The background is a dense, colorful illustration of a mechanical world. It features various gears of different sizes and colors (yellow, red, blue, green), levers, and small, stylized robots. One robot is blue and white, another is green and black, and a third is red and white. The overall style is whimsical and detailed, with a warm color palette of oranges, yellows, and reds.

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

JÁTÉKSZABÁLY

Összeomlás szélén az Oniverzum gyára! Az Ördögi fogaskerék megrongálta az összes gépet, és a hibaelhárító rendszer is a végét járja. Hogy még kilátástalanabb legyen a helyzet, az Ördögi fogaskerék beférkőzött a gyár központi irányítórendszerébe, és legyengítette a szerelőrobotokat is. Szerencsére még épp van annyi erejük, hogy megjavítsák a meghibásodott gépeket. Irányítsd az utolsó szerelőrobotokat, akik kétségbeesetten próbálják helyreállítani a rendet a gyárban, mielőtt végleg összeomolna a rendszer!

A *Cyberion* egy kooperatív játék, egy vagy két játékos részére. Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, a gyár hűséges robotjai segítségével meg kell javítanod az Oniverzum összes gépét. A robotok nemcsak szerelni tudnak, hanem különleges képességeket is aktiválhatnak. A játék során bármikor aktiválhatod ezeket a képességeket, és a megjavított gépek segítségével fejlesztheted is őket, hogy nagyobb előnyökhöz juss. Okosan kell használnod a képességeket, mert minden robot egyszerre csak egy dolgot tehet: aktiválja a képességét vagy megjavít egy gépet. Ha a körben egyetlen gépet sem tudsz megjavítani, akkor elvesztesz egy hibaelhárítás-jelölőt és egyre közelebb kerülsz a végső pusztuláshoz!

JÁTÉKELEMELMEK

ALAPJÁTÉK



50 ROBOTKÁRTYA

Ezek a kártyák az Oniverzum hűséges robotjait jelképezik.

Okosan kell kijátszanod őket, hogy minden gépet meg tudj javítani, mielőtt össze-

omolna a gyár. Minden robotnak 2 tulajdonsága van: a típusa (🔥 Riadóbot, 📦 Raktárbot, 🔄 Visszabot, 🎯 Tervbot vagy 📌 Iránybot) és a mérete (👤 és 👤 között).



1 ELEMKÁRTYA

Amikor először elfogy a robotpakli, akkor ez a kártya lehetővé teszi, hogy újakeverd az eldobott robotokat és egy új paklit képezz belőlük.



25 GÉPKÁRTYA

Ezek a kártyák a gyár meghibásodott gépeit jelképezik. Minden gépen szerepel, hogy milyen robotokat kell eldobnod ahhoz, hogy megjavítsd. Javítsd meg az összes gépet, és megnyered a játékot. Az alapjátékban kétféle szintű gép található (I. és II. szint).



5 ÖRDÖGI FOGASKERÉK FIGURA

Ezek a figurák az Ördögi fogaskerék 5 elemét jelképezik, akik beférköztek a központi irányítórendszerbe és megfosztották a robotokat a képességeiktől.



5 HIBAEHÁRÍTÁS-JELŐLŐ

Ezek a jelölők a gyár stabilitását jelképezik. Ha a körben egyetlen gépet sem sikerül megjavítanod, akkor megsérül a gyár összeomlását megelőző rendszer – ezt a hibaelhárítás-jelölők elvesztése jelképezi. Ha el kell dobnod egy hibaelhárítás-jelölőt, de már nincs több hibaelhárítás-jelölőd, akkor elvesztetted a játékot.



5 TÁMOGATÁS-JELŐLŐ

Ezek a jelölők a központi irányítórendszer végső erőfeszítését jelképezik, és segítenek a feladatod teljesítésében.



1 KÖZPONTI IRÁNYÍTÓRENDSZER-TÁBLA

Ezen a táblán láthatod az 5 robottípus képességeit. A játék elején az Ördögi fogaskerék figurák teljesen blokkolják a képességeket. A játék során visszatolhatod a figurákat, hogy fejleszd a robotok képességeit. Minél távolabb tolod vissza az Ördögi fogaskerék figurákat, annál erősebb lesz a képesség, amit egy robotkártya eldobásával aktiválhatsz.

KIEGÉSZÍTŐK



5 BÉBIBOT-KÁRTYA



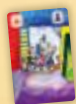
10 GIGANTOBOT-KÁRTYA



5 SZERKEZETI MEGHIBÁSODÁS-JELŐLŐ



15 III. SZINTŰ GÉPKÁRTYA



10 MULTIBOT-KÁRTYA



20 MIKROBOT-JELŐLŐ



10 INTERFERENCIA-JELŐLŐ

ALAPJÁTÉK: JAVÍTSD MEG A GÉPEKET EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

ELŐKÉSZÜLETEK

2

Készítsd elő a gépkártyapaklit: először keverd meg a 15 db II. szintű kártyát, majd a 10 db I. szintű kártyát. Ezután az I. szintű kártyákat helyezd a 15 db II. szintű kártya tetejére.

Fordítsd fel az 5 legfelső kártyát, és helyezd őket egy sorba az asztalra: ez lesz a gyár.

A gépkártyapakli mellett hagyd helyet az úgynevezett szakértelempaklinak (ide kerülnek majd a megjavított gépek).

3

Keverd meg az 50 robotkártyát: ez a robotpakli.

Fordítsd fel a pakli 5 legfelső lapját, és helyezd őket egy sorba az asztalra: ez a platform.

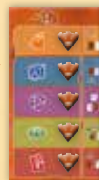
A következő 5 lapot képpel felfelé helyezd a robotpakli mellé a dobópaklira.

Megjegyzés: a játék során az eldobott robotkártyák mindig képpel felfelé kerülnek a dobópaklira. A dobópaklit bármikor átnézheted.

A platform alatt és fölött hagyd elegendő helyet egy-egy sor kártyának: ide kerül majd a villámkészlet és a raktár.

1

Vedd elő a központi irányítórendszer-táblát, és az 5 Ördögi fogaskerék figurát helyezd az egyes sávok első (azaz legbaloldali) mezőjére.



SAKÉRTELEMPAKLI



GÉPKÁRTYAPAKLI



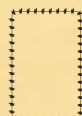
5

Az elemkártyát a feltöltött felével felfelé helyezd a készletbe.

DOBÓPAKLI



ROBOTPAKLI

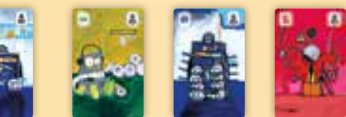
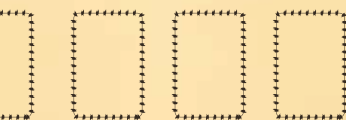


6

Ha ez az első játszmad, keverd meg a támogatásjelölöket és véletlenszerűen húzz egyet, fordítsd fel és helyezd a készletbe. A többi támogatásjelölőt tedd vissza a dobozba. Ha már játszottál a Cyberionnal, akkor nézd meg a 9. oldalon, hogy hány támogatásjelölővel kezdheted a játékot.

KÉSZLET





KOHÓ

GYÁR

VILLÁMKÉSZLET

PLATFORM

RAKTÁR

4

Vegyél 1 hibaelhárítás-jelölőt és tedd könnyen elérhető helyre (azaz a készletbe). A másik 4 hibaelhárítás-jelölőt helyezd a központi irányítórendszer mellé (azaz a kohóba).

MI A KÜLÖNBÉG A PLATFORM, A VILLÁMKÉSZLET ÉS A RAKTÁR KÖZÖTT?

A körödben használható robotkártyák a platformról, a villámkészletből és/vagy a raktárból származhatnak.

A **platform** az „elsődleges” robotlelőhely, ami minden kör elején újratöltődik.

A **villámkészlet** egy másik sor, ahol legfeljebb 5 robot lehet, de a platformmal ellentétben nem töltődik újra automatikusan. Csak akkor kerül ide kártya, ha aktiválsz egy Riadóbotot (🚨). A kör végén a villámkészletben lévő kártyák automatikusan eldobásra kerülnek.

A platformhoz hasonlóan a **raktárban** lévő kártyákat sem kell eldobni a kör végén, de a platformmal ellentétben ez a kártyasor nem töltődik újra automatikusan. Csak akkor kerül ide kártya, ha aktiválsz egy Raktárbotot (📦), hogy a platformról és/vagy a villámkészletből robotokat helyezhess ide.

A *Cyberion* előre nem meghatározott számú körből áll. Minden kör két lépésből áll: Beavatkozás és Takarítás.

① Beavatkozás

Ebben a lépésben a következő akciók közül választhatsz:

- Javítás
- Aktiválás
- Fejlesztés

Ezeket az akciókat bármennyiszer végrehajthatod egy kör során, tetszőleges sorrendben.

Javítás

Minden gépen szerepel, hogy milyen robotokat kell eldobnod ahhoz, hogy megjavítsd.

A platformról, a villámkészletből és a raktárból is vehetsz el robotot, tetszőlegesen kombinálhatod a különböző sorokból származó robotokat, hogy megjavíts egy gépet. Dobd el a megfelelő robotokat, és a megjavított gépet képpel felfelé helyezd a szakértelempaklira.

Fontos: egy gépet nem lehet több körön át javítani (a javításhoz szükséges robotokat egyszerre kell eldobni).

Aktiválás

Dobj el egy robotot a platformról, a villámkészletből vagy a raktárból, hogy aktiváld a robot típusára jellemző különleges képességet.

Az Őrdögi fogaskerék figurák mutatják, hogy az adott képesség milyen szinten aktiválható. Minél inkább jobbra van az Őrdögi fogaskerék a központi irányítórendszeren, annál erősebb a képesség.

Riadóbot

Ez a képesség lehetővé teszi, hogy robotokat húzz a pakliból és a villámkészletbe helyezd őket. A villámkészletben lévő lapok a kör végéig használhatók. Minél fejlettebb ez a képesség, annál több kártyát húzhatsz.



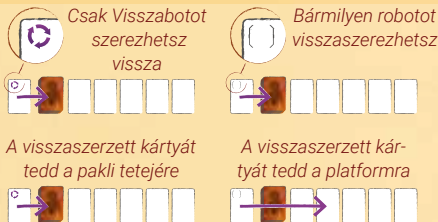
Raktárbot

Ez a képesség lehetővé teszi, hogy robotokat helyez át a platformról és/vagy a villámkészletből a raktárba. Minél fejlettebb ez a képesség, annál több kártyát helyezhetsz át a raktárba.



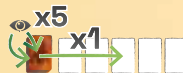
Visszabot

Ez a képesség lehetővé teszi, hogy visszaszerezz egy robotot a dobópakliból. Minél fejlettebb ez a képesség, annál több robottípus közül választhatsz, és annál gyorsabban használható a visszaszerzett robotot.



Tervbot

Ez a képesség lehetővé teszi, hogy megnézd a robotpakli legfelső lapját vagy lapjait és mindegyikről eldöntsd, hogy a pakli aljára vagy tetejére teszed vissza. Ezután a platformra helyezheted a legfelső robotkártyát. Minél fejlettebb ez a képesség, annál több kártyát nézhetsz meg és rendezhetsz át.



Íránybot

Ez a képesség lehetővé teszi, hogy előkészíts egy gépet, de ehhez további robotokat kell eldobnod. Az előkészített gépek javításához eggyel kevesebb robot szükséges. Minél fejlettebb ez a képesség, annál kevesebb robotot kell eldobnod.



Megjegyzés:

- A robotok képessége csak akkor aktiválódik, ha kimondottan ezért dobod el a robotkártyát. Ha egy gép megjavításához dobod el a robotot, akkor nem aktiválódik a képessége.
- A robot mérete ilyenkor nem számít (egy 1-es méretű robot pontosan ugyanazt a képességet aktiválja, mint egy azonos típusú, 5-ös méretű robot).
- A támogatásjelölők eldobásával is aktiválható a jelölőn látható képességet. Ilyenkor nem számít, hogy az Ördögi fogaskerék figura hol helyezkedik el a központi irányítórendszeren, mert a jelölőn látható képesség aktiválódik (ami mindig egy III. szintű képességnek felel meg).

Az egyes képességek részletes leírása a 22-23. oldalon található.

Fejlesztés

Nézd meg, hogy az Ördögi fogaskerék figura a központi irányítórendszer hányadik szintjén áll. Távolsíts el a játékból a szint sorszámának megfelelő számú gépet a szakértelem pakliból, és helyezd az Ördögi fogaskerék figurát az adott sorban eggyel jobbra a következő szintet jelölő mezőre.

Példa: Ahhoz, hogy az Ördögi fogaskerék az I. szintről a II.-ra léphessen, 1 megjavított gépet kell eltávolítanod. Ahhoz, hogy az Ördögi fogaskerék a III. szintről a IV.-re léphessen, 3 megjavított gépet kell eltávolítanod.

Megjegyzés:

- A gépek szintje ilyenkor egyáltalán nem számít (fejlesztéskor egy II. szintű gép nem ér többet egy I. szintű gépnél).
- Egy körben többféle típusú robotot is fejleszthetsz.
- A figurákat nem lehet az V. szintnél feljebb mozgatni.

Amikor az Ördögi fogaskerék figurát a IV. szintről az V.-re mozgatod, akkor kapsz egy hibaelhárítás-jelölőt a kohóból. Ha már 5 hibaelhárítás-jelölő van a készletben, akkor nem kaphatsz újabb jelölőt.

2 Takarítás

A takarítás a következő 4 lépésből áll:

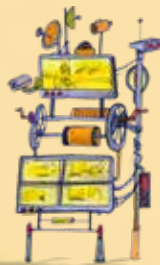
- Ha ebben a körben egyetlen gépet sem sikerült megjavítanod a gyárból, akkor távolíts el egy hibaelhárítás-jelölőt a készletből és tedd vissza a kohóba. Ha már nem tudsz visszatenni hibaelhárítás-jelölőt, akkor **elvesztetted a játékot**.

- Ha 5-nél kevesebb gép van a gyárban, akkor a gépkártyapakliból egészítsd ki a sort, hogy ismét 5 kártyából álljon. Ha a gépkártyapakliból elfogytak a kártyák, akkor kevesebb géppel folytatódik tovább a játék.

- Dobd el az összes robotot a villámkészletből (ilyenkor nem aktiválódnak a képességeik).

- Ha a platformon 5-nél kevesebb robot van, akkor a robotpakliból egészítsd ki a sort, hogy ismét 5 kártyából álljon.

Ha a gépkártyapakliból elfogytak a kártyák és már a gyárban sincs javítandó gép, akkor **megnyerted a játékot**.



HA ELFOGYOTT A ROBOTPAKLI

Ha elfogyott a robotpakli, és robotkártyát kellene húznod, eldobnod vagy felfedned, akkor azonnal távolítsd el az elemkártyát a játékból (vagy ha szeretnéd, a lemerült oldalára is fordíthatod), és keverd meg a dobópaklit, majd képezz belőle egy új, képpel lefelé fordított robotpaklit.

Megjegyzés:

- *Ha egy képesség végrehajtása közben fogy el a robotpakli, akkor először hajts végre annyit az adott képességből, amennyit tudsz, majd alakítsd ki az új robotpaklit és húzz, dobj el vagy fedj fel annyi robotkártyát, amennyi még szükséges a képesség végrehajtásához. A képesség aktiválásához eldobott kártyát is keverd a dobópakliba, hogy így bekerüljön az új robotpakliba.*
- *Amikor újramez a paklit, akkor nem kell eldobnod az 5 legfelső kártyát, ahogy a játék előkészítése során a **3** pontban leírtak alapján kellett (lásd 4. oldal).*
- *Az elemkártyát minden játékban csak egyszer lehet használni. Ha másodszorra is elfogy a robotpakli, akkor úgy kell folytatni a játékot, hogy már nem tudsz robotkártyát húzni, eldobni vagy felfedni.*

TÁMOGATÁSJELÖLÖK: A NEHÉZSÉGI SZINT SZABÁLYOZÁSA

Ha a köröd során eldobsz egy támogatásjelölőt, akkor ugyanúgy aktiválódik egy robot képessége, mint amikor robotkártyát dobsz el. Egyetlen különbség, hogy ilyenkor nem számít, hogy az Ördögi fogaskerek figura hol helyezkedik el a központi irányítórendszeren, mert mindig a jelölőn látható képesség aktiválódik.

Az első játékhoz húzz véletlenszerűen egy jelölőt. Ha veszítesz, a következő játékhoz használhatsz eggyel több támogatásjelölőt (legfeljebb ötöt), ha pedig nyersz, akkor dönthetsz úgy, hogy eggyel kevesebb jelölővel kezdesz (akár jelölő nélkül is játszhatasz).

Ha úgy érzed, elengedő tapasztalatot szerezél az alapjátékkal, akkor javasoljuk, hogy próbáld ki a kiegészítőket is (lásd a 12-20. oldalon). A kiegészítők egyenként is játszhatók, de tetszőlegesen kombinálhatod is őket.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

A szabályok megegyeznek az egyszemélyes játék szabályaival, az alábbi módosításokat kivéve:

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot 3 támogatásjelölővel kezditek.

A gyárat a következőképpen osszátok 3 részre egymás között: a jobb szélső és a bal szélső gépeket tegyétek kicsit távolabb a 3 középső kártyától. A 3 középső kártya a közös gyár, míg a jobb szélső és a bal szélső kártyák az egyéni gyárak.

A platform, a villámkészlet, a raktár, a készlet és a szakértelempakli közösek.



JÁTÉKMENET

A játékosok egymás után, felváltva hajtják végre a körüket (véletlenszerűen döntsék el, hogy ki kezd).

A játékosok csak a hozzájuk közelebb (az egyéni gyárukban) vagy a középén (a közös gyárban) lévő gépeket javíthatják meg.

A gépeket nem lehet a közös gyár és az egyéni gyárak között mozgatni. Ha egy játékos a saját gyárából és a közös gyárból is javított meg gépet, akkor a takarítás során először a közös gyárat kell feltölteni, majd ezután a saját gyárat.

Mivel a szakértelem pakli közös, bármelyik játékos felhasználhatja az ott lévő kártyákat, ha fejlesztést szeretne végrehajtani.

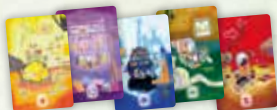
A játék végén: ha kifogyott a gépkártyapakli és 5-nél kevesebb gép van a gyárban, akkor toljátok össze a maradék gépkártyákat. Innentől a játékosok bármelyik gépet megjavíthatják.



KIEGÉSZÍTŐ: BÉBIBOTOK

Előfordul, hogy két robot egymásba szeret. Ilyenkor az is előfordul, hogy úgy döntenek, szeretnének egy Bébibotot... Egyesek szerint nehéz idők járnak, és ez nem a legmegfelelőbb pillanat... De emlékezzünk csak vissza az alapítók negyedik GYIK tanácsára, amely a gyár közepére van vésvé: GYIK 4. „A jövő?” „Bébibotok! Gyártsatok Bébibotokat!”

JÁTÉKELEMEK



5 BÉBIBOTKÁRTYA

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyél a készletbe egy további hibaelhárítás-jelölőt.

Az 5 Bébibot kártyát tedd könnyen elérhető helyre; ez lesz a „Botoda”.

JÁTÉKMENET

① Beavatkozás

A választható akciók sora újabb lehetőséggel bővül: **Gyárts egy Bébibotot.**

Ha a platformon, a villámkészletben és/vagy a raktárban (akár különböző sorokban) van két azonos típusú robot, akiknek az összértéke pontosan 5, és akiknek a Bébibotja még a Botodában van, akkor mindhárom kártyát keverd bele a robotpakliba.

BÉBIBOTOK

Ha Bébibotot húzol, lépj egyet jobbra az Ördögi fogaskerék figurával a központi irányítórendszer adott sávján, majd távolítsd el a Bébibotot a játékból (és húzz helyette egy új kártyát).

Megjegyzés:

- Ha a központi irányítórendszer adott sávján már elérted az V. szintet, akkor nem történik semmi.
- Ha a IV. szintről az V.-re lépsz, akkor vedd el egy hibaelhárítás-jelölőt a kohóból, ugyanúgy, ahogy az alapjátékban.
- Ha egy képesség végrehajtása közben húzod a Bébibotot, akkor a képesség még az előző (és nem a Bébibot által fejlesztett) szinten aktiválódik.

TOVÁBBI JÁTÉKVÉGI FELTÉTELEK

Ha már minden gépet megjavítottál, de még van Bébibot a Botodában, akkor vesztettél.

Megjegyzés: ha minden gépet megjavítottál, és nincs Bébibot a Botodában, akkor azonnal megnyered a játékot, akkor is, ha még nem húztad fel a robotkártyapakliból az összes Bébibotot.



KIEGÉSZÍTŐ: GIGANTOBOTOK

Az Ördögi fogaskerék árulását kihasználva más egységek is támadást indítottak a gyár ellen. Sikertelenül visszaverni a támadást, de a harc sajnos komoly károkat okozott. Ezeket a károkat csak a hatalmas Gigantobotok tudják helyrehozni, más robotok hathatós segítségével. Ezek a gigantikus masinák a hibaelhárítás-jelölők visszaszerzésében is tudnak segíteni, de mindegyik csak egy adott típusú robottal hajlandó együttműködni...

JÁTÉKELEMEK



10 GIGANTOBOT-
KÁRTYA



5 SZERKEZETI
MEGHIBÁSODÁS-JELÖLŐ

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyél a készletbe egy további hibaelhárítás-jelölőt.

A 10 Gigantobotot tedd könnyen elérhető helyre egymás mellé, képpel felfelé (ahol *nem* függő-
ágyban láthatók a robotok).

Az 5 szerkezeti meghibásodás-jelölőt tegyétek a kohóba.

JÁTÉKMENET

① Beavatkozás

A választható akciók sora újabb lehetőséggel bővül: **Állj be egy Gigantobot mellé.**

Válassz két robotot a platformról, a villámkészletből és/vagy a raktárból (akár különböző sorokból). A két robotnak legalább egy közös tulajdonsága kell legyen (méret vagy típus).

Mindkét robotot helyezd egy Gigantobotra, amellyel van közös tulajdonsága.

A két robotot teheted ugyanarra a kártyára vagy két külön Gigantobotra is.

A lefordított (függőágyban lévő) Gigantobotokra nem lehet kártyát helyezni.
Ha egy robotot nem tudsz letenni, akkor azonnal el kell dobni (a másikat viszont leteheted).

Ha egy Gigantobotra felkerül az 5. vagy a 6. robot, akkor a Gigantoboton lévő összes robotot vissza kell keverni a robotpakliba, és a Gigantobotot képpel lefelé kell fordítani.
Ezután választhatsz egyet az alábbi bónuszok közül:

- A kohóból eltávolíthatsz egy szerkezeti meghibásodás-jelölőt (visszakerül a dobozba).
- A kohóból elvehetsz legfeljebb két hibaelhárítás-jelölőt és a készletbe teheted.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén a kohóban maradt szerkezeti meghibásodás-jelölőkért 3-3 hibaelhárítás-jelölőt kell fizetned a készletből. A játékot csak akkor nyered meg, ha ki tudod fizetni a szükséges jelölőket.



KIEGÉSZÍTŐ: MIKROBOTOK

Az Ördögi fogaskerék nemcsak a gépeket rongálta meg, hanem Mikrobotokkal fertőzte meg az egész rendszert. Mostantól csak úgy tudsz megjavítani egy gépet, ha a javítók között van olyan robot, aki hatástalanítani tudja az adott Mikrobotot. Remélhetőleg ez nem jelenti azt, hogy eggyel több robotra lesz szükség a javításhoz...

JÁTÉKELEMEK



20 MIKROBOTJELÖLŐ

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverd meg a 20 Mikrobotjelölőt, és képpel lefelé képezz belőlük egy kupacot. Miután felfordítottad az első 5 gépet a gyárban, mindegyikre véletlenszerűen helyezz 1-1 Mikrobotjelölőt és fordítsd őket képpel felfelé.

JÁTÉKMENET

① Beavatkozás

Amikor megjavítasz egy gépet, figyelembe kell vened a Mikroboton látható különleges feltételt is. Minden Mikroboton egy robottípus vagy egy méret látható: ez azt jelenti, hogy az adott gép megjavításához legalább egy olyan robotot el kell dobni, amely megfelel a Mikroboton látható feltételnek. Előfordulhat, hogy ehhez plusz egy robotkártyát kell eldobnod.

Megjegyzés: a Mikroboton szereplő feltétel teljesítéséhez akkor is használhatsz plusz egy robotkártyát, ha az adott gép megjavításának alapfeltétele, hogy 3 (vagy 4) robotkártya összege kisebb vagy nagyobb legyen egy adott számnál. Ilyenkor a plusz robot nem számít bele az összegbe, kizárólag a Mikroboton szereplő feltétel teljesítéséhez kell figyelembe venni.



Ennek a gépnek a megjavításához 3 Raktárbotot kell eldobnod (nem 4-et, hiszen az egyik Raktárbot egyben a Mikroboton szereplő feltételt is teljesíti).



Ennek a gépnek a megjavításához 3 Raktárbotot, közülük egy 4-es méretűt VAGY 3 Raktárbotot és bármilyen más 4-es méretű robotot kell eldobnod.



Ennek a gépnek a megjavításához 3 Raktárbotot és 1 Tervbotot kell eldobnod.

Ha megjavítasz egy gépet, akkor megkapod a rajta lévő Mikrobotot is: tedd a jelölőt a szakértelempakli mellé.

Egyszerre legfeljebb 5 Mikrobotod lehet. Ha egy 6. Mikrobotot szerznél, akkor azt azonnal dobd el.

A megszerzett Mikrobotokat bármikor felhasználhatod egy vagy több képesség aktiválására az alábbiak közül:

1 Mikrobot: Dobj el egy Mikrobotot egy gépről és véletlenszerűen húzz helyette egy másikat.

3 Mikrobot: Cseréld ki egymással két gép Mikrobotjelölőjét.

5 Mikrobot: Távolíts el egy gépet a játékból. Ez a gép javítottnak számít (tehát a kör végén nem vesztesz hibaelhárítás-jelölőt), de nem kerül a szakértelempaklira (ahogyan a rajta lévő Mikrobot sem).

A felhasznált Mikrobotok a dobópaklira kerülnek. Ha elfogytak a Mikrobotjelölők, akkor keverd újra az eldobott Mikrobotokat és képezz belőlük új kupacot.

2 Takarítás

Miután feltöltötted a gyárat, minden olyan gépre helyezz véletlenszerűen 1-1 Mikrobotjelölőt (majd fordítsd felfelé) minden olyan gépre, amelyen még nincs Mikrobot.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

A megszerzett Mikrobotokat mindkét játékos használhatja.

KIEGÉSZÍTŐ: MULTIBOTOK

Az Ördögi fogaskerék a belső gyár gépeit is megrongálta. Ezeket a gépeket sokkal nehezebb megjavítani, de szerencsére már használhatod a sokoldalú Multibotokat is.

JÁTÉKELEMOK



10 MULTIBOT-
KÁRTYA



15 III. SZINTŰ
GÉPKÁRTYA

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyél a készletbe egy további hibaelhárítás-jelölőt.

A gépkártyapaklit a következőképp készítsd elő: keverd meg a 15 db III. szintű gépkártyát, és véletlenszerűen távolíts el közülük 5-öt (ezeket tedd vissza a dobozba, ebben a játszóban nem lesz szükség rájuk). Utána keverd meg a 15 db II. szintű kártyát, és véletlenszerűen távolíts el közülük 5-öt (ezeket is tedd vissza a dobozba), majd a maradék 10 kártyát helyezd a III. szintű kártyák tetejére. Végül tégy ugyanígy az I. szintű kártyákkal: keverd meg őket, és véletlenszerűen távolíts el közülük 5-öt, majd a maradék 5 kártyát tedd a II. szintű kártyák tetejére.

Összesen 25 gép lesz a pakliban: 5 db I. szintű gépkártya legfelül, alatta 10 db II. szintű és végül 10 db III. szintű legalul.

Megjegyzés: *ne nézd meg, hogy melyik gépkártyákat távolítottad el a játékból!*

Fordítsd fel a pakli 5 legfelső lapját (azaz az I. szintű kártyákat), és helyezd őket a gyárba.

A 10 Multibotot keverd bele a robotpakliba.

JÁTÉKMENET

A Multibotok nagyon sokoldalúak, hiszen, amikor eldobod őket, hogy megjavítsanak egy gépet, te határozod meg a típusukat vagy a méretüket.



Ha a Multiboton konkrét méret szerepel, akkor szabadon dönthetsz a típusáról.

Ha a Multiboton konkrét típus szerepel, akkor szabadon dönthetsz a méretéről.

Fontos:

- A Multibotokat nem lehet képesség aktiválására használni.
- A Visszabot képességével nem vehetsz vissza Multibotot.
- Ha a Bébibotok és/vagy a Gigantobotok kiegészítővel játszol, akkor a Multibotot nem használhatod az alábbi akciókra: Gyárts egy Bébibotot vagy Állj be egy Gigantobot mellé.
- Ha a Mikrobotok kiegészítővel játszol, akkor a Multibotoknak nem lehet egyszerre két típusa vagy két mérete.



KIEGÉSZÍTŐ: AZ ÖRDÖGI FOGASKERÉK

Az Ördögi fogaskerék mágneses interferenciákkal zavarta meg a központi irányítórendszert, összekeverve a robotok képességeit! Amíg nem sikerül kizárni az interferenciákat, addig ha egy robot képességét használod, előfordulhat, hogy egy teljesen más képesség aktiválódik.

JÁTÉKELEMELK



10 INTERFERENCIAJELÖLŐ

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyél a készletbe egy további hibaelhárítás-jelölőt.

Keverd meg a 10 interferencia-jelölőt, és képpel lefelé helyezz 2-2 darabot minden Ördögi fogaskerék figura alá.

JÁTÉKMENET

Amikor eldobsz egy robotot, hogy aktiváld a képességét, először nézd meg, hogy az Ördögi fogaskerék figura alatt van-e interferencia-jelölő. Ha van, akkor fordítsd meg (az egyik) jelölőt, hogy a robot eredeti képessége helyett a jelölőn látható képesség aktiválódjon. A jelölő ezután kikerül a játékból. A képesség az Ördögi fogaskerék figura által megjelölt szinten aktiválódik.

Megjegyzés: nem kötelező használni az adott képességet, illetve használhatod alacsonyabb szinten is. A támogatásjelölőket nem befolyásolják az interferencia-jelölők.

TOVÁBBI JÁTÉKVÉGI FELTÉTELEK

Ha már minden gépet megjavítottál, de még van interferencia-jelölő a központi irányítórendszeren, akkor vesztettél.

Játéktervező:

Shadi Torbey

Illusztrátor:


Élise Plessis

Szerkesztő:

Studio Emli

Külön köszönet:

Bernard, Carl, Diana, Étienne, Lea,
Lines, Manu, Mino, Morten,
Sébastien, Sonia, Yoann.

 **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

© 2023 inPatience
100 Winston Churchill
1180 Brüsszel - Belgium

inPatience

www.inpatience.com



A ROBOTOK KÉPESSÉGEI

Riadóbot

1. szint: Semmi nem történik (egyszerűen el kell dobni a kártyát).
2. szint: Húzd fel a robotpakli legfelső kártyáját és helyezd a villámkészletbe.
3. szint: Húzd fel a robotpakli legfelső 2 kártyáját és helyezd a villámkészletbe.
4. szint: Húzd fel a robotpakli legfelső 3 kártyáját és helyezd a villámkészletbe.
5. szint: Húzd fel a robotpakli legfelső 5 kártyáját és helyezd a villámkészletbe.

A villámkészlet a platform fölötti kártyasor. Legfeljebb 5 kártyát tartalmazhat. Ha egy képesség aktiválása során annyi kártyát kellene húznod, hogy a villámkészletbe 5-nél több kártya kerülne, akkor a limitet meghaladó kártyákat már ne húzd fel.

Fontos: a takarítás során a villámkészletet ki kell üríteni.

Raktárbot

1. szint: Semmi nem történik (egyszerűen el kell dobni a kártyát).
2. szint: Helyezz át 1 robotot a platformról vagy a villámkészletből a raktárba.
3. szint: Helyezz át 2 robotot a platformról és/vagy a villámkészletből a raktárba.
4. szint: Helyezz át 3 robotot a platformról és/vagy a villámkészletből a raktárba.
5. szint: Helyezz át 5 robotot a platformról és/vagy a villámkészletből a raktárba.

A raktár a platform alatti kártyasor. Legfeljebb 5 kártyát tartalmazhat. Ha egy képesség aktiválása során annyi kártyát kellene áthelyezned, hogy a raktárba 5-nél több kártya kerülne, akkor a limitet meghaladó kártyákat már ne helyezd át.

A takarítás során a raktárt nem kell kiüríteni.

Visszabot

1. szint: Semmi nem történik (egyszerűen el kell dobni a kártyát).
2. szint: A dobópakliból helyezz egy Visszabotot a robotpakli tetejére.
3. szint: A dobópakliból helyezz egy tetszőleges robotot a robotpakli tetejére.
4. szint: A dobópakliból helyezz egy Visszabotot a platformra.
5. szint: A dobópakliból helyezz egy tetszőleges robotot a platformra.

A IV. és az V. szinten, ha a platform tele van, akkor tedd a kártyát a villámkészletbe, ha ott sincs hely, akkor pedig a raktárba.

A Visszabot magát is vissza tudja helyezni a játékba.

Tervbot

1. szint: Semmi nem történik (egyszerűen el kell dobni a kártyát).
2. szint: Húzd fel a robotpakli legfelső kártyáját, és helyezd a pakli aljára vagy tetejére. Ezután tedd a robotpakli legfelső kártyáját a platformra.
3. szint: Húzd fel a robotpakli legfelső 2 kártyáját, majd mindegyik kártyát helyezd vissza a pakli aljára vagy tetejére (kártyánként külön dönthetsz). Ezután tedd a robotpakli legfelső kártyáját a platformra.
4. szint: Húzd fel a robotpakli legfelső 3 kártyáját, majd mindegyik kártyát helyezd vissza a pakli aljára vagy tetejére (kártyánként külön dönthetsz). Ezután tedd a robotpakli legfelső kártyáját a platformra.
5. szint: Húzd fel a robotpakli legfelső 5 kártyáját, majd mindegyik kártyát helyezd vissza a pakli aljára vagy tetejére (kártyánként külön dönthetsz). Ezután tedd a robotpakli legfelső kártyáját a platformra.

A III. szinttől kezdve minden egyes kártyáról külön kell eldöntened, hogy a pakli tetejére vagy aljára szeretnéd tenni. Ha a platform tele van, akkor tedd a kártyát a villámkészletbe, ha ott sincs hely, akkor pedig a raktárba.

Iránybot

1. szint: Semmi nem történik (egyszerűen el kell dobni a kártyát).
2. szint: Dobj el 5 robotot, hogy előkészíts egy gépet.
3. szint: Dobj el 4 robotot, hogy előkészíts egy gépet.
4. szint: Dobj el 3 robotot, hogy előkészíts egy gépet.
5. szint: Dobj el 1 robotot, hogy előkészíts egy gépet.

Eldobhatsz robotkártyát a robotpakli tetejéről, a platformról, a villámkészletből és/vagy a raktárból. Ezeknek a robotoknak eldobáskor nem aktiválódik a képessége.

Egy körben több gépet is előkészíthetsz, de egy gépet csak egyszer készíthetsz elő egy körben.

Az előkészített gépeket eggyel kevesebb robot segítségével lehet megjavítani: tégy úgy, mintha már kijátszottal volna egy tetszőleges típusú és méretű robotot a javításhoz.

Amikor előkészítesz egy gépet, kicsit csúsztasd ki a gyár sorából, ezzel jelezve, hogy elő van készítve.

Takarításkor az előkészített, de meg nem javított gépeket csúsztasd vissza a gyár sorába.

Ha a Bébibotok kiegészítővel játszol, és egy Bébibotot kellene eldobnod a robotpakliból, akkor hajtsd végre a Bébibot képességét (mintha csak most húztad volna), és húzz helyette egy új kártyát, amit eldobsz.

Általános megjegyzés:

Ha eldobsz egy robotkártyát, nem kötelező aktiválnod a képességét.

Dönthetsz úgy, hogy az adott képességet alacsonyabb szinten aktiváld, mint amit az Ördögi fogaskerék figura jelöl. Ilyenkor a képesség aktiválása előtt el kell döntened, hogy melyik szinten fogod végreajtani.

JÁTÉKOSSEGÉDLET

① Beavatkozás

Javíts meg egy gépet a gyárból.
Dobj el egy robotot és használd a képességét.
Fejlessz egy képességet.
Gyárts egy Bébibotot.
Állj be egy Gigantobot mellé.

② Takarítás

Ha egyetlen gépet sem távolítottál el a gyárból:
elvesztesz 1 hibaelhárítás-jelölőt.
Az előkészített gépeket csúsztasd vissza a gyárba.
Töltsd fel a gyárat.
Minden új gépre tegyél egy Mikrobotot.
Ürítsd ki a villámkiszéletet.
Töltsd fel a platformot.

Gigantobot bónuszok

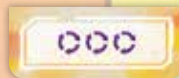
Kapsz 2 hibaelhárítás-jelölőt
VAGY
távolíts el 1 szerkezeti meghibásodás-jelölőt.

A Mikrobotok használata

1 Mikrobot: dobj el egy Mikrobotot egy gépről és véletlenszerűen húzz helyette egy másikat.
3 Mikrobot: Cseréld ki egymással 2 gép Mikrobot-jelölőjét.
5 Mikrobot: Távolíts el a játékból egy gyárban lévő gépet (nem kerül a szakértelempakliba) és dobj el a rajta lévő Mikrobotot.

Gépkártyák

3 Visszabot



4 robot, 4-es mérettel



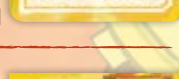
3 robot, amelyek méretének
összege legalább 12



4 robot 1, 2, 3 és 4-es mérettel
VAGY



4 robot 2, 3, 4 és 5-ös mérettel



4 robot, amelyek méretének
összege legfeljebb 9



4 robot, páronként azonos
mérettel (4 azonos méretű
robot is lehet)



2 egyforma robot (azonos
típus és méret)
Ugyanúgy, ahogy a többi
géphez, itt is használhatsz
egy vagy több Multibotot.

