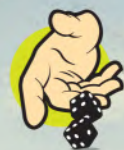


RAISING R•O•B•O•T•S

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ



NAUVOO
GAMES

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΤΑΜΠΛΟ



30 ΚΑΡΤΕΣ ΦΑΣΕΩΝ
(6 ΣΕΤ)



6 ΠΙΟΝΙΑ

6 ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΚΤΩΝ



77 ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ
(6 ΣΕΤ)



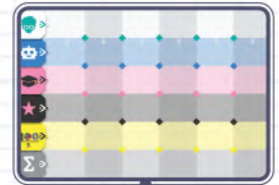
96 ΚΑΡΤΕΣ
ΡΟΜΠΟΤ



32 ΚΑΡΤΕΣ
ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ



14 ΚΑΡΤΕΣ
ΕΦΕΥΡΕΤΩΝ



1 ΜΠΛΟ ΣΚΟΡ



14 ΚΥΒΟΙ
ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ



120 ΔΕΙΚΤΕΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ
(ΑΠΟ 30)



1 ΔΕΙΚΤΗΣ
ΓΥΡΟΥ

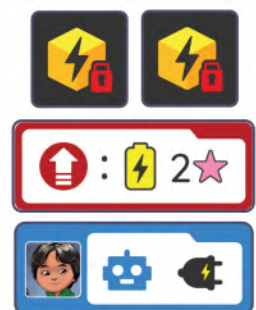
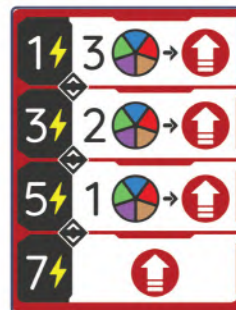
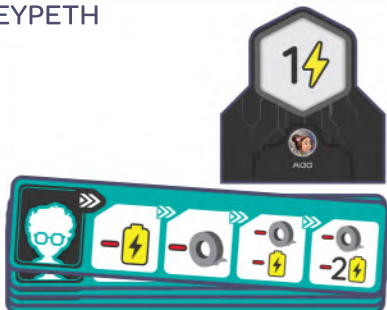
24 ΔΕΙΚΤΕΣ ΒΕΛΩΝ

64 ΔΕΙΚΤΕΣ ΠΟΡΩΝ (ΑΠΟ 8)

- ★x10 Μεγάλοι Πόντοι Νίκης
- ★ Μικροί Πόντοι Νίκης
- 🌀 Κολλητική Ταινία
- ⚙️ Γρανάζι
- ⚡ Μπαταρία
- 📶 Αισθητήρας
- 🔧 Μικροσίπ
- 📄 Πρόγραμμα

⚙️ Παρόλο που στο βασικό παιχνίδι επιτρέπονται μέχρι 6 παίκτες, έχουμε προσθέσει επιπλέον κομμάτια ώστε να μπορούν στο μέλλον να προστεθούν, μέσω επεκτάσεων, και επιπλέον παίκτες.

22 ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΕΦΕΥΡΕΤΗ



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1

Τοποθετήστε το Κεντρικό Ταμπλό στο κέντρο του τραπεζιού

2

Τοποθετήστε τον Δείκτη Γύρου στην πρώτη θέση του Μετρητή Γύρων του Κεντρικού Ταμπλό.



3

Τοποθετήστε όλους τους Κύβους Ενέργειας σε ένα γενικό απόθεμα δίπλα στο Κεντρικό Ταμπλό.

4

Ανακατέψτε χωριστά τις Κάρτες Ρομπότ, Κάρτες Μαθημάτων και Κάρτες Εφευρέτη. Τοποθετήστε κάθε τράπουλα κλειστή δίπλα στο Κεντρικό Ταμπλό.

5

Ολοκληρώστε την Προετοιμασία Παικτών όπως περιγράφεται στην επόμενη σελίδα.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΑΤΟΜΙΚΟ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 ΠΑΙΚΤΩΝ
Διαβάστε τις οδηγίες του παιχνιδιού και έπειτα ανατρέξτε στους ειδικούς κανόνες στη σελίδα 23.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΕ ΒΙΝΤΕΟ



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΚΤΩΝ

Κάθε παίκτης χρειάζεται 1 Ταμπλό Παίκτη, 16 Δείκτες Αναβάθμισης, 3 Δείκτες Βελών, 8 Δείκτες Πόρων και 5 Κάρτες Φάσεων. Κάθε παίκτης έπειτα επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει το αντίστοιχο Πιόνι και 12 Κάρτες Ενέργειας. Τέλος, κάθε παίκτης παίρνει κάποιες αρχικές αποφάσεις, όπως περιγράφονται στην Έναρξη του Παιχνιδιού.

ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΚΤΗ

Πάρτε οποιοδήποτε Ταμπλό Παίκτη και τοποθετήστε το μπροστά σας.

ΠΙΟΝΙ



Τοποθετήστε το Πιόνι σας στην Περιοχή Εφευρέτη στην κάτω αριστερή γωνία.

ΔΕΙΚΤΕΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ

Πάρτε 4 από κάθε είδος Δείκτη Αναβάθμισης και τοποθετήστε τους στο Ταμπλό Παίκτη σας, αντιστοιχώντας τον κάθε Δείκτη Αναβάθμισης στη θέση του, σύμφωνα με το χρώμα του κύκλου.

ΔΕΙΚΤΕΣ ΒΕΛΩΝ

Πάρτε 3 Δείκτες Βελών. Τοποθετήστε τους στα αριστερά του Ταμπλό Παίκτη σας. Θα τους χρησιμοποιήσετε για να σημειώσετε τους βαθμούς σας στις Κάρτες Μαθημάτων, στη διάρκεια του παιχνιδιού.

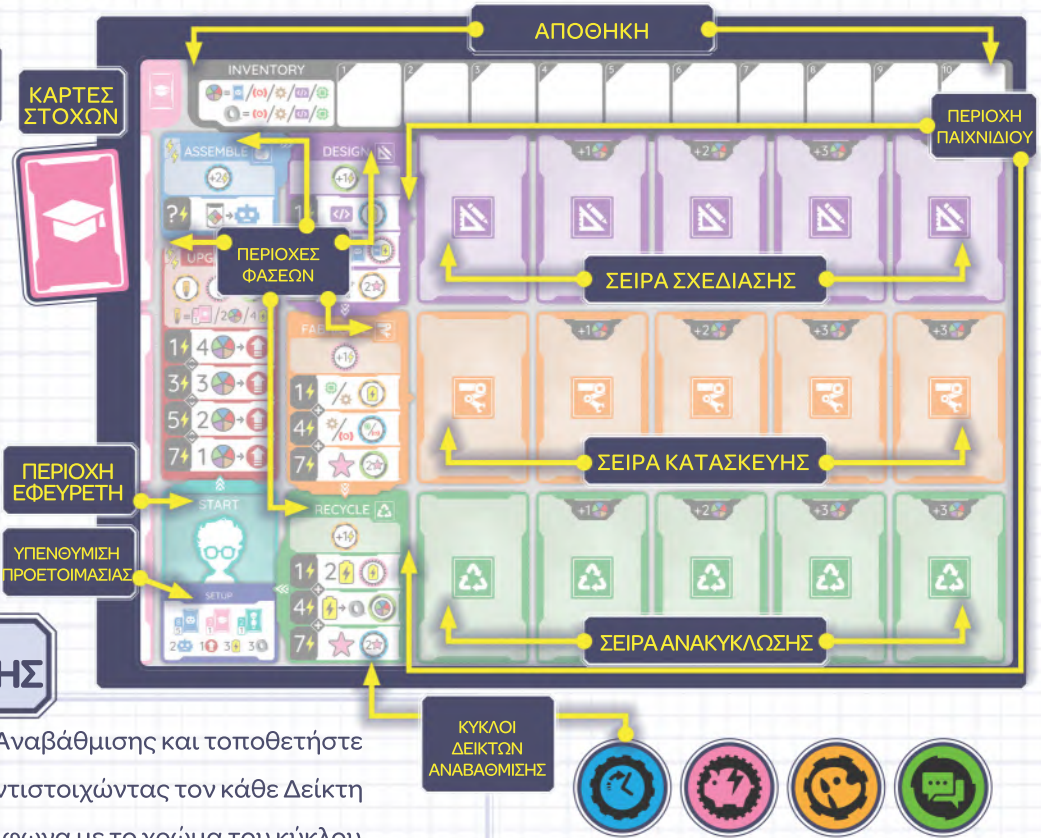
ΔΕΙΚΤΕΣ ΠΟΡΩΝ

Πάρτε 1 Δείκτη Πόρου του κάθε είδους. Τοποθετήστε έναν Δείκτη Μπαταρίας και έναν Δείκτη Κολητικής Ταινίας στο κομμάτι Αποθήκης του Ταμπλό Παίκτη σας, στη θέση 3. Οι υπόλοιποι Δείκτες Πόρων πρέπει να τοποθετηθούν κοντά στην Αποθήκη για χρήση τους αργότερα.

ΚΑΡΤΕΣ ΦΑΣΗΣ



Πάρτε 1 από κάθε Κάρτα Φάσης και τοποθετήστε τις σε μια στοίβα δίπλα στο Ταμπλό Παίκτη σας. Κάθε παίκτης θα έχει το ίδιο σετ από 5 Κάρτες Φάσεων.



ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ



Χρησιμοποιώντας τους αριθμούς παικτών που αναγράφονται στο κάτω μέρος των Καρτών Ενεργειών, βρείτε τις 4 κάρτες που αποκλείουν τον αριθμό παικτών σας και επιστρέψτε τις στο Κουτί.

Ανακατέψτε τις υπόλοιπες 8 Κάρτες Ενεργειών και τοποθετήστε τις σε μια κλειστή τράπουλα δίπλα στο Ταμπλό Παίκτη σας. Κάθε παίκτης πρέπει να έχει τώρα ένα πανομοιότυπο σετ Καρτών Ενεργειών, με τυχαία όμως σειρά.



ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ!

Πριν προχωρήσετε παρακάτω, διαβάστε τους υπόλοιπους κανόνες ξεκινώντας με την ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. Επιστρέψτε εδώ για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όλοι οι παίκτες τραβάνε κάρτες ταυτόχρονα και παίρνουν τις παρακάτω αποφάσεις. Αφού όλοι έχουν τελειώσει, προχωρήστε στην Προετοιμασία Γύρου για να ξεκινήσετε τον πρώτο γύρο.

1. Τραβήξτε 8 Κάρτες Ρομπότ. Επιλέξτε 5 για να κρατήσετε στο χέρι σας. Ξεσκαρτάρτε τις υπόλοιπες ανοιχτές δίπλα στην τράπουλα Καρτών Ρομπότ.
2. Τραβήξτε 2 Κάρτες Μαθημάτων. Επιλέξτε 1 για να κρατήσετε, τοποθετώντας την ανοιχτή πάνω αριστερά στο Ταμπλό Παίκτη. Ξεσκαρτάρτε την άλλη ανοιχτή, δίπλα στην τράπουλα Καρτών Μαθημάτων.
3. Τραβήξτε 2 Κάρτες Εφευρέτη. Επιλέξτε 1 για να κρατήσετε, τοποθετώντας την ανοιχτή κάτω αριστερά στο Ταμπλό Παίκτη, στην καθορισμένη περιοχή. Ξεσκαρτάρτε την άλλη στο Κουτί του Παιχνιδιού.
4. Κατασκευάστε 2 Κάρτες Ρομπότ από το χέρι σας χωρίς Κόστος Κατασκευής, τοποθετώντας τις ανοιχτές στην Περιοχή Παιχνιδιού σας.
5. Ξεκλειδώστε 1 Δείκτη Αναβάθμισης χωρίς κόστος. Μπορείτε να τοποθετήσετε τον Δείκτη Αναβάθμισης αυτόν, πριν ξεκινήσει το παιχνίδι.



ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Αν τοποθετήσετε πολλές Κάρτες Ρομπότ στην ίδια σειρά, τότε πρέπει να πληρώσετε το Επιπλέον Κόστος Πόρων που αναγράφεται στο Ταμπλό Παίκτη σας. Στην αρχή του παιχνιδιού, αυτό συνήθως πληρώνεται με Κολλητική Ταινία, αλλά μπορείτε επίσης να ξεσκαρτάρτε μια Κάρτα Ρομπότ από το χέρι σας.

SETUP



ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μπορείτε να δείτε όλες τις Κάρτες Ρομπότ, Τάξης και Εφευρέτη σας, πριν επιλέξετε ποιές θα κρατήσετε.

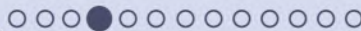


Για το πρώτο σας παιχνίδι, προτείνουμε έναν Εφευρέτη με Εύκολη Πολυπλοκότητα (δείτε το Φύλλο Επεξήγησης Εφευρετών). Ωστόσο, μπορείτε να αφήσετε τις Κάρτες Εφευρετών στο κουτί για μια πιο απλοποιημένη πρώτη εμπειρία.



Αν κάποιος παίκτης νοιώθει ότι οι επιλογές των υπολοίπων επηρεάζουν τις δικές του, μην κοιτάτε τα ταμπλό των αντιπάλων μέχρι να πάρετε τις τελικές σας αποφάσεις.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Οι παίκτες αναλαμβάνουν τους ρόλους νεαρών εφευρετών, αποφασισμένους να αφήσουν το σημάδι τους στον κοσμο της ρομποτικής. Οι παίκτες κερδίζουν φήμη κατασκευάζοντας ρομπότ και παίρνοντας καλούς βαθμούς στο σχολείο. Με τη βοήθεια των ρομπότ συνοδών τους, οι παίκτες θα φτιάξουν νέα σχέδια, θα δημιουργήσουν μέρη, θα ανακυκλώσουν πόρους και θα αναβαθμίσουν ρομπότ.

Σε κάθε γύρο, οι παίκτες ταυτόχρονα επιλέγουν 2 από τις 5 φάσεις για να εκτελέσουν, με διαφορετικά ποσά ενέργειας. Ωστόσο, οι επιλογές σας μπορεί να επηρεάσουν και τους υπόλοιπους παίκτες. Τρέχοντας μια φάση με μεγαλύτερο ποσό ενέργειας, μπορεί να δώσει ενέργεια στους αντιπάλους σας, επιτρέποντας τους να τρέξουν επιπλέον φάσεις. Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης με την περισσότερη φήμη, η οποία αναπαριστάται από Πόντους Νίκης (ΠΝ) είναι ο νικητής.



ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι παίζεται σε 8 γύρους, οι οποίοι σημειώνονται με τον Δείκτη Γύρου στο Κεντρικό Ταμπλό. Κάθε γύρος αποτελείται από 3 βήματα: Προετοιμασία Γύρου, Φάσεις Γύρου και Τέλος Γύρου.

Κάθε βήμα εκτελείται από όλους τους παίκτες ταυτόχρονα. Αφού όλοι οι παίκτες έχουν ολοκληρώσει ένα βήμα, έπειτα προχωράτε στο επόμενο βήμα και ούτω καθεξής, μέχρι το Τέλος του Παιχνιδιού.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΠΟΡΩΝ



Οι Πόντοι Νίκης (ΠΝ) αναπαριστούν τη φήμη σας σαν εφευρέτη και τους χρειάζεστε για να κερδίσετε το παιχνίδι.



Αισθητήρες, Γρανάζια, Μικροτσιπ και Προγράμματα αναπαριστούν βασικά κομμάτια της ρομποτικής που σας χρειάζονται για την κατασκευή και την αναβάθμιση των ρομπότ.



Η Κολλητική Ταινία αναπαριστάει έναν ευέλικτο πόρο που μπορεί να αντικαταστήσει οποιονδήποτε άλλο πόρο στη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Οποιαδήποτε στιγμή πρέπει να ξοδέψετε Αισθητήρα, Γρανάζι, Μικροτσιπ ή Πρόγραμμα, μπορείτε να ξοδέψετε Κολλητική Ταινία στη θέση τους.



Οι Μπαταρίες αναπαριστούν την αποθηκευμένη ενέργεια που χρησιμοποιείται όποτε χρειάζεται και αυξάνουν την ενέργεια σας κατά την εκτέλεση φάσεων.



Οι Κάρτες Ρομπότ αναπαριστούν σχέδια ρομπότ που θα κατασκευάσετε. Μπορούν επίσης να ξοδευτούν με διάφορους τρόπους, όπως για την ολοκλήρωση Αναβαθμίσεων.



Τα μπαλαντέρ αναπαριστούν επιπλέον οφέλη και κόστη της επιλογής του παίκτη.



ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:

Κάθε φορά που κερδίζετε/χάνετε ένα Μπαλαντέρ, αμέσως επιλέγετε να κερδίσετε/χάσετε έναν Αισθητήρα, Γρανάζι, Πρόγραμμα, Μικροτσιπ ή Κάρτα Ρομπότ. Τα Μπαλαντέρ δεν σημειώνονται στην Αποθήκη σας και δεν μένουν για αργότερα. Η Κολλητική Ταινία μπορεί να ξοδευτεί ως Μπαλαντέρ, αλλά όχι να κερδηθεί από Μπαλαντέρ. Αν κερδίζετε/χάνετε πολλούς Μπαλαντέρ, μπορείτε να επιλέξετε τον ίδιο πόρο ή διαφορετικούς.

ΑΠΟΘΗΚΗ

Η Αποθήκη σας, στην κορυφή του Ταμπλό Παίκτη σας, χρησιμοποιείται για να σημειώνετε τον αριθμό των πόρων που έχετε, στη διάρκεια του παιχνιδιού. Κάθε φορά που κερδίζετε ή χάνετε πόρους, μετακινήστε τους αντίστοιχους δείκτες, κατά τις κατάλληλες θέσει, στην Αποθήκη σας.

Αν έχετε 0 από έναν πόρο, αφαιρέστε τον από την Αποθήκη σας, τοποθετώντας τον δίπλα στο Ταμπλό Παίκτη σας. Αν ένας πόρος πρέπει να αυξηθεί πάνω από 10, γυρίστε τον δείκτη πόρου στην πλευρά +10. Για τους ΠΝ, μετακινήστε τον Μεγάλο Δείκτη Πόντων Νίκης.

Οι Πόροι δεν είναι περιορισμένοι, οπότε στη σπάνια περίπτωση που ένας πόρος (εκτός των ΠΝ) αυξηθεί πάνω από 20, χρησιμοποιήστε κάτι άλλο για να το σημειώσετε.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Οι Κάρτες Ρομπότ ΔΕΝ σημειώνονται στην Αποθήκη σας, Κάθε παίκτης έχει ένα χέρι από Κάρτες Ρομπότ. Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των Καρτών Ρομπότ που μπορεί να έχει κάθε παίκτης στο χέρι του.



Παράδειγμα 1



Ο παίκτης έχει 8 ΠΝ και κερδίζει άλλους 6. Μετακινεί τον δείκτη ΠΝ του από το 8 στο 4, προσθέτοντας τον Μεγάλο δείκτη ΠΝ στη θέση 1, σημειώνοντας το νέο του σύνολο (14).


Παράδειγμα 2



Ο παίκτης έχει 9 Αισθητήρες και κερδίζει άλλους 3. Μετακινεί τον δείκτη Αισθητήρων του από το 9 στο 2, γυρίζοντας τον στην πλευρά +10 σημειώνοντας το νέο του σύνολο (12).

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΥΡΟΥ

Όλοι οι παίκτες προετοιμάζονται για τον γύρο, κάνοντας τα εξής:

1. Τραβήξτε 2 Κάρτες Ενέργειας από την κορυφή της τράπουλάς σας, τοποθετώντας τις ανοιχτές κοντά στο Ταμπλό σας.
2. Τοποθετήστε Κύβους Ενέργειας. Για κάθε  που απεικονίζεται (μόνο του), πάρτε έναν Κύβο Ενέργειας από το γενικό απόθεμα, και τοποθετήστε τον πάνω στην Κάρτα Ενέργειας.



Εστιάστε την προσοχή σας στους παίκτες με Κύβους Ενέργειας στις κάρτες τους όταν Αναθέτετε Κάρτες Φάσεων κατά την Προετοιμασία Γύρου.



ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μην τοποθετείτε έναν Κύβο Ενέργειας για αυτό το σύμβολο.

3. Αναθέστε Κάρτες Φάσεων. Επιλέξτε κρυφά 2 από τις 5 Κάρτες Φάσεων που επιθυμείτε να εκτελέσετε. Τοποθετήστε τις κλειστές, τοποθετώντας μια Κάρτα Φάσης κάτω από κάθε Κάρτα Ενέργειας. Αναθέτοντας μια Κάρτα Φάσης, εγγυάστε ότι θα εκτελεστεί σε αυτό τον γύρο.

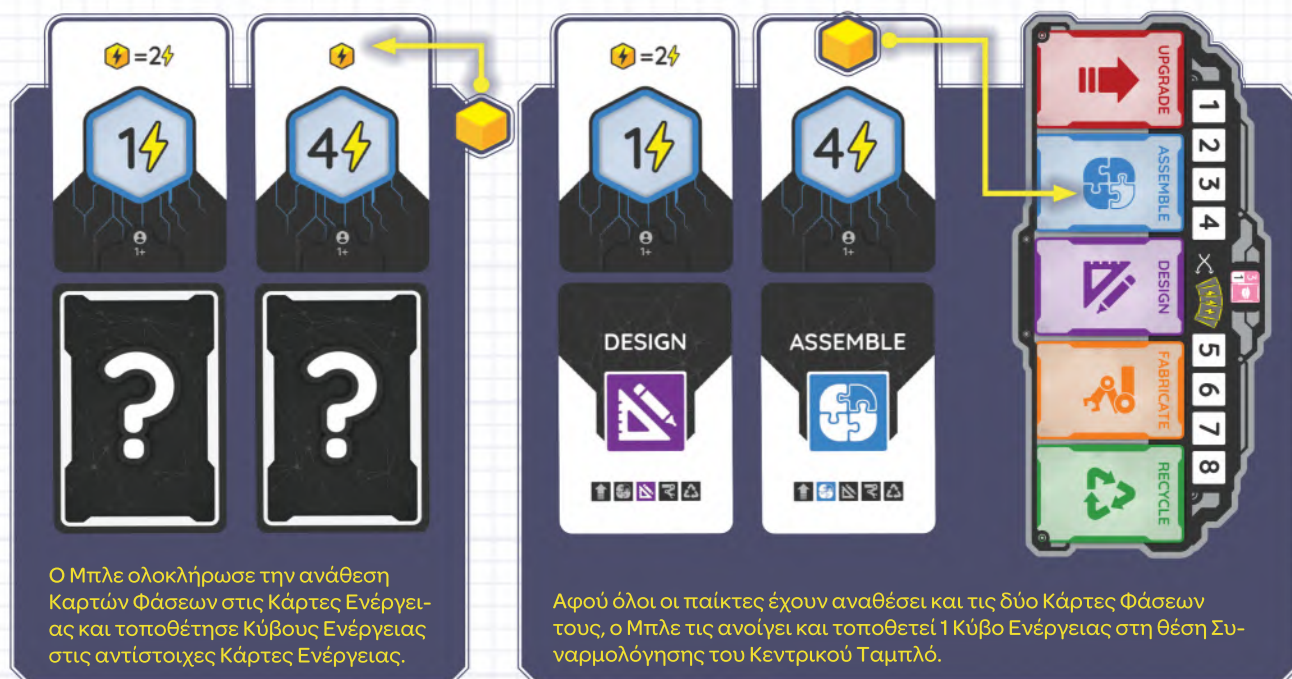
Κάθε φάση εκτελείται με συγκεκριμένο ποσό ενέργειας, το οποίο χρησιμοποιείται για να καθοριστούν οι ενέργειες που μπορείτε να εκτελέσετε. Η Κάρτα Ενέργειας θα συνεισφέρει στη Συνολική Ενέργεια με την οποία εκτελείτε μια φάση (δείτε Συνολική Ενέργεια).



ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ!

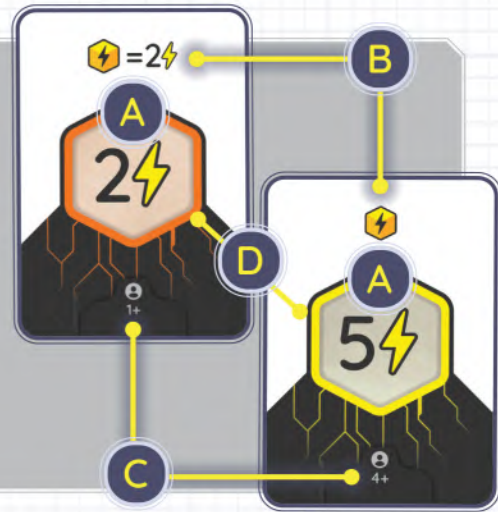
Περιμένετε μέχρι όλοι οι παίκτες να έχουν αναθέσει Κάρτες Φάσεων πριν προχωρήσετε.

4. Αποκαλύψτε τις ανατεθειμένες Κάρτες Φάσεων ανοίγοντας τις.
5. Μετακινήστε όλους τους Κύβους Ενέργειας από τις Κάρτες Ενέργειας στις θέσεις των αντίστοιχων φάσεων στο Κεντρικό Ταμπλό.



ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΚΑΡΤΑΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

- A. Τιμή Ενέργειας. Το ποσό της ενέργειας που χρησιμοποιείται για την εκτέλεση μιας ανατεθιμένης Κάρτας Φάσης.
- B. Ιδιότητα Κύβου Ενέργειας. Κάποιες Κάρτες Ενέργειας έχουν μια ιδιότητα στο πάνω μέρος της κάρτας, όπως την τοποθέτηση Κύβων Ενέργειας στο Κεντρικό Ταμπλό ή τη μεταβολή της ενέργειας που δίνει κάθε Κύβος Ενέργειας.
- Γ. Αριθμός Παικτών. Χρησιμοποιείται για να αφαιρεθούν συγκεκριμένες Κάρτες Ενέργειας κατά την Προετοιμασία.
- Δ. Χρώμα Παίκτη. Χρησιμοποιείται κατά την Προετοιμασία Παικτών, ώστε κάθε παίκτης να έχει ένα πανομοιότυπο σετ Καρτών Ενέργειας.



ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Για τον καθορισμό της Συνολικής Ενέργειας μιας φάσης, προσθέστε την ενέργεια από τις παρακάτω πηγές:



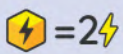
ΚΑΡΤΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Η Κάρτα Ενέργειας που έχει ανατεθεί σε μια φάση, παρέχει ενέργεια ίση με την Τιμή Ενέργειας της.



ΚΥΒΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Κάθε Κύβος Ενέργειας που έχει τοποθετηθεί στο Κεντρικό Ταμπλό παρέχει 1 ενέργεια για την αντίστοιχη φάση ανεξαρτήτως ποιός τον τοποθέτησε.



ΠΟΛΛΑΠΛΑΣΙΑΣΤΗΣ ΚΥΒΩΝ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Αν μια Κάρτα Ενέργειας έχει αυτό το σύμβολο, τότε κάθε Κύβος Ενέργειας που έχει ανατεθεί στην αντίστοιχη θέση φάσης του Κεντρικού Ταμπλό παρέχει 2 ενέργεια αντί για 1. Δείτε το παράδειγμα Συνολικής Ενέργειας.



ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ

Οι Μπαταρίες σας επιτρέπουν να προσθέσετε ενέργεια σε οποιαδήποτε φάση εκτελείτε. Για κάθε Μπαταρία που χρησιμοποιείτε, αυξήστε την ενέργεια της φάσης κατά 1. Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των Μπαταριών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έτσι.



ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

Μπορείτε να κερδίσετε επιπλέον ενέργεια σε κάποιες φάσεις, όταν συγκεκριμένες αναβαθμίσεις έχουν ολοκληρωθεί στο Ταμπλό Παίκτη σας. Όπως και οι Μπαταρίες, οι αναβαθμίσεις δεν σας επιτρέπουν να εκτελέσετε μια φάση. Αντίθετα, οι αναβαθμίσεις αυτές αυξάνουν την ενέργεια σας όποτε εκτελείτε τη φάση αυτή, στην οποία εφαρμόζονται.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:

- Οι Μπαταρίες δεν σας επιτρέπουν να εκτελέσετε όποια φάση επιθυμείτε. Μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε μόνο για να αυξήσετε την ενέργεια μιας φάσης που μπορείτε να εκτελέσετε.
- Πρέπει πάντα να καθορίζετε πρώτα την Συνολική Ενέργεια μιας φάσης, ώστε δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε Μπαταρίες που κερδίσατε στη διάρκεια μιας φάσης, ώστε μετέπειτα να αυξήσετε τη Συνολική της Ενέργεια. Ωστόσο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε Μπαταρίες που κερδίσατε σε μια φάση, για να αυξήσετε τη Συνολική Ενέργεια μιας φάσης που θα παιχτεί αργότερα στον γύρο.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΥΝΟΛΙΚΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Ας υποθέσουμε ότι το παρακάτω ήταν το αποτέλεσμα της Προετοιμασίας Γύρου. Ως αποτέλεσμα, ο Μπλε θα μπορέσει να εκτελέσει τις φάσεις Συναρμολόγησης, Σχεδιασμού και Κατασκευής στον τρέχοντα γύρο. Τώρα, ας υπολογίσουμε τη Συνολική Ενέργεια για τη Φάση Σχεδιασμού του Μπλε.

1⚡

Ξεκινήστε με την Τιμή Ενέργειας που απεικονίζεται στο κέντρο της Κάρτας Ενέργειας που έχει ανατεθεί στη Φάση Σχεδιασμού **A**

+

4⚡

Έπειτα, ο Μπλε κερδίζει +4 ενέργεια για τους δύο Κύβους Ενέργειας στο Κεντρικό Ταμπλό λόγω του πολλαπλασιαστή στην Κάρτα Ενέργειας του **C**

+

1⚡

Έπειτα, ο Μπλε προσθέτει +1 ενέργεια λόγω του ήδη αναβαθμισμένου τμήματος Σχεδιασμού στο Ταμπλό Παίκτη **D**

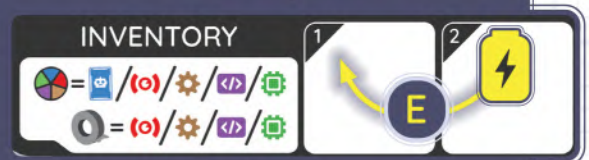
+

1⚡

Τέλος, ο Μπλε αποφασίζει να ξοδέψει 1 Μπαταρία, **E** ώστε να κερδίσει επιπλέον Πόντους Νίκης κατά τη Φάση Σχεδιασμού

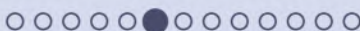
=

7⚡ ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ



ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ: Ο Μπλε πρέπει να έχει 1 Μπαταρία πριν την εκτέλεση της Φάσης Σχεδιασμού για να αυξήσει τη Συνολική Ενέργεια του σε 7. Ο Μπλε δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει Μπαταρίες που κέρδισε κατά τη Φάση Σχεδιασμού, για να αυξήσει τη Συνολική του Ενέργεια.

ΦΑΣΕΙΣ ΓΥΡΟΥ

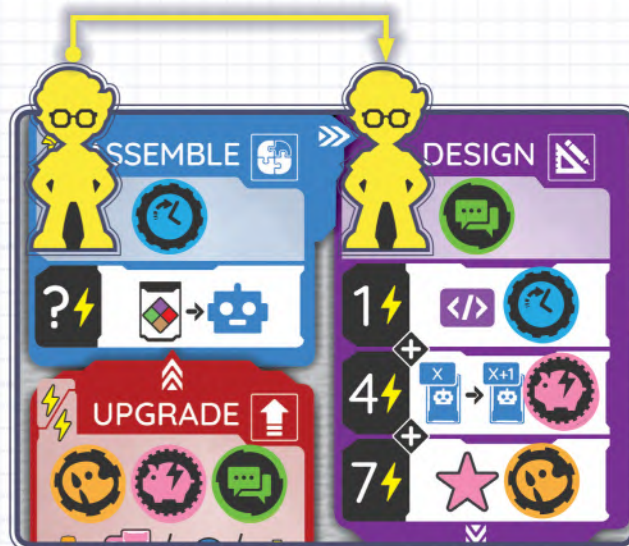


Όλοι οι παίκτες ταυτόχρονα ολοκληρώνουν κάθε φάση που μπορούν να εκτελέσουν.

Πριν προχωρήσουμε στην επεξήγηση των φάσεων με λεπτομέρεια, υπάρχουν μερικοί σημαντικοί κανόνες, σχετικά με την εκτέλεση των φάσεων, που πρέπει πρώτα να εξηγηθούν.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:

- Μπορείτε να εκτελέσετε μια φάση **ΑΝ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΑΝ** (i) έχετε αναθέσει αυτή την Κάρτα Φάσης κατά την Προετοιμασία Γύρου ή (ii) ένας Κύβος Ενέργειας έχει τοποθετηθεί στην αντίστοιχη θέση του Κεντρικού Ταμπλό, από οποιονδήποτε παίκτη.
- Εκτελείτε το ελάχιστο 2 φάσεις ανά γύρο με βάση τις Κάρτες Φάσεων που επιλέξατε κατά την Προετοιμασία Γύρου. Μπορείτε να εκτελέσετε περισσότερες από 2 φάσεις, αν άλλοι παίκτες έχουν τοποθετήσει Κύβους Ενέργειας στις φάσεις που εσείς δεν επιλέξατε.
- Όταν εκτελείτε μια φάση, πάντα καθορίζετε αρχικά τη Συνολική Ενέργεια σας. Η Συνολική Ενέργεια πρέπει να καθορίζεται πριν ξεκινήσετε τις ενέργειες σας στη φάση και δεν μπορεί να αλλάξει αργότερα.
- Οι Φάσεις πάντα εκτελούνται στην ίδια σειρά, ξεκινώντας με την Αναβάθμιση και τελειώνοντας με την Ανακύκλωση, όπως φαίνεται και στο Κεντρικό Ταμπλό και στα Ταμπλό Παικτών. Για να σημειώσετε ποιά φάση εκτελείτε, μετακινήστε το Πιόνι σας στο αντίστοιχο τμήμα του Ταμπλό Παίκτη σας.
- Κάθε φάση πρέπει να ολοκληρωθεί πλήρως, πριν προχωρήσετε στην επόμενη φάση. Ωστόσο, δεν είστε υποχρεωμένοι να εκτελέσετε ενέργειες μέσα σε μια φάση, τις οποίες δεν επιθυμείτε να εκτελέσετε.
- Οι παίκτες δεν χρειάζεται να ακολουθούν τον ίδιο ρυθμό με τους υπόλοιπους όταν εκτελούν τις φάσεις. Ο Παίκτης 1 μπορεί να ολοκληρώσει τη Συναρμολόγηση και τον Σχεδιασμό, ενώ ο Παίκτης 2 ολοκληρώνει Αναβάθμιση, Κατασκευή και Ανακύκλωση.



Για να προχωρήσει πιο γρήγορα το παιχνίδι, μετακινήστε το Πιόνι σας στην Περιοχή Εφευρέτη του Ταμπλό σας όταν έχετε τελειώσει με την εκτέλεση των Φάσεων, ώστε να δείξετε σε όλους ότι είστε έτοιμος για το Τέλος του Γύρου.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΚΑΡΤΑΣ ΡΟΜΠΟΤ

ΚΟΣΤΟΣ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ. Το κόστος σε ενέργεια και πόρους για τη συναρμολόγηση μιας Κάρτας Ρομπότ αναγράφεται σε δύο στήλες.

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΡΟΜΠΟΤ

ΒΑΣΙΚΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΡΟΜΠΟΤ. Η ενέργεια αυτή μπορεί να εκτελεστεί όποτε εκτελεστεί η αντίστοιχη Φάση στη συνολική ή πάνω από την Συνολική Ενέργεια που αναγράφεται στα αριστερά.

ΕΙΔΟΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ. Ένας Δείκτης Αναβάθμισης πρέπει να ταιριάζει στο σύμβολο αυτό για να τοποθετηθεί σε μια Κάρτα Ρομπότ.



Astaire



ΠΟΝΤΟΙ ΝΙΚΗΣ. Οι Πόντοι Νίκης για τις Κάρτες Ρομπότ πάντοτε απονέμονται στο τέλος του παιχνιδιού.

ΣΧΕΤΙΚΗ ΦΑΣΗ. Κάθε Κάρτα Ρομπότ βοηθάει τον εφευρέτη της να εκτελέσει μια συγκεκριμένη φάση. Όταν συναρμολογηθεί, τοποθετήστε την Κάρτα Ρομπότ στην αντίστοιχη σειρά της Περιοχής σας.

ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΜΕΝΟΥ ΡΟΜΠΟΤ. Μόλις μια Κάρτα Ρομπότ λάβει έναν Δείκτη Αναβάθμισης, η ενέργεια αυτή είναι διαθέσιμη και μπορεί να εκτελεστεί **ΑΝΤΙ ΓΙΑ** τη Βασική Ενέργεια Ρομπότ, αν φτάνετε ή έχετε παραπάνω από τη Συνολική Ενέργεια που αναγράφεται στα αριστερά.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Η Φάση Αναβάθμισης σας επιτρέπει να ξεκλειδώσετε Δείκτες Αναβάθμισης από το Ταμπλό Παίκτη σας. Γενικά, ξεκλειδώνοντας έναν Δείκτη Αναβάθμισης, βελτιώνετε δύο πράγματα: (i) Τις ενέργειες Ταμπλό Παίκτη σας και (ii) μια από τις κάρτες σας (Ρομπότ, Τάξη, ή Εφευρέτη).

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μπορείτε να ξεκλειδώσετε περισσότερους από έναν Δείκτης Αναβάθμισης στην ίδια Φάση, μοιράζοντας την ενέργεια.

ΜΟΙΡΑΣΜΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ



Μπορείτε να μοιράσετε τη Συνολική Ενέργεια σας σε μικρότερα ποσά, για να εκτελέσετε πολλαπλές ενέργειες μόνο κατά τις φάσεις Αναβάθμισης και Συναρμολόγησης. Για παράδειγμα, μπορείτε να μοιράσετε 3 Συνολική Ενέργεια σε 2/1 ή 1/1/1.

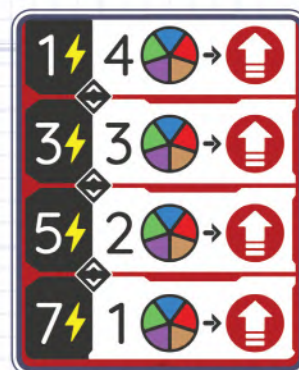
ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΛΕΙΔΩΣΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΕΙΚΤΗ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ



1. Πληρώστε το Κόστος Αναβάθμισης.

- Καθορίστε το Κόστος Αναβάθμισης. Επιλέξτε οποιαδήποτε σειρά στο τμήμα Αναβάθμισης του Ταμπλό Παίκτη σας, στο οποίο έχετε την απαιτούμενη ενέργεια και πόρους. Αν ξεκλειδώνετε πολλούς Δείκτες Αναβάθμισης, μπορείτε να επιλέξετε την ίδια σειρά πολλές φορές.
- Ξοδέψτε πόρους και ενέργεια. Μετακινήστε τους κατάλληλους Δείκτες Πόρων προς τα κάτω, στην Αποθήκη σας. Τυχόν υπόλοιπο ενέργειας χάνεται.

- Αφαιρέστε έναν Δείκτη Αναβάθμισης από οποιοδήποτε τμήμα του Ταμπλό Παίκτη σας και τοποθετήστε τον στην Αποθήκη σας. Αν αφαιρέσετε έναν Δείκτη Αναβάθμισης από το τμήμα Αναβάθμισης του Ταμπλό Παίκτη σας, τότε αμέσως κερδίζετε Έμπνευση.

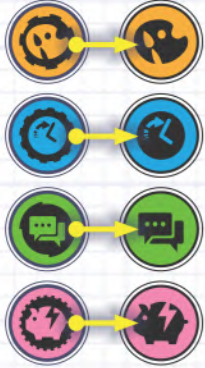


ΕΜΠΝΕΥΣΗ

Κάθε φορά που κερδίζετε Έμπνευση, μπορείτε αμέσως να επιλέξετε ένα από τα παρακάτω οφέλη:

- Τραβήξτε 3 Κάρτες Τάξης. Κρατήστε 1. Ξεκαρτάρετε τις υπόλοιπες.
- Πάρτε 2 Μπαλαντέρ. Δεν χρειάζεται να είναι του ίδιου είδους.
- Πάρτε 4 Μπαταρίες.

ΔΕΙΚΤΕΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ



=



Ξεκλειδωμά ενός Δείκτη Αναβάθμισης

Οι Κοσμητικές αναβαθμίσεις παρέχουν περισσότερους Πόντους Νίκης.

Οι αναβαθμίσεις Ταχύτητας αυξάνουν την ποσότητα παραγωγής.

Οι αναβαθμίσεις Επικοινωνίας παρέχουν καλύτερη και πιο ευέλικτη παραγωγή.

Οι αναβαθμίσεις Αποτελεσματικότητας δίνουν παράγωγα με χαμηλότερη ενέργεια.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΔΕΙΚΤΗ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ

ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ στιγμή στο παιχνίδι, μπορείτε να τοποθετήσετε έναν ξεκλειδωμένο Δείκτη Αναβάθμισης από την Αποθήκη σας, σε μια Κάρτα Ρομπότ, Μαθήματος ή Εφευρέτη με το αντίστοιχο Είδος Αναβάθμισης για να αποκτήσετε πρόσβαση σε ειδικές ενέργειες ή ιδιότητες.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Αφού τοποθετηθεί ένας Δείκτης Αναβάθμισης δεν μπορεί πλέον να αλλάξει



Οι Δείκτες Αναβάθμισης είναι περιορισμένοι, και μπορεί ένα Είδος Αναβάθμισης που θέλετε να εξαντληθεί. Προσταθήστε να προγραμματίσετε ποιούς Δείκτες Αναβάθμισης θέλετε να ξεκλειδώσετε και να τοποθετήσετε.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ

Ένας παίκτης εκτελεί τη Φάση Αναβάθμισης με 5 Συνολική Ενέργεια. Θέλει να ξεκλειδώσει 2 Δείκτες Αναβάθμισης, οπότε αποφασίζει να μοιράσει την Συνολική Ενέργεια σε 3/1/1.

A Αποφασίζει να ξεκλειδώσει τον πρώτο Δείκτη Αναβάθμισης για 3 ενέργεια και 3 Μπαλαντέρ, χρησιμοποιώντας 3 Προγράμματα από την Αποθήκη του.

Με βάση τον ξεκλειδωμένο Δείκτη Αναβάθμισης, ο παίκτης αμέσως κερδίζει Έμπνευση. Αποφασίζει να πάρει 2 Μπαλαντέρ και αποφασίζει να τραβήξει 2 Κάρτες Ρομπότ.

B Έπειτα εκτελεί την ενέργεια της πάνω σειράς, ξοδεύοντας 1 ενέργεια και 4 Μπαλαντέρ για να ξεκλειδώσει άλλον έναν Δείκτη.

Πληρώνει το κόστος, ξοδεύοντας 2 Κολητικές Ταινίες από την Αποθήκη του και τις 2 Κάρτες Ρομπότ που μόλις πήρε.



Δεν έχει άλλους πόρους ή Κάρτες Ρομπότ για να ξοδέψει, οπότε η υπόλοιπη 1 Ενέργεια χάνεται.

ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ: Μπορείτε να επιλέξετε την ίδια σειρά πολλές φορές, οπότε αν ο παίκτης είχε πολλούς πόρους, θα μπορούσε να είχε ξεκλειδώσει και έναν τρίτο Δείκτη Αναβάθμισης.

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ



Η Φάση Συναρμολόγησης σας επιτρέπει να παίξετε Κάρτες Ρομπότ από το χέρι σας στην Περιοχή Παιχνιδιού σας. Τα Ρομπότ είνσραχοκοκκαλιά της μηχανής σας, ξεκλειδώνοντας νέες ενέργειες και παρέχοντας ΠΝ τέλους παιχνιδιού.

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ ΡΟΜΠΟΤ



1. Επιλέξτε μια Κάρτα Ρομπότ από το χέρι σας για να συναρμολογήσετε.
2. Τοποθετήστε την Κάρτα Ρομπότ στην Περιοχή Παιχνιδιού σας. Μια Κάρτα Ρομπότ πρέπει πάντα να τοποθετείται στην πρώτη από αριστερά διαθέσιμη θέση της σειράς που αντιστοιχεί στην Σχετική Φάση. Μπορείτε να συναρμολογήσετε μέχρι 5 Κάρτες Ρομπότ σε κάθε σειρά. Αν όλες οι θέσεις μιας σειράς είναι γεμάτες, τότε δεν μπορείτε να συναρμολογήσετε μια Κάρτα Ρομπότ εκεί.
3. Πληρώστε το Κόστος Πόρων.

A. Καθορίστε το Κόστος Συναρμολόγησης. Μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε από τις δύο στήλες πάνω αριστερά στην Κάρτα Ρομπότ για να καθοριστεί το Κόστος Συναρμολόγησης σε ενέργεια και πόρους. Η αριστερή στήλη χρησιμοποιεί λιγότερη ενέργεια και περισσότερους πόρους, ενώ η δεξιά στήλη χρησιμοποιεί περισσότερη ενέργεια και λιγότερους πόρους.



B. Πληρώστε το Κόστος Επιπλέον Πόρων. Το Κόστος Επιπλέον Πόρων για την συναρμολόγηση μιας Κάρτας Ρομπότ αναγράφεται σε κάποιες θέσεις της Περιοχής Παιχνιδιού σας. Αν δεν μπορείτε να πληρώσετε το Κόστος Επιπλέον Πόρων, τότε δεν μπορείτε να συναρμολογήσετε το ρομπότ.



Γ. Ξοδέψτε πόρους και ενέργεια. Μετακινήστε τους κατάλληλους Δείκτες Πόρων προς τα πίσω στην Αποθήκη σας. Τυχόν υπόλοιπο ενέργειας χάνεται.









ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μπορείτε να μοιράσετε την ενέργεια για να συναρμολογήσετε περισσότερα από ένα Ρομπότ στην ίδια Φάση Συναρμολόγησης (δείτε σελ. 12)













Όταν συναρμολογείτε πολλά ρομπότ ή ξεκλειδώνετε πολλούς Δείκτες Αναβάθμισης στον ίδιο γύρο, προτιμούμε να χρησιμοποιείτε έναν από τους Δείκτες Βέλους σας για να σημειώνετε την ενέργεια στην Αποθήκη σας.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ

Ένας παίκτης εκτελεί τη Φάση Συναρμολόγησης με 6 Συνολική Ενέργεια. Θέλει να παίξει 3 Κάρτες Ρομπότ από το χέρι του. Το ελάχιστο, χρειάζεται 6 Συνολική Ενέργεια για να το κάνει αυτό. Ωστόσο, απαιτούνται πολλοί πόροι. Συγκεκριμένα χρειάζεται: 7 , 2 , 2 , 2 , και 3  (συμπεριλαμβανομένου του Επιπλέον Κόστους Πόρων του Ταμπλό Παίκτη). Δυστυχώς, χρειάζεται 1 επιπλέον  για να μπορέσει να πληρώσει αυτό το κόστος.

Ο παίκτης αποφασίζει να ξοδέψει 4  για να αυξήσει τη Συνολική Ενέργεια του στο 10, επιτρέποντας του να κατασκευάσει ένα από τα ρομπότ του (π.χ. τον Edward) στο μεγαλύτερο ποσό ενέργειας, μειώνοντας το Κόστος Συναρμολόγησης κατά 2 .

Συνολικά, ο παίκτης ξοδεύει 5 , 4 , 2 , 2 , 2 , 3  (χρησιμοποιώντας 2  και 1 ), και Συνολική Ενέργεια 10 για να συναρμολογήσει τις 3 Κάρτες Ρομπότ που φαίνονται παρακάτω.



ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ: Όταν πρέπει να ξοδέψετε έναν Μπαλαντέρ, μπορείτε να ξοδέψετε μια Κάρτα Ρομπότ.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ



/ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ



/ ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ



Οι φάσεις Σχεδιασμού, Κατασκευής και Ανακύκλωσης σας επιτρέπουν να λειτουργήσετε τις αντίστοιχες Σειρές Φάσεων, εκτελώντας ενέργειες που θα σας παρέχουν πόρους και ΠΝ. Μια λεπτομερής λίστα όλων των ενεργειών και των αποτελεσμάτων τους μπορεί να βρεθεί στο οπισθόφυλο του εγχειριδίου αυτού.



Ενέργειες: Μπορείτε εύκολα να βρείτε ενέργειες στο Ταμπλό Παίκτη ή στις Κάρτες Ρομπότ σας, ψάχνοντας για τον κεραυνό μέσα σε μαύρο πλαίσιο.



Σχεδίαση: Γενικά βοηθάει με τα Προγράμματα και τις Κάρτες Ρομπότ.



Κατασκευή: Γενικά βοηθάει με Μικροσίτ, Γρανάζια και Αισθητήρες.



Ανακύκλωση: Γενικά βοηθάει με Μπαταρίες και Κολλητική Ταινία.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΣΕΙΡΑΣ ΦΑΣΗΣ

1. Εκτελέστε τις ενέργειες που απεικονίζονται στο Ταμπλό Παίκτη σας.

- A. Μπορείτε να εκτελέσετε **ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΚΑΙ ΟΛΕΣ** τις ενέργειες του Ταμπλό Παίκτη, στην αντίστοιχη Σειρά Φάσης που είναι μικρότερες ή ίσες με τη Συνολική σας Ενέργεια, αλλά πρέπει να τις εκτελέσετε τη μια μετά την άλλη, προχωρώντας από πάνω προς τα κάτω.

2. Ενεργοποίηση ρομπότ.

- A. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε **ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΚΑΙ ΟΛΑ** τα ρομπότ της αντίστοιχης Σειράς Φάσης, αλλά πρέπει πάντα να τα ενεργοποιείτε το ένα μετά το άλλο, προχωρώντας από αριστερά προς τα δεξιά.
- B. Για την ενεργοποίηση ενός ρομπότ, εκτελέστε **ΜΙΑ** ενέργεια ρομπότ που είναι μικρότερη ή ίση με τη Συνολική Ενέργεια σας. Αν δεν υπάρχει τέτοια ενέργεια, τότε δεν ενεργοποιείτε αυτό το ρομπότ.



Για να αποφύγετε τη σύγχυση όταν λειτουργείτε μια Σειρά Φάσης, προτείνουμε να μετακινείτε το Πιόνι σας σε κάθε ενέργεια/ρομπότ καθώς τα χρησιμοποιείτε.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: ΔΕΝ μπορείτε να μοιράσετε τη Συνολική Ενέργεια σας για Σχεδίαση, Κατασκευή και Ανακύκλωση όπως κάνετε για την Αναβάθμιση και τη Συναρμολόγηση.

ΚΑΙ / Ή

Για να διεκρινιστεί πως λειτουργούν οι ενέργειες στο παιχνίδι, χρησιμοποιούμε τα παρακάτω σύμβολα:












ΚΑΙ: Ενέργειες που συνδέονται με αυτό το σύμβολο μπορούν να εκτελεστούν **ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΕ** οποιαδήποτε άλλη ενέργεια, αρκεί η Συνολική Ενέργεια της φάσης να φτάνει ή να ξεπερνάει την εικονιζόμενη τιμή.





Η: Ενέργειες που συνδέονται με αυτό το σύμβολο μπορούν να εκτελεστούν **ΑΝΤΙ ΓΙΑ** οποιαδήποτε άλλη ενέργεια, αρκεί η Συνολική Ενέργεια της φάσης να φτάνει ή να ξεπερνάει την εικονιζόμενη τιμή.


ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΣΕΙΡΑΣ ΦΑΣΗΣ

Μετά την προηγούμενη Φάση Συναρμολόγησης, ο παίκτης είναι έτοιμος να εκτελέσει τη Φάση Σχεδιασμού. Έχει Συνολική Ενέργεια 6 (1 από την Κάρτα Ενέργειας, +4 από Κύβους Ενέργειας, +1 από την Αναβάθμιση στο Ταμπλό Παίκτη του). Αποφασίζει να ξοδέψει την τελευταία του Μπαταρία για να αυξήσει τη Συνολική Ενέργεια του στο 7. Τώρα, μπορεί να εκτελέσει όλες τις παρακάτω ενέργειες με τη σειρά:

- Παίρνει 1  και 1  (Ενέργεια Ταμπλό Παίκτη)
- Ξεσαρκάρει 0  και τραβάει 1  (Ενέργεια Ταμπλό Παίκτη)
- Κερδίζει 1  (Ενέργεια Ταμπλό Παίκτη)
- Κερδίζει 2  (Ενέργεια Αναβαθμισμένου Ρομπότ)
- Έπειτα αμέσως τοποθετεί έναν ήδη ξεκλειδωμένο Δείκτη Αναβάθμισης Ταχύτητας στον Astaire για να κερδίσει 2  (Ενέργεια Αναβαθμισμένου Ρομπότ)
- Ξεσαρκάρει 1  για να κερδίσει 3  (Ενέργεια Βασικού Ρομπότ)


Έπειτα, ο παίκτης μπορεί να εκτελέσει και τη Φάση Κατασκευής μιας και ένας άλλος παίκτης έχει τοποθετήσει έναν Κύβο Ενέργειας σε αυτή τη θέση του Κεντρικού Ταμπλό. Έχει Συνολική Ενέργεια 1 (από τον Κύβο Ενέργειας) και αποφασίζει να ξοδέψει 2 Μπαταρίες που μόλις πήρε, στη Φάση Σχεδιασμού, αυξάνοντας τη Συνολική Ενέργεια του στο 3. Έτσι, μπορεί να εκτελέσει όλες τις παρακάτω ενέργειες:

Κερδίζει 1  ή 1 
(Ενέργεια Ταμπλό Παίκτη)

Κερδίζει 2 
(Ενέργεια Αναβαθμισμένου Ρομπότ)

Δυστυχώς, ο παίκτης δεν έχει την Συνολική Ενέργεια που απαιτείται για να ενεργοποιήσει την Ενέργεια του Βασικού Ρομπότ Nugget. Ο παίκτης έχει ολοκληρώσει τη Φάση Κατασκευής και όλες τις Φάσεις Γύρου.

Δεν μπορεί να εκτελέσει τη Φάση Ανακύκλωσης, μιας και δεν έχει αναθέσει μια Κάρτα Φάσης εκεί, ούτε υπάρχουν Κύβοι Ενέργειας στην αντίστοιχη θέση του Κεντρικού Ταμπλό.

 Το μεγαλύτερο ποσό Συνολικής Ενέργειας που απαιτείται για την ενεργοποίηση ενός ρομπότ είναι 7. Δεν μπορείτε να μοιράσετε την Ενέργεια μεταξύ φάσεων Σχεδιασμού, Κατασκευής και Ανακύκλωσης, ενώ δεν υπάρχει και ανάγκη να αυξήσετε τη Συνολική Ενέργεια σας πέρα του 7, όταν εκτελείτε αυτές τις φάσεις.



ΤΕΛΟΣ ΓΥΡΟΥ

Όταν έχουν ολοκληρωθεί οι Φάσεις Γύρου, τότε όλοι οι παίκτες:

1. Εκτελέστε τυχόν ιδιότητες που ενεργοποιούνται κατά το Τέλος του Γύρου. Αν έχετε πολλές τέτοιες ιδιότητες, τότε εσείς καθορίζετε τη σειρά.
2. Ξεσκάρταρε τις 2 Κάρτες Ενέργειας ανοιχτές δίπλα στην τράπουλα Καρτών Ενέργειας.
3. Παίρνετε πίσω τις δύο ανοιχτές Κάρτες Φάσεων σας. Αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά στον επόμενο γύρο.

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ΤΕΛΟΥΣ ΓΥΡΟΥ



Οι παίκτες μπορούν επίσης να αφήσουν τις ήδη χρησιμοποιημένες Κάρτες Ενέργειας στη θέση τους και να ανοίξουν 2 νέες Κάρτες Ενέργειας από πάνω τους σε κάθε γύρο. Έτσι μπορεί να μειωθεί ο χώρος στο τραπέζι και η σύγχυση. Ωστόσο, τυχόν ήδη χρησιμοποιημένες Κάρτες Ενέργειας κανονικά ξεσκάρταρονται και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά μέχρι την Περίοδο Διαλείμματος.



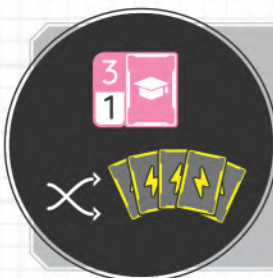
Για πιο γρήγορο παιχνίδι, οι παίκτες μπορούν να ξεκινήσουν την επόμενη Προετοιμασία Γύρου καθώς περιμένουν τους υπόλοιπους να φτάσουν σε αυτό το βήμα. Ωστόσο, μην προσαρμόζετε τυχόν Κύβους Ενέργειας του Κεντρικού Ταμπλό, μέχρι όλοι να έχουν τελειώσει, ώστε να μην εμποδίσετε καταλάθος τους άλλους παίκτες.



ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ!

Περιμένετε μέχρι όλοι οι παίκτες να έχουν ολοκληρώσει το βήμα αυτό πριν προχωρήσετε.

4. Επιστρέψτε τυχόν Κύβους Ενέργειας από το Κεντρικό Ταμπλό στο γενικό απόθεμα.
5. Μετακινήστε τον Δείκτη Γύρου κατά μια θέση μπροστά, στο Κεντρικό Ταμπλό.
 - A. Αν ο Δείκτης Γύρου μετακινηθεί πέρα από την τελευταία θέση, το παιχνίδι τελειώνει (δείτε Τέλος Παιχνιδιού).
 - B. Αν έτσι προκαλείται η μετακίνηση του Δείκτη Γύρου στον πέμπτο γύρο, τότε αμέσως ολοκληρώστε μια Περίοδο Διαλείμματος.
 - Γ. Προχωρήστε στην Προετοιμασία Γύρου για τον επόμενο γύρο.



ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΟΣ

Όλοι οι παίκτες τραβάνε 3 νέες Κάρτες Μαθημάτων. Κρατήστε τη 1 και τοποθετήστε τις υπόλοιπες στα σκάρα των Καρτών Μαθημάτων. Έπειτα, όλοι οι παίκτες ανακατεύουν τα σκάρα των Καρτών Ενέργειας τους δημιουργώντας μια νέα τράπουλα 8 Καρτών Ενέργειας.



Μιας και το παιχνίδι διαρκεί 8 γύρους, όλοι οι παίκτες θα περάσουν από όλη την τράπουλα Καρτών Ενέργειας τους, δύο φορές στη διάρκεια του παιχνιδιού.



ΚΑΡΤΕΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Οι παίκτες κερδίζουν φήμη στο τέλος του παιχνιδιού κερδίζοντας καλούς βαθμούς στην τάξη.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΚΑΡΤΑΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΒΑΘΜΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ. Οι εφευρέτες κερδίζουν ΠΝ με βάση τα επιτεύγματα τους στον Στόχο της Τάξης.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Οι Κάρτες Τάξης με αυτό το σύμβολο απαιτούν Επιπλέον Βαθμό για να φτάσετε στο Α.

Οι παίκτες μπορούν επίσης να αφήσουν τις ήδη χρησιμοποιημένες Κάρτες Ενεργειών στη θέση τους και να ανοίξουν 2 νέες

NATURAL LANGUAGE PROCESSING

ΣΤΟΧΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΒΑΘΜΟΙ. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ένας Ξεκλειδωμένος Δείκτης Αναβάθμισης που ταιριάζει με το Είδος Αναβάθμισης μπορεί να τοποθετηθεί σε μια Κάρτα Μαθήματος για Επιπλέον Βαθμούς. Οι Επιπλέον Βαθμοί βελτιώνουν τον Βαθμό Μαθήματος σας κατά 1 σειρά στην Κλίμακα Βαθμολόγησης.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Επιπλέον Βαθμός μπορεί να αποκτηθεί μια μόνο φορά ανά Κάρτα Μαθήματος.

Όλοι οι παίκτες ξεκινούν το παιχνίδι επιλέγοντας 1 Κάρτα Μαθήματος και επιλέγουν άλλη μια Κάρτα Μαθήματος στα μισά του παιχνιδιού στην Περίοδο Διαλείμματος. Μπορείτε να αποκτήσετε επιπλέον Κάρτες Μαθημάτων κερδίζοντας Έμπνευση. Ωστόσο, μπορείτε να έχετε μέχρι 3 Κάρτες Μαθημάτων το πολύ.

Αν έχετε 3 Κάρτες Μαθημάτων και είναι να πάρετε κι άλλες, πρέπει αμέσως να επιλέξετε αν θα αντικαταστήσετε μια ήδη υπάρχουσα Κάρτα Μαθήματος ή αν θα ξεσκαρτάρετε όλες τις νέες Κάρτες Μαθημάτων που αποκτήσατε. Όλες οι ξεσκαρταρισμένες Κάρτες Μαθημάτων τοποθετούνται ανοιχτές δίπλα στην τράπουλα Καρτών Μαθημάτων. Αν χρειαστεί να τραβήξετε νέες Κάρτες Μαθημάτων και η τράπουλα είναι κενή, ανακατέψτε τα σκάρτα, και συνεχίστε να τραβάτε.

Στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε Κάρτα Μαθήματος στα αριστερά του Ταμπλό Παίκτη σας, δίνει ΠΝ με βάση το Βαθμό Μαθήματος που έχετε πάρει. Για να καθορίσετε το Βαθμό σας στο Μάθημα, μετρήστε τον αριθμό των αντικειμένων που καλύπτουν τον Στόχο του Μαθήματος και χρησιμοποιήστε τον πίνακα της Κάρτας Μαθήματος για να βρείτε τον Βαθμό σας. Βελτιώστε τον Βαθμό σας κατά 1 σειρά, αν έχετε ξεκλειδώσει Επιπλέον Βαθμό.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Ο Nugget υπολογίζεται σαν 1 ρομπότ Αεροναυπηγικής και 1 για Ακουστική. Δεν μπορεί να υπολογιστεί πολλές φορές για την ίδια Κάρτα Μαθήματος.

Nugget

AEROSPACE ENGINEERING

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

ACOUSTICS

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

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Όταν σκοράρετε Κάρτες Μαθημάτων, μπορείτε να υπολογίσετε το ίδιο αντικείμενο για πολλές Κάρτες, αλλά το ίδιο αντικείμενο δεν υπολογίζεται δύο φορές στην ίδια Κάρτα Μαθήματος.

ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ



Ο αριθμός των ξεκλειδωμένων Δεικτών Αναβάθμισης του εικονιζόμενου είδους. Ο Δείκτης Αναβάθμισης δεν χρειάζεται να έχει τοποθετηθεί σε μια άλλη κάρτα για να υπολογίζεται.



Ο αριθμός των ξεκλειδωμένων Δεικτών Αναβάθμισης από το Ταμπλό Παίκτη σας. Ο Δείκτης Αναβάθμισης δεν χρειάζεται να έχει τοποθετηθεί σε μια άλλη κάρτα για να υπολογίζεται.



Ο αριθμός των εικονιζόμενων πόρων στην Αποθήκη σας στο τέλος του παιχνιδιού. Η Κολλητική Ταινία δεν υπολογίζεται για τον αριθμό Αισθητήρων, Μικροτσιπ, Γραναζιών ή Προγραμμάτων.



Ο αριθμός των Πόντων Νίκης στην Αποθήκη σας στο τέλος του παιχνιδιού.



Ο αριθμός των Καρτών Ρομπότ στο χέρι σας στο τέλος του παιχνιδιού.



Ο συνολικός αριθμός Αισθητήρων, Γραναζιών, Προγραμμάτων, Μικροτσιπ και Καρτών Ρομπότ που έχετε στο τέλος του παιχνιδιού.



Ο αριθμός των σετ Αισθητήρων, Γραναζιών, Προγραμμάτων και Μικροτσιπ που έχετε στο τέλος του παιχνιδιού. Η Κολλητική Ταινία δεν υπολογίζεται για τον αριθμό Αισθητήρων, Μικροτσιπ, Γραναζιών ή Προγραμμάτων.



Ο αριθμός των συναρμολογημένων ρομπότ στην Περιοχή Παιχνιδιού σας.



Ο αριθμός των συναρμολογημένων ρομπότ στην εικονιζόμενη Σειρά Φάσης.



Ο αριθμός των συναρμολογημένων ρομπότ που απαιτούν τον εικονιζόμενο πόρο σε οποιαδήποτε στήλη του Κόστους Συναρμολόγησης.



Ο αριθμός των συναρμολογημένων ρομπότ που απονέμουν τον εικονιζόμενο αριθμό PIN στο τέλος του παιχνιδιού.



6-7

Ο αριθμός των συναρμολογημένων ρομπότ με μια ενέργεια που απαιτεί την εικονιζόμενη ποσότητα ενέργειας για ενεργοποίηση. Μπορείτε να υπολογίσετε ένα ρομπότ με μια Αναβαθμισμένη Ενέργεια, μόνο αν το ρομπότ αυτό έχει αναβαθμιστεί.



3

Ο αριθμός των συναρμολογημένων ρομπότ που απαιτούν την εικονιζόμενη ποσότητα ενέργειας σε οποιαδήποτε στήλη του Κόστους Συναρμολόγησης του.



Ο αριθμός των στηλών της Περιοχής Παιχνιδιού σας που είναι πλήρως γεμάτη με συναρμολογημένα ρομπότ.

ΚΑΡΤΕΣ ΕΦΕΥΡΕΤΗ

Οι Κάρτες Εφευρέτη παρέχουν σε κάθε παίκτη ξεχωριστές ιδιότητες (δείτε το Φύλλο Επεξήγησης Εφευρετών για λεπτομέρειες). Οι ικανότητες Εφευρέτη είναι μόνιμες και παρέχουν συνεχόμενα οφέλη στη διάρκεια του παιχνιδιού εκτός κι αν ορίζεται κάτι διαφορετικό από τα παρακάτω σύμβολα:



Άμεσες. Οι ιδιότητες αυτές εφαρμόζονται στην αρχή του παιχνιδιού ή αμέσως μόλις αναβαθμιστούν.



Τέλος Γύρου. Οι ιδιότητες αυτές μπορούν να εκτελεστούν στο Τέλος του Γύρου.



Τέλος Παιχνιδιού. Οι ιδιότητες αυτές επιλύονται μόνο στο τέλος του παιχνιδιού.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΚΑΡΤΑΣ ΕΦΕΥΡΕΤΗ

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΕΦΕΥΡΕΤΗ

ΑΠΑΙΤΗΣΗ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ
Πριν ένας ξεκλειδωμένος Δείκτης Αναβάθμισης τοποθετηθεί σε μια Κάρτα Εφευρέτη, η απαίτηση αυτή πρέπει να καλύπτεται.

ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΙΟΤΗΤΑ ΕΦΕΥΡΕΤΗ.
Δείτε το Φύλλο Επεξήγησης Εφευρετών για περισσότερες λεπτομέρειες.

ΚΑΙ/Η. Το σύμβολο αυτό καθορίζει αν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια Αναβαθμισμένη Ιδιότητα Εφευρέτη, επιπλέον ή αντί της Βασικής Ιδιότητας Εφευρέτη.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΜΕΝΗ ΙΔΙΟΤΗΤΑ ΕΦΕΥΡΕΤΗ. Η ιδιότητα αυτή μπορεί να εκτελεστεί αφού η Κάρτα Εφευρέτη έχει αναβαθμιστεί.



ΕΙΔΟΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ. Ένας ξεκλειδωμένος Δείκτης Αναβάθμισης του Είδους Αναβάθμισης μπορεί να τοποθετηθεί στην Κάρτα Εφευρέτη όταν η Απαίτηση Αναβάθμισης της καλύπτεται.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:








Απαιτούνται 4 Κάρτες Ρομπότ στην Περιοχή Παιχνιδιού σας.



Απαιτούνται 3 ξεκλειδωμένοι Δείκτες Αναβάθμισης από το Ταμπλό Παίκτη σας. Οι Δείκτες Αναβάθμισης ΔΕΝ χρειάζεται να βρίσκονται σε κάρτες. Για να είναι πιο ξεκάθαρο, ο τρίτος ξεκλειδωμένος Δείκτης Αναβάθμισης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αναβαθμιστεί αυτή η Ιδιότητα Εφευρέτη.

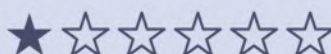
ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μετά τον 8ο γύρο, το παιχνίδι τελειώνει. Καταγράψτε τους Πόντους Νίκης όλων των παικτών στο Μπλοκ Βαθμολογίας και προσθέστε τους. Οι Πόντοι Νίκης κερδίζονται με τους παρακάτω τρόπους:

	Κάθε Κάρτα Ρομπότ στην Περιοχή σας δίνει τους ΠΝ που αναγράφονται σε αυτή.
	Κάθε Κάρτα Μαθήματος στα αριστερά του Ταμπλό Παίκτη σας, δίνει ΠΝ με βάση το Βαθμό Μαθήματος που έχετε πάρει. Μην ξεχνάτε για τους Επιπλέον Βαθμούς!
	Ο αριθμός των ΠΝ που είναι σημειωμένος στην Αποθήκη σας.
	Κάθε Μπαταρία και πόρος (μαζί και Κολλητική Ταινία) στην Αποθήκη σας και κάθε Κάρτα Ρομπότ στο χέρι σας αξίζει 1/3 ενός ΠΝ. Υπολογίστε το σύνολο και στρογγυλοποιήστε προς τα κάτω.
	Όποιος έχει τους περισσότερους Πόντους Νίκης και συνεπώς την μεγαλύτερη φήμη, κερδίζει το παιχνίδι.

Οι ισοπαλίες επιλύονται προς όφελος του παίκτη με τους περισσότερους ΠΝ από Κάρτες Ρομπότ στην Περιοχή σας. Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, ο παίκτης με τους περισσότερους ΠΝ από τις Κάρτες Μαθημάτων κερδίζει. Σε επιπλέον ισοπαλία, όλοι οι ισόπαλοι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

CREDITS



Σχεδίαση & Ανάπτυξη Παιχνιδιού: Brett Sobol & Seth Van Orden

Εικονογράφηση & Σχεδίαση Χαρακτήρων: Howard McWilliam

Graphic Design & Εξώφυλλο: OwlGhost Studio

Μετάφραση στα Ελληνικά: Νίκος Χριστάκης

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

© Nauvoo Games LLC 2023.



Contact@nauvoogames.com



/nauvoogames.com



@nauvoogames

ΑΤΟΜΙΚΟ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 ΠΑΙΚΤΩΝ



Χρησιμοποιήστε τους ειδικούς κανόνες ατομικού και παιχνιδιού 2 παικτών για να προσομοιώσετε την τοποθέτηση Κύβων Ενέργειας επιπλέον παικτών με έναν ημι-προβλέψιμο τρόπο.

ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

- Πάρτε ένα αχρησιμοποίητο σετ 5 Καρτών Φάσεων, ανακατέψτε τις και τοποθετήστε και τις 5 Κάρτες Φάσεων κλειστές σε μια γραμμή στο κέντρο του τραπεζιού.
 - Μόνο 2 Παίκτες: Ανοίξτε τις 2 πρώτες κλειστές Κάρτες Φάσης, από την αρχή της γραμμής.
- Προσθέστε Κύβους Ενέργειας στις Κάρτες Φάσης όπως φαίνεται παρακάτω, με βάση τον αριθμό παικτών.

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- Προετοιμασία Γύρου: Αφού ανοίξετε τις δικές σας Κάρτες Φάσεων, ανοίξτε έναν αριθμό Καρτών Φάσεων από την αρχή της γραμμής, με βάση τον αριθμό των παικτών. Τοποθετήστε Κύβους Ενέργειας στις αντίστοιχες θέσεις του Κεντρικού Ταμπλό.
 - Μόνο 1 Παίκτης: Ανοίξτε 2 Κάρτες Φάσης.
 - Μόνο 2 Παίκτες: Ανοίξτε 1 Κάρτα Φάσης.
- Τέλος του Γύρου: Αν 4 Κάρτες Φάσης έχουν αποκαλυφθεί, ολοκληρώστε τα βήματα της Ειδικής Προετοιμασίας παραπάνω. Για να είναι ξεκάθαρο, η τελευταία Κάρτα Φάσης δεν θα αποκαλυφθεί.



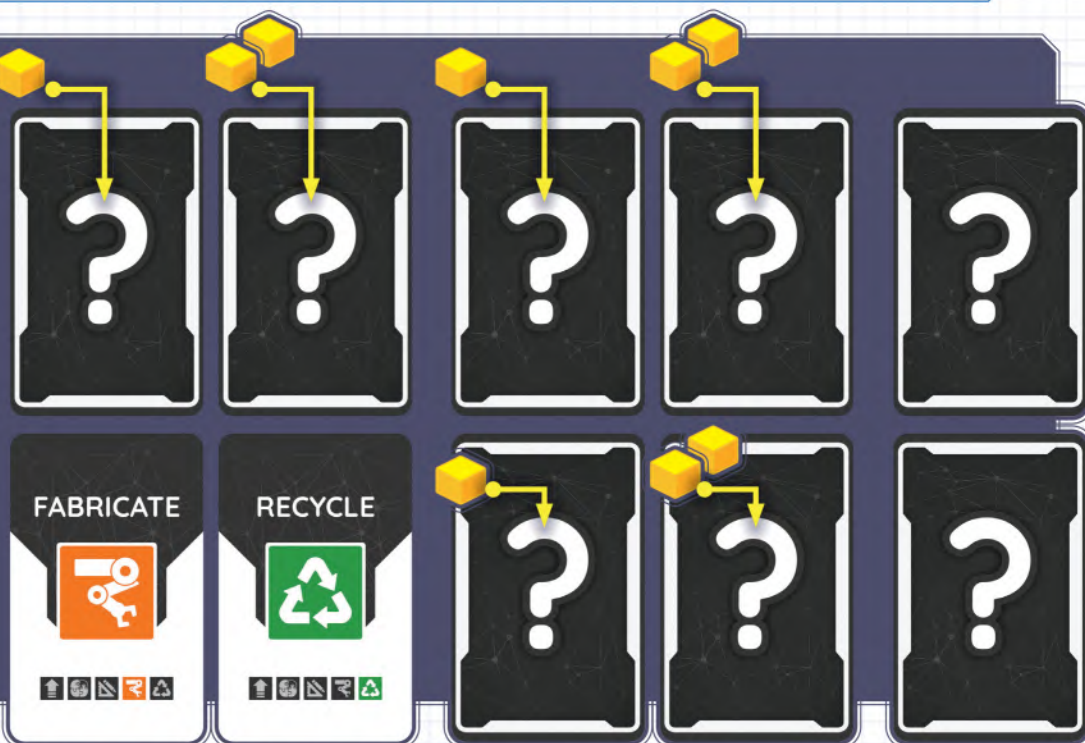
Όλες οι ανοιχτές Κάρτες Φάσεων μειώνουν τις πιθανότητες για τους επόμενους γύρους.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Θα επαναλάβετε την Ειδική Προετοιμασία κάθε 2 γύρους, μέχρι το παιχνίδι να τελειώσει.

ΕΙΔΙΚΗ
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

ΑΤΟΜΙΚΟ

2P



ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Το παιχνίδι 2 παικτών, ολοκληρώνεται κανονικά. Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Νίκης κερδίζει.
- Στο ατομικό παιχνίδι, παίζετε για να μαζέψετε όσο περισσότερους Πόντους Νίκης μπορείτε. Συγκρίνετε τη βαθμολογία σας με τον παρακάτω πίνακα για να καθορίσετε την βαθμίδα εφευρέτη σας.

ΜΕΜΟΝΩΜΕΝΟ ΑΤΟΜΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ		ΑΤΟΜΙΚΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗ	
ΠΟΝΤΟΙ ΝΙΚΗΣ*	ΒΑΘΜΙΔΑ ΕΦΕΥΡΕΤΗ	ΠΟΝΤΟΙ ΝΙΚΗΣ*	ΒΑΘΜΙΔΑ ΕΦΕΥΡΕΤΗ
<60	Συνεχίστε την Εξάσκηση	<180	Συνεχίστε την Εξάσκηση
60 - 79	Πρωτάρης	180 - 229	Πρωτάρης
80 - 99	Ερασιτέχνης	230 - 279	Ερασιτέχνης
100 - 119	Ηρωικός	280 - 329	Ηρωικός
120 - 139	Επικός	330 - 379	Επικός
140+	Θρυλικός	380+	Θρυλικός

* Οι Πόντοι Νίκης κυμαίνονται ανάλογα τον Εφευρέτη.

ΑΤΟΜΙΚΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Για επιπλέον πρόκληση, παίξτε 3 παιχνίδια στη σειρά. Μην ανακατεύετε τις κάρτες μετά από κάθε παρτίδα. Αντίθετα, αφαιρέστε όλες τις Κάρτες Μαθημάτων και Κάρτες Ρομπότ από κάθε παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένων αυτών στην Περιοχή Παιχνιδιού, στο χέρι και στα σκάρτα σας). Επίσης, αφαιρέστε τις Κάρτες Εφευρέτη από τις οποίες επιλέξατε (αν γίνεται).

Στο τέλος κάθε παιχνιδιού, καταγράψτε τη βαθμολογία σας. Υπολογίστε τη συνολική βαθμολογία σας για τα 3 παιχνίδια και συγκρίνετέ την με τον παραπάνω πίνακα.

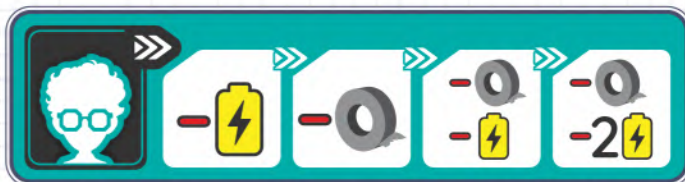


Σε σπάνιες περιπτώσεις μπορεί να χρειαστεί να τραβήξετε κάρτες και να μην υπάρχουν άλλες, μπορείτε να ανακατέψετε ξανά και να χρησιμοποιήσετε κάποιες κάρτες και πάλι.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΔΗΜΟΠΡΑΤΗΣΗΣ ΕΦΕΥΡΕΤΩΝ



Αντί για τον κλασικό τρόπο επιλογής Εφευρετών, οι έμπειροι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτή την παραλλαγή για να επιλέξουν τον Εφευρέτη τους.



ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. Στην Έναρξη του Παιχνιδιού, μην μοιράζετε από 2 Κάρτες Εφευρέτη στους παίκτες. Αντίθετα, τοποθετήστε έναν αριθμό από Μετρητές Προσφορών Εφευρέτη ίσο με τον αριθμό των παικτών δίπλα στο Κεντρικό Ταμπλό. Έπειτα, ανακατέψτε τις Κάρτες Εφευρέτη και τοποθετήστε από μια Κάρτα ανοιχτή κάτω από κάθε Μετρητή Προσφορών Εφευρέτη.
2. Τυχαία καθορίστε τον πρώτο παίκτη (ή το τελευταίο άτομο που είδε ρομπότ).
3. Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, οι παίκτες κάνουν προσφορά για την Κάρτα Εφευρέτη τους.

Για να κάνετε προσφορά:



Πρέπει να δείτε τις αρχικές Κάρτες Ρομπότ και Μαθημάτων σας πριν ξεκινήσετε τις προσφορές.

- A. Τοποθετήστε το Πιόνι σας σε οποιαδήποτε ελεύθερη θέση ενός Μετρητή Προσφοράς Εφευρέτη.
 - B. Αν σε έναν Μετρητή ήδη βρίσκεται ένα άλλο Πιόνι, τότε πρέπει να επιλέξετε μια θέση ακόμα πιο δεξιά από τη θέση του υπάρχοντος Πιονιού.
 - Γ. Αν και μόνο αν υπάρχει μεγαλύτερη προσφορά από άλλο παίκτη (π.χ. ένας άλλος παίκτης τοποθέτησε το Πιόνι του πιο δεξιά στον ίδιο Μετρητή Προσφοράς Εφευρέτη), ο παίκτης που είχε την μικρότερη προσφορά, αμέσως παίρνει πίσω το Πιόνι του. Κάνει ξανά προσφορά στην επόμενη σειρά του. Αν πολλοί παίκτες χάσουν τη θέση τους, οι νέες προσφορές γίνονται πάλι δεξιόστροφα. Οι νέες προσφορές μπορούν να γίνουν στον ίδιο Μετρητή Προσφοράς ή σε διαφορετικό.
 - Δ. Αν ένας παίκτης τοποθετήσει το Πιόνι του στην τελευταία δεξιά θέση ενός Μετρητή Προσφοράς Εφευρέτη, τότε αμέσως κερδίζει την συγκεκριμένη Κάρτα Εφευρέτη.
4. Οι προσφορές συνεχίζονται μέχρι όλες οι Κάρτες Εφευρέτη να έχουν ένα μόνο Πιόνι πάνω τους.
 5. Όλοι οι παίκτες παίρνουν την Κάρτα Εφευρέτη που βρίσκεται κάτω από τον Μετρητή Προσφοράς Εφευρέτη τους και πληρώνουν τους εικονιζόμενους πόρους στη θέση που βρίσκεται το Πιόνι τους. Σιγουρευτείτε ότι παίρνετε πίσω και το Πιόνι σας.
 6. Επιστρέψτε τους Μετρητές Προσφοράς πίσω στο Κουτί του Παιχνιδιού και ολοκληρώστε την Έναρξη του Παιχνιδιού, όπως περιγράφεται στη σελίδα 5.

ΣΥΧΝΕΣ ΠΑΡΑΛΕΙΨΕΙΣ



- Μπορείτε να εκτελέσετε μια φάση **ΑΝ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΑΝ** (i) έχετε αναθέσει αυτή την Κάρτα Φάσης κατά την Προετοιμασία Γύρου ή (ii) ένας Κύβος Ενέργειας έχει τοποθετηθεί στην αντίστοιχη θέση του Κεντρικού Ταμπλό, από οποιονδήποτε παίκτη.
- Οι μπαταρίες δεν σας επιτρέπουν να εκτελέσετε όποια φάση επιθυμείτε. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε Μπαταρίες μόνο για να αυξήσετε την ενέργεια σε μια φάση που μπορείτε να εκτελέσετε.
- Μπορείτε να μοιράσετε την ενέργεια στις φάσεις Αναβάθμισης και Συναρμολόγησης για να ξεκλειδώσετε πολλούς Δείκτες Αναβάθμισης ή να συναρμολογήσετε πολλές Κάρτες Ρομπότ στην ίδια φάση.
- Κάθε φορά που παίρνετε/ξοδεύετε έναν Μπαλαντέρ, αμέσως επιλέγετε να πάρετε/ξοδέψετε έναν Αισθητήρα, Γρανάζι, Πρόγραμμα, Μικροτσιπ ή Κάρτα Ρομπότ. Αν παίρνετε/ξοδεύετε πολλούς Μπαλαντέρ ταυτόχρονα, μπορείτε να επιλέξετε τον ίδιο ή διαφορετικούς πόρους.
- Για να τονιστεί καλύτερα, οι Κάρτες Ρομπότ περιλαμβάνονται στο σύμβολο Μπαλαντέρ. Αυτό σημαίνει ότι οι Κάρτες Ρομπότ μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να πληρωθεί το Επιπλέον Κόστος Πόρου όταν συναρμολογείτε ένα ρομπότ ή όταν ξοδεύετε πόρους για την ολοκλήρωση μιας Αναβάθμισης.
- Πρέπει να πληρώσετε το Επιπλέον Κόστος Πόρου για να συναρμολογήσετε μια Κάρτα Ρομπότ όποτε καλύπτετε ένα σύμβολο Μπαλαντέρ που απεικονίζεται στην Περιοχή Παιχνιδιού σας, ακόμα και κατά την Έναρξη του Παιχνιδιού.



ΣΥΧΝΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ



- Μπορώ να εκτελέσω ενέργειες στον ίδιο γύρο που έχουν γίνει διαθέσιμες (π.χ., ξεκλείδωμα ενός Δείκτη Αναβάθμισης, συναρμολόγηση μιας Κάρτας Ρομπότ);

Γενικότερα, ναι. Ωστόσο, κάποιες ενέργειες στις Κάρτες Ρομπότ σας επιτρέπουν να ξεκλειδώσετε Δείκτες Αναβάθμισης ή να συναρμολογήσετε ρομπότ εκτός των βασικών βάσεων. Μπορείτε να εκτελέσετε τις ενέργειες αυτές αρκεί να διατηρείται η σωστή σειρά του παιχνιδιού. Δεν μπορείτε να επιστρέψετε σε προηγούμενη φάση ή να διακόψετε μέρος της τρέχουσας φάσης για να εκτελέσετε νέες ενέργειες (δείτε το παράδειγμα παρακάτω).
- Πως θα πάρω περισσότερες Κάρτες Ρομπότ;

Η εκτέλεση της Φάσης Σχεδιασμού είναι ο πιο κοινός τρόπος για να πάρετε Κάρτες Ρομπότ, αλλά μπορείτε να τις πάρετε και όταν κερδίζετε έναν Μπαλαντέρ ή μέσω ενεργειών συγκεκριμένων ρομπότ. Στο Ταμπλό Παίκτη σας, υπάρχουν και δύο λιγότερο προφανείς τρόποι για να πάρετε Κάρτες Ρομπότ:

(i) Κερδίζοντας Έμπνευση ή (ii) με την αναβαθμισμένη ενέργεια Ανακύκλωσης 4 ενέργειας.
- Πότε μπορώ να αναβαθμίσω την Κάρτα Εφευρέτη μου;

Μπορείτε να τοποθετήσετε έναν ξεκλειδωμένο Δείκτη Αναβάθμισης του σωστού Είδους Αναβάθμισης στην Κάρτα Εφευρέτη σας μόλις καλύπτете την Απαίτηση Αναβάθμισης (δείτε στη σελίδα 21).
- Όταν παίρνω πολλούς Μπαλαντέρ, μπορώ να τραβήξω μια Κάρτα Ρομπότ, να την δω, και έπειτα να επιλέξω τι θα είναι τα υπόλοιπα Μπαλαντέρ;

Ναι.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟΥ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ ΡΟΜΠΟΤ

Ο παίκτης εκτελεί τη Φάση Κατασκευής με Συνολική Ενέργεια 4. Αφού εκτελέσει όλες τις διαθέσιμες ενέργειες του Ταμπλό Παίκτη, ο παίκτης ενεργοποιεί τη Σειρά Συναρμολόγησης (αριστερά προς τα δεξιά).

A

Η Βασική Ενέργεια του Axle επιτρέπει στον παίκτη να ξοδέψει 3 Μπαλαντέρ για να ξεκλειδώσει έναν Δείκτη Αναβάθμισης.

B

Ο παίκτης πληρώνει το κόστος και ξεκλειδώνει έναν Δείκτη Αναβάθμισης Ταχύτητας, τοποθετώντας τον αμέσως στο επόμενο Ρομπότ (Figure 8).

C

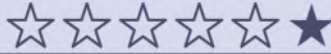
Έπειτα, ο παίκτης ενεργοποιεί το Figure 8, επιλέγοντας να χρησιμοποιήσει την Αναβαθμισμένη Ενέργεια και παίρνει 3 Μπαταρίες.

The diagram illustrates the 'FABRICATE' phase. It shows a 'FABRICATE' card with three energy levels: 1, 4, and 7. The 1 energy level allows for a basic action. The 4 energy level allows for unlocking an upgrade indicator. The 7 energy level allows for upgrading the 'Axle' card. The 'Axle' card has a cost of 3 energy and allows for unlocking an upgrade indicator. The 'Figure 8' card has a cost of 2 energy and allows for upgrading the 'Figure 8' card. The 'Figure 8' card has a cost of 4 energy and allows for using the upgraded energy to activate the card and gain 3 batteries.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Ο παίκτης ΔΕΝ μπορεί να επιστρέψει νωρίτερα στη Φάση Συναρμολόγησης και να εκτελέσει την ενέργεια που αποκαλύφθηκε πλέον στο Ταμπλό Παίκτη. Για να το κάνει πρέπει να περιμένει επόμενο γύρο.



ΠΕΡΙΛΗΨΗ



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΥΡΟΥ

- Τραβήξτε 2
- Τοποθετήστε στις
- Επιλέξτε 2 . Ανοίξτε τις όταν όλοι οι παίκτες έχουν επιλέξει.
- Μετακινήστε στο Κεντρικό Ταμπλό.

ΦΑΣΕΙΣ ΓΥΡΟΥ

- Εκτελέστε τις φάσεις με τη σειρά:
 → → → →
- Καθορίστε αρχικά την Συνολική Ενέργεια, και έπειτα εκτελέστε ενέργειες:
 - Ταμπλό Παίκτη (από πάνω προς τα κάτω)
 - Ρομπότ (αριστερά προς τα δεξιά)

ΤΕΛΟΣ ΓΥΡΟΥ

- Εκτελέστε ιδιότητα
- Ξεσκαρτάρετε και πάρτε πίσω στο χέρι σας τις
- Αφαιρέστε
- Μετακινήστε τον Δείκτη Γύρου
 - Μετά τον 4: Διάλειμμα
 - Μετά τον 8: Τέλος Παιχνιδιού

ΣΥΜΒΟΛΑ

Τραβήξτε τον αναγραφόμενο αριθμό Καρτών Ρομπότ από την κορυφή της τράπουλας.

Τραβήξτε 3 Κάρτες Μαθημάτων από την κορυφή της τράπουλας. Κρατήστε τη μια και τοποθετήστε την αριστερά του Ταμπλό Παίκτη σας. Ξεσκαρτάρετε τις υπόλοιπες ανοιχτές δίπλα στην τράπουλα Καρτών Μαθημάτων.

Πάρτε τον εικονιζόμενο αριθμό πόρων.

Πάρτε οποιονδήποτε από τους εικονιζόμενους πόρους.

Πάρτε τον εικονιζόμενο αριθμό ΠΝ. Στην περίπτωση αυτή, πάρτε 3 ΠΝ (1 + 2).

Πάρτε τον εικονιζόμενο αριθμό Μπαλαντέρ. Αμέσως μετατρέψτε τους Μπαλαντέρ σε Κάρτες Ρομπότ ή συγκεκριμένους πόρους. Πολλοί Μπαλαντέρ δεν χρειάζεται να μετατραπούν στο ίδιο αντικείμενο.

Πληρώστε το κόστος στα αριστερά για να λάβετε τα οφέλη στα δεξιά. Μπορείτε να κάνετε την μετατροπή αυτή μια μόνο φορά, ακόμη κι αν μπορείτε να την πληρώσετε πολλές φορές.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Όποτε πολλά σύμβολα είναι παρόντα αριστερά/δεξιά από ένα βέλος, όλα θεωρούνται μέρος της ίδιας μετατροπής. Παίρνετε ότι απεικονίζεται στη δεξιά πλευρά ενός βέλους αφού μόνο πληρώσετε ότι απεικονίζεται στην αριστερή πλευρά. Για παράδειγμα, δεν παίρνετε την Κολλητική Ταινία ούτε το Μπαλαντέρ στην παραπάνω ενέργεια, εκτός αν πληρώσετε την Μπαταρία.

Μπορείτε να ξεσκαρτάρετε οποιονδήποτε αριθμό Καρτών Ρομπότ από το χέρι σας (X) για να τραβήξετε τον ίδιο αριθμό Καρτών Ρομπότ συν μία (X + 1) από την κορυφή της τράπουλας. Μπορείτε να ξεσκαρτάρετε 0 Κάρτες Ρομπότ για να τραβήξετε 1. Όταν αναβαθμιστεί, η ενέργεια αυτή παρέχει 1 επιπλέον Κάρτα Ρομπότ και 1 Μπαταρία.

Προσθέστε την εικονιζόμενη ενέργεια στη Συνολική Ενέργεια σας όταν εκτελείτε την φάση που σχετίζεται με την ιδιότητα αυτή.

Πληρώστε το κόστος συναρμολόγησης ενός ρομπότ. Μην ξεχνάτε να πληρώσετε το Επιπλέον Κόστος Πόρου (αν υπάρχει).

Πληρώστε το κόστος για να ξεκλειδώσετε 1 Δείκτη Αναβάθμισης.

Κερδίζετε Έμπνευση και αμέσως επιλέγετε ένα από τα παρακάτω οφέλη:

- Τραβήξτε 3 Κάρτες Μαθημάτων. Κρατήστε 1 και ξεσκαρτάρετε τις υπόλοιπες.
- Πάρτε 2 Μπαλαντέρ.
- Πάρτε 4 Μπαταρίες.

Κερδίζετε ΠΝ με βάση τον συνολικό αριθμό συναρμολογημένων Καρτών Ρομπότ στην αντίστοιχη Σειρά Φάσης. Για παράδειγμα, ο παίκτης θα κερδίσει 2 ΠΝ αν έχει συναρμολογήσει 4 ρομπότ στη Σειρά Φάσης Κατασκευής.

Απαιτεί 4 Κάρτες Ρομπότ στην Περιοχή Παιχνιδιού σας.

Απαιτεί 3 ξεκλειδωμένους Δείκτες Αναβάθμισης από το Ταμπλό Παίκτη σας. Οι Δείκτες Αναβάθμισης δεν χρειάζεται να τοποθετηθούν σε κάρτες. Ο τρίτος ξεκλειδωμένος Δείκτης Αναβάθμισης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αναβαθμιστεί αυτή η Ιδιότητα Εφευρέτη.