

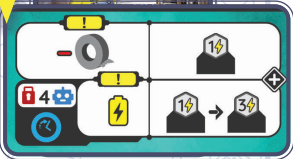
RAISING ROBOTS

FELTALÁLÓK ISMERTETÉSE



ADA

(Összetettség: könnyű)



Azonnali: A játékot eggyel kevesebb ragasztószalaggal kezded.

Folyamatos: Tedd a játékosablád mellé **Ada jelzőjét** az 1-es energiaértékű oldalával felfelé. Minden fordulóban kijelölhetsz a jelzőhöz egy harmadik fáziskártyát a forduló előkészítése során. A forduló vége lépésnél ne dobd el a jelződet.

FEJLESZTÉS UTÁN

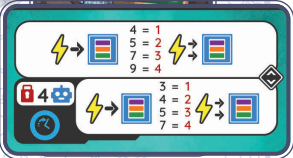
Azonnali: Kapsz 1 elemet.

Folyamatos: Fordítsd át a jelződet a 3-as energiaértékű oldalra. A képesség fejlesztésének a fordulójában is használhatod már a nagyobb energiaértékűt, feltéve ha még nem kezdted el a jelzőhöz kijelölt fázist.



ALBERT

(Összetettség: nehéz)



Folyamatos: A tervezés, gyártás és újrahasznosítás fázisok végrehajtásánál választhatod, hogy az összenergiádat a jelzett alacsonyabb összegekre váltod át (és utána nem válthatod vissza), majd kétszer hajtod végre a fázist (4/5/7/9 összenergiát 1/2/3/4-re válthatod át). Az egyes akciókat egymás után kétszer hajtsd végre, ahogyan azokat sorrendben végzed, és **NE** úgy, hogy a teljes fázist hajtod végre kétszer, az elejétől a végéig.

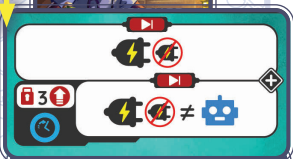
FEJLESZTÉS UTÁN

Folyamatos: Az összenergia átváltása mostantól hatékonyabb (3/4/5/7 összenergia 1/2/3/4-re váltható át). A képesség fejlesztésének a fordulójában is részesülhetsz már a jobb átváltási arányokból azoknál a fázisoknál, amelyeket még nem kezdted el.



FLORENCE

(Összetettség: közepes)



Forduló végén: Aktiválj egy olyan robotot, amelyet ebben a fordulóban még nem aktiváltál, figyelmen kívül hagyva annak energiaszükségletét. Ha a robot fejlesztett, akkor a fejlesztett robotakciót is választhatod.

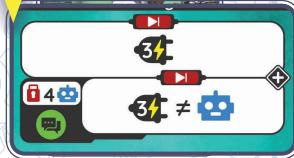
FEJLESZTÉS UTÁN

Forduló végén: Végrehajthatod a képességet még egyszer, de a második robotnak különböznie kell az elsőtől.



GEORGE

(Összetettség: közepes)



Forduló végén: Aktiváld **bármelyik** 3-as energiaigényű robotot. Elkölthetsz elemeket, hogy növeld ezt az energiaértéket, de más nem alkalmazható (fejlesztések, energiakocák). A fejlesztett robotakciót végrehajthatod, ha a robot fejlesztett, és az energiaigényének megfelelész.

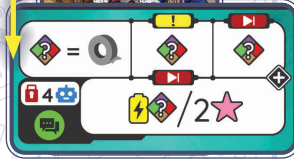
FEJLESZTÉS UTÁN

Forduló végén: Végrehajthatod a képességet még egyszer, de a második robotnak különböznie kell az elsőtől. A képesség energianöveléséhez használt elemek mindkét robotra érvényesek.



GRACE

(Összetettség: közepes)



Azonnali: Az előkészületek befejezése után válassz 1 tartalék erőforrásjelölőt (érzékelő/fogaskerék/mikrochip/program) a dobozból, és tedd a feltalálókártyádra. Mostantól ez a különleges erőforrásod. A játékot 1 különleges erőforrással kezdjed.

Folyamatos: A különleges erőforrásod olyan, mintha ragasztószalag lenne, de nem számít bele az osztálykártyák ragasztószalag követelményéhez.

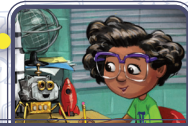
Forduló végén: Kapsz 1 különleges erőforrást. Iljenkor ennek a jelölőjét mozgasd a készleteden a szokásos módon, ne a ragasztószalag-jelölőt.

KÜLÖNLEGES ERŐFORRÁS



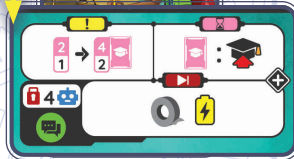
FEJLESZTÉS UTÁN

Forduló végén: Kapsz 1 elemet és 1 különleges erőforrást VAGY kapsz 2 GyP-ot. Ezt a másik forduló végi képességeddel hajthatod végre.



KATHERINE

(Összetettség: könnyű)



Azonnali: A játék kezdetén húzz még 2 osztálykártyát (összesen 4-et), és tarts meg 1 extra kártyát (összesen 2-t). A kártyákat megnézheted, mielőtt eldöntöd, melyikeket tartod meg.

A játék végén: Minden osztálykártyára extra kreditet kapsz. Továbbra is tehetsz rájuk egy fejlesztésjelzőt a szokásos módon. Iljenkor a hatásos halmozódnak, de a legmagasabb osztályzat még mindig az "A".

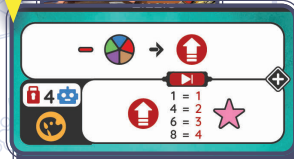
FEJLESZTÉS UTÁN

Forduló végén: Kapsz 1 ragasztószalagot és 1 elemet.



LIZZIE

(Összetettség: könnyű)



Folyamatos: Egy fejlesztésjelző feloldása eggyel kevesebb joker kerül (minimum 0). Ez csak a fejlesztésfázis játéktábla-akcióira vonatkozik. Emlékeztetőül helyezd **Lizzie jelzőjét** a játéktáblád fejlesztésterületére.

FEJLESZTÉS UTÁN

Forduló végén: 1/2/3/4 GyP-ot kapsz, ha már feloldottál 1/4/6/8 fejlesztésjelzőt. Ehhez nem szükséges a fejlesztésjelzőket kártyákra lehelyezned.



LUIS

(Összetettség: könnyű)

Azonnali: Egy további ragasztószalaggal kezded a játékot, és oldj fel még egy fejlesztésjelzőt ingyen.



FEJLESZTÉS UTÁN

Azonnali: Kapsz 1 ragasztószalagot és oldj fel 1 fejlesztésjelzőt ingyen.



MARIE

(Összetettség: könnyű)

Forduló végén: Elkölthetsz 1 jokert, hogy kapj 2 jokert VAGY 3 elemet VAGY 2 GyP-ot.



FEJLESZTÉS UTÁN

Forduló végén: Hajtsd végre a képességedet még egyszer. A képesség második használatáért fizetségmentes elköltheted az első használatkor kapott jokert.



NIKOLA

(Összetettség: nehéz)

Azonnali: Az előkészületek során helyezd **Nikola mindkét jelzőjét** a játékosátlábd mellé.

Folyamatos: Minden forduló előkészítése lépésnél (a fáziskártyák felfedése előtt) 1 jelzőt helyezhetsz egy általad választott energiakártyára. A jelződ energiakockának számít, de az energiakártyádon marad, és csak számodra biztosít előnyt a forduló során.

Folyamatos: Minden forduló előkészítése lépésnél (a fáziskártyák felfedése előtt) szabadon mozgathatod az energiakockáidat az energiakártyák között. A fáziskártyák felfedése után az energiakockáid a normál módon kerülnek a központi táblára a kapcsolódó fázisaidnak megfelelően.



Mozgasd az energiakockáidat, hogy kihasználjad az energiakártyádon található energiakockaszorzókat.

FEJLESZTÉS UTÁN

Folyamatos: Minden fordulóban már egy második jelzőt is lehelyezhetsz. A képesség fejlesztésének a fordulóban is lehelyezheted a második jelzőt egy energiakártyára, ha még nem kezded el azt a fázist.



SEONDEOK

(Összetettség: könnyű)

Azonnali: A játék kezdetén szerelj össze még 1 robotkártyát a kezedből. A robotkártyán látható erőforrásokat nem kell kifizetned, de a játékosátládon lévő extra erőforrásköltséget (ha van) ki kell fizetned.



FEJLESZTÉS UTÁN

Azonnali: Szerelj össze egy robotkártyát a kezedből a költség kifizetése nélkül. A játékosátládon lévő extra erőforrásköltséget (ha van) továbbra is ki kell fizetned. A képesség fejlesztésének a fordulóban az új robotot a szokásos módon aktiválhatod, ha még nem haladtál túl az aktiválásán ebben a fordulóban.

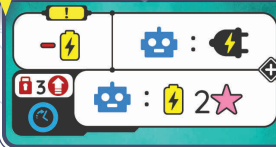


SHIGERU

(Összetettség: közepes)

Azonnali: Egy elemmel kevesebbel kezded a játékot.

Folyamatos: Mindig, amikor össze-szerelsz egy robotot (a kezdőrobotokat is), azonnal aktiváld azt, figyelmen kívül hagyva az energiaszükségletét. Ezzel a képességgel soha nem hajthatsz végre fejlesztett robotakciót. Helyezd **Shigeru jelzőjét** a játékosátlábd szerelésterelete fölé.



FEJLESZTÉS UTÁN

Folyamatos: Fordítsd át a jelződet. Mostantól egy robot össze-szerelésekor már 1 elemet és 2 GyP-ot is kapsz.

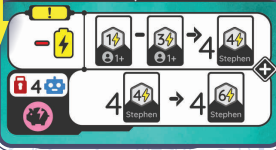


STEPHEN

(Összetettség: közepes)

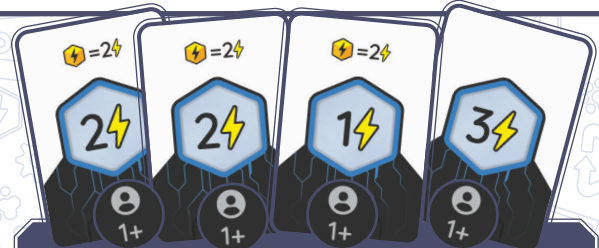
Azonnali: Egy elemmel kevesebbel kezded a játékot. Vedd magad elé **Stephen 8 energiakártyáját** a dobozról.

Folyamatos: Az előkészületek során cseréld le az alább látható 4 energiakártyát Stephen energiakártyáira, amelyek energiaértéke 4. Ezután keverd meg az energiapaklidat. A 4 eltávolított energiakártyára már nem lesz szükség a játék során.



FEJLESZTÉS UTÁN

Azonnali: Cseréld le Stephen összes 4-es energiaértékű energiakártyáját Stephen 6-os energiaértékű kártyáira. A képesség fejlesztésének a fordulóban is részese lehetsz már az extra energiából, ha a kapcsolódó fázist még nem kezded el. Ha még az energiapaklidban lévő energiakártyákat cseréled le, mindenképpen keverd újra a paklit. A dobópaklidban lecsereált energiakártyák a dobópaklidban maradnak.



Cseréld ki ezt a 4 kártyát Stephen energiakártyáira (4-es energiaérték) a játék kezdetén.

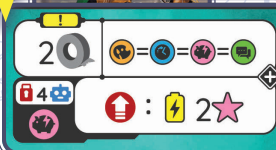


YO-YO

(Összetettség: könnyű)

Azonnali: Két további ragasztószalaggal kezded a játékot.

Folyamatos: A feloldott fejlesztésjelzők bármilyen fejlesztéstípusnak megfelelnek, kivéve az olyan osztálykártya feladatoknál, amelyekhez meghatározott fejlesztéstípusok szükségesek a játék végén.



FEJLESZTÉS UTÁN

Folyamatos: Minden alkalommal, amikor feloldasz egy fejlesztésjelzőt, kapsz 1 elemet és 2 GyP-ot. Helyezd **Yo-Yo jelzőjét** a játékosátlábd fejlesztésterelete fölé emlékeztetőül.