

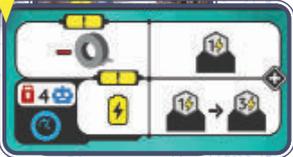
RAISING ROBOTS

EXPLICACIÓN DE LOS INVENTORES



ADA

(Complejidad: Fácil)



De inmediato: Empezar el juego con una Cinta Adhesiva menos.

Continua: Coge el **Token de Ada**. Coloca la cara con 1 Energía boca arriba al lado de tu Tablero. Cada ronda, puedes asignar una tercera Carta de Fase a tu Token en la Preparación de la Ronda. Al Fin de la Ronda, no descartes tu Token.

CUANDO SE MEJORA

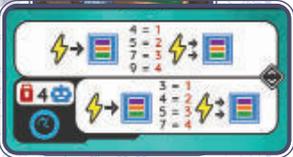
De inmediato: Gana 1 Pila.

Continua: Dale vuelta a tu Token para que ahora tenga un Valor de Energía de 3. En la ronda en la que se mejora esta habilidad, puedes beneficiarte del mayor Valor de Energía mientras que no hayas empezado la fase asignada a tu Token.



ALBERT

(Complejidad: Difícil)



Continua: Cada vez que realices las Fases de Diseño, Fabricación y Reciclaje, puedes convertir tu Energía Total en las cantidades inferiores mostradas y realizar la fase dos veces (4/5/7/9 de Energía Total pueden convertirse en 1/2/3/4 de Energía Total). Tu Energía Total no puede cambiarse una vez convertida. Para realizar la fase dos veces, repite cada acción realizándolas en orden. **NO** ejecute la Fase completamente y luego ejecútela toda de nuevo.

CUANDO SE MEJORA

Continua: Tu conversión de Energía Total es ahora más eficiente (3/4/5/7 de Energía Total se convierte en 1/2/3/4). En la ronda en la que se mejore esta habilidad, podrás beneficiarte de las mejoras en cualquier fase que no hayas iniciado.



FLORENCE

(Complejidad: Medio)



Fin de la ronda: Activa un robot que no hayas activado previamente esta ronda, ignorando sus requisitos de Energía. Si el robot está mejorado, puedes realizar una Acción Mejora de Robot.

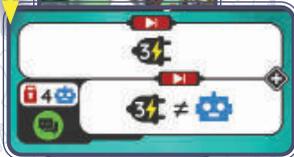
CUANDO SE MEJORA

Fin de la ronda: Vuelve a hacer tu habilidad, pero el segundo robot debe ser diferente del primero.



GEORGE

(Complejidad: Medio)



Fin de la ronda: Activa cualquier robot con 3 Energía. Puedes gastar Pilas para aumentar esta Energía, pero no aplicas nada más (por ej., Mejoras, Cubos de Energía.). Puedes realizar una Acción Mejora de Robot si el robot ha sido mejorado y cumple sus requisitos de Energía.

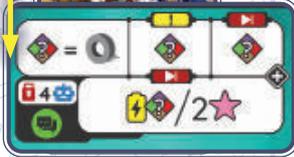
CUANDO SE MEJORA

Fin de la ronda: Vuelve a realizar tu habilidad, pero el segundo robot debe ser diferente del primero. Las Pilas gastadas para aumentar la Energía de esta habilidad se aplican a ambos.



GRACE

(Complejidad: Medio)



De inmediato: Después de terminar la Preparación, elige 1 Marcador de Recurso (Sensor/Engranaje/Microchip/Programa) y colócalo en tu Carta de Inventor. Este es ahora su Recurso Especial. Empieza el juego con 1 Recurso Especial.

SPECIAL RESOURCE



Continua: Tu Recurso Especial actúa como si fuera Cinta Adhesiva, excepto no para Cartas de Clase que requieran Cinta Adhesiva.

Fin de la ronda: Gana 1 Recurso Especial. Por claridad, siempre que ganes tu Recurso Especial, muévelo en tu Inventario de forma normal. No muevas el marcador Cinta Adhesiva.

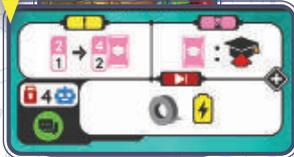
CUANDO SE MEJORA

Fin de la ronda: Gana 1 Pila y 1 Recurso Especial. Si no, gana 2 PV. Esto es adicional a tu otra habilidad de Fin de la Ronda.



KATHERINE

(Complejidad: Fácil)



De inmediato: Al empezar, roba 2 Cartas de Clase más (4 en total) y quédate con 1 extra (2 en total). Puedes mirar todas Cartas de Clase antes de decidir con cuál te quedas.

Fin del juego: Recibirás Crédito Extra en todas Cartas de Clase. Puedes colocar un Token de Mejora en cada Carta de Clase de forma normal. Al hacerlo, los efectos se acumulan. El Grado más alto sigue siendo un "A".

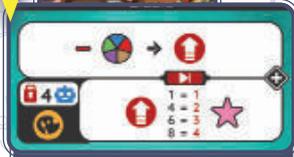
CUANDO SE MEJORA

Fin de la ronda: Gane 1 Cinta Adhesiva y 1 Pila.



LIZZIE

(Complejidad: Fácil)



Continua: Desbloquear un Token de Mejora te cuesta un Wilds menos (mínimo 0). Esto sólo aplica en acciones realizadas en la Fase de Mejora. Coloca el **Token del Lizzie** encima de la sección de Mejora de tu Tablero para recordarlo.

CUANDO SE MEJORA

Fin de la ronda: Gana 1/2/3/4 PV si has desbloqueado 1/4/6/8 Tokens de Mejora. Por claridad, no es necesario colocar los Tokens de Mejora en cartas.



LUIS

(Complejidad: Fácil)

De inmediato: Empieza con una Cinta Adhesiva extra y desbloquea otro Token de Mejora gratis.



CUANDO SE MEJORA

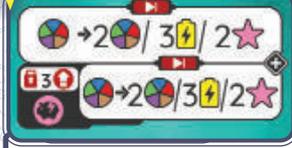
De inmediato: Gana 1 Cinta Adhesiva y desbloquea 1 Token de Mejora gratis.



MARIE

(Complejidad: Fácil)

Fin de la ronda: Podrás gastar 1 Wild en ganar 2 Wilds, 3 Pilas o 2 PV.



CUANDO SE MEJORA

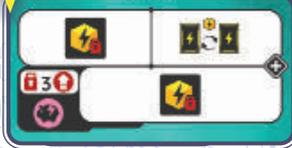
Fin de la ronda: Vuelve a realizar tu habilidad. Puedes gastar un Wild obtenido la primera vez que usaste la habilidad para pagar su segundo uso.



NIKOLA

(Complejidad: Difícil)

De inmediato: Al preparar, coge los dos Tokens de Nikola y colócalos al lado de tu Tablero.



Continua: Cada ronda en la Preparación de la Ronda (antes de revelar las Cartas de Fase), puedes colocar 1 Token encima de una Carta de Energía. Tu Token cuenta como un Cubo de Energía, pero permanece en tu Carta de Energía y sólo te beneficia durante esa ronda.

Continua: Cada ronda, en la Preparación de la Ronda (antes de revelar las Cartas de Fase), puedes mover libremente tus Cubos de Energía entre Cartas de Energía. Después de revelar las Cartas de Fase, tus Cubos de Energía van al Tablero Central coincidiendo con tus Fases asignadas.



Mueve tus Cubos de Energía para aprovechar los multiplicadores de los Cubos de Energía de tus Cartas de Energía.

CUANDO SE MEJORA

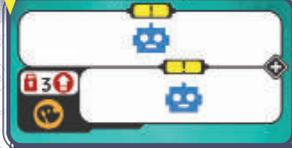
Continua: Ahora también puedes colocar un segundo Token en cada ronda. En la ronda en la que se mejora esta habilidad, puedes colocar el segundo Token en una carta de Energía mientras no hayas iniciado esa fase.



SEONDEOK

(Complejidad: Fácil)

De inmediato: Empieza el juego con una Carta de Robot extra de tu mano ensamblada. No tienes que pagar los recursos indicados en la Carta de Robot, pero sí debes pagar el Coste de Recursos Extra de tu Tablero (si hay).



CUANDO SE MEJORA

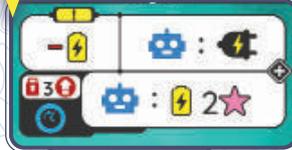
De inmediato: Ensambla una Carta de Robot de tu mano, ignorando el coste de la carta. Aún debes pagar el Coste de Recursos Extra de tu Tablero (si hay). En la ronda en la que se mejora esta habilidad, puedes activar el nuevo robot pero no cuando ya hay pasado su activación en esta ronda.



SHIGERU

(Complejidad: Medio)

De inmediato: Empieza con una Pila menos.



Continua: Cada vez se ensambla un robot (incl. los robots iniciales), se activa de inmediato, sin hacer caso de los requisitos de Energía. No la usas para realizar una Acción Mejora de Robot. Coloca el Token de Shigeru encima del área de Ensamblaje de tu Tablero para recordarlo.

CUANDO SE MEJORA

Continua: Dale vuelta a tu Token. Cada vez que ensambles un robot, también ganarás 1 Pila y 2 PV.



STEPHEN

(Complejidad: Medio)

De inmediato: Empieza con una Pila menos. Coge las 8 Cartas de Energía de Stephen y colócalas a tu lado.



Continua: En la Preparación, sustituye las 4 Cartas de Energía mostradas abajo por las de Stephen con un Valor de Energía de 4. Luego, baraja tu Mazo de Energía. Las 4 Cartas de Energía retiradas no se usarán durante el resto del juego.

CUANDO SE MEJORA

De inmediato: Sustituye todas las Cartas de Energía de Stephen con Valor de Energía de 4 por las con Valor de Energía de 6. En la ronda en la que se mejora esta habilidad, podrás utilizar la energía extra en esta ronda mientras no haya empezado la fase asignada. Si sustituyes Cartas de Energía aún en tu Mazo de Energía, barajalo después. Las Cartas de Energía reemplazadas en tu descarte permanecen en él.



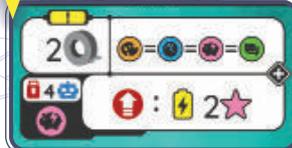
Sustituye estas 4 cartas por las Cartas de Energía de Stephen (Valor de Energía 4) para empezar el juego.



YO-YO

(Complejidad: Fácil)

De inmediato: Empieza con dos Cinta Adhesiva extra.



Continua: Los Tokens de Mejora desbloqueados cuentan como cualquier Tipo de Mejora excepto para conseguir Objetivos de Carta de Clase que requieran Tipos de Mejora específicos al final del juego.

CUANDO SE MEJORA

Continua: Cada vez que desbloquee un Token de Mejora, gana 1 Pila y 2 PV. Coloca el Token de Yo-Yo encima de la sección de Mejoras de tu Tablero para recordarlo.