

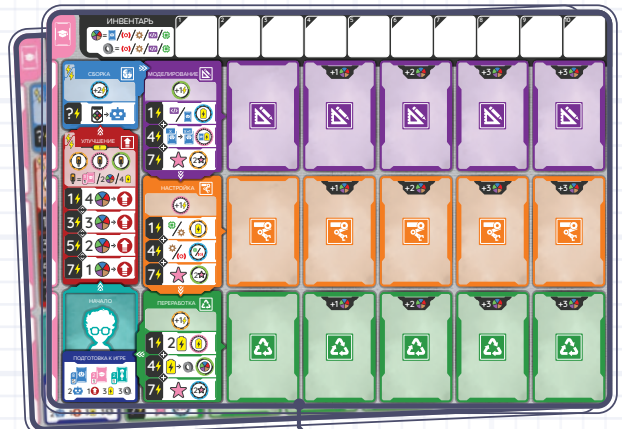
МАСТЕРСКАЯ РОБОТОВ

ПРАВИЛА



КОМПОНЕНТЫ

1 ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПОЛЕ



30 КАРТ ДЕЙСТВИЙ
(6 НАБОРОВ)



6 ФИГУРОК

6 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ



72 КАРТЫ ЭНЕРГИИ
(6 НАБОРОВ)



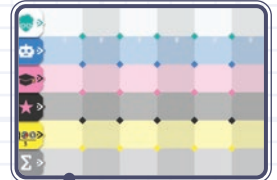
96 КАРТ РОБОТОВ



32 КАРТЫ ЗАДАНИЙ



14 КАРТ ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ



1 БЛОКНОТ
ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



14 КУБИКОВ ЭНЕРГИИ

64 МАРКЕРА РЕСУРСОВ
(ПО 8 КАЖДОГО ВИДА)

	Победные очки (x10)		Батарейка
	Победные очки		Датчик
	Изолента		Микросхема
	Шестерёнка		Алгоритм



120 ЖЕТОНОВ УЛУЧШЕНИЙ
(ПО 30 КАЖДОГО ВИДА)



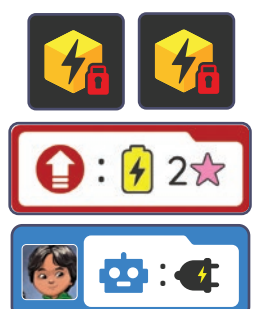
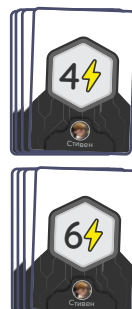
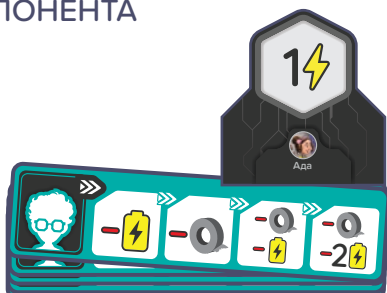
1 МАРКЕР РАУНДА

24 УКАЗАТЕЛЯ



Несмотря на то, что базовая игра рассчитана на состав до 6 игроков, некоторых компонентов в коробке больше. Это сделано для того, чтобы было проще увеличить число игроков, когда появится соответствующее дополнение.

22 ОСОБЫХ КОМПОНЕНТА



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Поместите **центральное поле** на середину стола.

2

Поместите **маркер раунда** на деление «1» на центральном поле.



3

Поместите все **кубики энергии** рядом с центральным полем. Это общий запас.

4

Отдельно перемешайте карты **роботов, заданий и изобретателей**. Все три получившиеся стопки карт разместите **лицевой стороной вниз** рядом с центральным полем.

5

Проведите **подготовку игроков**, следуя процедуре, описанной на страницах 4 и 5.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ И ИГРА ВДВОЁМ
Особые правила для одиночного режима и игры вдвоём описаны на стр. 23. Ознакомьтесь с ними после изучения основных правил игры.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Перед началом партии каждый игрок получает: 1 планшет игрока, 16 жетонов улучшений, 3 указателя, 8 маркеров ресурсов и 5 карт действий. Затем игрок выбирает цвет и берёт соответствующие ему фигурку и 12 карт энергии. Наконец, игроки последовательно выполняют действия, описанные в разделе «Начало игры», и завершают подготовку к партии.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Возьмите любой планшет игрока и положите его перед собой.

ФИГУРКА

Разместите фигурку вашего цвета в левом нижнем углу планшета игрока — в области изобретателя.

ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ

Возьмите по 4 жетона улучшения каждого вида и разместите их в ячейках на планшете игрока так, чтобы цвет жетона совпадал с цветом границы ячейки.

УКАЗАТЕЛИ

Возьмите 3 указателя и поместите их слева от планшета игрока. Во время партии вы будете размещать их на картах заданий, чтобы отслеживать, насколько далеко вы продвинулись в их выполнении.

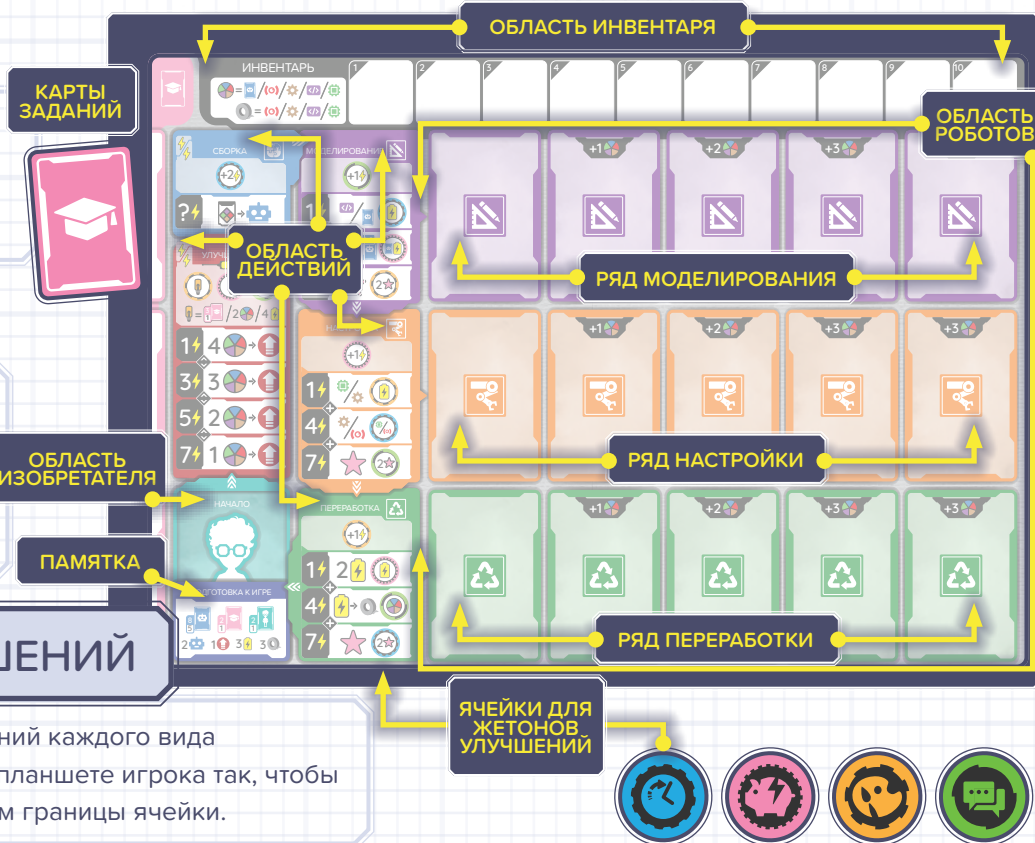


МАРКЕРЫ РЕСУРСОВ

Возьмите по 1 маркеру ресурсов каждого вида. Батарейку и изоляцию разместите в ячейке «3» в верхней части планшета игрока — в области инвентаря. Остальные маркеры ресурсов поместите рядом с областью инвентаря. Они пригодятся вам позднее.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок получает набор из 5 разных карт действий и размещает получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом.



КАРТЫ ЭНЕРГИИ



В нижней части каждой карты энергии указано то количество игроков, которое необходимо, чтобы она участвовала в партии. Верните в коробку все карты энергии вашего цвета, которые не подходят для текущего состава игроков.

Перемешайте 8 оставшихся карт энергии и разместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с вашим планшетом. Таким образом, у игроков будут одинаковые наборы карт энергии, но разыгрываться они будут в случайном порядке.



Пример. При игре вчетвером эти карты энергии не участвуют в партии.



СТОП!

Завершив подготовку, перейдите на страницу 6 и изучите правила, начав с раздела «Ход игры». Вернитесь к разделу «Начало игры», когда будете готовы начать партию.

НАЧАЛО ИГРЫ

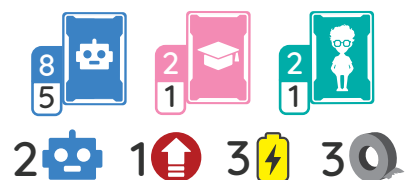
Все игроки одновременно должны выполнить следующие действия.

1. Возьмите 8 карт роботов. Изучите их и оставьте на руке 5 карт. Оставшиеся 3 карты переместите лицевой стороной вверх в сброс рядом с колодой карт роботов.
2. Возьмите 2 карты заданий. Одну из них разместите лицевой стороной вверх в специальной области, обозначенной на планшете игрока слева, вторую переместите в сброс рядом с колодой карт заданий.
3. Возьмите 2 карты изобретателей. Одну из них разместите лицевой стороной вверх в специальной области в левом нижнем углу планшета игрока, вторую верните в коробку.
4. Выберите 2 карты роботов с руки и разместите их лицевой стороной вверх в специальной области роботов на своём планшете. Стоимость сборки при этом не оплачивается.
5. Выберите 1 любой жетон улучшения на своём планшете и переместите его в область инвентаря. Вы можете разместить его на карте с соответствующим символом до начала партии, не тратя ресурсы. После этого начинается первый раунд. Перейдите к разделу «Начало раунда» на стр. 8.



ВАЖНО! Если обе карты роботов вы размещаете в одном ряду, вы должны будете оплатить дополнительную стоимость, указанную на планшете игрока. Обычно в начале партии игроки используют для этого маркер изоленты, но вы также можете сбросить 1 карту робота с руки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



ВАЖНО! Вы можете изучить все ваши карты роботов, заданий и изобретателей, прежде чем выбрать, какие из них оставить.



Если это ваша первая партия, рекомендуем использовать карты изобретателей с низким уровнем сложности (см. буклет «Описание карт изобретателей»). Для упрощения игрового процесса вы можете полностью отказаться от использования карт изобретателей.



Принимая то или иное решение перед началом партии, старайтесь не ориентироваться на то, что делают соперники. Если это поможет вам сделать самостоятельный выбор, полностью игнорируйте планшеты других игроков, пока не начнётся первый раунд.

ХОД ИГРЫ



Игроки становятся юными изобретателями, полными решимости оставить свой след в мире робототехники. Разрабатывая модели новых роботов и выполняя задания, они смогут приобрести хорошую репутацию и прославиться в научном сообществе. С помощью своих механических друзей игроки будут собирать и настраивать необычных роботов, перерабатывать необходимые ресурсы и улучшать свою мастерскую.

В каждом раунде игроки будут разыгрывать по 2 карты действий, которые будут усилены 2 картами энергии. Выбор одного игрока может повлиять на то, сколько действий за раунд смогут выполнить его соперники. Ведь используя кубики энергии, игрок даёт возможность выполнить это действие соперникам, даже если они разыграли другие карты. **В конце игры победит тот, кто приобретёт наилучшую репутацию и заработает больше всего победных очков (ПО).**



СТРУКТУРА ИГРЫ

Игра продолжается 8 раундов, о чём напоминает соответствующая шкала на центральном поле, по которой перемещается маркер раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз: фазы начала раунда, фазы выполнения действий и фазы окончания раунда. **Все игроки одновременно выполняют всё, что предписано в текущей фазе.** Завершив текущую фазу, игроки переходят к следующей, до тех пор пока не будет разыграно 8 раундов. После этого наступает конец игры.

РЕСУРСЫ



Победные очки (ПО) — особый ресурс, связанный с текущим уровнем репутации изобретателя. Игрок с наибольшим количеством ПО станет победителем.



Датчики, шестерёнки, микросхемы и алгоритмы — это важнейшие компоненты, которые используются для создания роботов.



Изолента — это универсальный ресурс, которым можно заменить другие ресурсы.

ВАЖНО! Вы всегда можете потратить изоленту вместо датчика, шестерёнки, микросхемы или алгоритма.



Батарейки — это ресурс, который можно накапливать, а затем использовать во время фазы выполнения действий.



Карты роботов можно разыграть по-разному, но чаще всего игроки будут использовать их, чтобы создавать новых роботов. Также их можно потратить, выполняя другие действия (например действие «Улучшение»).



Универсальные ресурсы — особый вид ресурсов, который игроки могут получить во время партии. После получения игроки сами решают, на какие другие ресурсы они хотят обменять универсальные.

ВАЖНО!

- Каждый раз, когда игрок получает/тратит универсальный ресурс, он немедленно решает, какой другой ресурс (датчик, шестерёнку, алгоритм, микросхему или карту робота) он получит/потратит.
- Так как в игре нет специального маркера, который бы отмечал количество универсальных ресурсов в области инвентаря, игроки не могут сохранить их на будущее.
- Решая, какой другой ресурс получить, игроки не могут выбрать изоляцию, но могут потратить её в качестве универсального ресурса.
- Если игрок получает/тратит сразу несколько универсальных ресурсов, он сам решает, будут они одного вида или разных.



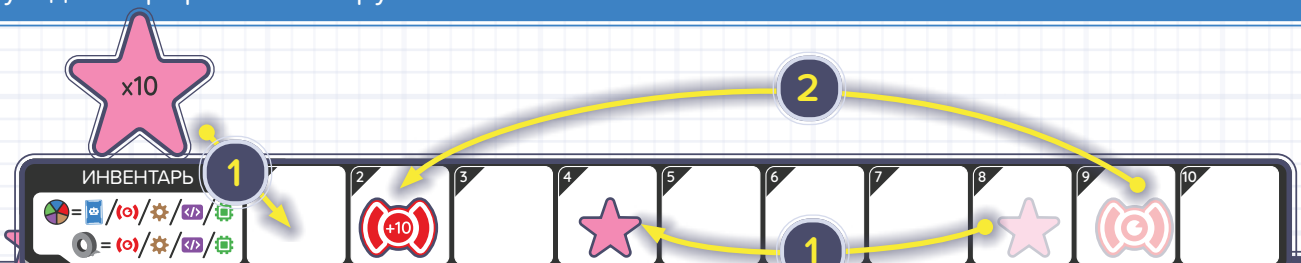
ИНВЕНТАРЬ

Игроки используют область инвентаря на своих планшетах, чтобы отслеживать, сколько и каких ресурсов у них есть на данный момент. Каждый раз, когда игрок получает/тратит ресурс, он перемещает соответствующий маркер на нужное деление на шкале.

Если в ходе партии у игрока заканчивается какой-либо ресурс, он убирает соответствующий маркер из области инвентаря и размещает его рядом с планшетом. Если количество какого-либо ресурса превышает 10, игрок переворачивает соответствующий маркер на обратную сторону (со значением «+10») и продолжает подсчёт на шкале. Если игрок получил больше 10 ПО, он использует специальный маркер со значением «×10».

В игре нет ограничения на количество ресурсов, которое может быть у игрока. Поэтому в тех случаях, когда количество какого-либо ресурса (кроме ПО) превышает 20, используйте подходящую замену и продолжайте подсчёт.

ВАЖНО! В течение партии карты роботов находятся у игроков на руке и не отмечаются каким-либо маркером на шкале в области инвентаря. У игрока может быть сколько угодно карт роботов на руке.



Пример 1

Игрок, у которого было 8 ПО, получает ещё 6 ПО. Чтобы показать, что теперь у него 14 ПО, он перемещает маркер с деления «8» на деление «4», а на деление «1» помещает маркер ПО со значением «×10».

Пример 2

Игрок, у которого было 9 датчиков, получает ещё 3. Чтобы показать, что теперь у него 12 датчиков, он переворачивает маркер на сторону со значением «+10» и размещает его на делении «2».

НАЧАЛО РАУНДА



В начале раунда все игроки одновременно выполняют следующие действия:

1. **Возьмите 2 карты энергии** с верха своей колоды и разместите их лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом.
2. **Разместите кубики энергии.** На некоторых картах энергии есть символ ⚡. За каждый такой символ возьмите по одному кубику энергии из общего запаса и разместите на соответствующих картах.
3. **Выберите карты действий.** Втайне от других игроков выберите 2 карты действий и разместите их лицевой стороной вниз рядом с уже выложенными картами энергии, как это показано на рисунке ниже. Так вы решаете, какие действия хотите выполнить в текущем раунде и сколько энергии будете для этого использовать. Подробнее о том, как использовать энергию для выполнения действия, см. раздел «Накопление энергии» на стр. 9–10.



Выбирая карты действий, обратите внимание, размещают ли другие игроки кубики энергии на своих картах.



ВАЖНО! Не размещайте кубик энергии на карте с таким символом.



СТОП!

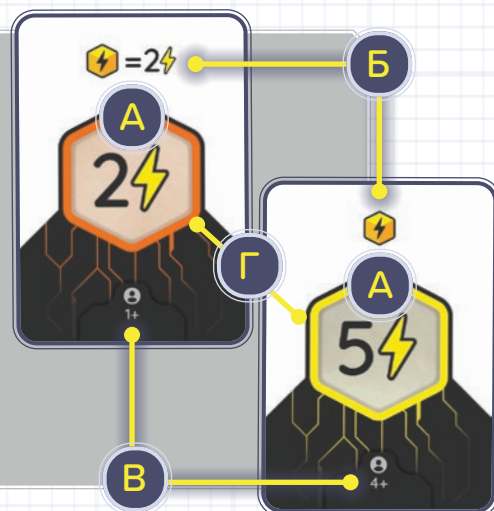
Прежде чем перейти к следующему шагу, все игроки должны выбрать и разместить карты действий лицевой стороной вниз рядом со своими планшетами.

4. Все игроки одновременно **переворачивают выбранные карты действий** лицевой стороной вверх.
5. **Переместите все кубики энергии** с карт энергии в соответствующие области на центральном поле.



СТРУКТУРА КАРТЫ ЭНЕРГИИ

- А. **Количество энергии.** То, сколько энергии может использовать игрок для выполнения действия.
- Б. **Особый эффект.** В верхней части некоторых карт энергии есть символы, которые позволяют разместить кубики (а в некоторых случаях ещё и получить в два раза больше энергии за 1 кубик) и накопить ещё больше энергии для выполнения действия.
- В. **Количество игроков.** Ориентируясь на эти символы, игроки формируют свои колоды карт энергии во время подготовки.
- Г. **Цвет.** Ориентируясь на цвет рамки, игроки формируют свои колоды карт энергии, так чтобы цвет рамки всех карт колоды одного игрока совпадал.



НАКОПЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ

Чтобы определить, сколько энергии есть у игрока для выполнения действия, необходимо суммировать энергию из следующих источников:



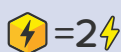
КАРТА ЭНЕРГИИ

Количество энергии, указанное на карте энергии, выложенной рядом с соответствующей картой действия.



КУБИКИ ЭНЕРГИИ

Каждый кубик энергии, размещённый в соответствующей области на центральном поле (например в области сборки), даёт 1 единицу энергии для выполнения действия, независимо от того, кто из игроков поместил кубик в эту область.



ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ КАРТЫ ЭНЕРГИИ

Если на карте энергии есть этот символ, то за каждый кубик энергии, размещённый в соответствующей области на центральном поле, владелец карты получит не 1, а 2 единицы энергии (подробнее об этом см. «Пример подсчёта накопленной энергии» на стр. 10).



БАТАРЕЙКИ

Потратив любое количество батареек, игрок может получить больше энергии для выполнения действия. За каждую потраченную батарейку он получит 1 единицу энергии. Если для выполнения действия у игрока нет других источников энергии, кроме батареек, это действие ему недоступно.



ЯЧЕЙКИ НА ПЛАНШЕТЕ ИГРОКА

Выполняя действие «Улучшение», игрок может разблокировать особые ячейки, позволяющие получить дополнительную энергию для выполнения того или иного действия. Сами по себе эти ячейки не дают игроку право выполнить определённое действие, но они увеличивают общую сумму единиц энергии.

ВАЖНО!

- Сами по себе батарейки не дают игроку право выполнить любое действие, они лишь увеличивают общую сумму единиц энергии для выполнения уже доступного ему действия.
- Вы всегда сначала накапливаете энергию, а затем переходите к выполнению действия. Если, выполняя действие, вы получаете батарейки, вы не можете использовать их для увеличения количества энергии, накопленной для текущего действия. Однако вы можете использовать эти батарейки, чтобы увеличить количество энергии для выполнения других действий в этом же раунде.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА НАКОПЛЕННОЙ ЭНЕРГИИ

Только что закончилась фаза начала раунда. В этом раунде Иван сможет выполнить три действия: сборку, моделирование и настройку. Ниже показано, как посчитать сумму накопленной энергии для действия «Моделирование».

1⚡

Сначала посмотрим, сколько единиц энергии даёт карта энергии, лежащая рядом с соответствующей картой действия. **А**

+ → 4⚡

Благодаря особому эффекту карты энергии Иван получит 4 единицы энергии за 2 кубика энергии, лежащих в соответствующей области на центральном поле. **Б**

+ → 1⚡

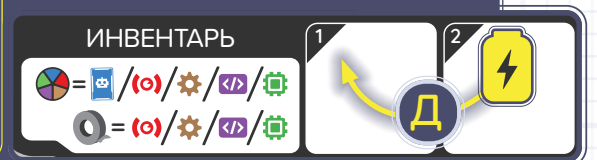
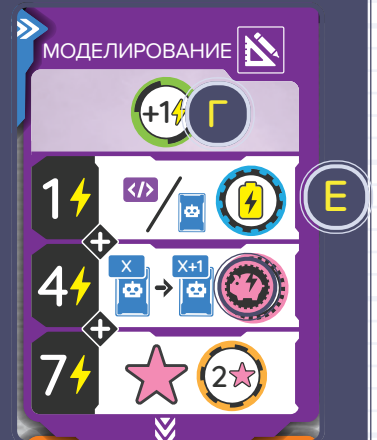
Ранее Иван разблокировал особую ячейку на своём планшете, поэтому теперь, выполняя действие «Моделирование», он получает 1 дополнительную единицу энергии. **Г**

+ → 1⚡

Наконец, Иван решает потратить 1 батарейку, **Д** чтобы получить ПО, выполняя действие «Моделирование».

= → 7⚡

7⚡ СУММА НАКОПЛЕННОЙ ЭНЕРГИИ



НАПОМИНАНИЕ. Перед тем как начать выполнение действия, Иван должен потратить батарейку, чтобы увеличить общую сумму накопленной энергии до 7. Иван не может использовать батарейки, полученные во время выполнения текущего действия, и увеличить с их помощью количество энергии, накопленной для действия «Моделирование».

Е

ДЕЙСТВИЯ



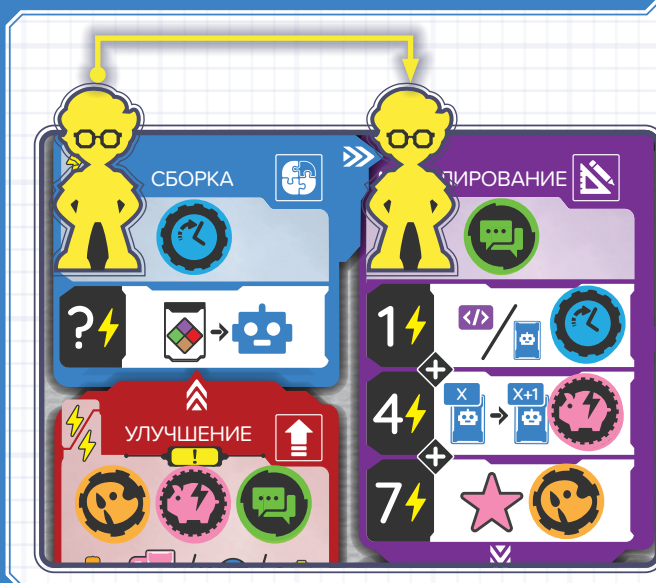
Все игроки одновременно выполняют действия, доступные им в этом раунде. Прежде чем перейти к описанию самих действий, ознакомьтесь с основными правилами их выполнения.

ВАЖНО!

- Вы можете выполнить действие **ТОЛЬКО** в двух случаях: 1) во время фазы начала раунда вы разместили соответствующую карту действия рядом со своим планшетом;

ИЛИ

- 2) кто-либо из игроков разместил кубики энергии в соответствующей области центрального поля.
- В течение одного раунда вы должны выполнить не менее 2 действий. Какими они будут, зависит от карт действий, которые вы выберете во время фазы начала раунда. Если соперники разместили кубики энергии в каких-либо ещё областях на центральном поле, вы сможете выполнить больше 2 действий.
- Всегда сначала подсчитывайте общую сумму накопленной энергии, а затем приступайте к выполнению действия. Приступив к выполнению действия, вы не сможете увеличить или уменьшить сумму накопленной энергии.
- В каждом раунде игроки будут выполнять действия в определённой последовательности, что указано на их планшетах и на центральном поле. Вы всегда будете начинать с действия «Улучшение» и заканчивать действием «Переработка». Во время выполнения действий перемещайте фигурку на своём планшете, ориентируясь на стрелки.
- Чтобы перейти к выполнению следующего действия, вы должны полностью выполнить предыдущее. Однако во время выполнения текущего действия вы не обязаны выполнять какие-либо операции, если не можете или не хотите этого делать.
- Игроки выполняют действия независимо друг от друга. Например, Иван успел выполнить действия «Сборка» и «Моделирование», в то время как Вера уже выполнила действия «Улучшение», «Настройка» и «Переработка».



Когда вы выполните все доступные в текущем раунде действия, переместите фигурку в область изобретателя на своём планшете. Так другие игроки поймут, что вы готовы перейти к фазе окончания раунда.

СТРУКТУРА КАРТЫ РОБОТА

СТОИМОСТЬ СБОРКИ. В верхнем левом углу указано, сколько энергии и ресурсов должен потратить игрок, чтобы собрать этого робота. Игрок может выбрать любой из двух вариантов.

ИМЯ РОБОТА

БАЗОВЫЙ ФУНКЦИОНАЛ. Если текущее действие совпадает с указанным в правом верхнем углу карты, игрок может выполнить эту операцию при наличии достаточного количества энергии.

ВИД УЛУЧШЕНИЯ. Чтобы использовать робота более эффективно, необходимо переместить указанный жетон улучшения с планшета игрока на карту.



ПО. Количество ПО, которое получит игрок в конце игры, если соберёт этого робота.

СВЯЗАННОЕ ДЕЙСТВИЕ. После сборки разместите карту робота в соответствующем ряду на своём планшете. После этого вы сможете использовать его функционал во время выполнения действия, указанного в правом верхнем углу.

РАСШИРЕННЫЙ ФУНКЦИОНАЛ. Если на карте размещён жетон улучшения, игрок может выполнить эту операцию **ВМЕСТО** той, которая указана строчкой выше. При этом у него должно быть достаточно единиц энергии.

УЛУЧШЕНИЕ

С помощью «Улучшения» вы перемещаете жетоны улучшений с особых ячеек своего планшета в область инвентаря, что в дальнейшем позволит вам выполнять действия более эффективно. Кроме того, вы можете использовать перемещённые жетоны, чтобы улучшить карты роботов, заданий или карту изобретателя.

ВАЖНО! Во время выполнения действия «Улучшение» вы можете переместить более 1 жетона улучшения, распределив накопленную энергию.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ



Выполняя действие «Улучшение» или «Сборка», вы можете распределить накопленную энергию, чтобы выполнить сразу несколько операций, но так, чтобы все числа остались целыми. Например, если у вас 3 единицы энергии, можете распределить их двумя способами: 2/1 или 1/1/1.

ПОЛУЧИТЬ ЖЕТОН УЛУЧШЕНИЯ

1. Оплатите стоимость улучшения.

А. Определите стоимость улучшения. Решите, сколько ресурсов и энергии вы хотите потратить, выбрав любую соответствующую строку в области улучшения на своём планшете. Распределяя энергию, вы можете активировать одну и ту же строку несколько раз за один ход, чтобы получить более 1 жетона улучшения.

Б. Потратьте ресурсы и энергию. Переместите соответствующие маркеры в области инвентаря. Любой избыток энергии не сохраняется и тратится впустую.

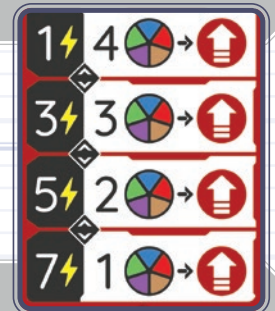
2. Переместите жетон улучшения с любой особой ячейки на планшете в область инвентаря, после чего данная ячейка считается разблокированной. Переместив жетон из области улучшения, вы немедленно получите вдохновение.



ВДОХНОВЕНИЕ

Каждый раз, когда вы получаете вдохновение, вы можете сразу же выбрать один из следующих бонусов:

- Возьмите 3 карты заданий. Оставьте себе 1 и сбросьте остальные.
- Получите 2 универсальных ресурса. Можете обменять их на два одинаковых или два разных ресурса.
- Получите 4 батареек.



ВАЖНО! Вы получаете бонус вдохновения только в тот момент, когда перемещаете жетон улучшения. Иными словами, вы не будете получать этот бонус каждый раз, когда будете выполнять действие «Улучшение».



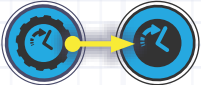
ВИДЫ УЛУЧШЕНИЙ



Получите жетон улучшения



Улучшение внешнего вида приносит больше ПО.



Улучшение темпов производства позволяет увеличить объём выпускаемой продукции.



Улучшение информационного обмена обеспечивает более качественное и гибкое взаимодействие.



Улучшение энергоэффективности уменьшает затраты энергии.

РАЗМЕСТИТЬ ЖЕТОН УЛУЧШЕНИЯ

В ЛЮБОЙ момент игры вы можете взять жетон улучшения из области инвентаря и разместить его на карте робота, задания или изобретателя, чтобы в дальнейшем применять особые способности или пользоваться расширенным функционалом. При этом символы на карте и на жетоне должны совпадать.

ВАЖНО! Вы не можете перемещать жетоны улучшений, уже размещённые на картах.



Количество жетонов улучшений ограничено, поэтому заранее планируйте, какие виды жетонов вам понадобятся и на каких картах вы будете их размещать.

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ «УЛУЧШЕНИЕ»

Во время фазы начала раунда Миша накопил 5 единиц энергии. Он выполняет действие «Улучшение» и хочет получить 2 жетона, поэтому распределяет энергию следующим образом: 3/1/1.

А

Чтобы получить первый жетон, Миша тратит 3 единицы энергии и 3 алгоритма из области инвентаря. Он перемещает жетон улучшения и немедленно получает бонус вдохновения. Он решает получить 2 универсальных ресурса и берёт из колоды 2 карты роботов.

Б

Чтобы получить второй жетон, Миша тратит 1 единицу энергии и 4 ресурса. Он тратит 2 изолянты из области инвентаря и сбрасывает с руки 2 карты роботов, которые только что получил.



Так как у Миши больше нет ресурсов и карт роботов, он не может использовать оставшуюся единицу энергии. Избыток энергии сгорает.

НАПОМИНАНИЕ. Игрок может активировать одну и ту же строку в области улучшения несколько раз. Поэтому Миша мог бы получить третий жетон, если бы у него было достаточно ресурсов.

СБОРКА



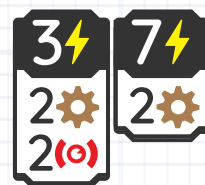
Выполняя действие «Сборка», вы разыгрываете карты с руки и размещаете их в области роботов на своём планшете. Розыгрыш карт роботов — важнейшая составляющая игры. Именно они позволяют выполнять более сложные операции и приносят дополнительные ПО в конце игры.

СБОРКА РОБОТА



1. Выберите карту робота с руки.
2. Разместите выбранную карту в области роботов на своём планшете. Карта робота всегда размещается в крайней левой незанятой ячейке. При этом символы в центре ячейки и в правом верхнем углу карты должны совпадать. В одном ряду может быть не более 5 карт роботов. Если все ячейки в ряду заняты, вы больше не можете размещать там новые карты.
3. Оплатите стоимость в ресурсах.

А. Определите стоимость сборки. В левом верхнем углу карты указано, сколько ресурсов и энергии необходимо потратить, чтобы собрать этого робота. В первом случае вам потребуется больше ресурсов и меньше энергии, во втором — больше энергии и меньше ресурсов. Можете выбрать любой из двух вариантов.



Б. Оплатите дополнительную стоимость. Начиная со второй ячейки каждого ряда, вы должны оплачивать дополнительную стоимость размещения, указанную в её верхней части. Вы не можете разместить карту робота, не оплатив дополнительную стоимость.



В. Потратьте ресурсы и энергию. Переместите соответствующие маркеры в области инвентаря. Любой избыток энергии не сохраняется и тратится впустую.









ВАЖНО! Во время выполнения действия «Сборка» вы можете собрать более 1 робота, распределив накопленную энергию (см. стр. 12).













Если вы решили распределить накопленную энергию во время выполнения действия «Улучшение» или «Сборка», используйте указатели и отметьте это в своём инвентаре, чтобы не запутаться.



ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ «СБОРКА»

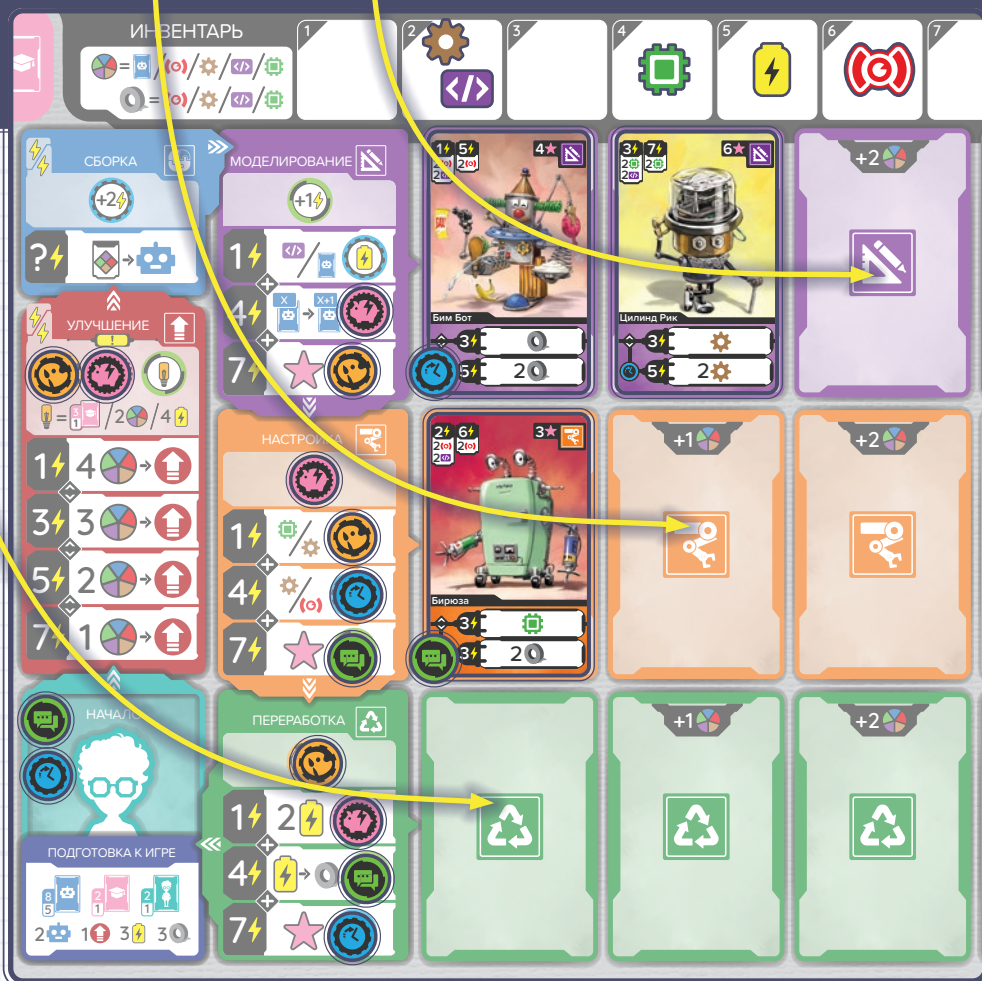
Во время фазы начала раунда Миша накопил 6 единиц энергии. Он выполняет действие «Сборка» и хочет сыграть 3 карты роботов с руки. Для этого ему нужно потратить много ресурсов: 7 , 2 , 2 , 2  и 3  (для оплаты дополнительной стоимости). К сожалению, Мише не хватает 1 , чтобы сыграть 3 карты роботов.

Тогда Миша решает потратить 4 , чтобы сумма накопленной им энергии равнялась 10. В этом случае он сможет использовать больше энергии и меньше ресурсов и собрать одного из роботов (например Эдварда), потратив на 2  меньше.

Таким образом, Миша смог собрать 3 роботов, потратив 5 , 4 , 2 , 2 , 2  и 10 единиц энергии. Для оплаты дополнительной стоимости в 3  Миша использовал 2  и 1 .



НАПОМИНАНИЕ. Когда вам нужно потратить универсальный ресурс, можете сбросить карту робота с руки.



МОДЕЛИРОВАНИЕ / НАСТРОЙКА / ПЕРЕРАБОТКА



Выполняя действия «Моделирование», «Настройка» и «Переработка», вы можете получить ресурсы и ПО и активировать определённый ряд карт в области роботов. На последней странице правил приведён список всех доступных игроку операций.



Операция. Все доступные игроку операции отмечены жёлтой молнией на чёрном фоне. Этот символ можно встретить как на планшете, так и на картах роботов.



Моделирование. Можно пополнить запас алгоритмов и карт роботов.



Настройка. Можно пополнить запас микросхем, шестерёнок и датчиков.



Переработка. Можно пополнить запас батареек и изолянты.

ОПЕРАЦИИ И АКТИВАЦИЯ РЯДА

1. Выполните операции, указанные в соответствующей области на планшете игрока.

А. Вы можете выполнять **ЛЮБЫЕ ОПЕРАЦИИ**, указанные в соответствующей области, на выполнение которых у вас хватает энергии. Выполняйте по одной операции за раз, начиная с верхней строки и двигаясь вниз.



Выполняя операции и активируя карты роботов, перемещайте фигурку на соответствующую строку/карту, чтобы избежать ошибок.

2. Активируйте карты роботов.

Б. Вы можете активировать **ЛЮБЫЕ КАРТЫ РОБОТОВ**, размещённые в соответствующем ряду, но строго по одной карте за раз, двигаясь слева направо.

В. Активируя робота, вы должны выполнить одну из двух указанных на карте операций. При этом у вас должно быть достаточно единиц энергии. Не активируйте робота, если не можете выполнить ни одной операции.

ВАЖНО! Выполняя действия «Моделирование», «Настройка» и «Переработка», вы не можете распределять накопленную энергию.

И/ИЛИ

В качестве подсказки в игре используются следующие символы:



И. Когда операция отмечена этим символом, она может быть выполнена **ВМЕСТЕ** с любыми другими операциями, если сумма накопленной игроком энергии больше или равна необходимой.



ИЛИ. Когда операция отмечена этим символом, она может быть выполнена **ВМЕСТО** любых других операций, если сумма накопленной игроком энергии больше или равна необходимой.

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ОПЕРАЦИЙ И АКТИВАЦИИ РЯДА КАРТ

Миша закончил «Сборку» и перешёл к выполнению действия «Моделирование». Сумма накопленной им энергии равняется 6 (1 единица с карты энергии, 4 единицы с кубиков энергии и 1 единица с особой ячейки на планшете). Миша решает потратить последнюю батарейку и увеличить сумму накопленной энергии до 7. После этого он может выполнить операции в следующем порядке:

- получить 1 ИЛИ 1 и 1 (верхняя строка на планшете игрока);
- сбросить 0 и взять 1 (следующая строка на планшете игрока);
- получить 1 (нижняя строка на планшете игрока);
- получить 2 (расширенный функционал робота «Бим Бот»).

После этого Миша решает разместить жетон улучшения на карте «Цилиндрик», чтобы получить 2 (расширенный функционал робота «Цилиндрик»).

Наконец, Миша активирует последнюю карту в ряду и сбрасывает 1 , чтобы получить 3 (базовый функционал робота «Эдвард»).

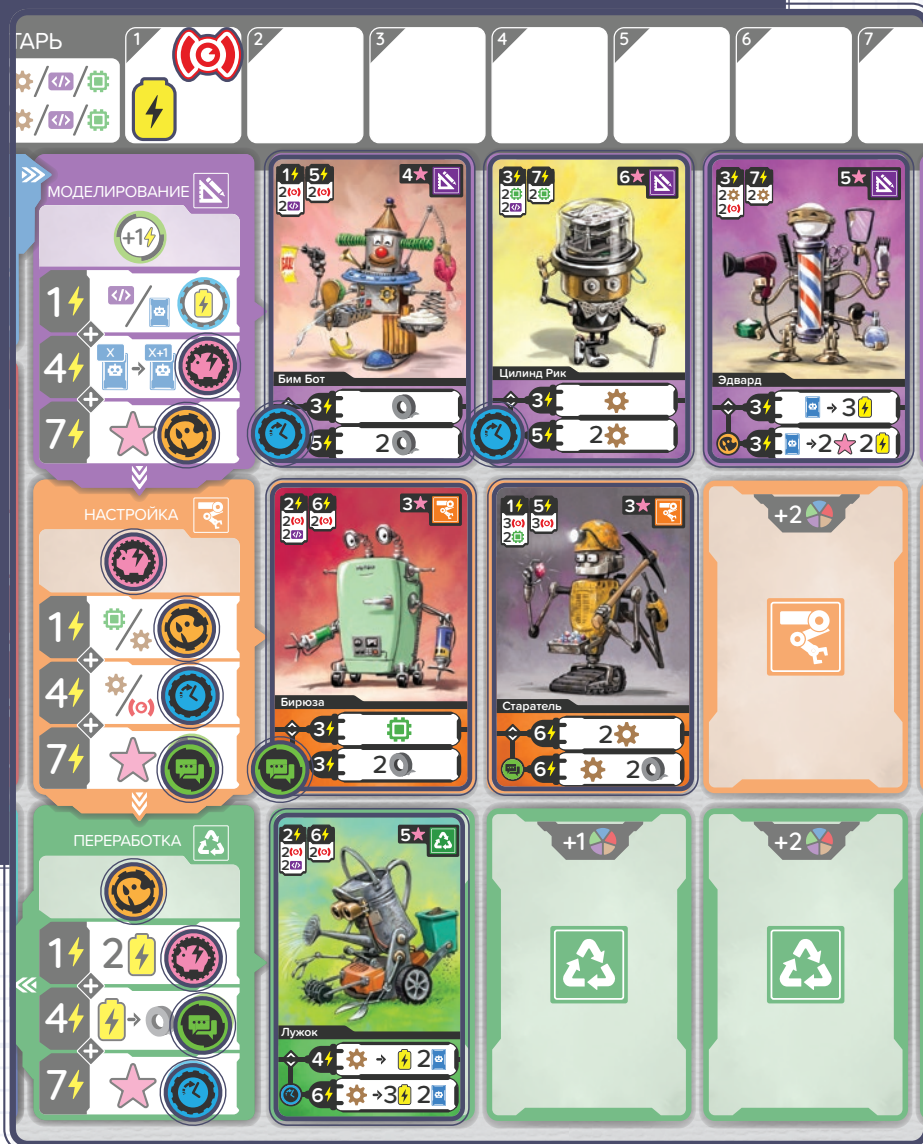
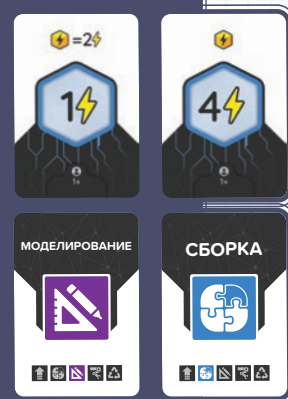
Так как во время фазы начала раунда другой игрок разместил кубик энергии в соответствующей области центрального поля, Миша может выполнить действие «Настройка». Сумма накопленной энергии в этом случае будет равняться 1 (с кубика энергии), поэтому Миша тратит 2 батарейки, полученные во время выполнения действия «Моделирование», чтобы увеличить её до 3. Затем он может выполнить следующие операции:

- получить 1 ИЛИ 1 (верхняя строка на планшете игрока);
- получить 2 (расширенный функционал робота «Бирюза»).

Сумма накопленной энергии не позволяет Мише активировать робота «Старатель», поэтому он завершает фазу выполнения действий.

Обратите внимание, что Миша не мог выполнить действие «Переработка», так как во время фазы начала раунда не выбрал эту карту действия, а другие игроки не разместили кубики энергии в соответствующей области на центральном поле.

Для активации расширенного функционала робота игроку потребуется не более 7 единиц энергии. Поэтому нет смысла накапливать больше энергии для действий «Моделирование», «Настройка» и «Переработка», ведь вы не сможете распределить излишек для выполнения других операций.



ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Завершив фазу выполнения действий, все игроки одновременно:

1. Применяют способности изобретателей, которые активируются в фазе окончания раунда. Если на карте изобретателя несколько таких способностей, игрок сам решает, в каком порядке их активировать.
2. Две карты энергии, использованные в этом раунде, перемещают в сброс лицевой стороной вверх.
3. Возвращают на руку две карты действий, использованные в этом раунде. В следующем раунде они могут быть использованы снова.



АКТИВАЦИЯ СПОСОБНОСТИ В ФАЗЕ ОКОНЧАНИЯ РАУНДА



Игроки могут не формировать стопку сброса рядом с колодой карт энергии, если места на столе недостаточно. В этом случае в следующем раунде они будут размещать новые карты энергии поверх уже сыгранных. Однако и в этом случае использовать уже сыгранные карты энергии можно будет только после розыгрыша особой фазы середины игры.



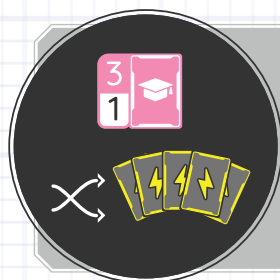
Чтобы сократить время партии, игрок может перейти к фазе начала следующего раунда, не дожидаясь соперников. Однако размещать кубики энергии на центральном поле он может только тогда, когда все игроки будут готовы.



СТОП!

Прежде чем перейти к следующему шагу, все игроки должны выполнить последовательность шагов, описанную выше.

4. Переместите все кубики энергии с центрального поля в общий запас.
5. Переместите маркер раунда на следующее деление шкалы на центральном поле.
 - А. Если маркер раунда уже находился на последнем делении шкалы, игра заканчивается. Переходите к определению победителя (см. раздел «Конец игры»).
 - Б. Если маркер раунда должен переместиться на деление «5», наступает особая фаза середины игры.
 - В. Во всех остальных случаях перейдите к фазе начала следующего раунда.



ФАЗА СЕРЕДИНЫ ИГРЫ

Каждый игрок получает 3 новые карты заданий, изучает их и оставляет себе 1. Оставшиеся 2 карты перемещаются в сброс. Затем игрок перемешивает стопку сброса карт энергии и формирует новую колоду из 8 ранее использованных карт.



На протяжении партии игрок дважды полностью разыгрывает свою колоду карт энергии.



КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Чем лучше игрок выполнит свои задания, тем больше ПО получит за них в конце игры.

СТРУКТУРА КАРТЫ ЗАДАНИЯ

НАЗВАНИЕ КАРТЫ

ОЦЕНКА. В зависимости от оценки игрок получит больше или меньше ПО в конце игры.

ВАЖНО! Этот символ показывает, что для получения наивысшей оценки необходимо также выполнить дополнительное условие.

Используйте указатели, чтобы отслеживать прогресс выполнения заданий во время партии.

РАСПОЗНАВАНИЕ РЕЧИ

ОТЛ.+	4	14
ОТЛ.	4	9
ХОР.	3	5
УДОВЛ.	2	2

ТИП ЗАДАНИЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ. Чтобы выполнить дополнительное условие, игрок должен разместить на карте задания жетон улучшения указанного вида. При подсчёте очков это позволит ему получить более высокую оценку и, следовательно, больше ПО.

ВАЖНО! Вы можете разместить не более 1 жетона улучшения на каждой карте задания. Даже если вы не выполнили условие для получения минимальной оценки, но разместили на карте жетон улучшения, вы получите то количество ПО, которое указано в нижней строке карты.

В начале партии каждый игрок выбирает 1 карту задания и размещает её рядом со своим планшетом. Вторую карту он получит во время фазы середины игры. Дополнительные карты заданий можно получить с помощью вдохновения, но у игрока **не может быть больше 3 карт заданий одновременно**. Если у игрока уже есть 3 карты заданий, но он должен получить ещё 1, он немедленно сбрасывает либо одну уже выложенную, либо только что полученную карту задания. Все сброшенные карты помещаются лицевой стороной вверх в сброс рядом с соответствующей колодой. Если игрок должен взять карту задания, но колода пуста, перемешайте карты из сброса и сформируйте новую колоду. Затем игрок берёт карту с верха новой колоды.

В конце партии игроки получают ПО за каждую карту задания. Количество ПО зависит от того, какую оценку получил игрок. При подсчёте ориентируйтесь на таблицу на карте. Если игрок выполнил дополнительное условие, он определяет, какой строке в таблице соответствует полученная им оценка, а затем начисляет ПО, как если бы он получил оценку строкой выше.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА КАРТЫ ЗАДАНИЙ

При подсчёте ПО «Старатель» учитывается по 1 разу для карт заданий «Космические технологии» и «Акустические исследования».

Старатель

КОСМИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

ОТЛ.+	6	13
ОТЛ.	5	9
ХОР.	4	5
УДОВЛ.	3	2

АКУСТИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

ОТЛ.+	8	13
ОТЛ.	6	9
ХОР.	4	5
УДОВЛ.	3	2

ВАЖНО! Вы можете учитывать один и тот же компонент для нескольких карт заданий, но **СТРОГО** по 1 разу для одной карты задания.

ТИПЫ ЗАДАНИЙ



Количество жетонов улучшений данного вида, перемещённых с планшета в область инвентаря. Они могут находиться как в инвентаре, так и на картах.



Количество жетонов улучшений любого вида, перемещённых с планшета в область инвентаря. Они могут находиться как в инвентаре, так и на картах.



Количество единиц ресурса данного вида, которое осталось в инвентаре к концу игры. При подсчёте датчиков, микросхем, шестерёнок или алгоритмов не учитывайте изоленду.



Количество ПО, отмеченное в области инвентаря на момент окончания игры.



Количество карт роботов на руке на момент окончания игры.



Общее количество датчиков, шестерёнок, алгоритмов и микросхем в инвентаре и карт роботов в руке на момент окончания игры.



Количество наборов ресурсов (датчик + шестерёнка + алгоритм + микросхема) в инвентаре на момент окончания игры. При подсчёте датчиков, микросхем, шестерёнок или алгоритмов не учитывайте изоленду.



Количество карт роботов в области роботов на планшете игрока.



Количество карт роботов в определённом ряду области роботов на планшете игрока.



Количество собранных роботов, для сборки которых требовался указанный ресурс. Учитывается любой из двух вариантов стоимости сборки.



Количество собранных роботов, которые в конце игры приносят указанное количество ПО.



Количество собранных роботов, для активации которых необходимо накопить указанное количество единиц энергии. Если указанное количество энергии есть только в расширенном функционале робота, учитывайте его только в том случае, если на карте есть жетон улучшения.



Количество собранных роботов, для сборки которых требовалось указанное количество энергии. Учитывается любой из двух вариантов стоимости сборки.



Количество столбцов на планшете игрока, где во всех трёх рядах размещены карты роботов.

КАРТЫ ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ

Каждый изобретатель обладает уникальными способностями (подробнее об этом см. буклет «Описание карт изобретателей»). **Большинством способностей можно воспользоваться на протяжении всей игры**, однако некоторые из них работают в определённый момент партии, что отмечено особыми символами:



Немедленно. Эти способности применяются сразу после получения карты изобретателя или сразу после её улучшения.



Фаза окончания раунда. Эти способности применяются во время фазы окончания раунда.



Конец игры. Эти способности применяются только в конце игры.

СТРУКТУРА КАРТЫ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ

ИМЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ



ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ. Подробнее о каждой способности — см. буклет «Описание карт изобретателей».

И/ИЛИ. Этот символ указывает, можно ли использовать особую способность вместе с основной или вместо неё.

УСЛОВИЕ УЛУЧШЕНИЯ. Перед тем как переместить указанный жетон улучшения на карту, необходимо выполнить данное условие.

ВАЖНО!



В области роботов должно быть не менее 4 карт роботов.








С планшета игрока должно быть перемещено не менее 3 жетонов улучшений. Они могут находиться как в инвентаре, так и на картах. Перемещая третий жетон, можете сразу разместить его на этой карте изобретателя.

ВИД УЛУЧШЕНИЯ. Чтобы воспользоваться особой способностью изобретателя, необходимо переместить указанный жетон улучшения с планшета игрока на карту, предварительно выполнив условие улучшения.

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ. Эту способность можно использовать, разместив на карте жетон улучшения.

КОНЕЦ ИГРЫ

После восьмого раунда игра заканчивается. Суммируйте ПО каждого игрока в специальном блокноте и сравните результаты. ПО начисляются за следующее:

	Карты, размещённые в области роботов на планшете игрока, приносят то количество ПО, которое указано в правом верхнем углу карты.
	Карты заданий, размещённые рядом с планшетом игрока, приносят ПО в соответствии с полученными оценками. Не забудьте, что выполнение дополнительного условия позволит получить больше ПО!
	Количество ПО, отмеченное в области инвентаря на момент окончания игры.
 3	Посчитайте количество всех оставшихся ресурсов (включая батарейки и изоляцию) в инвентаре и карт роботов на руке и разделите это число на три. Округлите в меньшую сторону и запишите получившееся количество ПО.
	Игрок, набравший больше всего ПО, объявляется самым талантливым юным изобретателем и побеждает в игре!

В случае ничьей побеждает тот, кто получил больше очков за размещённые на планшете карты роботов. Если ничья сохраняется и в этом случае, побеждает тот, кто набрал больше очков за выполненные задания. Если и в этом случае сохраняется ничья, все игроки, набравшие одинаковое количество ПО, объявляются победителями.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Геймдизайн и разработка игры: Бретт Собол и Сет Ван Орден
Иллюстрации и дизайн персонажей: Говард МакУильям
Графический дизайн и оформление обложки: OwlGhost Studio

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководители проекта: Александра Етонова, Владислав Пичугин
Переводчик: Александра Цейтлина
Редактор: Владислав Пржигоцкий
Выпускающий редактор: Полина Кудрявцева
Вёрстка: OWL Agency

nizagams.ru
info@nizagams.ru
+79055008595



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ И ИГРА ВДВОЁМ



При игре вдвоём или в одиночном режиме придерживайтесь обычных правил, кроме ряда изменений, описанных ниже.

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перемешайте один из неиспользованных наборов карт действий и выложите все 5 карт в ряд лицевой стороной вниз в центре стола.
 - **Только при игре вдвоём:** переверните лицевой стороной вверх 2 первые карты в получившемся ряду.
- Разместите кубики энергии на некоторых картах действий в получившемся ряду, как это показано на рисунке ниже.

ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ

- **Фаза начала раунда:** после того, как вы вскроете свои карты действий, переверните столько карт действий в ряду в центре стола, сколько указано ниже. Кубики энергии, размещённые на этих картах, переместите в соответствующие области на центральном поле.
 - **Одиночный режим:** переверните 2 карты действий.
 - **Игра вдвоём:** переверните 1 карту действия.
- **Фаза окончания раунда:** Если вы перевернули четвёртую карту действия в ряду, выполните особую подготовку к игре, описанную выше. Заново перемешайте все 5 карт действий, включая ту, которая осталась лежать на столе лицевой стороной вниз.



Чем больше открывается карт в ряду, тем меньше доступных действий остаётся в следующих раундах.

ВАЖНО! Таким образом, вы будете выполнять особую подготовку к игре каждые два раунда.



ИЗМЕНЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

- Игра вдвоём заканчивается как обычно — побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО.
- В одиночном режиме вам необходимо получить как можно больше ПО. Посчитав общее количество ПО, обратитесь к таблице ниже, чтобы оценить уровень своего мастерства изобретателя.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ		РЕЖИМ КАМПАНИИ	
ПО*	УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ	ПО*	УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА ИЗОБРЕТАТЕЛЯ
<60	Продолжайте практиковаться	<180	Продолжайте практиковаться
60–79	Начинающий изобретатель	180–229	Начинающий изобретатель
80–99	Любитель	230–279	Любитель
100–119	Героический мастер	280–329	Героический мастер
120–139	Эпический изобретатель	330–379	Эпический изобретатель
140+	Легендарный творец	380+	Легендарный творец

*Результаты, приведённые в таблице, предполагают использование игроком карты изобретателя.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

Если вы хотите получить новый игровой опыт, можете сыграть 3 партии подряд в режиме кампании. В конце игры не замешивайте использованные карты в общие колоды. Вместо этого верните в коробку все использованные карты заданий и роботов (включая те, которые были размещены в области роботов на вашем планшете, остались в руке или в стопках сброса). Также верните в коробку использованные карты изобретателей.

Суммируйте свои ПО в конце каждой партии, а затем суммируйте все три результата. Посчитав итоговую сумму, обратитесь к таблице выше.

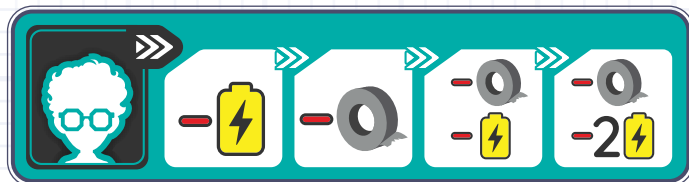


В тех случаях, когда вы должны взять карты, но соответствующие колоды опустели, перемешайте карты и возьмите нужное количество из новой колоды.

ЯРМАРКА ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ



Если вы уже сыграли несколько партий по обычным правилам, во время подготовки к игре можете выбрать карту изобретателя с помощью особой процедуры.



ИЗМЕНЕНИЯ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

1. Во время подготовки не раздавайте игрокам по 2 карты изобретателей. Вместо этого поместите рядом с центральным полем столько шкал ставок, сколько игроков участвует в партии. Перемешайте все карты изобретателей и выложите по одной карте лицевой стороной вверх ниже каждой из шкал.
2. Случайным образом определите первого игрока (или первым игроком может стать тот, кто видел робота последним).
3. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки будут выбирать себе карту изобретателя, делая ставки.



Перед тем как делать ставки, можете изучить полученные карты роботов и заданий.

Чтобы сделать ставку:

- А. Поместите свою фигурку на любую незанятую ячейку на интересующей вас шкале ставок.
 - Б. Если на этой шкале ставок уже есть другая фигурка, займите ячейку правее неё.
 - В. Если на занятой вами шкале ставок другой игрок разместил фигурку, вы немедленно убираете свою фигурку с этой шкалы. В свой следующий ход вы сможете разместить её повторно. Если сразу несколько игроков должны повторно разместить свои фигурки, они делают это по часовой стрелке. Размещая фигурку повторно, можете выбрать ту же шкалу ставок или другую.
 - Г. Если игрок помещает фигурку в крайнюю правую ячейку шкалы ставок, он обеспечивает себе получение соответствующей карты изобретателя.
4. Игроки делают ставки до тех пор, пока на каждой шкале ставок не останется по одной фигурке.
 5. Каждый игрок **тратит ресурсы, указанные в ячейке**, где находится его фигурка, а затем **получает соответствующую карту изобретателя**. После этого он убирает свою фигурку со шкалы ставок.
 6. Верните шкалы ставок в коробку и завершите подготовку, следуя процедуре, описанной на странице 5.

НЕКОТОРЫЕ ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА




- Вы можете выполнить действие **ТОЛЬКО** в двух случаях: 1) во время фазы начала раунда вы разместили соответствующую карту действия рядом со своим планшетом;
ИЛИ
2) кто-либо из игроков разместил кубики энергии в соответствующей области центрального поля.
- Сами по себе батарейки **не дают** вам право выполнить любое действие, они лишь увеличивают общую сумму единиц энергии для выполнения **уже доступного** действия.
- Выполняя действие «Улучшение» или «Сборка», вы можете распределить накопленную энергию, чтобы переместить сразу несколько жетонов улучшений или собрать несколько роботов.
- Каждый раз, когда вы получаете/тратите универсальный ресурс, вы немедленно решаете, какой другой ресурс (датчик, шестерёнку, алгоритм, микросхему или карту робота) вы получите/потратите. Если вы получаете/тратите сразу несколько универсальных ресурсов, вы сами решаете, будут они одного вида или разных.
- Тратя универсальный ресурс, вы можете использовать карты роботов. Не забывайте об этом, когда оплачиваете дополнительную стоимость сборки робота или выполняете действие «Улучшение».
- Начиная со второй ячейки каждого ряда в области роботов, вы должны оплачивать дополнительную стоимость размещения. Вы не можете разместить карту робота, не оплатив дополнительную стоимость, даже если это происходит во время подготовки.



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ



- Могу ли я выполнять операции, которые стали доступны в текущем ходу (например, если я разместил жетон улучшения на карте или карту робота в соответствующей области)?**
 В большинстве случаев да. Однако, выполняя некоторые операции, позволяющие перемещать жетоны улучшений или собирать роботов, вы должны придерживаться установленной последовательности действий. Так, выполняя текущее действие, вы не можете вернуться к одному из предыдущих действий или к уже завершённым операциям текущего действия (см. пример ниже).
- Как получить больше карт роботов?**
 Вы получаете карты роботов, выполняя действие «Моделирование». Вы также можете пополнить руку, получая карты вместо универсального ресурса или выполняя некоторые операции на картах роботов. Кроме того, карты роботов — один из бонусов, который может выбрать игрок, получая вдохновение. Ещё один вариант получения карты робота — выполнение действия «Переработка» (при условии, что особая ячейка, позволяющая получить универсальный ресурс, уже разблокирована).


- Когда я смогу разместить на карте изобретателя жетон улучшения?**
 Вы сможете разместить жетон улучшения соответствующего вида, как только выполните указанное на карте условие (см. стр. 21).
- Получив несколько универсальных ресурсов, могу я сначала взять карту робота, изучить её, а затем принять решение, какие ещё ресурсы я хочу получить вместо универсальных?**
 Да.

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ «НАСТРОЙКА»

Накопив 4 единицы энергии, Маша выполняет действие «Настройка». Сначала она выполнила все доступные операции на планшете, а затем перешла к картам роботов в соответствующем ряду, активируя их слева направо.

А Базовый функционал робота «Пит Стоп» позволяет потратить 3 универсальных ресурса, чтобы переместить с планшета 1 жетон улучшения.

Б Потратив ресурсы, Маша перемещает соответствующий жетон, чтобы расширенный функционал «Мистера Кара-Бина» стал доступен.

В Она сразу может воспользоваться расширенным функционалом и выполняет операцию, с помощью которой получает 3 батареи.

ВАЖНО! Маша **НЕ МОЖЕТ** повторно выполнить операцию на планшете и воспользоваться бонусом разблокированной особой ячейки, чтобы получить дополнительный ресурс (микросхему или датчик). Для этого придётся подождать следующего хода.



ПАМЯТКА



ФАЗА НАЧАЛА РАУНДА

- Возьмите 2
- Поместите на
- Выберите для каждой по 1 , затем переверните их, когда все игроки будут готовы
- Переместите все в соответствующие области центрального поля

ФАЗА ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ

- Выполняйте действия в следующем порядке:
 → → → →
- Определите сумму накопленной энергии, затем выполните операции:
 - на планшете игрока (сверху вниз)
 - на картах роботов (слева направо)

ФАЗА ОКОНЧАНИЯ РАУНДА

- Активируйте способности
- Сбросьте и верните на руку
- Верните все с центрального поля в общий запас
- Переместите маркер раунда
 - После 4 раунда — фаза середины игры
 - После 8 раунда — конец игры

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ

2 Возьмите указанное количество карт роботов с верха соответствующей колоды.

3 Возьмите 3 карты заданий с верха соответствующей колоды. Оставьте себе 1 и разместите её лицевой стороной вверх слева от своего планшета. Переместите в сброс остальные карты заданий лицевой стороной вверх.

20 Получите указанное количество ресурсов.

Получите любой из указанных ресурсов.

2 Получите указанное количество ПО. В этом случае вы получите 3 ПО (1 + 2).

2 Получите указанное количество универсальных ресурсов. Немедленно решите, какой другой ресурс вы получите. Если вы получаете сразу несколько универсальных ресурсов, решите, будут они одного вида или разных.

→ Оплатите стоимость слева, чтобы получить бонус справа. Это можно сделать только 1 раз, даже если вы можете оплатить стоимость несколько раз.

ВАЖНО! Вы должны полностью выполнить условие, указанное слева от стрелки, чтобы получить то, что указано справа от стрелки. Так, в примере выше необходимо потратить батарейку, чтобы получить изоляцию и универсальный ресурс.

X → X+1 Сбросьте любое количество карт роботов с руки (X), чтобы получить с верха соответствующей колоды на одну карту робота больше (X+1). Вы можете не сбрасывать карты (0), чтобы получить 1 карту робота. Если разблокирована особая ячейка, она дополнительно принесёт 1 карту робота и 1 батарейку.

+1 Прибавьте указанное количество единиц энергии к сумме накопленной энергии, выполняя соответствующее действие.

→ Оплатите стоимость сборки робота. Если требуется, также оплатите дополнительную стоимость сборки.

4 → Потратьте указанное количество ресурсов, чтобы переместить с планшета 1 жетон улучшения.

Получите вдохновение и выберите один из трёх возможных бонусов:

- Возьмите 3 карты заданий. Оставьте 1 и сбросьте остальные.
- Получите 2 универсальных ресурса.
- Получите 4 батарейки.

1 = 1
 3 = 2
 5 = 3 Посчитайте, сколько карт роботов размещено в указанном ряду, и получите ПО в соответствии с таблицей. Так, в этом случае игрок получит 2 ПО, если в ряду настройки у него 4 карты.

4 В области роботов должно быть не менее 4 карт роботов.

3 С планшета игрока должно быть перемещено не менее 3 жетонов улучшений. Они могут находиться как в инвентаре, так и на картах. Перемещая третий жетон, можете сразу разместить его на этой карте изобретателя.