonnal ahhoz, hogy a robotkártyára helyezhesd.



GYŐZELMI PONTOK. A robotkártyáért járó győzelmipontok mindig a játék végén kerülnek kiosztásra.

KAPCSOLÓDÓ FÁZIS. Minden robotkártya segít a feltalálójának egy adott fázis végrehajtásában. Összerakás után helyezd a robotkártyát a játéktérleted megfelelő sorába.

FEJLESZTETT ROBOTAKCIÓ. Amint a robotkártyára egy fejlesztésjelzőt tettél, ez az akció elérhető, és az alap robotakció **HELYETT** végezhető el, ha legalább annyi összenergiád van, amennyi a balra látható érték.

FEJLESZTÉS



A fejlesztésfázis lehetővé teszi, hogy feloldj fejlesztésjelzőket a játékos tábladról. Egy fejlesztésjelző feloldása két dolgot erősít: (i) a játékos táblád akcióit és (ii) az egyik kártyádat (robot, osztály vagy feltaláló).

FONTOS: Egy fejlesztésfázisban egynél több fejlesztésjelzőt is feloldhatsz az energia megosztásával.

ENERGIA MEGOSZTÁSA



Az összenergiádat kizárólag a fejlesztés és a szerelésfázisokban kisebb, egész számú mennyiségekre feloszthatod, hogy több akciót hajts végre. Például: 3 összenergiát feloszthatsz 2/1-re vagy 1/1/1-re.

FEJLESZTÉSJEJLŐ FELOLDÁSA

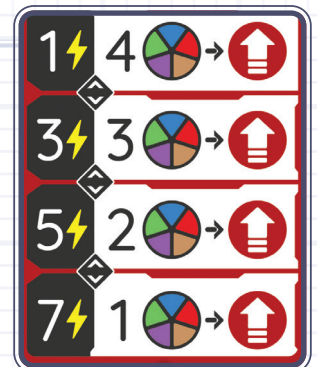


1. Fizesd ki a fejlesztési költséget.

A. A fejlesztési költség meghatározása: Válaszd ki a játékos táblád fejlesztési területének **bármelyik** olyan sorát, amelyhez van elég energiád és erőforrásod. Ha több fejlesztésjelzőt is feloldasz, ugyanazt a sort többször is választhatod.

B. Költsd el az erőforrásokat és az energiát. Mozdasd hátrafelé a megfelelő erőforrásjelölőket a készleteden. A megmaradt energia elveszik.

2. Vegyél el egy fejlesztésjelzőt a játékos táblád bármelyik területéről, és tedd a készletedre. Ha fejlesztésjelzőt távolítasz el egy fejlesztésjelzőt, akkor azonnal inspirációt kapsz.



INSPIRÁCIÓ

Minden alkalommal, amikor inspirációt kapsz, azonnal választhatsz a következő előnyök közül:

- Húzz 3 osztálykártyát. Tarts meg egyet, és dobd el a többi.
- Kapsz 2 jokert. Nem kell, hogy azonos típusúak legyenek.
- Kapsz 4 elemet.

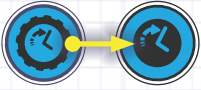
FEJLESZTÉSTÍPUSOK



Oldj fel egy fejlesztésjelzőt



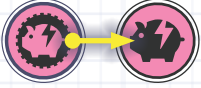
A szépséti fejlesztések több győzelmi pontot biztosítanak.



A sebességfejlesztések növelik a termelési mennyiséget.



A kommunikációs fejlesztésekkel jobb és rugalmasabb a termelés.



A hatékonyság fejlesztésével kevesebb energiából hasonló termelés érhető el.

FEJLESZTÉSJELZŐ LEHELVEZÉSE

A játék során **BÁRMIKOR** lehelyezhetsz egy feloldott fejlesztésjelzőt a készletedből az adott fejlesztéstípussal rendelkező robot-, osztály- vagy feltalálókártyára, hogy hozzáférj a különleges akciókhoz vagy hatásokhoz.

FONTOS: Ha egy fejlesztésjelzőt lehelyeztél, többé már nem mozdíthatod el.



A fejlesztésjelzők száma korlátozott, és lehetséges, hogy elfogynak a szükséges típusú jelzők. Próbáld előre tervezni, hogy mely fejlesztésjelzőket szeretnéd feloldani és lehelyezni.

PÉLDA A FEJLESZTÉSRE

A fejlesztésfázist végrehajtó játékosnak 5 összenergiája van. Szeretne feloldani 2 fejlesztésjelzőt, ezért úgy dönt, hogy az 5 összenergiáját 3/1/1-re szétosztja.

A

Úgy dönt, hogy feloldja az első fejlesztésjelzőt 3 energiáért és 3 jokerért, amihez 3 programot használ fel a készletéből.

Mivel a fejlesztésrületről oldott fel fejlesztésjelzőt, azonnal inspirációt kap. A 2 jokert választja, és úgy dönt, hogy húz 2 robotkártyát.

The game board features an 'INVENTORY' section at the top with three slots. Below it are four development categories: 'ASSEMBLE' (blue), 'DESIGN' (purple), 'FABRICATE' (orange), and 'UPGRADE' (red). Each category contains cards with energy costs and development icons. Two robot cards, 'Rusty' and 'Crisper', are shown with their stats and development icons. Arrows labeled 'A' and 'B' point to specific cards and actions on the board.

Ezután a felső sorban lévő akciót hajtja végre, hogy 1 energia és 4 joker elköltésével egy újabb fejlesztésjelzőt oldjon fel.

A 4 jokerhez 2 ragasztószalagot költ el a készletéből, és eldobja a 2 robotkártyát, amit az imént kapott.

Nincs több elkölthető erőforrása vagy robotkártyája, így a maradék 1 energia kárba vész.

EMLÉKEZTETŐ: Ugyanazt a sort többször is választhatod, így ha a játékosnak elég erőforrása lett volna, egy harmadik fejlesztésjelzőt is feloldhatott volna.

SZERELÉS



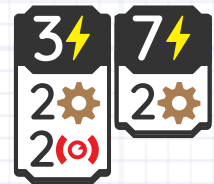
A szerelésfázisban a kezedből játszatsz ki robotkártyákat a játékterületre. A robotok a játék mozgatórugói, amelyek új akciókat tesznek elérhetővé, és játék végi GyP-okat biztosítanak.

EGY ROBOT ÖSSZESZERELÉSE



1. **Az összeszereléshez válassz ki egy robotkártyát a kezedből.**
2. **Helyezd a robotkártyát a játékterületre.** A robotkártyát mindig a hozzá kapcsolódó fázis sorának bal szélső üres mezőjére kell helyezni. Egy sorban legfeljebb 5 robotkártya lehet. Ha egy sorban az összes mező foglalt, akkor nem helyezhetsz oda robotkártyát.
3. **Fized ki az erőforrásköltséget.**

A. Határozd meg a szerelési költséget. A robotkártya bal felső részén látható bármelyik oszlopot választhatod a szerelési költség meghatározásához. A bal oldali oszlop kevesebb energiát és több erőforrást, míg a jobb oldali oszlop több energiát és kevesebb erőforrást igényel.



B. Fizesd meg az extra erőforrásköltséget. A játékterületed néhány mezőjén a robotkártya összeszerelésének extra erőforrásköltsége is fel van tüntetve. Ha ezt nem tudod kifizetni, akkor nem tudod összeszerelni a robotot.



C. Költsd el az erőforrásokat és az energiát. Mozgasd hátrafelé a megfelelő erőforrásjelölőket a készleteden. A megmaradt energia elveszik.









FONTOS: Az energiát feloszthatod, hogy egynél több robotot szerelj össze egyetlen szerelésfázis során (lásd a 12. oldalon).













Ha több robotot szerelsz össze, vagy több fejlesztésjelzőt oldasz fel egy fordulóban, javasoljuk, hogy használj egy nyíljelzőt a készleteden lévő energia nyomon követésére.

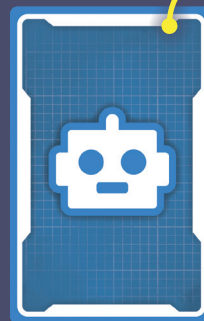


PÉLDA AZ ÖSSZESZERELÉSRE

Egy játékos 6 összenergiával hajtja végre a szerelésfázist. Ki akar játszani 3 robotkártyát a kezéből, amihez legalább 6 összenergiára van szüksége. Viszont ehhez sok erőforrás kell: 7 , 2 , 2 , 2 , és 3  (beleértve a játékosábrán lévő extra erőforrásköltségeket is). Sajnos még 1  kell ahhoz, hogy ki tudja fizetni ezt a költséget.

A játékos úgy dönt, hogy 4 -et elkölt, hogy az összenergiáját 10-re növelje, ami lehetővé teszi számára, hogy az egyik robotját (pl. Edwardot) a magasabb energiaköltséggel építse meg, és így a szerelési költséget 2 -vel csökkentse.

Így végül az alábbi 3 robotkártya szerelési költsége: 5 , 4 , 2 , 2 , 2 , 3  (2  és 1  felhasználásával), valamint 10 összenergia.



EMLÉKEZTETŐ: Egy joker elköltségénél választhatod, hogy eldobsz egy robotkártyát.



TERVEZÉS GYÁRTÁS ÚJRAHASZNOSÍTÁS



A tervezés, gyártás és újrahasznosítás fázisok lehetővé teszik, hogy a játékos tábla hozzájuk tartozó fázisoraiban akciókat hajts végre, amelyekkel erőforrásokat és GyP-okat szerezhetsz. Az akciók és azok hatásainak részletes leírása a játékszabály utolsó oldalán található.



Akciónak: Könnyen megtalálhatod a játékos táblán vagy a robotkártyákon lévő akciókat a sötét háttéren lévő villámot keresve.



Tervezés: Többnyire programok és robotkártyák a jutalmak.



Gyártás: Többnyire mikrochipek, fogaskerekek, és érzékelők a jutalmak.



Újrahasznosítás: Többnyire elemek és ragasztószalagok a jutalmak.

FÁZISSOR VÉGREHAJTÁSA

1. Végezd el a játékos táblán látható akció(ka)t.

A. A megfelelő fázisban **BÁRMELYIK ÉS AZ ÖSSZES** játékos tábla-akció végrehajtható, amely értéke kisebb vagy egyenlő az összehatalmádnál, de az akciókat egyenként, és **felülről lefelé haladva** kell végrehajtanod.

2. Aktiváld a robotokat.

A. A megfelelő fázisban **BÁRMELYIK ÉS AZ ÖSSZES** robotot aktiválhatod, de a robotokat mindig egyesével, **balról jobbra haladva kell aktiválni**.

B. Egy robot aktiválásához hajts végre **EGY** robotakció, amely kisebb vagy egyenlő az összehatalmádnál. Ha nincs ilyen akció, akkor nem aktiválhatod az adott robotot.



A kavardás elkerülése érdekében a fázisok végrehajtásánál javasoljuk, hogy mozgassd a figurádat az egyes akciókra/robotokra, azok végrehajtásakor/aktiválásakor.

FONTOS: A tervezés, gyártás és újrahasznosítás esetében **NEM** oszthatod fel az összehatalmádat, mint a fejlesztésnél és a szereplésnél.

ÉS KONTRA VAGY

A játék során az akciók végrehajtásánál a következő ikonokat használjuk:



ÉS: Az ilyen ikonnal jelölt akciók végrehajthatók egy másik akció **MELLETT**, ha a fázis összehatalmája eléri vagy meghaladja a feltüntetett értéket.



VAGY: Az ilyen ikonnal jelölt akciók egy másik akció **HELYETT** hajthatók végre, ha a fázis összehatalmája eléri vagy meghaladja a feltüntetett értéket.

PÉLDA EGY FÁZISSOR VÉGREHAJTÁSÁRA

Az előző szerelésfázis után a játékos készen áll a tervezésfázis végrehajtására. 6 össz-energiája van (1 az energiakártyájából, +4 az energiakockákból, +1 a játékosabláján lévő fejlesztésből). Úgy dönt, hogy elkölti az utolsó elemét, hogy az összenergiáját 7-re növelje. Ezáltal az következő akciókat mind végrehajthatja, ebben a sorrendben:

- Kap 1 -ot és 1 -et (játékosábla-akció)
- Eldob 0 -t és húz 1 -t (játékosábla-akció)
- Kap 1 -ot (játékosábla-akció)
- Kap 2 -ot (fejlesztett robotakció)
- Ezután azonnal lehelyez egy korábban feloldott sebesség fejlesztésjelzőt Astaire-re, hogy 2 -et kapjon (fejlesztett robotakció)
- Eldob 1 -t, hogy 3 -et kapjon (alap robotakció)



Ezután a játékos végrehajthatja a gyártásfázist is, mert egy másik játékos egy energiakockát helyezett a központi tábla gyártásfázis mezőjére. A játékos összenergiája 1 (az energiakockákból), és úgy dönt, hogy elkölt 2 elemet, amelyeket az imént kapott a tervezésfázisban, hogy az összenergiáját 3-ra növelje. Ezáltal a következő akciók mindegyikét végrehajthatja:

- Kap 1 -et VAGY 1 -et (játékosábla-akció)
- Kap 2 -ot (fejlesztett robotakció)

Sajnos a játékosnak nincs elegendő összenergiája, hogy aktiválja Nugget alap robotakcióját, így azt nem tudja végrehajtani. A játékos ezzel befejezte a gyártásfázist és a forduló összes fázisát.

Nem végezheti el az újrahasznosítás-fázist, mivel nem játszotta ki azt a fáziskártyát, és a központi tábla hozzátartozó mezőjén sincsenek energiakockák.



Egy robot aktiválásához szükséges összenergia legmagasabb értéke 7. Mivel a tervezés-, a gyártás- és az újrahasznosítás-fázisok során nem oszthatod fel az energiát, ezért felesleges az összenergiádat 7 fölé növelned, amikor ezeket a fázisokat hajtod végre.

FORDULÓ VÉGE

Ha befejezték a forduló fázisait, akkor:

1. **Hajtsatok végre minden olyan képességet, amelyet a forduló vége vált ki.** Ha több ilyen képesség van, akkor ti határozzátok meg a sorrendet.
2. **Dobjátok el a 2 energiakártyátokat** kép-pel felfelé az energiakártya-pakli mellé.
3. **Vegyétek vissza mindkét kijátszott fáziskártyátokat.** Ezek a következő fordulóban újra felhasználhatók.

FORDULÓ VÉGI KÉPESSÉG

A korábban használt energiakártyákat akár a helyükön is hagyhatjátok, majd minden fordulóban 2 új energiakártyát helyeztek rájuk, így csökkentve a játék helyigényét. A korábban használt energiakártyák azonban gyakorlatilag eldobásra kerülnek, és csak a pihenőszakasz után használhatók fel újra.

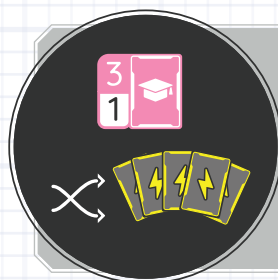
A gyorsabb játék érdekében elkezdhetitek a következő forduló előkészítését, miközben arra vártok, hogy a többiek is elérjenek ehhez a lépéshez. Azonban ne mozgassatok egy energiakockát sem a központi táblán amíg nem végzett mindenki, nehogy véletlenül megzavarjátok a többieket.



ÁLLJ!

A 4-es pontra lépés előtt várjátok meg amíg mindenki befejezi ezt a lépést.

4. A központi táblán lévő **energiakockákat tegyétek vissza** az általános készletbe.
5. **Mozgassátok a fordulójelölőt egy mezővel előre** a központi táblán.
 - A. Ha a fordulójelölő az utolsó mezőn volt, akkor a játéknak vége (lásd a Játék vége részt).
 - B. Ha a fordulójelölő az ötödik fordulóra kerül, akkor **azonnal hajtsatok végre a pihenőszakaszt.**
 - C. Folytassátok a következő forduló előkészítésével.



PIHENŐSZAKASZ

Mindenki húzzon 3 új osztálykártyát, amiből 1-et tartsatok meg, a többit pedig tegyétek az osztálykártyák dobópaklijába. Ezután keverjétek meg az energiakártya dobópaklitokat, hogy egy új 8 kártyás húzópaklitok legyen.



Mivel a játék 8 fordulóból áll, ezért minden játékos kétszer megy végig a pakliján egy játék során.



OSZTÁLYKÁRTYÁK

A játékosok a játék végén hírnevet szereznek azáltal, hogy jó jegyeket kapnak a tanórákon.

OSZTÁLYKÁRTYA ÁTTEKINTÉSE

TANÓRA NEVE

OSZTÁLYZAT. A feltalálók a tanóra céljának teljesítése alapján szereznek GyP-okat.

FONTOS: Ha ez az ikon van egy osztálykártyán, az A (ötös) osztályzat megszerzéséhez extra kreditpont szükséges.

A játék során a nyíljelzőket használd az osztályzataid nyomon követésére.

A	↑4	14
B	4	9
C	3	5
D	2	2

TANÓRA FELADATA

EXTRA KREDITPONT. A játék során az osztálykártyára helyezhetsz egy feloldott fejlesztésjelzőt, amennyiben az a fejlesztés típusának megfelel, hogy extra kreditpontot szerezz. Az extra kreditpont 1 sorral javítja az osztályzatodat az osztályzatskálán.

FONTOS: Extra kreditpont osztálykártyánként csak egyszer szerezhető.

A játék kezdetén mindenki választ 1 osztálykártyát, majd a játék felénél, a pihenőszakaszban választ még egyet. További osztálykártyákat kaphattok inspiráció szerzésével, de **egyszerre legfeljebb 3 osztálykártyátok lehet.**

Ha már van 3 osztálykártyád, és továbbiakat kapnál, akkor azonnal döntened kell, hogy vagy lecseréled az egyik meglévő osztálykártyádat, vagy eldobod az összes újonnan szerzettet. Az eldobott osztálykártyákat képpel felfelé dobd az osztálykártyapakli mellé. Ha valaha is osztálykártyát kellene húznod, de a pakli üres, keverd újra a dobópaklit, és folytasd a húzást.

A játék végén a játékosablád bal oldalánál lévő minden osztálykártya GyP-ot ér a megszerzett osztályzat alapján. Az osztályzat meghatározásához számold meg a tanóra feladatának megfelelő tárgyak számát, és az osztálykártya táblázatának segítségével keresd meg az osztályzatodat. Extra kreditpont feloldásával 1 sorral javíthatod az osztályzatodat.

PÉLDA OSZTÁLYKÁRTYA PONTOZÁSÁRA

Nugget 1 robotnak számít az Aerospace Engineering és az Acoustics kártyák feladatánál is. Ne számold többször ugyanahhoz az osztálykártyához.

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

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

FONTOS: Az osztálykártyák pontozásakor ugyanazt a tárgyat több osztálykártyához is számolhatod, de ugyanazt a tárgyat nem számolhatod kétszer egy osztálykártyához.

TANÓRA FELADATOK



Az ábrázolt típusú, feloldott fejlesztésjelzők száma. A fejlesztésjelzőt akkor is figyelembe veheted, ha nem helyezted le egy kártyára.



A játékosabládon feloldott fejlesztésjelzők száma. A fejlesztésjelzőt akkor is figyelembe veheted, ha nem helyezted le egy kártyára.



Az ábrázolt erőforrás száma a készleteden a játék végén. A ragasztószalag nem számít bele az érzékelők, mikrochipek, fogaskerekek vagy programok számába.



A győzelmi pontok száma a készleteden a játék végén.



A kezekben lévő robotkártyák száma a játék végén.



Az érzékelők, fogaskerekek, programok, mikrochipek és robotkártyák száma összesen, amivel a játék végén rendelkezel.



Az érzékelő, fogaskerék, program és mikrochip szettek (mindenből 1) száma, amelyekkel a játék végén rendelkezel. A ragasztószalag nem számít bele az érzékelők, mikrochipek, fogaskerekek és programok számába.



A játékterületeden lévő összeszerelt robotok száma.



Az ábrázolt fázis sorban lévő összeszerelt robotok száma.



Azoknak az összeszerelt robotoknak a száma, amelyeknek bármelyik szerelési költség-oszlopában az ábrázolt erőforrás látható.



Azoknak az összeszerelt robotoknak a száma, amelyek az ábrázolt számú GyP-ot érik a játék végén.



Azoknak az összeszerelt robotoknak a száma, amelyeknek az aktiválásához az ábrázolt energiamennyiségre van szükség. Egy robot fejlesztett robotakciója csak akkor vehető figyelembe, ha az adott robotot fejlesztetted.



Azoknak az összeszerelt robotoknak a száma, amelyeknek bármelyik szerelési költség-oszlopában az ábrázolt energiamennyiség látható.



A játékterületeden lévő olyan oszlopok száma, amelyek minden mezőjén található összeszerelt robot.

FELTALÁLÓKÁRTYÁK

A feltalálókártyák minden játékosnak egyedi képességeket biztosítanak (a részletekért lásd a Feltalálók ismertetése lapot). A feltalálóképességek állandóak, és a játék során folyamatos előnyöket biztosítanak, hacsak másként nincs jelezve a következő ikonok által:



Azonnali. Ezek a képességek a játék kezdetén aktiválódnak, vagy azonnal a fejlesztés után.



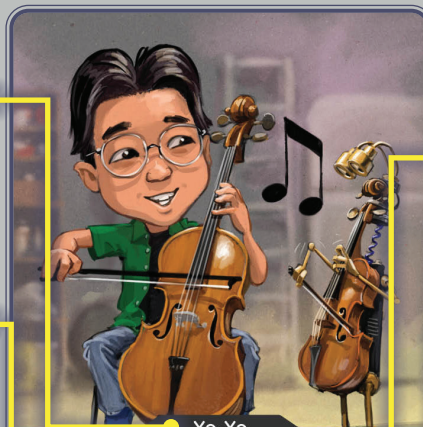
A forduló végén. Ezek a forduló vége lépés alatt hajthatók végre.



A játék végén. Ezek a képességek csak a játék végén érvényesülnek.

FELTALÁLÓKÁRTYA ÁTTEKINTÉSE

FELTALÁLÓ NEVE



Yo-Yo

ALAP FELTALÁLÓKÉPESÉG. Lásd a Feltalálók ismertetése lapot a további részletekért.

FEJLESZTÉSI FELTÉTEL. Ennek a feltételnek teljesülnie kell, mielőtt egy feloldott fejlesztésjelzőt helyezhetnél a feltalálókártyára.

ÉS/VAGY. Ez az ikon határozza meg, hogy az alap feltalálóképesség mellett vagy helyett használhatod-e a továbbfejlesztett feltalálóképességet.

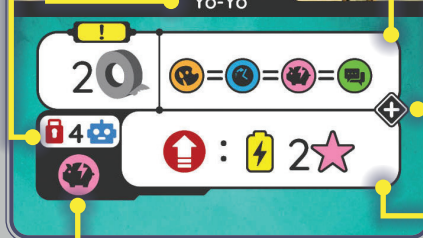
FONTOS:



4 robotkártyának kell lennie a játékerületeden.



A játékosabládról 3 fejlesztésjelzőt kell feloldanod. A fejlesztésjelzőket NEM kötelező kártyákra helyezned. Az egyértelműség kedvéért: A harmadik feloldott fejlesztésjelzőt már felhasználhatod a feltalálóképesség fejlesztéséhez.








FEJLESZTÉS TÍPUSA. A fejlesztés típusának megfelelő feloldott fejlesztésjelző akkor helyezhető a feltalálókártyára, ha a fejlesztési feltétel teljesült.

FEJLESZTETT FELTALÁLÓKÉPESÉG. Ezt a képességet csak a feltalálókártya fejlesztése után lehet végrehajtani.

A JÁTÉK VÉGE

A 8. forduló után a játék véget ér. Jegyezzétek fel a győzelmi pontjaitokat a pontozótömbre, majd adjátok össze azokat. Győzelmi pontok az alábbiakért járnak:

	A játékterületeden lévő minden robotkártya a kártyán feltüntetett GyP-ot éri.
	A játékos táblád bal oldalánál található minden osztálykártya az elért osztályzat alapján ad GyP-okat. Ne feledkezz meg az extra kreditekről!
	A készleteden jelzett, játék során szerzett GyP-ok .
	Minden elem és erőforrás (a ragasztószalag is) a készleteden, és minden robotkártya a kezdedben $\frac{1}{3}$ GyP-ot ér. Add össze ezeket, és kerekítsd lefelé a végösszeget.
	Akinek a legtöbb győzelmi pontja és így a legnagyobb hírneve van, az lesz a győztes.

Döntetlennél az nyer, akinek a legtöbb GyP-ja van a játékterületén található robotkártyákból. Ha még mindig döntetlen, akkor az nyer, akinek a legtöbb GyP-ja van az osztálykártyákból. Abban a ritka esetben, ha az állás még mindig döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelemben.

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

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

© Nauvoo Games LLC 2023.

www.kickstarterek.hu



Contact@nauvoogames.com



[/nauvoogames.com](https://www.facebook.com/nauvoogames.com)



[@nauvoogames](https://www.instagram.com/nauvoogames)

SZÓLÓ ÉS 2-FŐS JÁTÉK SPECIÁLIS SZABÁLYAI



Használd ezeket a speciális szabályokat szóló és 2-fős játékhoz, hogy szimuláld az energiakockák más játékosok által történő lehelyezését, félig-meddig kiszámítható módon.

SPECIÁLIS ELŐKÉSZÜLETEK

- Fogj egy nem használt, 5 fáziskártyából álló készletet, keverd meg, és helyezd az 5 fáziskártyát képpel lefelé egy sorba az asztal közepére.
 - Csak 2-fős játéknál: Fedd fel a sor elejéről az első 2 lefordított fáziskártyát.
- Tegyéél energiakockákat a fáziskártyákra a játékoszámnak megfelelően (lásd lent).

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN

- **Forduló előkészítése:** A fáziskártyáid felfedése után fedj fel a sor elejéről a játékoszámnak megfelelő számú fáziskártyát. Helyezd az energiakocká(ka)t a központi tábla megfelelő mezőjére (mezőire).
 - Csak szólójátéknál: Fedj fel 2 fáziskártyát.
 - Csak 2-fős játéknál: Fedj fel 1 fáziskártyát.
- **A forduló vége:** Ha 4 fáziskártyát fedtél fel, akkor hajtsd végre a fenti előkészületi lépéseket. Az egyértelműség kedvéért: az utolsó fáziskártya nem kerül felfedésre.



Minden felfedett fáziskártya leszűkíti a jövőbeli fordulók lehetőségeit.

FONTOS: A speciális előkészületeket 2 fordulónként meg kell ismételni, amíg a játék véget nem ér.

The diagram illustrates the special preparation steps for the game board. It shows a 2x5 grid of cards. The top row contains five cards with question marks, representing hidden phase cards. The bottom row contains two cards with icons: 'FABRICATE' (orange icon) and 'RECYCLE' (green icon), followed by three cards with question marks. Yellow arrows point from the top row to the bottom row, indicating the placement of energy cubes. On the left side, there are labels: 'SPECIÁLIS ELŐKÉSZÜLETEK' (Special Preparation Steps), 'SZÓLÓJÁTÉK' (Solitaire), and '2-FŐS JÁTÉK' (2-Player Game).

JÁTÉK VÉGI VÁLTOZÁSOK

- 2-fős játék esetén a játék normál módon ér véget: A több GyP-ot szerző játékos nyer.
- Szólójátéknál a célod minél több győzelmi pont szerzése. Hasonlítsd össze a pontszámodat az alábbi táblázattal, hogy meghatározd a feltalálói rangodat.

EGYSZERI SZÓLÓJÁTÉK		SZÓLÓ KIHÍVÁS	
GYŐZELMI PONTOK*	FELTALÁLÓI RANG	GYŐZELMI PONTOK*	FELTALÁLÓI RANG
<60	Gyakorolj tovább	<180	Gyakorolj tovább
60 - 79	Kezdő	180 - 229	Kezdő
80 - 99	Amatőr	230 - 279	Amatőr
100 - 119	Hősies	280 - 329	Hősies
120 - 139	Eposzi	330 - 379	Eposzi
140+	Legendás	380+	Legendás

* A GyP-tartományok feltételezik a feltalálók használatát.

SZÓLÓ KIHÍVÁS

Extra kihívásként játssz 3 játékot egymás után. Ne keverd meg a kártyákat az egyes játékok után. Ehelyett távolítsd el a játékból az összes osztálykártyát és robotkártyát (beleértve a játékterületeden, a kezvedben, és a dobópaklikban lévőket is). Távolítsd el azokat a feltalálókártyákat is, amelyek közül választanod kellett (ha van ilyen).

Minden játék végén jegyezd fel a pontszámodat. Végül számold össze a 3 játékban elért összpontszámodat, és hasonlítsd össze az eredményedet a fenti táblázattal.

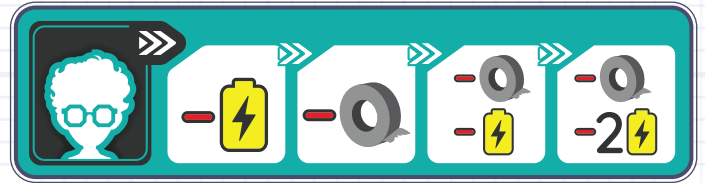


Ritkán előfordulhat, hogy kártyát kellene húznod, de nincs több. Ilyenkor újakeverhetsz néhány kártyát, és használhatod azokat.

FELTALÁLÓLICITÁLÁS VÁLTOZAT



A feltalálók kiválasztásának szokásos módja helyett a tapasztalt játékosok használhatják ezt a változatot a feltalálójuk kiválasztására.



VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

1. A játék kezdetén ne osszatok mindenkinek 2 feltalálókártyát. Ehelyett tegyetek a játékoszámmal megegyező számú feltalálólícit-lapkát a központi tábla mellé. Ezután keverjétek meg a feltalálókártyákat, és tegyetek egy-egy feltalálókártyát képpel felfelé minden feltalálólícit-lapka alá.
2. Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost (vagy aki utoljára látott robotot).
3. A kezdőjátékostól kezdve és az óramutató járása szerinti irányban haladva licitáltok a feltalálókártyákra. **Licitáláshoz:**
 - A. Helyezd a figurádat az egyik feltalálólícitlapka bármelyik üres mezőjére.
 - B. Ha egy feltalálólícitlapkán már van egy másik figura, akkor egy tőle jobbra lévő mezőt kell választanod.
 - C. Akkor és csak akkor, ha túllicitál egy másik játékos (azaz a másik játékos a figuráját a tiedtől jobbra helyezi le ugyanazon a feltalálólícitlapkán), azonnal vissza kell vened a saját figurádat, és a következő körödben újra licitálhatsz. Ha több játékost is túllicitáltak, akkor az újralicitálás az óramutató járása szerinti sorrendben történik. Újralicitálni lehet ugyanazon a feltalálólícitlapkán vagy másikon is.
 - D. Ha a figurádat egy feltalálólícitlapka jobb szélső mezőjére helyezed, akkor azonnal megnyered a licitet az adott feltalálókártyára.
4. Addig licitáljátok, amíg minden feltalálólícitlapka valamelyik mezőjén lesz egy figura.
5. **Vegyétek el a feltalálólícitlapkátok alatti feltalálókártyát, majd fizessétek ki a figurátok mezőjén látható erőforrásokat.** Végül vegyétek vissza a figurátokat is.
6. Tegyétek vissza a feltalálólícitlapkákat a dobozba, és végezzétek el "A játék kezdetén" fejezet lépéseit az 5. oldalon leírtak szerint.



A licitálás előtt megnézheted a kezdő robot- és osztálykártyáidat.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK



- Egy fázist **AKKOR ÉS CSAK AKKOR** hajthatsz végre, ha (i) a forduló előkészítésekor kiját-szottad az adott fáziskártyát, **VAGY** (ii) ha bárki lehelyezett egy energiakockát a központi tábla megfelelő mezőjére.
- Az elemek **nem** teszik lehetővé, hogy egy tetszőleges fázist végrehajts. Csak egy olyan fázis energiáját növelheted velük, amelyet végre tudsz hajtani.
- A fejlesztés- és a szerelésfázisokban feloszthatod az energiát, hogy ugyanabban a fázisban több fejlesztésjelzőt oldj fel, vagy több robotkártyát szerelj össze.
- Amikor jokert kapsz/költesz el, azonnal válassz, hogy egy érzékelőt, fogaskereket, progra-mot, mikrochipet vagy robotkártyát kapsz/költesz el. Ha több jokert kapsz/költesz el, választhatod ugyanazt az erőforrást többször, vagy akár különbözőket is.
- Hogy nyomatékosítsuk: robotkártyák is választhatók jokerikonnál. Ez azt jelenti, hogy a robotkártyák felhasználhatók az extra erőforrásköltség kifizetésére egy robot összesze-relésekor, vagy erőforrások elköltésére egy fejlesztés végrehajtásához.
- Mindig ki kell fizetned az extra erőforrásköltséget egy robotkártya összeszerelésekör, ha a játékterületed egy olyan mezőjére helyezed le, ahol jokerikon található. Ez igaz a játék kezdetén is, a robotkártyák lehelyezésekor.



GYAKORI KÉRDÉSEK



- Végrehajthatok-e akciókat abban a fordulóban, amikor azok elérhetővé váltak (pl. feloldhatok egy fejlesztésjelzőt, összeszerelhetek egy robotkártyát)?**

Általánosságban igen, azonban a robotkártyák egyes akciói lehetővé teszik, hogy a normál fázisokon kívül is feloldj fejlesztésjelzőket vagy összeszerelj robotokat. Ezeket az akciókat csak a játékmenet sorrendjét betartva végezheted el. Nem térhetsz vissza egy korábbi fázishoz vagy az aktuális fázis egy részéhez, hogy új akciókat hajts végre (lásd a lenti példát).
- Hogyan szerezhettek több robotkártyát?**

A tervezésfázis végrehajtása a leggyakoribb módja a robotkártyák szerzésének, de akkor is kaphatsz robotkártyákat, ha jokert kapsz vagy bizonyos robotakciókat hajtasz végre. A játékostábládon két kevésbé nyilvánvaló módja is van a robotkártyák szerzésének: (i) inspiráció szerzése vagy (ii) a fejlesztett újrahasznosítás-akció végrehajtása 4 energiáért.
- Mikor fejleszthetem a feltalálókártyámat?**

A megfelelő típusú, feloldott fejlesztésjelzőt akkor helyezheted a feltalálókártyára, ha teljesítetted annak fejlesztési feltételét (lásd a 21. oldalon).
- Amikor több jokert kapok, húzhatok-e egy robotkártyát, amit megnézek, majd utána választom ki a további jokereket?**

Igen.



PÉLDA ROBOTAKTIVÁLÁSRA

A játékos 4 összen energiával végzi el a gyártásfázist. Miután elvégezte az összes elérhető játékos tábla-akciót, aktiválja a gyártás sorát (balról jobbra haladva).

A

Axle alap robotakciója lehetővé teszi számára, hogy 3 jokert elköltségével feloldjon egy fejlesztésjelzőt.

B

Kifizeti a költséget, és felold egy sebesség fejlesztésjelzőt, amit azonnal ráhelyez a következő robotra (Figure 8-ra).

C

Ezután aktiválja Figure 8-at, és az új, fejlesztett robotakciót választja, amiért 3 elemet kap.

FONTOS: A játékos NEM térhet vissza a gyártásfázis korábbi szakaszába, és nem hajthatja végre a játékos tábláján újonnan felfedezett akciót. Ezzel egy későbbi fordulóig várnia kell.



ÖSSZEGZÉS



FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

- Húzz 2 -t.
- Helyezz -kat az -kra.
- Játssz ki 2 -t. Ha mindenki végzett, fedd fel azokat.
- Mozdasd az -kat a központi táblára.

FORDULÓ FÁZISAI

- Végezd el a fázisokat sorrendben:
 → → → →
- Határozd meg az összenergiát, majd hajtsd végre az akciókat:
 - Játékos tábla akciók (felülről lefelé).
 - Robotakciók (balról jobbra).

FORDULÓ VÉGE

- Hajtsd végre a képességeket.
- Dobd el a -kat és a -kat vedd vissza a kezedbe.
- Távolítsd le az -kat.
- Mozdasd a fordulójelölőt.
 - 4. után: Pihenőszakasz.
 - 8. után: Vége a játéknak.

IKONMAGYARÁZAT

2 Húzd fel a pakli tetejéről a jelzett számú robotkártyát.

3 Húzz 3 osztálykártyát a pakli tetejéről. Tarts meg 1-et, és tedd a játékos táblád bal oldalához. A többit dobd el képpel felfelé az osztálykártyapakli mellé.

2 Megkapod a jelzett számú erőforrás(oka)t.

Megkapod valamelyik jelzett erőforrást.

2 Megkapod a jelzett számú GyP-ot. Ebben az esetben 3 GyP-ot (1+2).

2 Megkapod a jelzett számú jokert. Azonnal váltsd át a jokereket robotkártyákra vagy erőforrásokra. Több joker esetén nem kell minden jokert azonos erőforrásra vagy robotkártyákra átváltani.

→ Fizesd ki a bal oldali költséget, hogy megkapd a jobb oldali előny(öke)t. Ezt csak egyszer teheted meg, még akkor is, ha többször is ki tudnád fizetni a költséget.

FONTOS: Ha több ikon van egy nyíl bal/jobbs oldalán, akkor mindegyik része a cserének. Csak a nyíl jobb oldalán feltüntetett dolgokat kapod meg, miután kifizetted a bal oldalon lévő költséget. Így a bal oldali akció esetében nem kapod meg sem a szigetelőszalagot, sem a jokert, ha nem fizeted ki az elemet.

→ Bármennyi robotkártyát eldobhatsz a kezedből (X), hogy ugyanennyi plusz egy (X+1) robotkártyát húzz a pakli tetejéről. Az egyértelműség kedvéért: 0 robotkártyát is eldobhatsz, hogy 1 robotkártyát húzz. Ha fejlesztetted, ez az akció további 1 robotkártyát és 1 elemet biztosít.

Add hozzá a jelzett energiát az összenergiádhoz, amikor végrehajtsz az ehhez a hatáshoz kapcsolódó fázist.

→ Fizesd ki egy robot szerelési költségét, és az extra erőforrásköltséget (ha van ilyen).

4 Fizesd ki a költséget, hogy feloldj 1 fejlesztésjelzőt.

Inspirációt kapsz, és azonnal válassz **egy**et a következő előnyök közül:

- Húzz 3 osztálykártyát. Tarts meg egyet, és dobd el a többi.
- Kapsz 2 jokert. Nem kell, hogy azonos típusúak legyenek.
- Kapsz 4 elemet.

GyP-okat kapsz a jelzett fázisokban lévő összeszerelt robotkártyák száma alapján. Például: A bal oldali ikon estében, ha a játékos 4 robotot szerelt össze a gyártásfázis sorában, 2 GyP-ot kap.

4 4 robotkártyának kell lennie a játékterületeden.

3 3 feloldott fejlesztésjelző szükséges a feltétel teljesítéséhez. Ehhez a fejlesztésjelzőket nem kötelező kártyákra helyezni. Az egyértelműség kedvéért: A harmadik feloldott fejlesztésjelző felhasználható ennek a feltalálóképességnek a fejlesztésére.