

RAISING R•O•B•O•T•S

REGLAMENTO



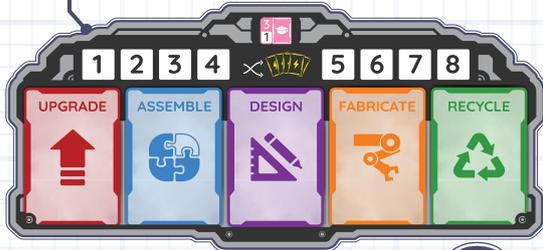
VÍDEO CÓMO JUGAR



NAUVOO
GAMES

COMPONENTES

1 TABLERO CENTRAL



30 CARTAS DE FASE
(6 JUEGOS)



6 INVENTORES

6 TABLEROS DE JUGADOR



72 CARTAS DE ENERGÍA
(6 JUEGOS)



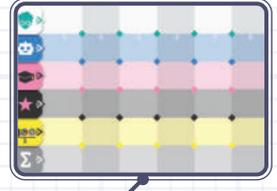
96 CARTAS DE ROBOT



32 CARTAS DE CLASES



14 CARTAS DE INVENTORES



1 MARCADOR



14 CUBOS DE ENERGÍA

64 MARCADORES DE RECURSO (8 CADA UNO)

- Punto de Victoria mayor
- Pila
- Punto de Victoria menor
- Sensor
- Cinta adhesiva
- Microchip
- Engranaje
- Programa



120 TOKENS DE MEJORA
(30 CADA UNO)



1 MARCADOR DE RONDAS



24 TOKENS DE FLECHA

Aunque el juego base sólo admite 6 jugadores, hemos añadido componentes de reserva en lo posible para acomodar más fácilmente a jugadores adicionales en el futuro.

22 COMPONENTES DE INVENTOR



PREPARACIÓN



1

Coloca el **Tablero Central** en el centro de la mesa.

2

Coloca el **Marcador de rondas** en el espacio "1" del Tablero Central.



3

Coloca todos los **Cubos de Energía** formando una reserva.

4

Baraja los **Cartas de Robot**, **Cartas de Clases**, y **Cartas de Inventores**. Coloca cada mazo boca abajo cerca del Tablero Central.

5

Completa Preparación de jugador como se explica en la página siguiente.

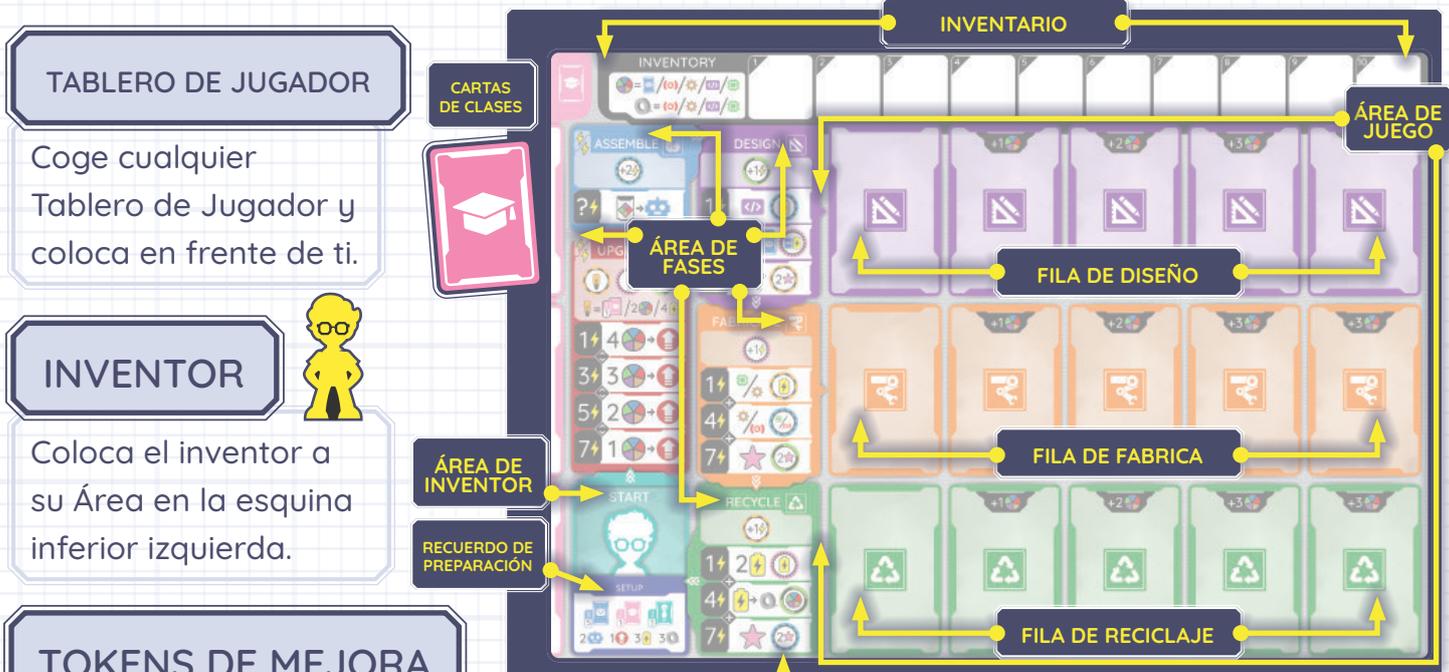
VÍDEO CÓMO JUGAR



PARA JUEGOS SOLO O CON 2 JUGADORES
Lee todas las instrucciones y luego consulta las reglas especiales que se explican en la página 23.

PREPARACIÓN JUGADOR

Cada jugador coge 1 Tablero de Jugador, 16 Tokens de Mejora, 3 Tokens de Flecha, 5 Cartas de Fase y 8 Marcadores de Recursos. Cada elige un color y coge el Inventor correspondiente y 12 Cartas de Energía. Al final, cada jugador toma algunas decisiones iniciales como se describe en Empezar el Juego.



TOKENS DE MEJORA
Coge 4 Tokens de mejora de cada tipo y colócalos en tu tablero de jugador, coincidiendo con el color del círculo que lo rodea.

TOKENS DE FLECHA
Coge 3 Tokens de Flecha. Colócalas a la izquierda de tu Tablero de Jugador. Las usarás para registrar tus calificaciones en las Cartas de Clase.

MARCADORES DE RECURSO
Coge 1 Marcador de Recurso de cada tipo. Coloca el Marcador de Pila y el Marcador de Cinta Adhesiva en el Inventario de tu Tablero de Jugador en el espacio 3. Los Marcadores de Recursos restantes se colocan cerca del Inventario para usarlos en el futuro.

CARTAS DE FASES
Coge 1 de cada Carta de Fase y colócalas en un mazo al lado de tu tablero. Cada jugador tendrá el mismo mazo de 5 Cartas de Fase.

CARTAS DE ENERGÍA



Utilizando los números en la parte inferior de las Cartas de Energía, encuentra las 4 cartas que excluyen tu número de jugadores. Devuélvelas a la Caja.

Baraja tus 8 Cartas de Energía restantes y colócalas en un mazo boca abajo al lado de tu Tablero de Jugador. Cada jugador debería tener ahora un mazo idéntico de Cartas de Energía, pero el orden será aleatorio.



Cada jugador retira estas Cartas de Energía para un juego de 4 jugadores.



PARA!

Antes de continuar, lee el resto de las reglas empezando con JUEGO. Vuelve aquí para empezar el juego.

EMPEZAR EL JUEGO

Todos los jugadores roban cartas y cogen decisiones al mismo tiempo como se describe abajo. Cuando todos terminan, pasa a Preparación de la ronda para comenzar la primera ronda.

1. **Roba 8 Cartas de Robot.** Elige 5. Descarta el resto boca arriba al lado del mazo de Cartas de Robot.
2. **Roba 2 Cartas de Clases.** Elige 1 y colocándola boca arriba en la parte superior izquierda. Descarta la otra boca arriba al lado del mazo de Cartas de Clase.
3. **Roba 2 Cartas de Inventor.** Elige 1 y colocándola boca arriba en la parte inferior izquierda. Devuelve la otra a la Caja.
4. **Ensambla 2 Cartas de Robot de tu mano sin Coste de Ensamblaje,** ponlas boca arriba en tu área de juego.
5. **Desbloquea 1 Token de mejora sin ningún coste.** Puedes colocar este Token antes de comenzar el juego.



IMPORTANTE: Puedes mirar todas tus Cartas de Robot, Clase e Inventor antes de elegir con cuál te quedas.



Para su primero juego se sugiere usar Inventores con un grado de Complejidad Fácil (ver Hoja de Explicación del Inventor). Sin embargo, también puedes optar por no usar las Cartas de Inventor para una experiencia más simplificada.



Si algún jugador cree que las decisiones de los demás jugadores pueden afectar a las suyas, no mire sus tableros hasta que finalice sus decisiones.

+1



IMPORTANTE: Si colocas varias Cartas de Robot en la misma fila, debes pagar el Coste de Recursos Extra indicado en tu Tablero de Jugador. Al principio de la partida, esto se paga normalmente usando Cinta Adhesiva, pero también puedes descartar una Carta de Robot de tu mano.

JUEGO

Los jugadores asumen el papel de jóvenes inventores decididos a dejar su huella en el mundo de la robótica. Los jugadores ganan reputación ensamblando robots y obteniendo buenas notas en la escuela. Con la ayuda de sus compañeros robots, los jugadores diseñarán nuevos esquemas, fabricarán piezas, reciclarán recursos e incluso mejorarán los robots.

Cada ronda, los jugadores eligen al mismo tiempo 2 de las 5 fases con diferentes niveles de energía para realizarlas. Sin embargo, sus elecciones pueden afectar a los otros. Ejecutar una fase con una mayor cantidad de energía puede dar energía a los otros, lo potencialmente les permite ejecutar fases adicionales. **Al final del juego, el jugador con más reputación representada por Puntos de Victoria (PV) es el ganador.**



RESUMEN DEL JUEGO

El juego se divide en 8 rondas que se registran con el Marcador de Ronda. Cada ronda consta de 3 pasos: Preparación de la ronda, Fases de la ronda y Fin de la ronda. **Cada paso se realiza por todos los jugadores al mismo tiempo.** Una vez todos los jugadores hayan completado un paso, se pasa al siguiente y así hasta el Fin del Juego.

RECURSOS



Puntos de Victoria (PVs) representan tu reputación como inventor y son necesarios para ganar el juego.



Sensores, Engranajes, Microchips, y Programas representan componentes robóticos esenciales y se usan para ensamblar y mejorar robots.



Cinta adhesiva representa un recurso versátil que puede usarse como sustituto de otros recursos.

IMPORTANTE: Cada vez que tienes gastar un Sensor, Engranaje, Microchip, o Programa, podrías usar Cinta adhesiva.



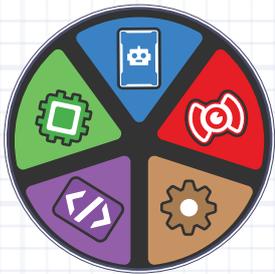
Pilas representan energía almacenada que se puede utilizar cuando sea necesario y se utilizan para aumentar tu energía cuando realizas fases.



Cartas de Robot representan diseños de robots aún a ensamblar. También se pueden gastar de distintas formas, como completando mejoras.



Wilds representan beneficios y costes adicionales que elige el jugador.



IMPORTANTE:

- Cada vez ganas/gastes un Wild, inmediatamente eliges ganar/gastar un Sensor, Engranaje, Programa, Microchip, o Carta de Robot.
- Wilds no se registran en el inventario y no se guarda para más tarde.
- Cinta adhesiva puede gastarse como Wild, pero no obtenerse de Wild.
- Si ganas/gastes varios Wilds, podrías elegir el mismo recurso o diferentes.

INVENTARIO

Tu Inventario, en la parte superior de tu Tablero de Jugador, se utiliza para controlar el número de recursos que tienes durante el juego. Cada vez que ganes o gastes recursos, mueve el/los marcador/es correspondiente al/los espacio/s apropiado de tu Inventario.

Si tienes 0 de un recurso, elimínalo de tu Inventario colocándolo al lado de tu Tablero de Jugador. Si un recurso necesita aumentar más de 10, gira el marcador de recurso al lado +10. Para los PV, utiliza el Marcador de Puntos de Victoria mayor.

Los recursos no son limitados, así que en el raro caso de que un recurso (que no sean los PV) aumente más de 20, utiliza un sustituto adecuado.

IMPORTANTE: Cartas de Robots NO se registran en tu Inventario. Cada jugador tiene un mano de Cartas de Robots. No hay limite en el número que puede tener en tu mano.



2

1



Ejemplo 1



Un jugador tiene 8 PV y gana 6 más. Mueve su marcador de PV de 8 a 4, añadiendo su marcador de PV Mayor al espacio 1 para indicar el nuevo total (14).

Ejemplo 2



Un jugador tiene 9 Sensors y ganas 3 más. Mueve su marcador de Sensor de 9 a 2, girándolo hacia el lado +10 para indicar el nuevo total (12).

PREPARACIÓN DE LA RONDA

Todos los jugadores se preparan para la ronda haciendo lo siguiente:

1. **Roba 2 Cartas de Energía** de la parte superior de tu mazo, y colócalos boca arriba.
2. **Coloca Cubos de Energía.** Por cada  mostrada en la Carta de Energía coge un Cubo de Energía de la reserva y ponlo encima.
3. **Asigna Cartas de Fase.** Elige en secreto 2 de tus 5 Cartas de Fase que desees realizar. Colócalas boca abajo, asignando una Carta de Fase debajo de cada Carta de Energía. Al asignar una Carta de Fase, tienes garantizado que la realizarás en esta ronda.

 Ten atención en jugadores con Cubos de Energía en sus cartas cuando asignes las Cartas de Fase durante la Preparación de la Ronda.

 = 2  **IMPORTANTE:** No recibes un Cubo de Energía por esto.

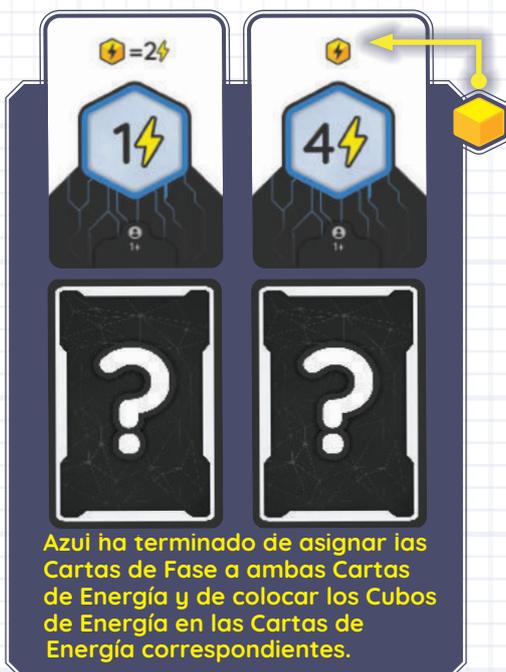
Cada fase se realiza con una cantidad de energía específica, que se utiliza para determinar las acciones que puedes realizar. La Carta de Energía contribuirá a la Energía Total con la que realizas una fase (ver Energía Total).



PARA!

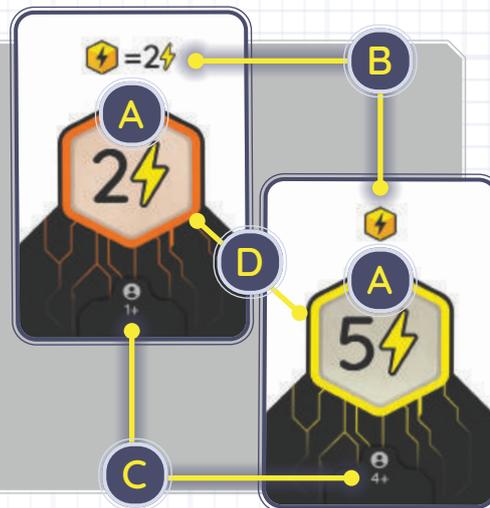
Espera hasta todos hayan asignado Cartas de Fase antes de continuar.

4. **Revela las Cartas de Fase asignadas** dándoles la vuelta boca arriba.
5. **Mueve todos Cubos de Energía** de Cartas de Energía en los espacios de fase correspondiente en el Tablero Central.



LAS CARTAS DE ENERGÍA

- A. Valor de energía. Cantidad de energía disponible para realizar una Carta de Fase asignada.
- B. Efecto Cubo de Energía. Algunas Cartas de Energía tienen un efecto que se muestra en la parte superior de la carta, como colocar Cubos de Energía en el Tablero Central o modificar la energía obtenida de los Cubos de Energía.
- C. Número de Jugadores. Usada para retirar Cartas de Energía durante la Preparación Jugador.
- D. Color del Jugador. En la Preparación Jugador se usa para asegurar que todos tienen el mismo mazo.



ENERGÍA TOTAL

Para determinar la Energía Total de una fase, sume la energía de las siguientes fuentes:



CARTA DE ENERGÍA

La Carta de Energía asignada a una fase le da energía igual a su valor.



CUBOS DE ENERGÍA

Cada Cubo de Energía colocado en el Tablero Central da 1 energía por el fase coincidente **sin importar quién la haya colocado**.



MULTIPLICADOR DE CUBO DE ENERGÍA

Si una carta de Energía tiene este símbolo, entonces **cada** Cubo de Energía en el espacio de fase asignado del Tablero Central da 2 energía en lugar de la típica 1 energía. Ver ejemplo de Energía Total.



PILAS

Las Pilas te permiten añadir energía a cualquier fase que realices. Por cada Pila utilizada, aumenta la energía de esa fase en 1. No hay límite en el número de Pilas que se pueden utilizar de esta forma.



MEJORAS

Puede recibir energía adicional durante ciertas fases si completas mejoras específicas en tu Tablero de Jugador. Al igual que las Pilas, estas mejoras no te permiten realizar una fase. En cambio, estas mejoras aumentan tu energía cada vez que realizas la fase a la que se aplica la mejora.

IMPORTANTE:

- Pilas no te permiten realizar cualquier fase que desees. Solo puedes usar las Pilas para aumentar la energía de una fase que puedas realizar.
- Siempre determinas primero la Energía Total de una fase, y no puedes usar Pilas adquiridas en una fase para subir retroactivamente su Energía Total. Sin embargo, puedes usar Pilas adquiridas en una fase para subir la Energía Total de otra fase más tarde en la misma ronda.

EJEMPLO ENERGÍA TOTAL

Imaginemos que el resultado de la preparación de la ronda es el siguiente. Como resultado, Azul podría realizar las fases de Ensamblaje, Diseño y Fabricación durante la ronda. Ahora, calculemos la Energía Total para la Fase de Diseño de Azul.

1⚡

Empieza con el valor de energía en el centro de la Carta de Energía asignada a la Fase de Diseño. **A**

+

4⚡

Luego, Azul gana +4 de energía por los dos Cubos de Energía en el Tablero Central **B** gracias al multiplicador de carta de energía **C**

+

1⚡

Luego, Azul añade +1 de energía porque antes mejoró la sección de diseño de su Tablero de jugador. **D**

+

1⚡

Finalment, Azul decide gastar 1 Pila, **E** así pueden ganar Puntos de Victoria extra mientras la Fase de Diseño.

=

7⚡ ENERGÍA TOTAL



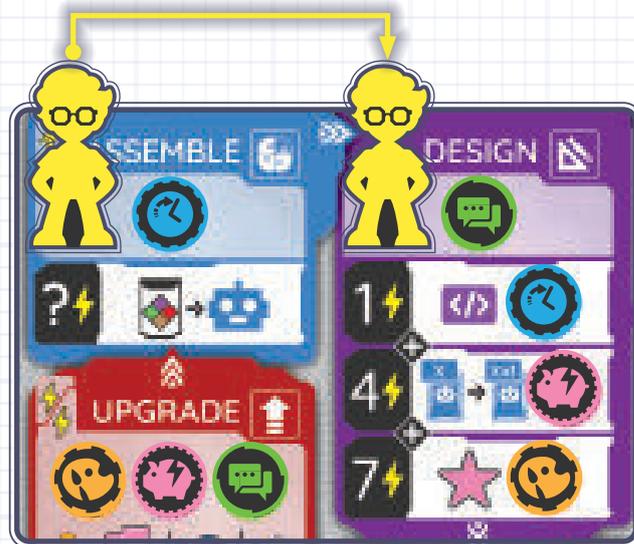
RECUERDO: Azul debe tener 1 Pila antes de realizar la Fase de Diseño para aumentar su Energía Total a 7. No puede utilizar las Pilas obtenidas durante la Fase de Diseño para aumentar retroactivamente la Energía Total. **F**

FASES DE LA RONDA

Todos los jugadores **completan simultáneamente cada fase que pueden realizar**. Antes de repasar las fases en detalle, hay varias reglas importantes para realizarlas que conviene explicar primero.

IMPORTANTE:

- **Puedes realizar una fase SI Y SÓLO SI** (i) asignas esa Carta de Fase durante la Preparación de la Ronda O (ii) cualquier jugador coloca un Cubo de Energía en el espacio correspondiente del Tablero Central.
- **Realizarás un mínimo de 2 fases por ronda** en función de las Cartas de Fase que selecciones durante la Preparación de la Ronda. Puedes realizar más de 2 fases si otros jugadores colocan Cubos de Energía en fases que no seleccionaste.
- **Cuando realices una fase, determina siempre primero tu Energía Total.** La Energía Total debe determinarse antes de iniciar cualquier acción en una fase y no puede modificarse retroactivamente.
- **Las fases se realizan siempre en el mismo orden**, empezando por Mejora y terminando por Reciclaje, como se indica en el Tablero Central y en los Tableros de Jugador. Para marcar qué fase se realiza en ese momento, mueve tu Inventor a la sección correspondiente de tu Tablero.
- **Cada fase debe completarse antes de pasar a la siguiente.** Sin embargo, no se le obliga realizar ninguna acción dentro de una fase que no desees.
- **Los jugadores no necesitan seguir el ritmo de los demás mientras realizan las fases.** Un jugador puede completar Ensamblaje y Diseño mientras que el otro completa Mejora, Fabricación y Reciclaje.



Para que el juego vaya más rápido, mueve tu Inventor al Área de Inventor de tu Tablero cuando has terminado de realizar las Fases de Ronda para indicar a todos que estás listo para pasar al Final de Ronda.

CARTAS DE ROBOT

COSTE DE ENSAMBLAJE. El coste en Energía y recursos para ensamblar un Robot se muestra en dos columnas.

NOMBRE DE ROBOT

ACCIÓN BÁSICA. Esta acción puede realizarse cuando la Fase Asociada se realice si se alcanza o supera la Energía Total mostrada a la izquierda.

TIPO DE MEJORA. Un Token de Mejora desbloqueado debe coincidir con el símbolo para colocarlo aquí.



PUNTOS DE VICTORIA. Puntos de Victoria de Cartas de Robot siempre se gana al final del juego.

FASE ASOCIADA. Cada Carta de Robot ayuda a realizar una fase específica. Una vez ensamblada, colocala en la fila correspondiente de tu Área de Juego.

ACCIÓN MEJORADA. Una vez que tiene un Token de Mejora colocado, esta acción está disponible y puede realizarse EN LUGAR DE la Acción Básica si se alcanza o supera la Energía Total mostrada a la izquierda.

MEJORA



La Fase de Mejora te permite desbloquear Tokens de Mejora de tu Tablero. En general, desbloquear un Token de Mejora sirve para mejorar dos cosas: (i) las acciones de tu Tablero y (ii) una de tus cartas (Robot, Clase o Inventor).

IMPORTANTE: Puedes desbloquear más de un Token de Mejora en una misma Fase de Mejora dividiendo la energía.

DIVIDIENDO ENERGÍA



Puede dividir tu Energía Total en cantidades pequeñas, de números enteros, para realizar múltiples acciones sólo en las fases de Mejora y Ensamblaje. Por ejemplo, puedes dividir 3 energías totales en 2/1 o 1/1/1.

DESBLOQUEAR TOKEN DE MEJORA



1. Pagar el Coste de la Mejora.

A. Determina el Coste de la Mejora. Elige cualquier fila en la sección de Mejora de tu Tablero para la que tienes la energía y recursos necesarios. Si desbloqueas varios Tokens de Mejora, puedes elegir la misma fila varias veces.

B. Gasta recursos y energía. Mueve los Marcadores de Recursos apropiados hacia abajo en tu Inventario. La energía sobrante se pierde.

2. Elimine un Token de Mejora de cualquier sección de tu Tablero y colócala en tu Inventario. Si retiras un Token de Mejora de la sección de Mejoras de tu Tablero, obtienes inmediatamente Inspiración.



INSPIRACIÓN

Cada vez ganas Inspiración, inmediatamente puede elegir uno de las siguientes ventajas:

- Roba 3 Cartas de Clase. Quédate con 1.
- Gana 2 Wilds, no tienen que ser del mismo tipo
- Gana 4 Pilas.

TIPOS DE MEJORA



Desbloquear un Token de Mejora



Cosmética mejora da más Puntos de Victoria.



Velocidad mejora aumenta la cantidad de producción.



Comunicaciones mejora da producciones mejores y más flexibles.



Eficiencia mejora genera producciones similares con menos energía.

COLOCAR TOKEN DE MEJORA

En **CUALQUIER** momento del juego, puedes colocar un Token de Mejora desbloqueado de tu Inventario en una Carta (Robot, Clase o Inventor) con el correspondiente Tipo de Mejora para acceder a acciones o efectos especiales.

IMPORTANTE: Una vez colocado un Token de Mejora, no se puede mover.

Los Tokens de Mejora son limitados, y es posible que te quedes sin los Tipos de Mejora que necesitas. Planifica con tiempo los Tokens de Mejora que quieres desbloquear y colocar.

EJEMPLO DE MEJORA

Un jugador que realiza la Fase de Mejora tiene 5 Energía Total. Quiere desbloquear 2 Tokens de Mejora, por lo que divide sus 5 Energías Totales en 3/1/1.

A Desbloquea el primer Token de Mejora por 3 Energías y 3 Comodines, usando 3 Programas de su Inventario.

En base al Token de Mejora desbloqueado, el jugador gana inmediatamente Inspiración. Elige ganar 2 Wilds y decide robar 2 Cartas de Robot.

B Luego realiza la acción de la fila superior, gastando 1 Energía y 4 Wilds para desbloquear el Token de Mejora.

Para pagar el coste, gasta 2 Cinta Adhesiva y las 2 Cartas de Robot que acaba de recibir.

No tienen más recursos ni Cartas de Robot que gastar. La 1 Energía restante se pierde.

RECUERDO: Puede elegir la misma fila varias veces, así que si el jugador tuviera suficientes recursos, podría haber desbloqueado un tercer Token de Mejora.

ENSAMBLAR



En la Fase de Ensamblaje juegas Cartas de Robot de tu mano en tu Área de Juego. Los Robots son las partes esenciales de tu máquina, desbloqueando nuevas acciones y dándote PV al fin.

ENSAMBLAR UN ROBOT



1. **Elige una Carta de Robot de tu mano para ensamblar.**
2. **Coloca la Cartas de Robot en tu Área de Juego.** Se coloca la Carta de Robot siempre en el espacio libre más a la izquierda de la fila correspondiente a su Fase Asociada. Puedes ensamblar un máximo de 5 Cartas de Robot en cualquier fila. Si todos los espacios de una fila están llenos, no puedes ensamblar ninguna Cartas de Robot allí.
3. **Pague el Coste del Recurso.**

A. Determine el Coste de Ensamblaje. Elige una de las dos columnas de la parte superior izquierda de la Carta de Robot para calcular el Coste de Ensamblaje. La columna izquierda utiliza menos energía y más recursos, la columna derecha utiliza más energía y menos recursos.



B. Pague el Coste de Recursos Extra. El Coste de Recursos Extra para ensamblar una Carta de Robot aparece en algunos espacios en el Área de Juego. Si no puedes pagar el Coste de Recursos Extra, no puedes ensamblar el robot.



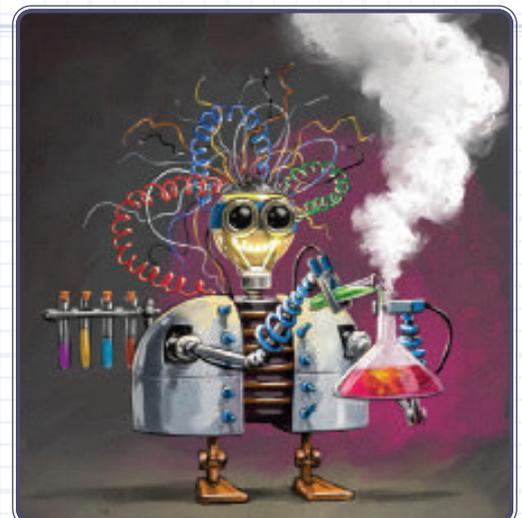
C. Gasta recursos y energía. Mueve los Marcadores de Recursos apropiados hacia abajo en tu Inventario. La energía sobrante se pierde.



IMPORTANTE: Puede dividir la energía para ensamblar más de un robot en una sola Fase de Ensamblaje (véase la página 12).



Al ensamblar varios robots o desbloquear Tokens de Mejora en una misma ronda, te sugerimos utilizar un Token de Flecha para registrar tu energía en tu Inventario.

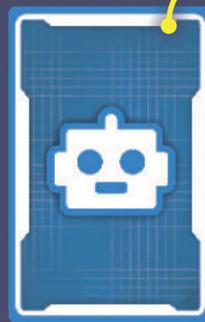


EJEMPLO DE ENSAMBLAR

Un jugador realiza la Fase de Ensamblaje con 6 Energía Total. Desea jugar 3 Cartas de Robot de su mano. Al menos, necesita 6 Energía Total para hacerlo. Sin embargo, esto requiere muchos recursos: 7 (🔴), 2 (</>), 2 (🟩), 2 (⚙️), y 3 (🎯) (incluyendo los Costes de Recursos Extra en el Tablero). Lamentablemente, necesita 1 más (🔴) para pagar el coste.

Decide gastar 4 (⚡) para aumentar su Energía Total a 10, lo que permite construir uno de sus robots (por ejemplo, Edward) con la cantidad de energía más alta y reducir el Coste de Ensamblaje por 2 (🔴).

En total, gasta 5 (🔴), 4 (⚡), 2 (</>), 2 (🟩), 2 (⚙️), 3 (🎯) (utilizando 2 (🟩) y 1 (🔧)), y 10 Energía Total para ensamblar los 3 Cartas de Robot.



RECUERDO: Cuando necesites gastar un Wild, podrás elegir gastar una Carta de Robot.



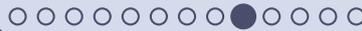
DISEÑO



/FABRICACIÓN



/RECICLAJE



Las fases de Diseño, Fabricación y Reciclaje te permiten ejecutar la Fila de Fase correspondiente, realizando acciones para ayudarte ganar recursos y PV. En la última página se detallan todas las acciones y sus efectos.



Acciones: Puedes encontrar fácilmente las acciones en tu Tablero o Cartas de Robot buscando el rayo sobre el fondo oscuro.



Diseño: En general, ayuda con Programas y Cartas de Robot.



Fabricación: En general, ayuda con Microchips, Engranajes y Sensores.



Reciclaje: En general, ayuda con Pilas y Cinta Adhesiva.

REALIZAR UNA FILA DE FASE

1. Realiza la(s) acción(es) indicada(s) en tu Tablero.

- A. Puedes hacer **CUALQUIER Y TODAS** acciones de tu Tablero en la Fila de Fase correspondiente que sea menor o igual a tu Energía Total, pero debes hacerlo una en una, **moviéndote de arriba a abajo**.

2. Activar robots.

- A. Puedes activar **CUALQUIER Y TODAS** robots en la Fila de Fase correspondiente, pero debes hacerlo uno en uno, **moviéndote de izquierda a derecha**.
- B. Para activar un robot, realiza **UNA** acción de robot que sea menor o igual a tu Energía Total. Si no hay ninguna acción disponible, no puede activar ese robot.



Para evitar confusiones al realizar una Fila de Fase, recomendamos que muevas tu Inventor a cada acción o robot a la vez que los realizas.

IMPORTANTE: NO puedes dividir tu Energía Total para el Diseño, Fabricación, y Reciclaje como puedes para Mejora y Ensamblar.

Y vs. O

Para aclarar cómo realizar acciones en el juego, utilizamos los siguientes símbolos:



Y: Acciones asociadas a este símbolo pueden realizarse **ADEMÁS** cualquier otra acción cuando la Energía Total de la fase alcance o supere el valor mostrado.



O: Acciones asociadas a este símbolo pueden realizarse **EN LUGAR DE** cualquier otra acción cuando la Energía Total de la fase alcance o supere el valor mostrado..

EJEMPLO DE REALIZAR UNA FILA DE FASE

Después de la Fase de Ensamblaje anterior, el jugador está listo para realizar la Fase de Diseño. Tiene una Energía Total de 6 (1 de su Carta de Energía, +4 de los Cubos de Energía, +1 de la Mejora en su Tablero). Decide gastar su última Pila para aumentar su Energía Total a 7. Ahora pueden hacer todas las acciones siguientes en orden:

- Gana 1  y 1  (Acción del tablero)
- Descarta 0  y roba 1  (Acción del tablero)
- Gana 1  (Acción del tablero)
- Gana 2  (Acción mejorada de Robot)
- Luego colocan un Token de Mejora de Velocidad desbloqueado en Astaire para ganar 2  (Acción mejorada de Robot)
- Descarta 1  para ganar 3  (Acción Básica de Robot)

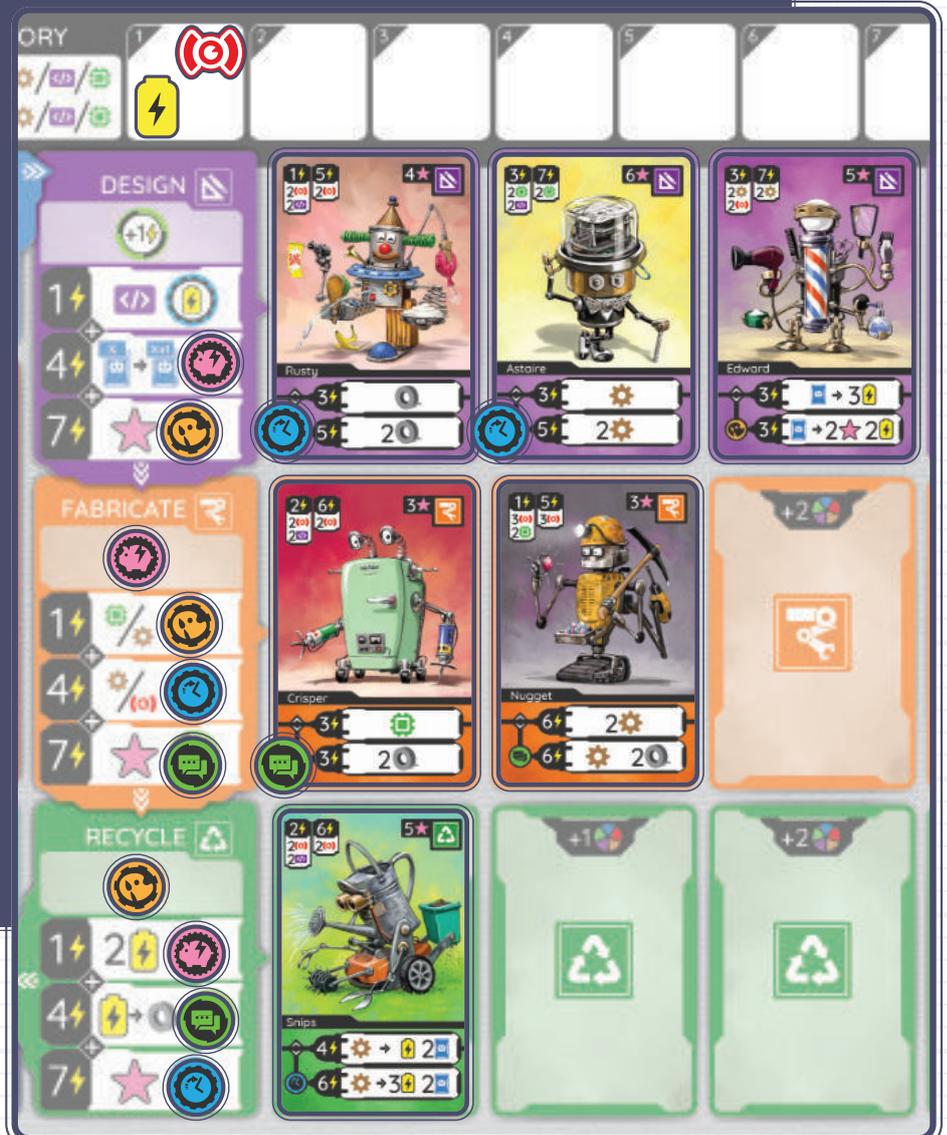


Después, el jugador también puede realizar la Fase de Fabricación porque algún colocó un Cubo de Energía en ese lugar del Tablero Central. Tienen una Energía Total de 1 (procedente del Cubo de Energía) y deciden gastar 2 Pilas que acaba de recibir durante la Fase de Diseño para aumentar su Energía Total a 3. Esto le permite realizar todas estas acciones:

- Gana 1  o 1  (Acción del tablero)
- Gana 2  (Acción mejorada de Robot)

Le falta la Energía Total necesaria para activar la Acción Básica de Nugget así que no puedes realizarla. El jugador ha terminado la Fase de Fabricación y todas las Fases de Ronda.

No pueden realizar la Fase de Reciclaje ya que no asignaron esa Carta de Fase y no hay Cubos de Energía en ese lugar del Tablero Central.



La mayor cantidad de Energía Total necesaria para activar un Robot es 7. Como no puedes dividir energía durante las fases de Diseño, Fabricación y Reciclaje, no es necesario aumentar tu Energía Total más allá de 7 al realizar estas fases.

FIN DE LA RONDA

Cuando terminen las Fases de Ronda, a continuación, todos los jugadores:

1. **Ejecuta cualquier habilidad que se active durante el Fin de la ronda.** Si tienes varias habilidades de Fin de Ronda, tú determinas el orden.
2. **Descarta 2 Cartas de Energía** boca arriba a lado de tu mazo de Cartas de Energía.
3. **Recoge tus dos Cartas de Fase.** Pueden volver a utilizarse en la siguiente ronda.



También pueden dejar sus Cartas de Energía usadas en su sitio y voltear 2 Cartas de Energía encima cada ronda. Esto ayudará a reducir el espacio en la mesa y la confusión. Sin embargo, no puede volver a usar las Cartas de Energía usadas previamente hasta después del Periodo de Descanso.



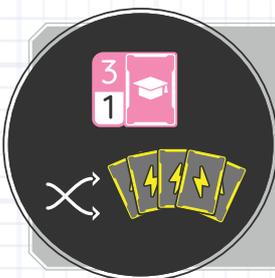
Para jugar más rápido, pueden empezar la siguiente Preparación de Ronda mientras esperan a los demás a llegar a este paso. Sin embargo, no ajuste ningún Cubo de Energía hasta que todos hayan terminado para no interrumpirlos.



PARA!

Espera a que todos cumplan este paso antes de continuar.

4. **Devuelve los Cubos de Energía del Tablero Central a la reserva general.**
5. **Mueve el Marcador de Ronda un espacio en el Tablero Central.**
 - A. Si el Marcador se mueve de la última espacio, el juego termina (ver Fin de Juego).
 - B. Si esto hace que el Marcador pase a la quinta ronda, entonces **inmediatamente complete un Periodo de Descanso.**
 - C. Pasa a la siguiente Preparación de la Ronda.



PERIODO DE DESCANSO

Todos roban 3 nuevas Cartas de Clase. Se quedan con 1 y colocan las demás en el mazo de descartes. Después, todos barajan su mazo de descartes de Cartas de Energía y forman un nuevo mazo de 8.



Como el juego dura 8 rondas, todos los jugadores utilizarán su mazo de Cartas de Energía dos veces en cada juego.



CARTAS DE CLASE

Los jugadores ganan reputación al final si sacan buenos grados en clase.

LAS CARTAS DE CLASE

NOMBRE DE CLASE

GRADO DE CLASE. Inventores ganan PVs en función de la realización del Objetivo de clase.

IMPORTANTE: Cartas de Clase con este símbolo requieren Crédito Extra para obtener un A.

Utiliza los Tokens de Flecha para controlar tus Grados de Clase en el juego.

A	4	14
B	4	9
C	3	5
D	2	2

OBJETIVO DE CLASE

CRÉDITO EXTRA Si tienes un Token de Mejora desbloqueada que corresponda al Tipo de Mejora en una Carta de Clase, colócala aquí para ganar Crédito Extra. Este mejora tu Grado de Clase en 1 fila en la Escala de Grado de Clase.

IMPORTANTE: Crédito Extra sólo puede obtener una vez por clase..

Todos comienzan el juego eligiendo 1 Carta de Clase y elegirán otra Carta de Clase a mitad del juego durante el Periodo de Descanso. Podrás obtener Cartas de Clase adicionales ganando Inspiración. Sin embargo, **sólo puede tener un máximo de 3 Cartas de Clase.**

Si tienes 3 Cartas de Clase y ganarías más, debes elegir: sustituir una de tus Cartas de Clase o descartar todas las Cartas de Clase recién ganadas. Las Cartas de Clase descartadas se ponen boca arriba al lado del mazo de Cartas de Clase. Si necesitas robar Cartas de Clase y el mazo está vacío, baraja el mazo de descartes y sigue robando.

Al final, cada Carta de Clase a la izquierda de tu Tablero da PV según el Grado de Clase. Para determinar tu Grado de Clase, cuenta el número de objetos que cumplen tu Objetivo de Clase y usa la tabla de Cartas de Clase para encontrar tu Grado de Clase. Mejora tu Grado de Clase en 1 fila si desbloqueas Crédito Extra.

PUNTUACIÓN DE CARTAS DE CLASE

Nugget vale 1 robot para Ingeniería Aeroespacial y 1 para Acústica. No lo cuentas varias veces para la misma Tarjeta de Clase.

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

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

IMPORTANTE: Al puntuar las Cartas de Clase, puede contar el mismo objeto para varias Cartas de Clase, pero no puede contar el mismo objeto dos veces para la misma Carta de Clase.

OBJETIVOS DE CLASE



El número de Tokens de Mejora desbloqueados del tipo representado. El Token de Mejora no necesita ser colocado sobre otra carta para contar.



El número de Tokens de Mejora desbloqueados en tu Tablero. El Token de Mejora no necesita ser colocado sobre otra carta para contar.



El número del recurso representado en tu Inventario al final de la partida. La cinta adhesiva no cuenta para el número de Sensores, Microchips, Engranajes o Programas.



El número de Puntos de Victoria en tu Inventario al final del juego.



El número de Cartas de Robot en tu mano al final del juego.



El número total de Sensores, Engranajes, Programas, Microchips y Cartas de Robot que tienes al final del juego.



El número de conjuntos de Sensores, Engranajes, Programas y Microchips que tienes al final del juego. La cinta adhesiva no cuenta para el número de Sensores, Microchips, Engranajes o Programas.



El número de robots ensamblados en su Área de Juego.



Número de robots ensamblados en la Fila de Fase representada.



El número de robots ensamblados que requieren el recurso representado en cualquier columna de su Coste de Ensamblaje.



El número de robots ensamblados que dan el número de PV indicado al final del juego.



El número de robots ensamblados con una acción que requiere la cantidad de energía indicada para activarla. Puedes contar un robot con una Acción de Robot Mejorado válida sólo si ese robot ha sido mejorado.



El número de robots ensamblados que requieren la cantidad de energía representada en cualquier columna de su Coste de Ensamblaje.



El número de columnas en tu Área de Juego que están completamente llenas con robots ensamblados.

CARTAS DE INVENTORES

Las Cartas de Inventor dan a cada jugador habilidades únicas (ver hoja de explicaciones de Inventor para más detalles). **Las habilidades de Inventor son permanentes y dan beneficios continuos durante el juego** salvo si se indica lo contrario con los siguientes símbolos:



Inmediato. Estas habilidades tienen efecto al principio del juego o justo después de mejorarlas.



Fin de Ronda. Estas habilidades se realizan durante el Fin de Ronda.



Fin del juego. Estas habilidades sólo se resuelven al final del juego.

LAS CARTAS DE INVENTOR

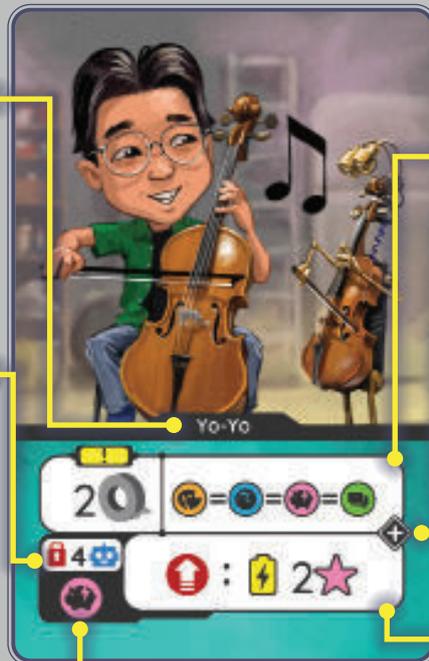
NOMBRE DE INVENTOR

REQUISITO DE MEJORA. Antes de colocar un Token de Mejora desbloqueado en una Carta de Inventor, debe cumplirse este requisito.

HABILIDAD BÁSICA DE INVENTOR. Para más información, consulte la hoja de explicaciones de Inventor.

Y/O. Este icono determina si puedes usar una habilidad mejorada de Inventor además o en lugar de la habilidad básica de Inventor.

HABILIDAD MEJORADA DE INVENTOR. Se puede realizar una vez que se ha mejorado la Carta de Inventor.



TIPO DE MEJORA. Puede colocar un Token de Mejora desbloqueado que coincida con el Tipo de Mejora cuando se cumpla con el Requisito de Mejora.

IMPORTANTE:



Requiere 4 Cartas de Robot en tu Área de Juego.



Requiere 3 Tokens de Mejora desbloqueados de tu Tablero. **NO** necesita colocarlos en cartas. Para aclarar, el tercer Token de Mejora desbloqueado se puede usar para mejorar esta Habilidad de Inventor.

FIN DEL JUEGO

Después de la 8ª ronda, el juego termina. Anota los Puntos de Victoria de cada uno en el Marcador y súmalos. Los puntos de victoria proceden de las siguientes maneras:

	Cada Carta de Robot en tu Área de Juego te da los PV que aparecen en la carta.
	Cada Carta de Clase a la izquierda de tu Tablero te da PV en función del Grado obtenido. ¡No te olvides del Crédito Extra!
	La cantidad de PV marcada en tu Inventario.
	Cada Pila y recurso (incluyendo Cinta Adhesiva) en tu Inventario y cada Carta de Robot en tu mano te da $\frac{1}{3}$ de VP. Súmalo y redondea hacia abajo.
	Quien tenga más Puntos de Victoria y, por tanto, más reputación, será el ganador.

Desempata a favor del jugador con más PV de Cartas de Robot en su Área de Juego. Si aún hay empate, gana el jugador con más PV de Cartas de Clase. En el raro caso de que aún haya empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

CRÉDITOS



Diseño y Desarrollo del juego: Brett Sobol & Seth Van Orden

Diseño y Ilustración de Personajes: Howard McWilliam

Diseño Gráfico y Arte de cubierta: OwlGhost Studio

Traducción: Jurgen Degryse

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

© Nauvoo Games LLC 2023.



Contact@nauvoogames.com



/nauvoogames.com



@nauvoogames

REGLAS PARA SOLO Y DOS



Utiliza estas reglas especiales para juegos en solitario y de 2 jugadores para simular la colocación de Cubos de Energía por los demás de una forma semipredecible.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- Coge un mazo no utilizado de 5 Cartas de Fase, baraja y reparte las 5 Cartas de Fase boca abajo formando una fila en el centro de la mesa.
 - **2 Jugadores:** Revela las 2 primeras Cartas de Fase del principio de la fila.
- Añade Cubos de Energía a las Cartas de Fase como se indica abajo.

CAMBIOS EN EL JUEGO

- **Preparación de ronda:** Después de revelar tus Cartas de Fase, revela Cartas de Fase del principio de la fila igual al número de jugadores. Coloca el/los Cubo(s) de Energía en el lugar correspondiente del Tablero Central.
 - **Solo:** Revela 2 Cartas de Fase.
 - **2 Jugadores:** Revela 1 Carta de Fase.
- **Fin de ronda:** Si has revelado 4 Cartas de Fase, completa los pasos indicados en la Configuración Especial. Para mayor claridad, la última Cartas de Fase no se revela..



Las Cartas de Fase reveladas limitan las posibilidades de los turnos futuros.

IMPORTANTE: Repetirás la Preparación Especial cada 2 rondas hasta el fin del juego.



CAMBIOS AL FINAL DEL JUEGO

- Con dos jugadores, el juego termina normal-gana quien más Puntos de Victoria tenga.
- En el solitario, juegas para ver cuántos puntos de victoria consigues. Compara tu puntuación con la tabla de abajo para determinar tu clasificación Inventor.

JUEGO INDIVIDUAL SOLO		RETO SOLO	
PUNTOS VICTORIA*	CLASIFICACIÓN INVENTOR	PUNTOS VICTORIA*	CLASIFICACIÓN INVENTOR
<60	Seguir practicando	<180	Seguir practicando
60 - 79	Principiante	180 - 229	Principiante
80 - 99	Aficionado	230 - 279	Aficionado
100 - 119	Heroico	280 - 329	Heroico
120 - 139	Épica	330 - 379	Épica
140+	Legendario	380+	Legendario

* Los rangos de Puntos de Victoria suponen el uso de Inventores.

RETO SOLO

Para un reto extra, juega 3 juegos seguidos. No barajes ninguna carta después de cada juego. En lugar de eso, elimina todas las Cartas de Clase y Cartas de Robot de cada juego (incluidas las de tu Área de Juego, tu mano y los mazos de descarte). Retira también las Cartas de Inventor entre las que hayas tenido que elegir (si procede).

Al final del juego, anota tu puntuación. Suma tu puntuación en los 3 juegos y compárala con la tabla anterior.

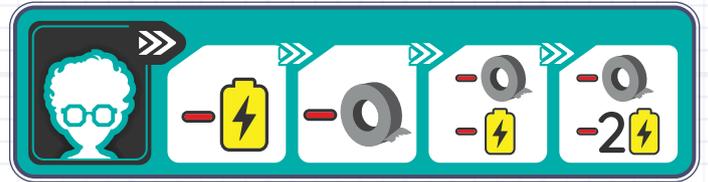


En raras ocasiones en que necesites robar cartas y no quede ninguna, quizás tengas volver a barajar y reutilizar algunas cartas.

VARIANTE DE OFERTA DE INVENTOR



En lugar de la forma típica de elegir Inventores, jugadores experimentados podrán utilizar esta variante para elegir a su Inventor preferido.



CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

1. Al comenzar el juego, no repartas 2 Cartas de Inventor a todos. En cambio, coloca al lado del Tablero Central un número de Pistas de Oferta de Inventor igual al número de jugadores. Después, baraja las Cartas de Inventor y reparte una Carta de Inventor boca arriba debajo cada Pista de Oferta de Inventor.
2. Determinar al azar el primer jugador (o la última persona que vio un robot).
3. Empezando por el primer jugador y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores ofertarán por su Carta de Inventor:
 - A. Coloca tu Inventor en cualquier espacio libre de una Pista de Oferta de Inventor.
 - B. Si una Pista de Oferta de Inventor ya tiene otro Inventor en ella, debes elegir un espacio más a la derecha que el Inventor.
 - C. Si y sólo si un jugador es superado en la oferta por otro (por ejemplo, ha colocado su Inventor a la derecha en la misma Pista de Oferta de Inventor), el que ha sido superado recoge su Inventor y vuelve a ofertar en su próximo turno. Si se ha superado varios, las ofertas se realizarán en el sentido de las agujas del reloj. Las ofertas podrán realizarse en la misma o en otra Pista de Oferta de Inventor.
 - D. Si un jugador coloca su Inventor en el espacio más a la derecha de una Pista de Oferta de Inventor, gana la oferta por esa Carta de Inventor inmediatamente.
4. La oferta continúa hasta que todas Cartas de Inventor tengan un Inventor.
5. **Todos los jugadores cogen la Carta de Inventor que hay debajo de su Pista de Oferta y pagan los recursos indicados** en el espacio donde se encuentra su Inventor. Asegúrate también de recuperar tu Inventor.
6. Vuelve a colocar las Pistas de Oferta de Inventor en la Caja y termina de Empezar el Juego como se describe en la página 5.



Puedes mirar tu Carta de Clase y Robot inicial antes de ofertar.

REGLAS FRECUENTEMENTE OLVIDADAS



- **Puede realizar una fase SI Y SÓLO SI** (i) asignas esa Carta de Fase en la Preparación de la Ronda **O** (ii) un Cubo de Energía se coloca en el espacio correspondiente del Tablero Central por **cualquier jugador**.
- Pilas **no** te permiten realizar cualquier fase que desees. Sólo puedes usar Pilas para aumentar la energía de una fase que puedas realizar.
- Puedes dividir la energía en las fases de Mejora y Ensamblaje para desbloquear varios Tokens de Mejora o ensamblar varias Cartas de Robot durante la misma fase.
- Cada vez que ganes o gastes un Wild, puedes elegir inmediatamente ganar o gastar un Sensor, Engranaje, Programa, Microchip o Carta de Robot. Si ganas/gasta varios Wilds, puedes elegir el mismo recurso o diferentes.
- Para mayor énfasis, las Cartas de Robot se incluyen en el símbolo de Wild. Esto significa que las Cartas de Robot pueden usarse para pagar el Coste de Recursos Extra al ensamblar un robot o para gastar recursos para completar una Mejora.
- Debes pagar el Coste de Recursos Extra para ensamblar una Carta de Robot cada vez que cubras un símbolo de Wild en tu Área de Juego, incluso durante el Comienzo del Juego.



PREGUNTAS FRECUENTES



- ¿Puedo realizar acciones en la misma ronda en la que se han hecho disponibles (por ejemplo, desbloquear un Token de Mejora, ensamblar una Carta de Robot)?

En general, sí. Sin embargo, algunas acciones de Cartas de Robot te permiten desbloquear Tokens de Mejora o ensamblar robots fuera de las fases normales. Sólo podrás realizarlas si sigues el orden de juego correcto. No puedes volver a una fase anterior o a una parte de la fase actual para realizar nuevas acciones (ver ejemplo abajo).
- ¿Cómo puedo conseguir más Cartas de Robot?

La Fase de Diseño es la forma más común de conseguir Cartas de Robot, pero también puedes obtenerlas al ganar un Wild o realizar ciertas acciones de robot. En tu Tablero, hay dos formas menos obvias de conseguir Cartas de Robot:

(i) Ganar Inspiración o (ii) la acción mejorada de Reciclaje de 4 energías.  →  
- ¿Cuándo puedo mejorar mi Carta de Inventor?

Podrá colocar un Token de Mejora desbloqueado del Tipo de Mejora correcto en su Carta de Inventor en cuanto cumpla el Requisito de Mejora (ver página 21).
- Al ganar varios Wilds, ¿puedo robar una Carta de Robot, mirarla y luego elegir los Wilds restantes?

Si.

EJEMPLO DE SECUENCIA DE ACTIVAR ROBOTS

Se está realizando la Fase de Fabricación con 4 Energía Total. Después de realizar todas las acciones disponibles en su Tablero, activa su Fila de Fabricación.

A

La Acción Básica de Robot de Axle permite al jugador gastar 3 Wilds para desbloquear un Token de Mejora.

B

Paga el coste y desbloquea un Token de Mejora de Velocidad, colocándolo de inmediato en el siguiente Robot (Figure 8).

C

A continuación, activa la Figure 8, eligiendo utilizar la nueva Acción Robot Mejorado y obtiene 3 Pilas.

The diagram illustrates the 'FABRICATE' phase. It shows a board with three rows of actions: 1 lightning bolt, 4 lightning bolts, and 7 lightning bolts. To the right are two robot cards: 'Axle' (4 stars) and 'Figure 8' (6 stars). Callout A points to the 'Axle' card's basic action (3 Wilds for a speed token). Callout B points to the 'Figure 8' card's improved action (4 lightning bolts for a speed token). Callout C points to the 'Figure 8' card's improved action (3 lightning bolts for 3 batteries).

IMPORTANTE: NO se puede volver al principio de la Fase de Fabricación y realizar la acción que se reveló en su Tablero. Esto tendrá que esperar a un turno futuro.



RESUMEN



PREPARACIÓN DE RONDA

- Roba 2
- Coloca en
- Asigna 2 ; Revela cuando todos hayan terminado
- Mueve a Tablero Central

FASES DE RONDA

- Realice las fases en orden:
 → → → →
- Determina la Energía Total, luego realiza las acciones:
 - Tablero del jugador (de arriba a abajo)
 - Robots (izq. a derecha)

FIN DE LA RONDA

- Realice habilidades
- Descarta y toma en tu mano
- Retire
- Mueve Marcador de Ronda
 - Después 4: Descanso
 - Después 8: Fin de juego

ÍNDICE DE ICONOS

Roba el número indicado de Carta de Robot(es) del mazo.

Roba 3 Carta(s) de Clase del mazo. Quédate con 1 y ponla a la izquierda de tu Tablero de Jugador. Descarta el resto boca arriba al lado del mazo de Cartas de Clase.

Gana el número indicado de recurso(s).

Gana cualquiera de los recursos indicados.

Gana el número indicado de PV. En este caso, gana 3 PV (1 + 2).

Gana el número indicado de Wilds. Convierte inmediatamente los Wilds en Cartas de Robot o recursos específicos. No es necesario que varios Wilds se conviertan el mismo.

→ → Pague el coste de la izquierda para obtener los beneficios de la derecha. Sólo puedes hacer esta conversión una vez, aunque pudieras pagar el coste varias veces.

IMPORTANTE: Siempre cuando hay varios iconos a la izquierda/derecha de una flecha, todos forman parte de la misma conversión. Sólo obtienes lo que se muestra en el lado derecho de una flecha después de pagar el coste del lado izquierdo. Por ejemplo, no obtienes la Cinta adhesiva ni el Wild en la acción mostrada si no pagas una Pila.

Puedes descartar cualquier número de Cartas de Robot en tu mano (X) para robar el mismo número más uno (X+1) de Cartas de Robot del mazo. Para mayor claridad, puedes descartar 0 Cartas de Robot para robar 1 Carta de Robot. Al mejorar, esta acción da 1 Carta de Robot y 1 Pila adicionales.

Añade la energía indicada a tu Energía Total al realizar la fase asociada a este efecto.

Paga el coste por ensamblar un robot. Recuerda pagar siempre el Coste de Recursos Extra (si lo hay).

Paga el coste para desbloquear 1 Token de Mejora.

Gana Inspiración y elige inmediatamente **uno** de los siguientes efectos:

- Roba 3 Cartas de Clase. Quédate con 1 y descarta las otras.
- Gana 2 Wilds.
- Gana 4 Pilas.

Gana PV según el número total de Cartas de Robot ensambladas en la Fila de Fase correspondiente. Por ejemplo, ganarías 2 PV si hubieras ensamblado 4 robots en la Fila de Fase de Fabricación.

Requiere 4 Cartas de Robot en tu Área de Juego.

Requiere 3 Tokens de Mejora desbloqueados de tu Tablero de Jugador. Los Tokens de Mejora no necesitan ser colocados en cartas. Para mayor claridad, el tercer Token de Mejora desbloqueado puede ser usado para mejorar esta Habilidad de Inventor.