

RÖBÖT MŰVEK

JÁTÉKSZABÁLY

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEO



 reflexshop



NAUVOO
GAMES

JÁTÉKELEMEK

1 KÖZPONTI TÁBLA



6 FIGURA

6 JÁTÉKOSTÁBLA



30 FÁZISKÁRTYA
(6 SZETT)



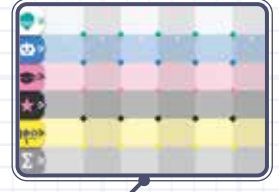
96 ROBOT-
KÁRTYA



32 TANTÁRGY-
KÁRTYA



14 FELTALÁLÓ-
KÁRTYA



1 PONTOZÓ-
TÖMB



72 ENERGIKÁRTYA
(6 SZETT)



14 ENERGI-
KOCKA



1 FORDULÓ-
JELÖLŐ

64 ERŐFORRÁSJELELŐ (TÍPUSONKÉNT 8 DARAB)



Nagy győzelmpont-jelölő



Elem



Kis győzelmpont-jelölő



Érzékelő



Ragasztószalag



Mikrochip



Fogaskerék



Program

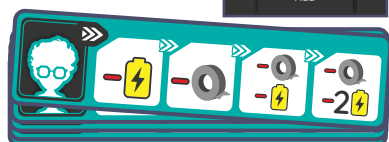
120 FRISSÍTÉSJELÖLŐ
(TÍPUSONKÉNT 30)

24 NYÍLJELÖLŐ



Bár az alapjátékkal legfeljebb 6-an játszhattok, tartalék-játékelemeket adtunk hozzá, hogy ezt a számot a jövőben könnyebben bővíthessük.

22 FELTALÁLÓ JÁTÉKELEM



ELŐKÉSZÜLETEK



1

Helyezzétek a **központi táblát** az asztal közepére.

2

Helyezzétek a **fordulójelölőt** a központi táblán lévő fordulósávból szélső mezőjére.



3

Képezzetek egy készletet az **energiakockákból** a központi tábla mellett.

4

Külön-külön keverjétek meg a **feltaláló-, a robot- és a tantárgykártyákat**. Helyezzétek a paklikat a központi tábla mellé képpel lefelé fordítva.

5

Végezzétek el a játékosok előkészületét a következő oldalon leírtak alapján.

SZÓLÓ ÉS 2 FŐS JÁTÉK ESETÉBEN

Olvassátok el a többfős játék szabályait, utána pedig a 23. oldalon található különleges szabályokat is.

SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEO



A horizontal progress bar consisting of ten circles. The first nine circles are filled dark blue, indicating they have been visited or completed. The tenth circle at the far right is white with a grey outline, representing the current location.

The diagram illustrates the layout of the game board, which is a grid of various colored squares and zones. The components are labeled as follows:

- JÁTEKOSTÁBLA** (Game Board): The main playing area.
- Válassz magadnak egy tetszőleges játékos táblát és helyezd magad elé.** (Choose for yourself any game board you like and place it in front of you.)
- FIGURA** (Figure): A yellow figure icon.
- Helyezd a figurát a bal alsó feltalálómezőre.** (Place the figure in the bottom-left invention zone.)
- TANTÁRGY-KÁRTYÁK** (Subject Cards): A pink card icon with a graduation cap.
- RAKTÁR** (Warehouse): The top row of the board.
- MŰHELY** (Workshop): The rightmost column of the board.
- FÁZIS-TERÜLETEK** (Phase Zones): The central area containing various colored squares with icons and numbers.
- TERVEZÉSSOR** (Design Row): The row of purple squares.
- GYÁRTÁSSOR** (Production Row): The row of orange squares.
- ÚJRAHASZNOSÍTÁS-SOR** (Recycling Row): The row of green squares.
- FELTALÁLÓ-MEZŐ** (Invention Zone): The bottom-left area.
- EMLÉKEZTETŐ AZ ELŐKÉSZÜLETEKRE** (Reminder for Preparations): A yellow icon of a person with a lightbulb.
- FRISSÍTÉS JELEI ÖK** (Refresh Signs): The bottom row of the board.

ENERGIAKÁRTYÁK



Az energiakártyák alján található játékoszám alapján keresd ki azt a 4 kártyát, amelyeket el kell távolítani a játékoszám függvényében. Tedd vissza ezeket a kártyákat a dobozba.

Keverd meg a maradék 8 energiakártyádat és képezz belőlük egy paklit képpel lefelé a játékosáblád mellett. Mindenkinek ugyanaz a 8 energiakártya áll a rendelkezésére, de a kártyák sorrendje a paklin belül véletlenszerű lesz.



ÁLLJ!

Mielőtt folytatnátok az előkészületeket, olvassátok el a teljes szabályzatot. Ezután térjete vissza ide.

A JÁTÉK ELEJÉN

Mindnyájan kártyákat húztok, és egyidejűleg döntötök az alábbiak szerint. Miután mindenki végzett, folytassátok a forduló előkészületeivel, majd kezdjétek el az első fordulót.

1. **Húzz 8 robotkártyát.** Tarts meg 5-öt. A maradékot dobd el képpel felfelé a robotkártyapakli mellé.
2. **Húzz 2 tantárgykártyát.** Tarts meg 1-et és helyezd képpel felfelé a játékosáblád bal felső sarka mellé. A maradékot dobd el képpel felfelé a tantárgykártya-pakli mellé.
3. **Húzz 2 feltalálókártyát.** Tarts meg 1-et és helyezd képpel felfelé a játékosáblád bal alsó részére, a számára fenntartott mezőre. A maradékot helyezd vissza a játék dobozába.
4. **Szerelj össze költségmentesen 2 robotkártyát** a kezedből, és helyezd őket a műhelyedre.
5. **Oldj fel 1 frissítésjelölőt költségmentesen.** Ezt a frissítésjelölőt lehelyezheted a játék kezdete előtt.



FONTOS: Ha több robotkártyát helyezel egy sorba, akkor ki kell fizetned a műhelyeden jelzett további költséget. A játék elején ezt a költséget általában ragasztószalaggal kell kifizetni, de eldobhatsz robotkártyát is a kezedből.

ELŐKÉSZÜLET



FONTOS: Megnézheted az összes robot-, tantárgy- és feltalálókártyádat, mielőtt kiválasztod, hogy melyiket tartod meg.



Javasoljuk, hogy az első játszma elején válassz egy könnyű komplexitású feltalálót (lásd a Feltalálóségédletet). Ugyanakkor dönthettek közösen úgy, hogy a feltalálókártyákat a dobozban hagyjátok és nem használjátok őket.



Ha bármelyikőtök úgy érzi, hogy más játékosok döntései hatással lehetnek az övéire, akkor döntés közben ne nézzon más játékosok táblájára.

A JÁTÉK MENETE



A robotika világában feltörekvő fiatal feltalálók szerepét töltitek be. Robotok összeszerelése és jó iskolai jegyek által szereztek hírnevet. Robottársaitok segítségével új vázlatokat készítetek, alkatrészeket gyártotok, újrahasznosítjátok az erőforrásokat és frissítitek a robotokat.

Mindegyik fordulóban egyidejűleg választotok ki 2 fázist az 5-ből, amelyeket különböző összenergiával hajtotok végre. Ezek a döntések befolyásolhatják a többi játékost. Ha egy fázist nagyobb energiamennyiséggel hajtotok végre, az energiát adhat a többi játékosnak, ami potenciálisan lehetővé teszi számukra további fázisok végrehajtását. **A játékot a legtöbb győzelmi ponttal (GYP) rendelkező játékos nyeri meg.**



ÁTTEKINTÉS

A játék 8 fordulóból áll, amelyeket a központi táblán lévő fordulójelölővel követhettek. Minden forduló 3 lépésből áll: a forduló előkészítése, a fázisok végrehajtása és a forduló vége.

Mindegyik lépést egyidejűleg hajtjátok végre. Miután mindenki befejezett egy lépést, folytassátok a következő lépéssel, és így tovább a játék végéig.

AZ ERŐFORRÁSOK



A **győzelmi pontok (GYP)** a feltalálói hírnevedet tükrözik, és szükségesek a játék megnyeréséhez.



A **fogaskerek, a programok, az érzékelők és a mikrochipek** alapvető alkatrészek, és elsősorban a robotok összeszerelésére és frissítésére szolgálnak.



A **ragasztószalag** egy sokoldalú erőforrás, amely a játék során más erőforrások helyettesítésére is használható.

FONTOS: Bármikor, amikor el kell költened egy érzékelőt, fogaskereket, mikrochipet vagy programot, helyette ragasztószalagot is költhetsz.



Az elemek tárolt energiát jelképeznek, amely szükség esetén felhasználható, és az energia növelésére szolgálnak a fázisok végrehajtása során.



A robotkártyák a megépítendő robotok terveit jelképezik. Ezek is különféle módon elkölthetők, például frissítések végrehajtására.



Az univerzális erőforrások a szabadon választott további előnyöket és költségeket jelképezik.



FONTOS:

- Minden alkalommal, amikor kapsz/elköltesz egy univerzális erőforrást, azonnal döntened kell, hogy érzékelőt, fogaskereket, programot, mikrochipet vagy robotkártyát szeretnél kapni/elkölteni.
- Az univerzális erőforrásokat nem kell a raktárban nyomon követni, és nem tehetők el későbbre.
- A ragasztószalag elkölthető, mint univerzális erőforrás, de nem szerezhető az univerzális erőforrásból.
- Ha több univerzális erőforrást kapsz/költesz el, akkor mindegyik esetében el kell döntened, hogy milyen erőforrás legyen.

RAKTÁR

A játékosábla tetején lévő raktár a birtokolt erőforrások számontartására szolgál. Amikor erőforrást kapsz/költesz el, mindig mozgasd a jelölőjét a raktárad megfelelő mezőjére.

Ha 0 erőforrásod van egy típusból, akkor távolítsd el a jelölőjét a raktárból és helyezd a játékosáblád mellé. Ha 10-nél több erőforrásod van egy típusból, fordítsd a +10-es oldalával felfelé. A GYP-k esetében használd a nagy GYP-jelölőket.

Az erőforrások száma elméletileg végtelen. Abban a ritka esetben, amikor 20-nál több erőforrásod (vagy GYP-d) van egy típusból, használj egy megfelelő helyettesítőt.

FONTOS: A robotkártyáid számát NEM kell a raktáradban számontartani. Ezeket tartsd a kezvedben. A kézben tartható robotkártyák számának nincs felső korlátja.

1. példa

8 GYP-d van, és szerzel további 6-ot. A GYP-jelölődet a 8. mezőről a 4.-re helyezed, a nagy GYP-jelölődet pedig az 1. mezőre, így jelezve az új mennyiséget (14).

2. példa

9 érzékelőd van, és szerzel további 3-at. Az érzékelőjelölődet a 9. mezőről a 2.-ra helyezed és a +10 oldalával felfelé fordítod, így jelezve az új mennyiséget (12).

A FORDULÓ ELŐKÉSZÜLETEI

Készüljetek fel a fordulóra, és hajtsátok végre a következőket:

1. **Húzzatok 2-2 energiakártyát** a paklitok tetejéről és helyezzétek képpel felfelé a játékosátlátok mellé.



A fáziskártyák hozzárendelése során összpontosíts azokra a játékosokra, akiknek a kártyáján energiakocka van.

2. **Helyezzetek energiakockákat** a közös készletből az energiakártyára minden egyedülálló  ikon után.



FONTOS: NE helyezz le energiakockát ehhez a szimbólumhoz.

3. **Válasszatok fáziskártyákat.** Titokban válasszatok 2 fáziskártyát az 5-ből, amelyet végre akartok hajtani. Rendeljétek mindkettőt egy-egy energiakártyához, képpel lefelé helyezve azok alá. Ezáltal biztosítjátok, hogy az adott fázist végrehajtsátok a forduló során. Minden fázis egy meghatározott energiamennyiséggel hajtódik végre, és ez határozza meg a végrehajtható akciókat. Az energiakártya hozzájárul ahhoz az összenergiához, amellyel egy fázist végrehajtasz (lásd Összenergia).

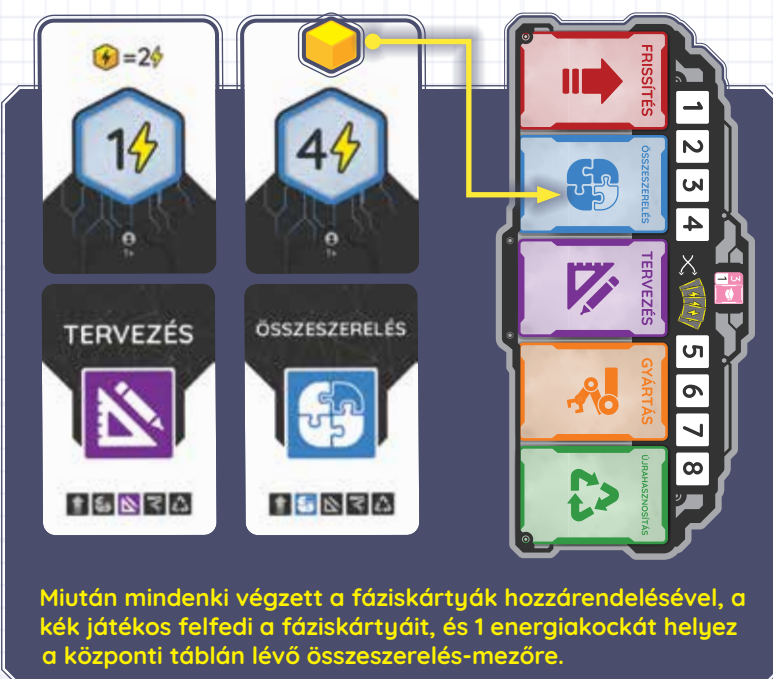
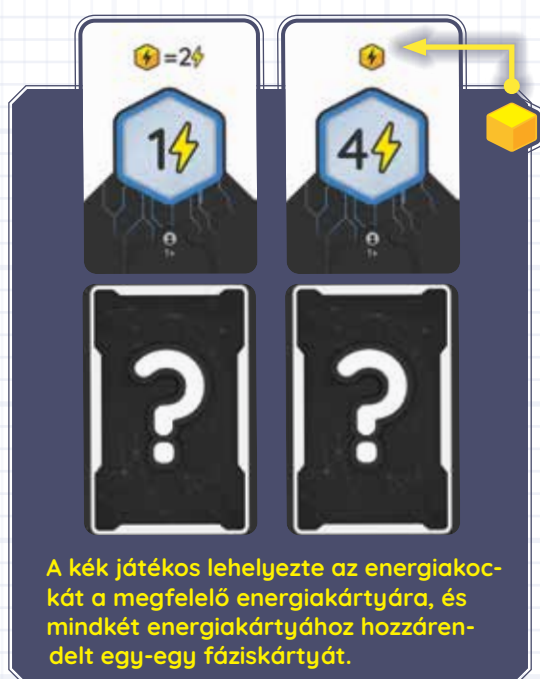


ÁLLJ!

Várd meg, hogy mindenki végezzen a fáziskártyák hozzárendelésével, mielőtt folytatnád a játékot.

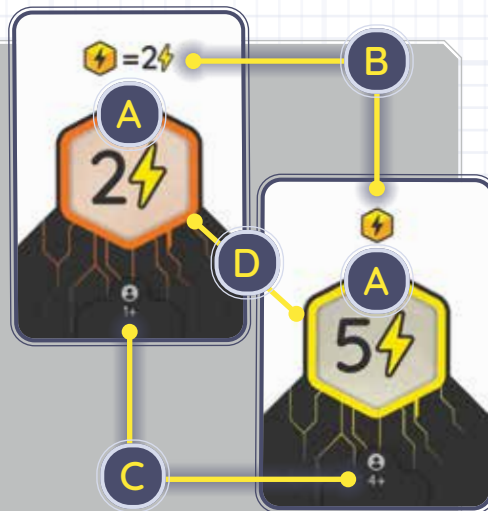
4. Fordítsátok képpel felfelé a hozzárendelt fáziskártyákat.

5. **Helyeztetek át az összes energiakockát** az energiakártyákról a központi tábla megfelelő fázismezőire.



AZ ENERGIAKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

- A. **Energiaérték.** Egy hozzárendelt fáziskártya végrehajtásához felhasznált energia mennyisége.
- B. **Energiakocka hatása.** Egyes energiakártyáknak a kártya tetején látható hatása van, például energiakockákat helyeznek a központi táblára, vagy módosítják az energiakockákból nyert energiát.
- C. **Játékoszám.** Az előkészületek során bizonyos energiakártyákat el kell távolítani a játékból ez alapján a szám alapján.
- D. **Játékoszín.** A játék során mindegyik játékos egy választott színű szett kártyát használ.



ÖSSZENERGIA

Egy fázis összenergiájának meghatározására add össze a következő forrásokból származó energiát:



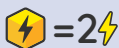
ENERGIAKÁRTYA

A fázishoz rendelt energiakártyád az energiaértékével megegyező energiát biztosít.



ENERGIAKOCKÁK A központi táblára helyezett **minden** energiakocka 1-1 energiát biztosít a megfelelő fázishoz, **függetlenül attól, hogy ki helyezte le.**

ENERGIAKOCKA-SZORZÓ



Ha egy energiakártyádon ez a szimbólum szerepel, akkor **minden** energiakocka a központi tábla kijelölt fázismezőjén a szokásos 1 energia helyett 2 energiát biztosít. Lásd a példát az összenergia kiszámolására.



ELEMEK

Az elemekkel energiát adhatsz a végrehajtandó fázisok bármelyikéhez. Minden elköltött elem 1-1-gyel növeli az adott fázis összenergiáját. Az e célra használható elemek száma nincs korlátozva.



FRISSÍTÉSEK

További energiát kaphatsz egyes fázisokban, amikor befejezel bizonyos frissítéseket a játékos tábládon. Az elemekhez hasonlóan ezek a frissítések sem engedélyezik egy fázis végrehajtását, csupán növelik az energiaszintedet minden alkalommal, amikor végre akarod hajtani azt a fázist, amelyikre a frissítés vonatkozik.

FONTOS:

- Az elemek nem engedélyezik egy tetszőleges fázis végrehajtását, ezekkel csupán megnövelheted a végrehajtandó fázis energiaszintjét.
- Mivel egy-egy fázis összenergiáját a végrehajtása előtt számolod ki, egy fázis során szerzett elemmel nem növelheted visszamenőleg ugyanazon fázis energiaszintjét. Azonban egy forduló alatt felhasználhatod egy fázis során kapott elemeket egy másik, későbbi fázis összenergiájának a növelésére.

ÖSSZENERGIA KISZÁMOLÁSA

Tegyük fel, hogy így néz ki az asztal a forduló előkészületei után. A forduló során a kék játékos végrehajthatja az összeszerelés, tervezés és gyártás akciókat. Számoljuk ki a kék játékos tervezésfázisának az összenergiáját.

1⚡

Kezdd a tervezésfázishoz rendelt energiakártya közepén látható energiaértékkel. **A**

+

4⚡

Ezután a kék játékos további 4 energiát kap a központi táblán lévő két energiakocka és az energiakártyáján lévő szorzó miatt. **B**

+

1⚡

Ezután a kék játékos további 1 energiát kap, mert korábban frissítette a játékos táblája tervezésmezőjét. **D**

+

1⚡

Végül a kék játékos úgy dönt, hogy elkölt 1 elemet, hogy 1 további energiát szerezzen a tervezésfázisra. **E**

=

ÖSSZENERGIA:
7⚡



EMLÉKEZTETŐ: A kék játékosnak legalább 1 elemet kell birtokolnia a tervezésfázis előtt ahhoz, hogy elkölthesse, és 7-re növelje az összenergiáját. A kék játékos nem használhatja a tervezésfázis során szerzett elemét, hogy visszamenőleg növelje a tervezésfázis összenergiáját. **F**

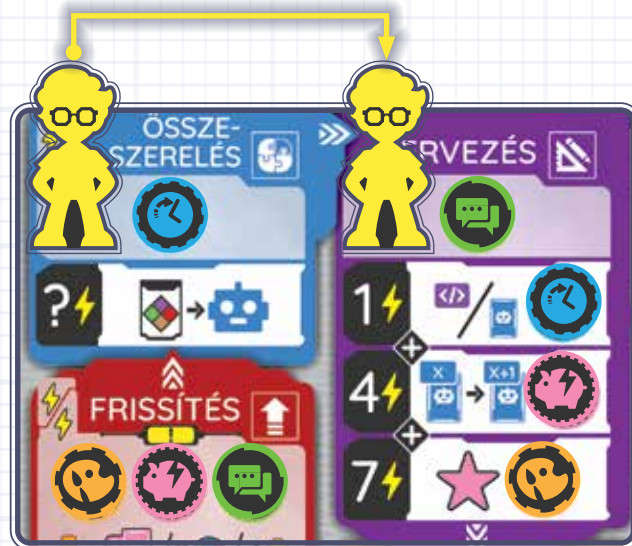
A FÁZISOK VÉGREHAJTÁSA



Mindnyájan **egyszerre teljesítetek minden fázist, amelyet képesek vagytok végrehajtani.** Mielőtt részletesen végigmennénk a fázisokon, nézzük meg a fázisok végrehajtásának általános szabályait.

FONTOS:

- **Egy fázist CSAK ÉS KIZÁRÓLAG AKKOR hajthatsz végre,** (i) ha egy energiakártyához rendelted az adott fáziskártyát, **VAGY** (ii) ha bármely játékos egy energiakockát helyez az adott fázis mezőjére a központi táblán.
- **Fordulónként legalább 2 fázist végre fogsz hajtani** a forduló előkészítése során kiválasztott fáziskártyák alapján. Ha más játékos energiakockát helyez olyan fázisokra, amelyeket nem választottál, akkor 2-nél több fázist is végrehajthatsz.
- **Egy fázis végrehajtása előtt először mindig határozd meg az összenergiádat.** Az összenergiát egy fázis akciónak a megkezdése előtt kell meghatározni, és visszamenőleg nem módosítható.
- **A fázisok végrehajtása mindig ugyanabban a sorrendben történik,** a frissítéssel kezdve és az újrahasznosítással befejezve, ahogy az a központi táblán és a játékos táblákon látható. Ha szeretnéd megjelölni, hogy éppen melyik fázisnál tartasz, tedd a figurádat a játékos táblád megfelelő fázis területére.
- **Mindegyik fázist teljes mértékben be kell fejezned, mielőtt belekezdenél a következőbe.** Ugyanakkor nem kötelező akciót végrehajtani egy fázisban, ha nem akarsz.
- **A fázisok végrehajtása közben nem kell lépést tartanod az ellenfeleiddel.** Lehet, hogy te csak az összeszerelést és a tervezést hajtottad végre, míg egy másik játékos a frissítés-, gyártás- és újrahasznosítás-fázisokon dolgozott.



A játék felgyorsítása érdekében tedd a figurádat a játékos táblád feltalálómezőjére, amikor befejeztél a fázisokat, így jelezve mindenki számára, hogy készen állsz a forduló végére.

A ROBOTKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

ÖSSZESZERELÉSI KÖLTSÉG. A robotkártya összeszerelésének energia- és erőforrásköltsége két oszlopban látható.

A ROBOT NEVE

ALAPAKCIÓK. Ezt az akciót akkor végezheted el, amikor a kapcsolódó fázist legalább a bal oldalon látható összenergiával hajtod végre.

FRISSÍTÉS TÍPUSA. A feloldott frissítésjelölő meg kell egyezzen ezzel a szimbólummal, hogy egy robotkártyára kerüljön.



GYŐZELMI PONTOK (GYP). A robotkártyákért járó GYP-eket mindig a játék végén kapod meg.

KAPCSOLÓDÓ FÁZIS. Minden robotkártya segít feltalálójának egy adott fázis végrehajtásában. Ha összeszerelted, tedd a robotkártyát a műhelyed megfelelő sorába.

FRISSÍTETT AKCIÓK. Ha egy robotkártyára felkerült egy frissítésjelölő, ez az akció elérhető és elvégezhető az alapakció **HELYETT**, amikor a kapcsolódó fázist legalább a bal oldalon látható összenergiával hajtod végre.

FRISSÍTÉS



A frissítésfázis lehetővé teszi frissítésjelölők feloldását a játékosabladról. Általában egy frissítésjelölő feloldása két dolgot javít: (i) a játékosábla akcióit és (ii) az egyik kártyát (robot, tárgy vagy feltaláló).

FONTOS: Egy frissítésfázisban egynél több frissítésjelölőt is feloldhatsz az energia felosztásával.

ENERGIA FELOSZTÁSA



A frissítés- és összeszerelés-fázisban feloszthatod az összenergiádat kisebb, egész számú részekre, hogy több akciót hajts végre. Például 3 összenergiát feloszthatsz 2+1-re vagy 1+1+1-re.

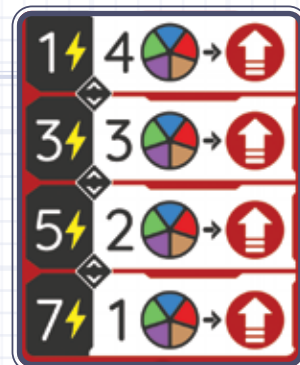
FRISSÍTÉSJEJÖLÖK FELOLDÁSA



1. Fizesd ki a frissítés költségét.

- Határozd meg a frissítés költségét.** Válaszd ki bármelyik sort a játékosablád frissítésterületéről, amelyhez rendelkezelsz a szükséges energiával és erőforrással. Ha több frissítésjelölőt oldasz fel, többször is kiválaszthatod ugyanazt a sort.
- Költs el erőforrásokat és energiát.** Mozdasd lefelé a megfelelő erőforrás-jelölőket a raktáradban. Az energiatöbblet elveszik.

- Távolíts el egy frissítésjelölőt** a játékosablád bármely területéről és helyezd a raktáradba. Ha a frissítésterületről távolítasz el frissítésjelölőt, akkor azonnal ihletet merítesz.



IHLET

Minden alkalommal, amikor ihletet merítesz, azonnal választhatsz az alábbi bónuszok közül:

- Húzz 3 tárgykártyát. Tarts meg 1-et. Dobd el a maradékot.
- Kapsz 2 univerzális erőforrást. Nem kell azonos típusúnak lenniük.
- Kapsz 4 elemet.

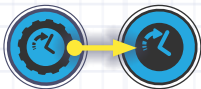
FONTOS: Az ihlet azonnali haszonnal jár minden alkalommal, amikor megszerzed. Az egyértelműség kedvéért: ezt a bónuszt nem kapod meg minden alkalommal, amikor végrehajtod a frissítésfázist.



FRISSÍTÉSTÍPUSOK



Egy frissítésjelölő feloldása



A kozmetikai frissítések több GYP-t biztosítanak.

A gyorsasági frissítések növelik a teljesítmény mértékét.

A kommunikációs frissítések jobb és flexibilisebb teljesítményt biztosítanak.

A hatékonysági frissítések hasonló teljesítményt eredményeznek kevesebb energiával.

FRISSÍTÉSJELÖLŐ LEHELYEZÉSE

A játék során bármikor lehelyezhetsz a raktáradból egy feloldott frissítésjelölőt egy vele megegyező frissítésmezőt tartalmazó robot-, tárgy- vagy feltalálókártyára **azért, hogy különleges akciókhoz vagy hatásokhoz juss.**

FONTOS: A lehelyezett frissítésjelölőket később már tilos áthelyezni.



A frissítésjelölők száma korlátozott, és előfordulhat, hogy elfogy a számodra szükséges típusú. Próbáld meg előre megtervezni, hogy mely frissítésjelölőket akarsz feloldani és lehelyezni.

PÉLDA A FRISSÍTÉSRE

A frissítésfázist hajtod végre, és 5 összenergiád van. 2 frissítést kívánsz feloldani, és az összenergiádat így osztod szét: 3+1+1.

A

Úgy döntesz, hogy az első frissítésjelölőt 3 energiáért és 3 univerzális erőforrásért oldod fel, utóbbiért pedig 3 programot fizetsz be a raktáradból.

A feloldott frissítésjelölő alapján azonnal ihletet kapsz. Úgy döntesz, hogy 2 univerzális erőforrást kérsz, amellyel 2 robotkártyát húzol.

B

Ezután végrehajtod a felső sor akcióját: elköltesz 1 energiát és 4 univerzális erőforrást, hogy feloldj 1 újabb frissítésjelölőt.

A költség kifizetéséhez elköltesz 2 ragasztószalagot a raktáradból és a most kapott 2 robotkártyát.



Mivel nincs további elkölteni való erőforrásod, sem robotkártyád, az 1 többletenergiád elveszik.

EMLÉKEZTETŐ: Többször is kiválaszthatod ugyanazt a sort, így ha elegendő erőforrásod lenne, akkor feloldhatnál egy harmadik frissítésjelölőt is.

ÖSSZESZERELÉS



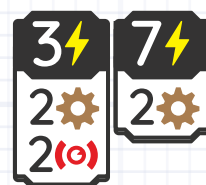
Az összeszerelés-fázis lehetővé teszi, hogy robotkártyákat játssz a kezedből a műhelyedre. A robotok a motorod alappillérei, új akciókat nyitnak meg és a játék végén GYP-et biztosítanak.

EGY ROBOT ÖSSZESZERELÉSE



1. Válaszd ki azt a robotkártyát a kezedből, amelyiket össze akarod szerelni.
2. Helyezd a műhelyedre a kapcsolódó fázisnak megfelelő sor bal szélső szabad mezőjére. Egy sorban legfeljebb 5 robotkártyát szerelhetsz össze. Ha egy sorban az összes mező foglalt, akkor ott nem szerelhetsz össze több robotkártyát.
3. Fizesd ki az összeszerelés költségét.

A. **Határozd meg az összeszerelés költségét.** A robotkártya bal felső sarkában lévő bármelyik oszlopot kiválaszthatod az összeszerelés energia- és erőforrásköltségének meghatározásához. A bal oldali oszlop kevesebb energiát és több erőforrást, míg a jobb oldali több energiát és kevesebb erőforrást igényel.



B. **Határozd meg az összeszerelés további költségét.** A robotkártya összeszerelésének további erőforrásköltsége a műhelyed egyes mezőire van nyomtatva. Ha nem tudod kifizetni a további költséget, akkor a robotot nem szerelheted össze.



C. **Költs el erőforrásokat és energiát.** Mozgasd lefelé a megfelelő erőforrás-jelölőket a raktáradban. Az energiatöbblet elveszik.



FONTOS: Az energiát feloszthatod, hogy egynél több robotot szerelj össze egyetlen összeszerelés-fázisban (lásd a 12. oldalt).



Ha egy fordulóban több frissítésjelölőt oldasz fel vagy több robotot szerelsz össze, akkor javasoljuk, hogy használd az egyik nyíljelölődet, hogy a raktáradban nyomon tudd követni az energiádat.



PÉLDA AZ ÖSSZESZERELÉSRE

Az összeszerelés-fázist hajtod végre, és 6 összenergiád van. 3 robotkártyát akarsz kijátszani a kezedből. Ehhez legalább 6 összenergiára van szükséged. Ugyanakkor ez erőforrásokba is kerül: 7 -be, 2 -ba, 2 -be, 2 -be és 3 -ba (beleértve a műhelyeden lévő további erőforrásköltségeket). Sajnos az összeszerelés 1-gyel több -be kerül, mint amennyit képes vagy fizetni.

Úgy döntesz, hogy 4 -et költesz, hogy az összenergiádat 10-re növeld, ami lehetővé teszi, hogy az egyik robotodat (Friz Urát) nagyobb energiámmennyiséggel szereld össze, és csökkented az összeszerelési költséget 2 -vel.

Összesen 5 -t, 4 -et, 2 -ot, 2 -et, 2 -et, 3 -t (amelyből 2  és 1 ) és 10 összenergiát költesz az alábbi 3 robotkártya összeszereléséhez.

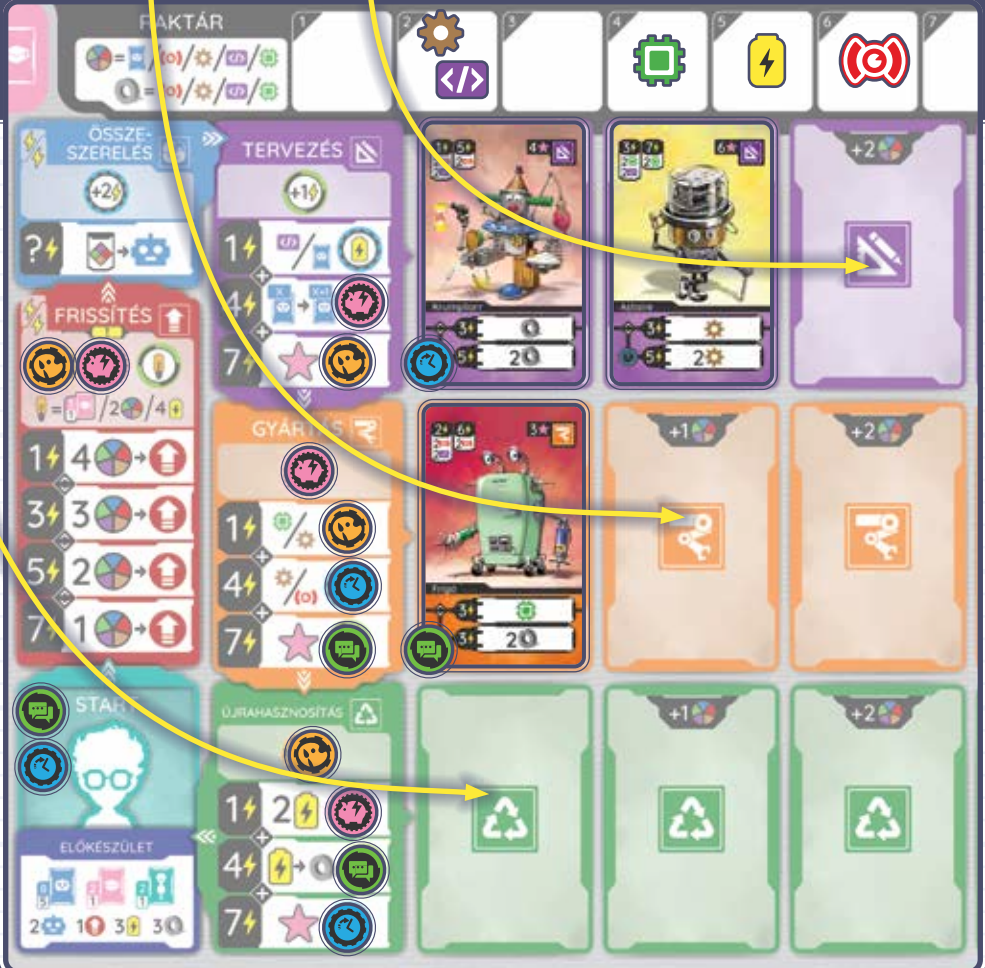








EMLÉKEZTETŐ: Ha univerzális erőforrást kell költened, az lehet robotkártya is.



TERVEZÉS



/GYÁRTÁS



/ÚJRAHASZNOSÍTÁS



A tervezés-, gyártás- és újrahasznosítás-fázisok lehetővé teszik a megfelelő fázissor lefuttatását, és olyan akciók végrehajtását, amelyek segítségével erőforrásokat és GYP-eket szerezhetsz. Az összes akció és hatásuk részletes listája a szabálykönyv hátoldalán található.



Akciók: Az akciókat a játékosabládon és a robotkártyákon egy fekete háttérre nyomtatott villám jelöli.



Tervezés: Általában a programokkal és a robotkártyákkal segít.



Gyártás: Általában a mikrochipekkel, a fogaskerekekkel és az érzékelőkkel segít.



Újrahasznosítás: Általában az elemekkel és a ragasztószalagokkal segít.

EGY FÁZISSOR LEFUTTATÁSA

1. Hajtsd végre a játékosabládon lévő akció(ka)t.

- A játékosablád megfelelő fázissorában lévő **BÁRMELYIK (AKÁR AZ ÖSSZES)** akciót végrehajthatod, amelyek legfeljebb akkorák, mint az összenergiád. Az akciókat kötelezően egyenként és **felülről lefelé haladva** kell végrehajtanod.

2. Robotok aktiválása.

- A játékosablád megfelelő fázissorában lévő **BÁRMELYIK (AKÁR AZ ÖSSZES)** robotot aktiválhatod, de a robotokat kötelezően egyenként és **balról jobbra haladva** kell aktiválnod.
- Robot aktiválásához hajts végre **EGY** robotakciót, amely legfeljebb akkora, mint az összenergiád. Ha nincs ilyen akció, akkor nem aktiválhatod a robotot.



A fázissorok végrehajtása közbeni félreértések elkerülése érdekében erősen javasoljuk, hogy mozgasd a figurádat minden egyes akcióra/robotra, miközben azokat végrehajtod.

FONTOS: A frissítés- és az összeszerelés-fázisokkal ellentétben a tervezés-, gyártás- és újrahasznosítás-fázisok során **NEM** oszthatod fel az összenergiádat.

ÉS vs. VAGY

A játék során az akciók végrehajtásánál a következő szimbólumokat használjuk:



ÉS: Az ezzel a szimbólummal összekapcsolt akciók végrehajthatók bármilyen más akció **MELLETT**, mindaddig, amíg a fázis összenergiája legalább akkora, mint a feltüntetett érték.



VAGY: Az ezzel a szimbólummal összekapcsolt akciók végrehajthatók bármilyen más akció **HELYETT**, mindaddig, amíg a fázis összenergiája legalább akkora, mint a feltüntetett érték.

PÉLDA EGY FÁZISSOR VÉGREHAJTÁSÁRA

Az előző összeszerelés-fázis után készen állsz a tervezésfázis végrehajtására. Az összenergiád 6 (1 az energiakártyádról, +4 az energiakockákból, +1 a játékosládon lévő frissítésből). Úgy döntesz, hogy elköltöd az utolsó elemet, hogy az összenergiádat 7-re növeled. Most elvégezheted sorban a következő akciók mindegyikét:

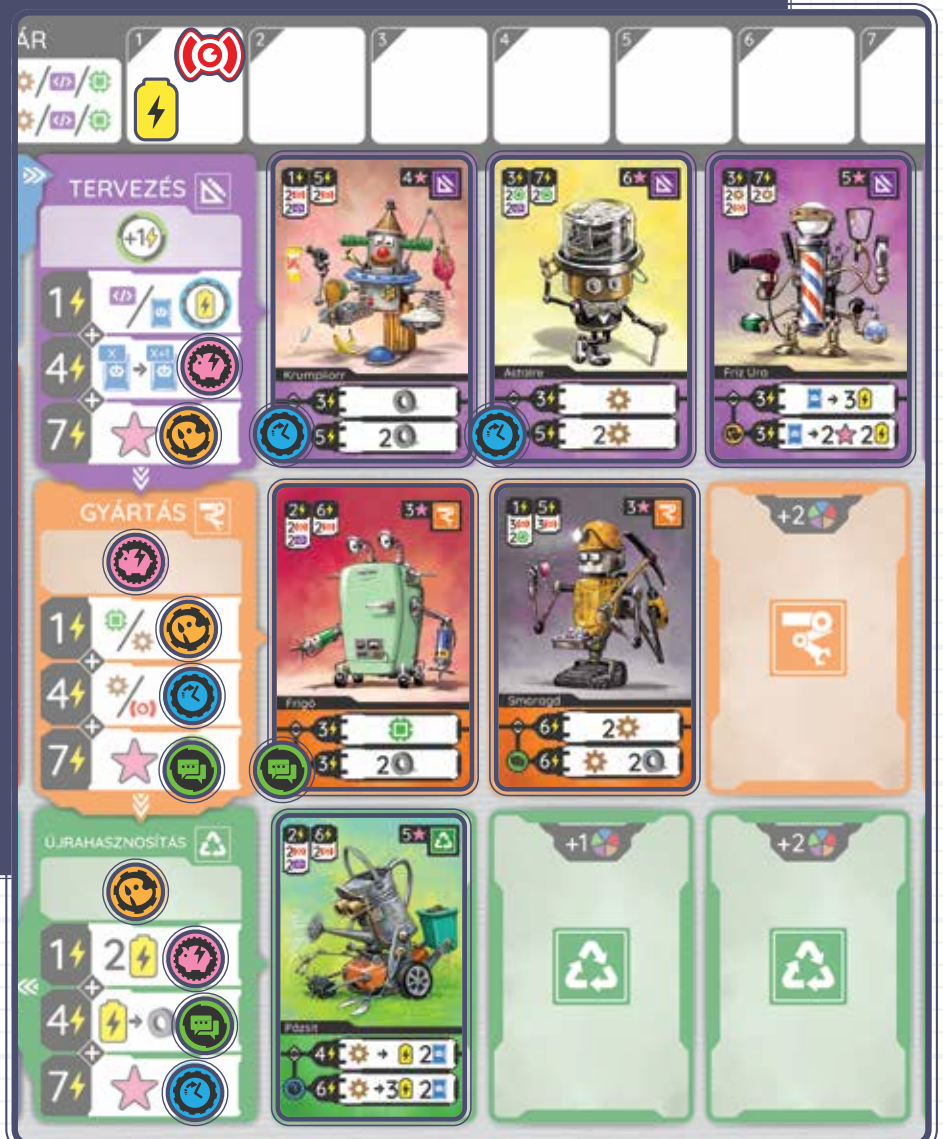
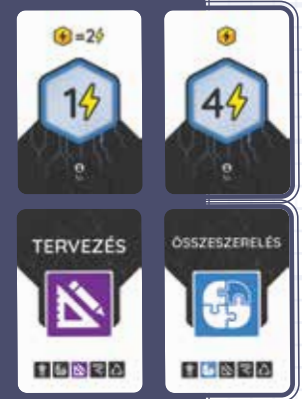
- Kapsz 1 -ot vagy -t, valamint 1 -et (játékosláda akciója);
- Eldobsz 0 -t, és húzol 1 -t (játékosláda akciója);
- Kapsz 1 -ot (játékosláda akciója);
- Kapsz 2 -ot (Krumpliorr frissített akciója);
- Ezután azonnal lehelyezel egy korábban feloldott gyorsasági frissítés-jelölőt Astaire-re, hogy 2 -et kapj (Astaire frissített akciója);
- Eldobsz 1 -t, és kapsz 3 -et (Friz Ura alapakciója).

Ezután végrehajthatod a gyártásfázist is, ugyanis egy ellenfeled energiakockát helyezett a központi tábla azon mezőjére. Az összenergiád 1 (az energiakockából). Úgy döntesz, hogy elköltesz 2 elemet, amelyet a tervezésfázisban kaptál, hogy 3-ra növeled az összenergiádat. Ez lehetővé teszi számodra a következő akciók mindegyikét:

- Kapsz 1 -et VAGY 1 -et (játékosláda akciója);
- Kapsz 2 -ot (Frigó frissített akciója);

Sajnos nincs elegendő összenergiád Smaragd alapakciójára, így nem hajthatod végre. Végeztél a gyártásfázissal, és ezzel együtt az összes fázis végrehajtásával.

Az újrahasznosítás-fázist nem hajthatod végre, mert nem rendelt hozzá energiakártyához a megfelelő fáziskártyát, és a központi tábla azon mezőjén nincs energiakocka.



Egy robot aktiválásához szükséges legnagyobb energiamennyiség 7. Mivel nem oszthatod fel az energiát a tervezés-, gyártás- és újrahasznosítás-fázisokban, nincs szükség arra, hogy az összenergiádat 7 fölé növelj, amikor ezeket a fázisokat hajtod végre.

A FORDULÓ VÉGE

Amikor végeztetek a fázisok végrehajtásával, akkor mindnyájan:

1. **Végrehajtatok a forduló végi képességeket.**
Ha több forduló végi képességgel rendelkezel, akkor szabadon határozhatod meg a végrehajtásuk sorrendjét.
2. **Eldobjátok a 2 felhasznált energiakártyátokat** képpel felfelé az energiakártya-paklitok mellé.
3. **Visszaveszitek mindkét kijátszott fáziskártyátokat.** Ezeket a következő fordulóban újból használhatjátok.

FORDULÓ VÉGI KÉPESSÉGEK



A korábban használt energiakártyáidat a helyükön hagyhatod, és az új fordulóban felfedhetsz 2 új energiakártyát a tetejükre. Ez segíthet csökkenteni a játék helyigényét és a kavarodást. A már felfedett energiakártyák eldobottnak számítanak, és csak a szünet után használhatók fel újra.



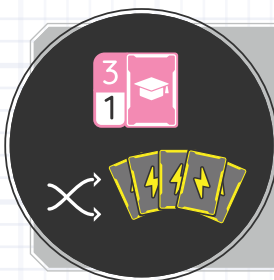
A gyorsabb játék érdekében nekiláthatsz a következő forduló előkészítésének, miközben arra vársz, hogy mások elérjék ezt a lépést. Ugyanakkor ne nyúlj a központi táblán lévő energiakockákhoz, amíg nem végzett mindenki a lépésekkel, hogy véletlenül se zavarod meg a többi játékost.



ÁLLJ!

Mielőtt továbblépnél, várd meg, amíg minden játékos befejezi ezt a lépést.

4. A központi táblán lévő energiakockákat a közös készletbe helyezitek.
5. Egy mezővel jobbra mozgatjátok a fordulójelölőt a központi táblán.
 - A. Ha a fordulójelölő lelép az utolsó mezőről, akkor a játéknak vége (lásd A játék vége szakaszt).
 - B. Ha a fordulójelölő az ötödik mezőre kerül, akkor **azonnal következik egy forduló közötti szünet.**
 - C. Folytassátok a játékot a következő forduló előkészítésével.



A SZÜNET

Mindenki húzzon 3-3 új tantárgykártyát. Tartsatok meg 1-1-et, a többit pedig helyezétek a tantárgykártyák dobópaklijába. Keverjétek meg az energiakártyáitok dobópakliját, és alkossatok belőlük egy új húzópaklit.



Mivel a játék 8 fordulóból áll, mindenki kétszer megy végig az energiakártya-pakliján.



TANTÁRGYKÁRTYÁK

Hírnevet azáltal szerzel a játék végén, hogy jó jegyeket kapsz egy-egy tantárgyból.

A TANTÁRGYKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

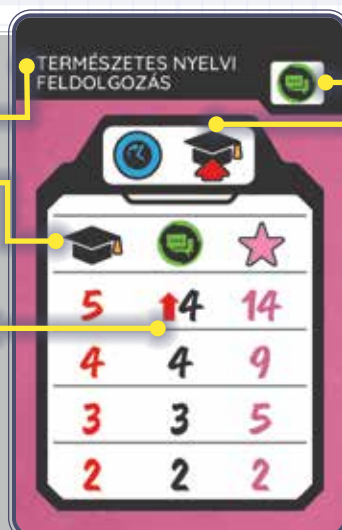
TANTÁRGY NEVE

JEGY. A feltalálók a tantárgycél elérése alapján GYP-t kapnak.

FONTOS: Az ezzel a szimbólummal ellátott tantárgykártyákon 5-ös jegyet csak jegynöveléssel lehet elérni.



A játék során a nyíljelölők segítségével nyomon követheted jegyeidet.



TANTÁRGYCÉL

JEGYNÖVELÉS. A játék során lehelyezhetsz a kártya frissítésmezőjére egy azzal megegyező feloldott frissítésjelölőt, hogy növeld a jegyedet. Ez 1-gyel javítja a jegyedet.

FONTOS: Minden tantárgykártyán csak egyszer lehet jegyet növelni. Akkor is megszerezheted a 2-es jegyet jegynöveléssel, ha egyszer sem teljesítetted a tantárgykártya célját.

A játék elején mindnyájan kiválasztottatok magatoknak 1 tantárgykártyát, a szünetben (a játék felénél) pedig 1 másodikat is. Ha ihletet szerzel, akkor további tantárgykártyákhoz juthatsz.

Legfeljebb 3 tantárgykártyád lehet.

Ha 3 tantárgykártyád van, és többet szerzel, akkor azonnal el kell döntened, hogy lecseréled egy meglévő tantárgykártyádat, vagy eldobod az újonnan szerzett összes tantárgykártyát. Az eldobott tantárgykártyákat helyezd képpel felfelé a tantárgykártya-pakli mellé. Ha tantárgykártyát kell húznod, és üres a pakli, keverd meg a dobópaklit, képezz új húzópaklit és folytasd a húzást.

A játék végén a játékos tábládtól balra lévő minden tantárgykártya a megszerzett jegy alapján GYP-t ér. A jegyed meghatározásához számold meg a tantárgy céljának megfelelő szimbólumok számát, és keresd ki a tantárgykártyán lévő táblázatban a jegyedet. Ha feloldottad a jegynövelést, akkor ez 1-gyel növeli a jegyedet.

PÉLDA A TANTÁRGYKÁRTYA PONTOZÁSÁRA

Smaragd 1 robotnak számít a Légiközlekedési mérnökség és 1-nek az Akusztika tantárgykártyáknál. Ne számold bele többször ugyanahhoz a tantárgykártyához.



FONTOS: A tantárgykártyák értékelésekor ugyanazt a szimbólumot több tantárgykártyába is beszámolhatod, de ugyanazt a szimbólumot nem számolhatod bele kétszer ugyanabba a tantárgykártyába.

TANTÁRGYCÉLOK



Az ábrázolt típusú feloldott frissítésjelölők száma. A frissítésjelölőt nem kell másik kártyára helyezni ahhoz, hogy számítson.



A játékosabláról feloldott frissítésjelölők száma. A frissítésjelölőt nem kell másik kártyára helyezni ahhoz, hogy számítson.



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



A GYP-k száma a raktáradban a játék végén.



A kezekben lévő robotkártyák száma a játék végén.



A játék végén birtokolt érzékelők, fogaskerekek, programok, mikrochipek és robotkártyák összege.



A játék végén birtokolt érzékelő-fogaskerék-program-mikrochip szettek száma. A ragasztószalag nem számít bele az érzékelők, mikrochipek, fogaskerekek vagy programok számába.



A műhelyeden összeszerelt robotok száma.



Az ábrázolt fázissorban összeszerelt robotok száma.



Azon összeszerelt robotok száma, amelyeknek szüksége van a feltüntetett erőforrásra az összeszerelési költségük bármely oszlopában.



Azon összeszerelt robotok száma, amelyek a játék végén az ábrázolt számú GYP-t adják.



Azon összeszerelt robotok száma, amelyek aktiválásához az ábrázolt mennyiségű energiára van szükség. Csak akkor számíthatatsz be egy megfelelő frissített robotakcióval rendelkező robotot, ha a robot akcióját frissítetted is.



Azon összeszerelt robotok száma, amelyeknek szüksége van a feltüntetett mennyiségű energiára az összeszerelési költségük bármely oszlopában.



A műhelyed azon oszlopainak száma, amelyek teljesen tele vannak összeszerelt robotokkal.

FELTALÁLÓKÁRTYÁK

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ○

A feltalálókártyák egyedi képességekkel ruháznak fel (lásd a Feltalálósegédletet). A **feltalálóképességek állandók, és folyamatos előnyöket biztosítanak a játék során**, hacsak a következő ikonok másként nem jelzik:



Azonnali. Ezek a képességek a játék elején vagy a frissítés után azonnal aktiválódnak.



Forduló végi. Ezek a képességek a forduló vége során hajthatók végre.



Játék végi. Ezek a képességek csak a játék végén hajthatók végre.

A FELTALÁLÓKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

FELTALÁLÓ NEVE



FELTALÁLÓ ALAPKÉPESSEGE. További részletekért olvasd el a Feltalálósegédletet.

FRISSÍTÉS KÖVETELMÉNYE. Mielőtt lehelyezhetnél egy feloldott frissítésjelölőt egy feltalálókártyára, ennek a követelménynek teljesülnie kell.

ÉS/VAGY. Ez az ikon határozza meg, hogy az alapképesség mellett vagy helyett használhatsz-e egy frissített feltalálóképességet.

FONTOS:



4 robotkártya legyen a műhelyeden.



3 feloldott frissítésjelölő legyen a játékosabládon. A frissítésjelölőknek **NEM** kell feltétlenül kártyákon lenniük. Az egyértelműség kedvéért: a harmadik feloldott frissítésjelölő felhasználható ennek a feltalálóképességnek a frissítésére.

FRISSÍTÉS TÍPUSA. A frissítésmezőnek megfelelő feloldott frissítésjelölő helyezhető a feltalálókártyára, amikor a frissítési követelmény teljesül.

FELTALÁLÓ FRISSÍTETT KÉPESSEGE. Ez a képesség a feltaláló képességének frissítése után válik elérhetővé.

A JÁTÉK VÉGE



A játék véget ér a 8. forduló után. Vezessétek fel mindenki GYP-jét a pontozótömbre. A GYP-k a következő forrásokból származhatnak:

	A műhelyeden lévő minden robotkártya a rajta látható GYP-eket biztosítja.
	A játékoslábad bal oldalán lévő minden tantárgykártya a megszerzett jegy alapján GYP-eket biztosít. Ne feledd a jegynövelést!
	A raktáradban lévő GYP .
	A raktáradban lévő minden elem és erőforrás (beleértve a ragasztószalagot is) és a kezeden lévő minden robotkártya $\frac{1}{3}$ GYP-t ér. Add össze, oszd el, kerekíts lefelé.
	Az nyer, akinek a legtöbb GYP-je van, és ezáltal a legnagyobb hírnévre tett szert.

Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek több GYP-je származik a műhelyén lévő robotkártyákból. További döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek több GYP-je származik a tantárgykártyákból. Abban a ritka esetben, ha továbbra is döntetlen van, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

IMPRESSZUM



Játéktervezés és -fejlesztés: Brett Sobol és Seth Van Orden

Illusztráció és karaktertervezés: Howard McWilliam

Grafikai tervezés és borítókép: OwlGhost Studio

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.



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu

SZÓLÓ ÉS 2 FŐS JÁTÉK



Ezen különleges szabályok a szóló és a 2 fős játékokban részben kiszámítható módon szimulálják a más játékosok által elhelyezett energiakockákat.

KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK:

- Vegyetek el egy 5 fáziskártyás, nem felhasznált szettet, keverjétek meg és osszátok ki mind az 5 fáziskártyát képpel lefelé egy vonalba.
 - Csak a 2 fős játékban:** Fordítsátok képpel felfelé a 2 bal szélső fáziskártyát.
- Helyezzetek energiakockákat a fáziskártyákra az alábbiak szerint és a játékosok száma alapján.

JÁTÉKMENETBELI VÁLTOZÁSOK

- A forduló előkészületei:** Miután felfedtétek a fáziskártyáitokat, a játékosok száma alapján fordítsátok képpel felfelé néhány fáziskártyát a sor bal széléről kezdve. Helyezzetek energiakocká(ka)t a központi tábla megfelelő mezőjére.
 - Csak a szóló játékban:** Fedj fel 2 fáziskártyát.
 - Csak a 2 fős játékban:** Fedjétek fel 1 fáziskártyát.
- A forduló vége:** Ha már 4 fáziskártya került felfedésre, akkor hajtsátok végre a fenti Különleges előkészületek szakaszban leírt lépéseket. Az egyértelműség kedvéért: a végső fáziskártya nem kerül felfedésre.



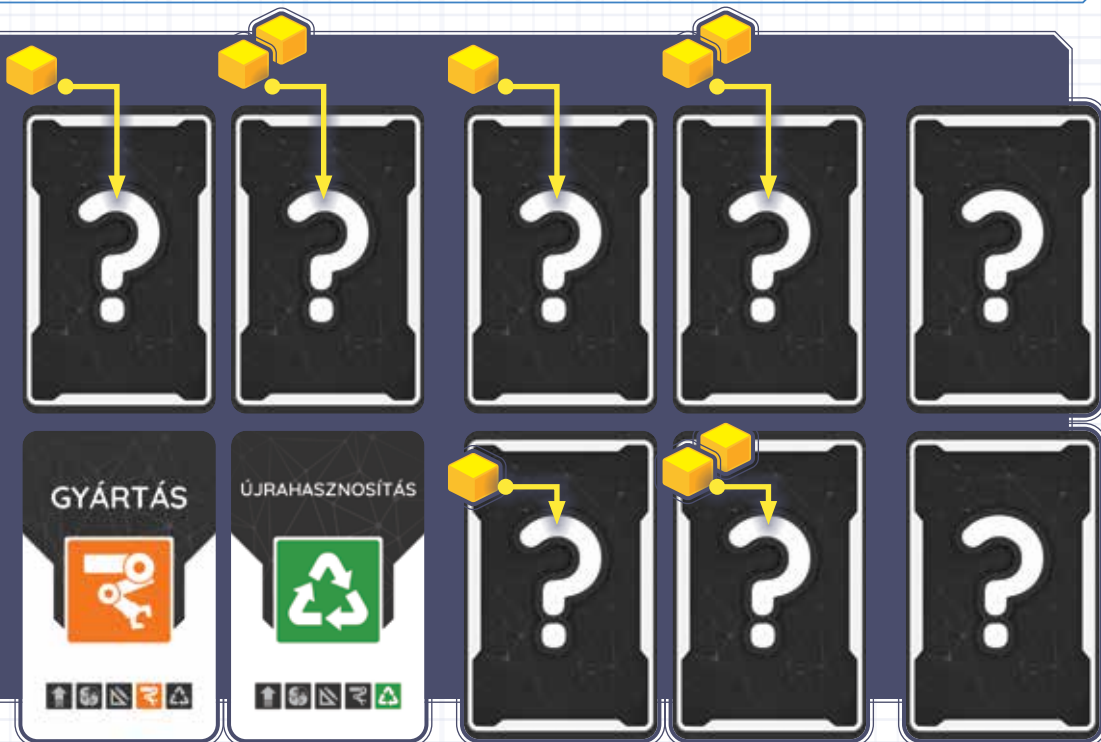
Minden felfedett fáziskártya leszűkíti a későbbi fordulók lehetőségeit.

FONTOS: A Különleges előkészületek szakaszban leírtakat minden második fordulóban meg kell ismételni a játék végéig.

KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

SZÓLÓ

2 FŐS JÁTÉK



JÁTÉK VÉGI VÁLTOZTATÁSOK

- A 2 fős játékok esetén a játék a szokásos módon ér véget, és a legtöbb GYP-vel rendelkező játékos nyer.
- Szóló játéknál gyűjts össze minél több GYP-t, és hasonlítsd össze a végeredményt az alábbi táblázattal, hogy meghatározd a feltalálói rangodat.

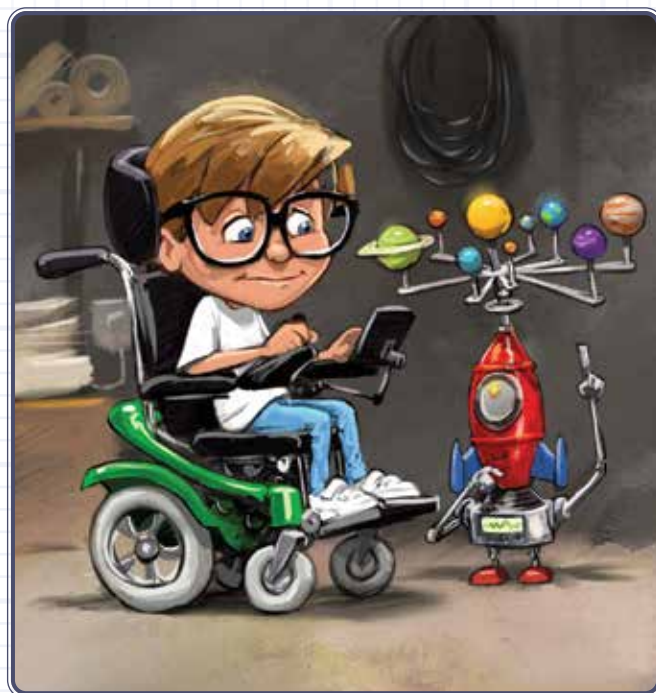
EGY SZÓLÓ JÁTÉK		SZÓLÓ KAMPÁNY	
GYŐZELMI PONTOK (GYP)*	FELTALÁLÓ RANJGA	GYŐZELMI PONTOK (GYP)*	FELTALÁLÓ RANJGA
<60	Ovis	<180	Ovis
60 – 79	Elemi osztályos	180 – 229	Elemi osztályos
80 – 99	Gimis	230 – 279	Gimis
100 – 119	Egyetemista	280 – 329	Egyetemista
120 – 139	Zseni	330 – 379	Zseni
140<	Nobel-díjas	380<	Nobel-díjas

* A GYP-tartományok feltételezik a feltalálókártyák használatát.

SZÓLÓ KAMPÁNY

Egy extra kihívásért játssz 3 játékot egymás után. Ne keverd meg a kártyákat egyes játékok után. Ehelyett minden játék után távolítsd el az összes tantárgy- és robotkártyát (beleértve a műhelyeden, a kezében és a dobópaklidban lévőket is). Távolítsd el azokat a feltalálókártyákat is, amelyek közül választanod kellett (ha használtad).

Minden játék után jegyezd fel az összesen szerzett GYP-det. Összeírd a 3 játékban elért GYP-det, és az eredményt hasonlítsd össze a fenti táblázattal.

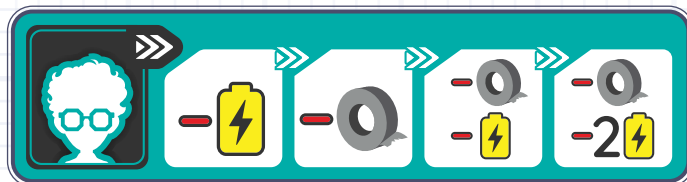


Azon ritka esetben, amikor kártyát kell húznod, de üres a pakli, keverd meg az eltávolított kártyákat, képezz új húzópaklit és folytasd a húzást.

LICIT (JÁTÉKMÓD)



A feltalálók kiválasztásának szokásos módja helyett a tapasztalt játékosok használhatják ezt a játékmódot.



VÁLTOZTATÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

1. A játék elején ne osszatok 2-2 feltalálókártyát minden játékosnak. Ehelyett helyeztetek le a játékosok számával megegyező számú feltalálói licitsávot a központi tábla mellé. Ezután keverjétek meg a feltalálókártyákat és osszatok 1-1-et képpel felfelé minden feltalálói licitsáv alá.
2. Véletlenszerűen határozzátok meg a kezdőjátékost (vagy legyen az utolsó személy, aki látott robotot).
3. A kezdőjátékossal kezdve és balra haladva licitáljatok a feltalálókártyákért.

Licitálás:



A licitálás előtt megnézheted a kapott robot- és tantárgykártyáidat.

- A. Helyezd a figurádat egy feltalálói licitsáv bármelyik szabad mezőjére.
 - B. Ha egy feltalálói licitsávon már van egy másik figura, akkor a figurájától jobbra kell egy mezőt választanod.
 - C. Csak és kizárólag akkor, ha egy ellenfeled túllicitált (azaz egy feltalálói licitsávon a te figurádtól jobbra helyezte le a saját figuráját), azonnal vedd vissza a figurádat. A következő körödben újból licitálhatsz vele. Ha több játékost licitálnak túl, akkor az újralicitálás balra haladva történik. Licitálhatsz újból ugyanarra a feltalálóra, mint korábban, vagy választhatsz új licitsávot.
 - D. Ha a figurádat egy licitsáv jobb szélső mezőjére helyezed, akkor azonnal megnyered az adott feltalálóra tett licitet.
4. A licit addig folytatódik, amíg az összes feltalálói licitsávon csak 1-1 figura áll.
 5. **Vegyétek fel a figurátok alatt lévő feltalálókártyát, majd fizessétek be a figurátok által elfoglalt mezőn jelzett erőforrásokat.** A figurátokat is vegyétek vissza.
 6. Helyezzétek vissza a feltalálói licitsávokat a játék dobozába, és fejezzétek be a játék előkészítését az 5. oldalon leírtak szerint.

GYAKRAN ELTÉVESZTETT SZABÁLYOK



- Egy fázist **CSAK ÉS KIZÁRÓLAG AKKOR** hajthatsz végre, (i) ha egy energiakártyához rendelt az adott fáziskártyát, **VAGY** (ii) ha **bármely játékos egy energiakockát helyez az adott fázis mezőjére a központi táblán.**
- Az elemek **nem** engedélyezik egy tetszőleges fázis végrehajtását, ezekkel csupán megnővelheted a végrehajtható fázis energiaszintjét.
- Feloszthatod az energiát a frissítés- és összeszerelés-fázisokban, hogy több frissítésjelzőt is feloldhass vagy több robotkártyát szerelhess össze ugyanazon fázis keretén belül.
- Minden alkalommal, amikor kapsz/elköltesz egy univerzális erőforrást, azonnal dönts el, hogy érzékelőt, fogaskereket, programot, mikrochipet vagy robotkártyát szeretnél kapni/elkölteni. Ha több univerzális erőforrást kapsz/költesz el, akkor mindegyik esetében dönts el, hogy milyen erőforrás legyen.
- Az univerzális erőforrásba a robotkártyák is beletartoznak. Ez azt jelenti, hogy a robotkártyák felhasználhatók a robot összeszerelése során felmerülő további erőforrásköltség kifizetésére vagy a frissítés feloldásához szükséges erőforrások elköltésére.
- A robotkártya összeszereléséhez minden alkalommal (beleértve a játék elején is) ki kell fizetned a további erőforrásköltséget, amikor letakarod a műhelyedre nyomtatott valamelyik univerzális erőforrásikont.



GYAKORI KÉRDÉSEK



- Végrehajthatok akciókat ugyanabban a körben, amikor elérhetővé váltak (pl. frissítésjelölő feloldása, robotkártya összeszerelése)?**
 Általában igen. A robotkártyákon azonban bizonyos akciók lehetővé teszik, hogy a normál fázisokon kívül feloldj egy frissítésjelölőt vagy összeszerelj egy robotot. Ezeket az akciókat csak akkor hajthatod végre, ha betartod a játék helyes sorrendjét. Nem hajthatod végre egy korábbi fázishoz vagy a jelenlegi fázis egy korábbi részéhez tartozó új akciót (lásd a lenti példát).
- Hogyan szerezhettek több robotkártyát?**
 Robotkártyát általában a tervezésfázisban szerezhetsz, de kaphatsz az univerzális erőforrásokért cserébe vagy bizonyos robotakciók végrehajtása által is. A játékos táblán két, kevésbé nyilvánvaló módon szerezhetsz robotkártyákat:
 (i) ihlet szerzése vagy (ii) az újrahajszolás frissített 4 energiás akciója által.
 
- Mikor frissíthetem a feltalálókártyámat?**
 Amint teljesítetted a frissítés követelményét (lásd a 21. oldalt), lehelyezhetsz egy megfelelő típusú feloldott frissítésjelölőt a feltalálókártyád frissítésmezőjére.
- Ha több univerzális erőforrást szerzek, húzhatok egy robotkártyát és megnézhetem, mielőtt kiválasztom a maradék univerzális erőforrásokat?**
 Igen.

PÉLDA EGY ROBOT AKTIVÁLÁSÁNAK AZ IDŐZÍTÉSÉRE

A gyártásfázist hajtod végre, és 4 összehajszolt energiád van. A játékos táblán lévő összes elérhető akció végrehajtása után balról jobbra aktiválsz a gyártásfázist.

A

Tengely alapakciója lehetővé teszi, hogy elkölts 3 univerzális erőforrást, hogy feloldj egy frissítésjelölőt.

B

Kifizeted a költséget, feloldasz egy gyorsasági frissítésjelölőt és azonnal a következő robotra helyezed (8. ábra).

C

Ezután aktiválsz Mászókat. A frissített akciót hajtod végre, és szerzel 3 elemet.



FONTOS: NEM térhetsz vissza a gyártásfázis korábbi részéhez, és nem hajthatod végre azt az akciót, amelyik megjelent a játékos táblán. Erre csak a következő fordulóban lesz alkalmad.



ÖSSZEFOGLALÓ



A FORDULÓ ELŐKÉSZÜLETEI

- Húzz 2 -t
- Helyezz -t a -ra
- Rendelj hozzá 2 -t. Fedd fel, amikor mindenki kész
- Helyezd az -t a központi táblára

A FÁZISOK VÉGREHAJTÁSA

- Hajtsd végre a fázisokat ebben a sorrendben:
 → → → →
- Először határozd meg az összenergiádat, majd hajtsd végre a következő akciókat:
 - Játékos tábla (fentről lefelé)
 - Robotok (balról jobbra)

A FORDULÓ VÉGE

- Hajtsd végre a képességeket
- Dobd el a -kat és vedd vissza -kat a kezédbe
- Távolítsd el az -kat
- Mozgasd a fordulójelölőt
 - 4. forduló után: Szünet
 - 8. forduló után: Játék vége

IKONOGRÁFIA

2 Húzd fel a jelzett számú robotkártyát a pakli tetejéről.

3 1 Húzz 3 tantárgykártyát a pakli tetejéről. Tarts meg 1-et és helyezd a játékos táblád bal oldalára. A maradékot dobd el képpel felfelé a tantárgykártya-pakli mellé.

2 Kapd meg a jelzett számú erőforrást.

/ Kapd meg az egyik jelzett erőforrást.

2 Kapd meg a jelzett számú GYP-t. Ebben az esetben kapj 3 GYP-t (1+2).

2 Kapd meg a jelzett számú univerzális erőforrást. Azonnal cseréld be az univerzális erőforrásokat robotkártyákra vagy specifikus erőforrásokra (nem kell azonos típusúnak lenniük).

→ Fizesd ki a bal oldali költséget, hogy megszerezd a jobb oldali előny(öke)t. Ezt az átváltást csak egyszer hajthatod végre, még akkor is, ha többször ki tudnád fizetni a költséget.

FONTOS: Ha egy nyíl bal/jobbs oldalán több ikon is található, mindegyik ugyanannak az átváltásnak minősül. Miután kifizetted a bal oldalon lévő költséget, csak azt kapod meg, ami a nyíl jobb oldalán látható. Például nem kapod meg a ragasztószalagot vagy az univerzális erőforrást az ábrázolt akcióban, hacsak nem fizetsz egy elemet.

→ Tetszőleges számú robotkártyát eldobhatsz a kezedből (X), hogy ugyanannyi plusz egy (X+1) robotkártyát húzz a pakli tetejéről. Az egyértelműség kedvéért: eldobhatsz 0 robotkártyát, és húzhatsz 1 robotkártyát. Ha frissítve van, ez az akció további 1 robotkártyát és 1 elemet biztosít.

Add hozzá a jelzett mennyiségű energiát az összenergiához, amikor végrehajtod az ehhez a hatáshoz tartozó fázist.

→ Fizess 1 robot összeszereléséért. Ne felejtse el mindig kifizetni a további erőforrásköltséget is (ha van).

4 → Fizess 1 frissítésjelölő feloldásáért.



Meríts ihletet, és azonnal válassz **egy**et a következő előnyök közül:

- Húzz 3 tantárgykártyát. Tarts meg 1-et. Dobd el a maradékot.
- Kapsz 2 univerzális erőforrást.
- Kapsz 4 elemet.

1 = 1 Szerez GYP-t a megfelelő fázissorban összeszerelt robotkártyák száma alapján. Például 2 GYP-t kapsz, ha 4 robotot szereltél össze a gyártásfázis sorában.

4 4 robotkártya legyen a műhelyeden.

3 3 feloldott frissítésjelölő legyen a játékos tábládon. A frissítésjelölőknek NEM kell feltétlenül kártyákon lenniük. Az egyértelműség kedvéért: a harmadik feloldott frissítésjelölő felhasználható ennek a feltalálóképességnek a frissítésére.