

# PRESENTATION DES INVENTEURS

**CHARLES** (Complexité: Élevée)



**Immédiat** : Durant la mise en place, prenez les **5 Jetons de**

**Charles** dans la boîte et placez-les face visible à proximité de votre Plateau Joueur.

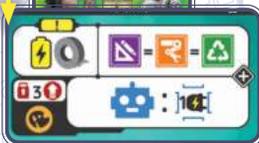
**Permanent** : Chaque Tour, vous pouvez utiliser jusqu'à 2 Jetons de Charles face visible, déclenchant leurs actions spéciales selon les règles suivantes :

- Le Jeton doit correspondre à l'une des 2 Cartes Phases attribuées ce tour.
- Le Jeton peut être utilisé une seule fois à tout moment durant sa phase attribuée.
- Une fois qu'un Jeton est utilisé, retournez-le face cachée. Il ne pourra pas être réutilisé avant que les 5 Jetons n'aient été utilisés.
- À la fin du tour, après que les 5 Jetons aient été tous utilisés, retournez-les face visible. Ils peuvent à nouveau être tous utilisés.

**APRÈS AMÉLIORATION**

**Fin de Tour** : Gagnez 1 PV et 1 Carte Robot pour chaque colonne remplie de Robots de votre Zone de jeu.

**JANE** (Complexité : Moyenne)



**Immédiat** : Commencez la partie avec 1 Batterie et 1 Ruban Adhésif supplémentaires.

**Permanent** : Vous pouvez assembler des Robots sur n'importe quelle rangée de votre Zone de jeu en ignorant la règle qui impose que la Phase Associée du robot doit correspondre à la rangée.

**APRÈS AMÉLIORATION**

**Permanent** : Chaque fois que vous assemblez un robot, vous pouvez également activer un robot adjacent au robot nouvellement assemblé. Placez le **Jeton de Jane** au-dessus de la section Assemblage de votre Plateau Joueur pour vous en rappeler.

**JOHN** (Complexité : Élevée)



**Immédiat** : Commencez la partie avec 2 Batteries supplémentaires. Prenez également les 3 Jetons de John dans la boîte de jeu et placez-les, face 1 énergie visible, à proximité de votre Plateau Joueur.

**Permanent** : À chaque tour, vous exécutez chaque Phase à une Valeur Énergétique de 1 au lieu de la valeur inscrite sur vos Cartes Énergie. Pour vous aider :

- Après avoir pioché vos 2 Cartes Énergie, à chaque tour, recouvrez leur Valeur Énergétique avec 2 de vos Jetons.
- Attribuez 2 Cartes Phases face cachée normalement.
- Placez vos 3 Cartes Phase restantes face cachée à côté du troisième Jeton. Ces 3 Cartes vont utiliser sa Valeur Énergétique.

**APRÈS AMÉLIORATION**

**IMPORTANT**: Vous appliquez toujours les effets des Cubes Énergie et des multiplicateurs inscrits sur la partie haute des Cartes Énergie.

**Permanent** : Retournez tous vos Jetons. Vous pouvez dorénavant exécuter toutes les Phases avec une Valeur Énergétique de 2. Durant le tour où cette capacité est améliorée, vous pouvez bénéficier d'une Valeur Énergétique accrue pour les Phases que vous n'avez pas encore commencé.

# PRESENTATION DES INVENTEURS

**PAULA** (Complexité : Moyenne)



**Immédiat** : Pendant la Mise en Place, prenez les 2 Jetons de

Paula dans la boîte de jeu. Choisissez jusqu'à 2 actions dans les Zones Design, Fabrication ou Recyclage du Plateau Joueur et recouvrez/ réduisez leurs prérequis d'Énergie avec les Jetons.

- Placez le côté 4 Énergie face visible lorsque vous choisissez une action qui requiert 7 Énergies. Placez le côté 1 Énergie face visible lorsque vous choisissez une action qui requiert 4 Énergies.

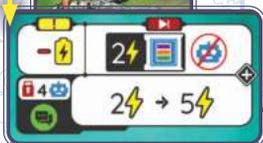
- Vous pouvez empiler les 2 Jetons de façon à ce qu'une action requérant 7 Énergies n'en ait plus besoin que de 1 Énergie.

**Permanent** : La quantité d'Énergie inscrite sur vos Jetons est le nouveau prérequis pour la/les action(s) choisie(s). Vous devez toujours exécuter les actions de votre Plateau Joueur de haut en bas.

APRÈS AMÉLIORATION

**Fin de Tour** : Gagnez 1/2/3/4 PV si vous avez 1/3/5/6 Robots avec un Jeton Amélioration placé dessus.

**STEVE** (Complexité : Facile)



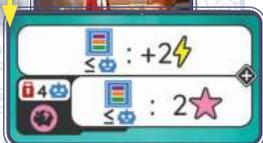
**Immédiat** : Commencez la partie avec 1 Batterie en moins.

**Fin de Tour** : Vous pouvez exécuter une Rangée de Phase (Design, Fabrication ou Recyclage) avec 2 Énergies mais n'activez AUCUN Robot avec cette capacité - exécutez seulement les actions du Plateau Joueur ! Vous pouvez recevoir de l'Énergie supplémentaire grâce à des Améliorations débloquées ou si vous dépensez des Batteries. Ignorez les Batteries dépensées dans l'exécution de ces Phases plus tôt dans le tour.

**Permanent** : Lorsque vous réalisez la capacité ci-dessus, exécutez une Rangée de Phase avec une Énergie de 5 au lieu de 2 (mais n'activez AUCUN Robot).

APRÈS AMÉLIORATION

**TEMPLE** (Complexité : Élevée)



**Immédiat** : Prenez les 3 Jetons de Temple et placez-les au-dessus des Zones Design, Fabrication et Recyclage de votre Plateau Joueur. Le côté avec les PV doit être face cachée.

**Permanent** : Lorsque vous exécutez la Rangée de Phase avec le moins de Robots, ajoutez 2 Énergie. Si plusieurs Rangées sont à égalité pour le plus petit nombre de Robots, alors elles ont toutes le moins de Robots. Plus précisément, plusieurs Rangées de Phase peuvent avoir +2 Énergies dans le même Tour si elles ont toutes le moins de Robots.

Cette capacité est toujours réalisée au début de l'exécution d'une Rangée de Phase, ainsi, vous pouvez bénéficier du bonus même si vous changez le nombre de Robots dans la rangée plus tard au cours de la Phase.

APRÈS AMÉLIORATION

**Permanent** : Chaque fois que vous réalisez la capacité ci-dessus, vous gagnez également 2 PV. Retournez les **Jetons de Temple** sur leur autre face pour vous en rappeler.

**RAISING ROBOT'S**