RAISING ROBOTS

REGELN



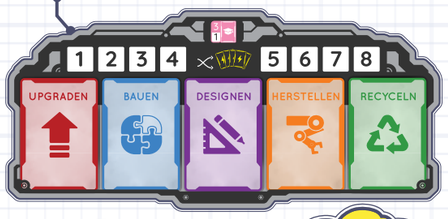
NAUVOO GAMES

SPIEL DAS!

INHALT

Mehr Infos zum Spiel
www.spiel-das.de

1 ZENTRALES SPIELTABLEAU





6 WERKSTÄTTEN



30 PHASENKARTEN (6 SETS)



6 SPIELFIGUREN



96 ROBOTER-KARTEN



32 ZEUGNISSE



14 ERFINDER-KARTEN



1 WERTUNGSBLOCK



72 ENERGIEKARTEN (6 SETS)



14 ENERGIEWÜRFEL



120 UPGRADEMARKER (JEWEILS 30)



1 RUNDENANZEIGER



24 PFEILE

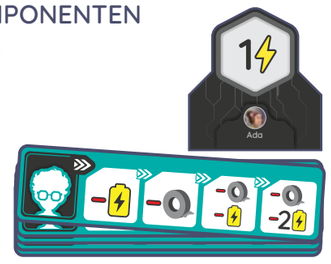
64 RESSOURCENMARKER (JEWEILS 8)

- 10er Siegpunkt
- 1er Siegpunkt
- Klebeband
- Zahnrad
- Batterie
- Sensor
- Mikrochip
- Software

Das Grundspiel lässt sich mit bis zu 6 Personen spielen. Um in der Zukunft auch höhere Personenzahlen zu ermöglichen, haben wir bereits jetzt zusätzliche Spielmaterialien beigefügt.

22 ERFINDERKOMPONENTEN







AUFBAU

1 Lege das **Spieltableau** in die Mitte des Tisches.

2 Stelle den **Rundenanzeiger** auf das erste Feld der Rundenleiste auf dem Spieltableau.



3 Bilde mit allen **Energiewürfeln** einen allgemeinen Vorrat neben dem Spieltableau.

4 Mische die **Roboterkarten, Erfinderkarten** und **Zeugnisse** jeweils getrennt voneinander und lege sie verdeckt in die Nähe des Spieltableaus.

5 Richte deine individuelle **Werkstatt** ein **(→ Seite 4).**

FÜR DAS SOLO- ODER 2-PERSONENSPIEL

Lies alle Anweisungen für das Spiel und wende dann die Sonderregeln auf **→ Seite 23** an.

WERKSTATT EINRICHTEN

Jede Person benötigt eine **Werkstatt** mit 16 **Upgrademarkern** in 4 verschiedenen Farben, 3 **Pfeilen**, 8 **Ressourcenmarkern** und 5 **Phasenkarten**. Suche eine Spielfarbe aus, nimm die entsprechende **Spielfigur** und die 12 passenden **Energiekarten**. Danach stehen noch einige Entscheidungen an, die unter **➜ Starte das Spiel** beschrieben sind.

WERKSTATT

Nimm eine beliebige Werkstatt und lege sie vor dir ab.

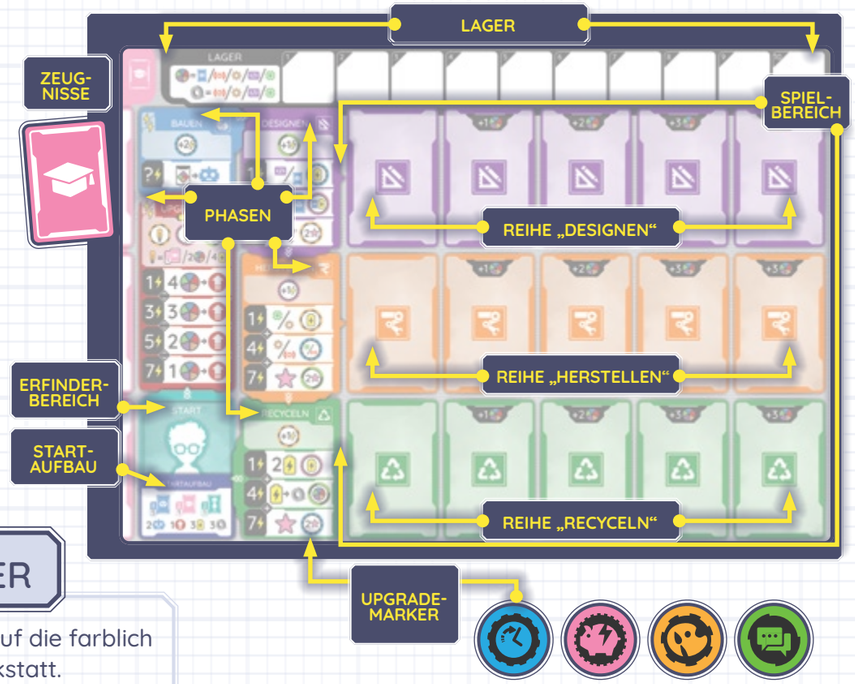
SPIELFIGUR



Stelle deine Spielfigur auf den Erfinderbereich in der linken unteren Ecke deiner Werkstatt.

UPGRADEMARKER

Lege die Upgrademarker auf die farblich passenden Felder der Werkstatt.

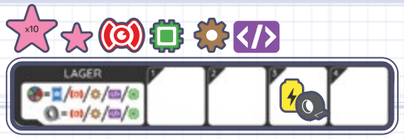


PFEILE



Lege die 3 Pfeile links von der Werkstatt ab. Du verwendest sie später, um deine Noten auf den Zeugnissen anzuzeigen.

RESSOURCENMARKER



Nimm einen Ressourcenmarker jeder Art, 8 insgesamt. Lege sie oberhalb deiner Werkstatt ab. Die Batterie und das Klebeband legst du auf Feld 3 deines Lagers.

PHASENKARTEN



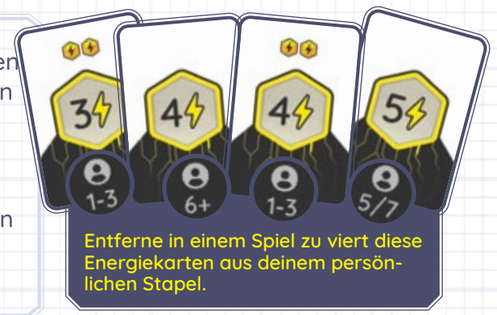
Nimm dir eine Phasenkarte jeder Art und lege sie neben deine Werkstatt. Alle spielen mit dem gleichen Set aus 5 Phasenkarten.

ENERGIEKARTEN



Unten auf den Karten ist die Anzahl der spielenden Personen angegeben. Alle haben je ein Set aus 12 Karten. Jede Person legt die 4 Karten zurück in die Schachtel, die nicht zu eurer Personenzahl passen.

Mische deine übrigen 8 Energiekarten und lege sie als verdeckten Stapel neben deiner Werkstatt ab. Alle Personen haben jetzt ein identisches Set an Energiekarten, jedoch in beliebiger Reihenfolge.



STOPP!
Bevor du das Spiel startest, lies dir zuerst den Rest der Regel unter **➜ Ablauf** durch.

STARTE DAS SPIEL

Die folgenden Aktionen können von allen Personen gleichzeitig durchgeführt werden.

1. **Ziehe 8 Roboterkarten.** Wähle 5 Roboterkarten für deine Kartenhand. Wirf den Rest offen auf einen zentralen Ablagestapel.
2. **Ziehe 2 Zeugnisse.** Wähle eines davon und lege es links offen an deine Werkstatt an. Wirf das andere ab.
3. **Ziehe 2 Erfinderkarten.** Wähle eine davon aus und lege sie unten links offen in der Werkstatt im Erfinderbereich ab. Wirf die andere ab.
4. **Baue 2 Roboterkarten** von deiner Hand. Lege sie offen in den Spielbereich. Ignoriere dabei die Baukosten, die auf der Karte angegeben sind. Zahle jedoch die auf der Werkstatt angegebenen Extrakosten, wenn du mehrere Roboterkarten in dieselbe Reihe spielst.



5. **Führe ein Upgrade durch.** Nehme dir kostenlos einen Upgrademarker aus deiner Werkstatt und lege ihn oberhalb deines Lagers ab. Du kannst ihn vor Spielbeginn auf ein passendes Feld einer Roboterkarte oder eines Zeugnisses legen.

Sind alle fertig, geht es mit der **➜ Rundenvorbereitung** weiter.



WICHTIG: Du kannst dir alle gezogenen Karten anschauen, bevor du dich entscheidest, welche du behältst.

Für die erste Partie empfehlen wir, Erfinderkarten mit einem einfachen Schwierigkeitsgrad auszuwählen. Grundsätzlich kannst du „Raising Robots“ auch ganz ohne Erfinderkarten spielen.

ABLAUF

Du schlüpfst in die Rolle eines jungen Erfinders, um einen bleibenden Eindruck in der Welt der Robotik zu hinterlassen. Du verbesserst dein Ansehen, indem du Roboter baust und gute Noten in der Schule erzielst. Deine Roboter helfen dir, deine Fertigkeiten beim Designen, Herstellen und Recyceln zu verbessern.

In jeder Runde wählst du 2 der 5 möglichen Phasen „Upgraden“, „Bauen“, „Designen“, „Herstellen“ und „Recyceln“ aus und ordnest ihnen eine Energiemenge zu. Deine Wahl kann sich auch auf die anderen auswirken.

Das Spiel gewinnt die Person, die das höchste Ansehen in Form von Siegpunkten erreicht hat.



ÜBERSICHT

Das Spiel wird über 8 Runden gespielt, die durch den Rundenanzeiger auf dem zentralen Spieltableau markiert werden. Jede Runde läuft in 3 Schritten ab: **Rundenvorbereitung, Phasen und Rundenende.**

Du führst jeden Schritt gleichzeitig mit den anderen Personen am Tisch durch. Sobald alle einen Schritt abgeschlossen haben, geht es mit dem nächsten Schritt weiter – bis zum ➔ **Spielende**.

RESSOURCEN

Siegpunkte (SP) spiegeln dein Ansehen als Erfinder wider und werden benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

Sensoren, Zahnräder, Mikrochips und **Software** sind wichtige Roboterressourcen, die du hauptsächlich für den Bau und das Upgrade von Robotern verwendest.

Klebeband ist eine nützliche Ressource, die du als Ersatz für andere Ressourcen einsetzen kannst.

WICHTIG: Wann immer du für einen Sensor, ein Zahnrad, einen Mikrochip oder Software bezahlen musst, kannst du auch ein Klebeband dafür einsetzen.

Batterien symbolisieren gespeicherte Energie, die du bei Bedarf nutzen kannst. Du setzt sie ein, um die Energie bei der Ausführung von Phasen zu erhöhen.

Roboterkarten stehen für Roboterdesigns, die noch gebaut werden müssen. Du kannst sie aber auch ausgeben, um Upgrades zu vervollständigen oder Extrakosten zu bezahlen.

Joker zeigen an, dass du frei wählen kannst, welche der 5 abgebildeten Ressourcen du nimmst oder zahlst.



WICHTIG:

- Immer wenn du einen Joker erhältst oder ausgibst, musst du sofort festlegen, um welche der Ressourcen **Sensor, Zahnrad, Software, Mikrochip** oder **Roboterkarte** es sich handeln soll.
- Du kannst **Klebeband** ausgeben, als wäre es ein Joker, aber niemals als Joker erhalten.
- Wenn du mehrere Joker erhältst oder zahlen musst, kannst du auch mehrmals die gleiche Ressource wählen.

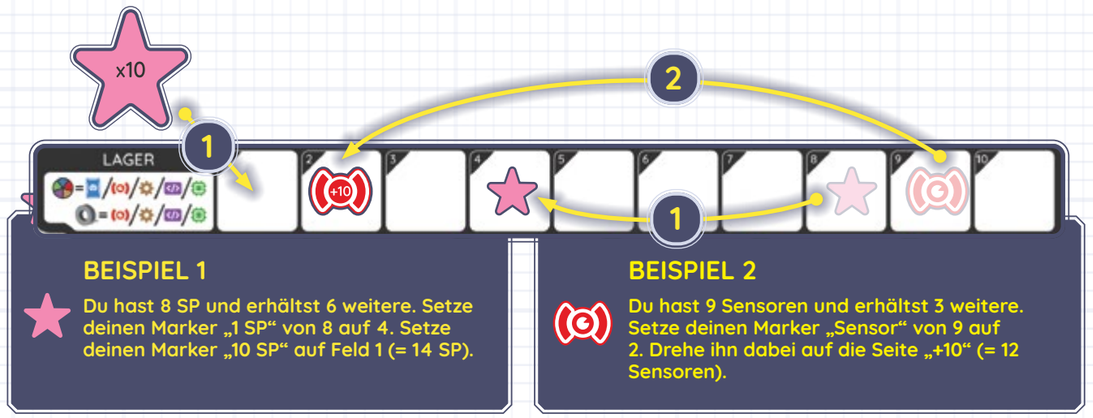
LAGER

Das Lager oben auf der Werkstatt dient dazu, deine Ressourcen im Spiel zu verwalten. Jedes Mal, wenn du Ressourcen erhältst oder ausgibst, bewegst du den passenden Marker auf das entsprechende Feld in deinem Lager.

Wenn du von einer Ressource 0 hast, entferne den Marker aus deinem Lager und lege ihn oberhalb des Lagers ab. Wenn du von einer Ressource mehr als 10 hast, drehe den Ressourcenmarker auf die Seite „+10“. Zur Anzeige deiner Siegpunkte bewegst du auf dieselbe Weise den Marker mit „10 SP“ und „1 SP“.

Ressourcen sind nicht beschränkt. Für den seltenen Fall, dass du mehr als 20 Einheiten einer Ressource hast, nimmst du dir noch einen gleichen Ressourcenmarker aus dem Vorrat dazu.

WICHTIG: Roboterkarten werden nicht im Lager verwaltet. Es gibt kein Handkartenlimit.



RUNDENVORBEREITUNG

1. **Ziehe – wie alle anderen auch – die 2 obersten Energiekarten** von deinem Stapel. Lege sie offen neben deine Werkstatt.
2. **Lege gegebenenfalls Energiewürfel** auf die Karten. Nimm die abgebildeten Energiewürfel aus dem Vorrat und lege sie oben auf die Energiekarte.
3. **Ordne den Energiekarten jeweils eine Phasenkarte zu.** Wähle 2 deiner 5 Phasenkarten und lege sie verdeckt unterhalb der Energiekarten ab. Diese Phasen wirst du in dieser Runde garantiert ausführen.

Wenn du Phasenkarten auswählst, richte deine Aufmerksamkeit auf Personen, die Energiewürfel auf ihren Karten haben.

=2 **WICHTIG:** Auf Energiekarten mit diesem Symbol kommen keine Energiewürfel.

Jede Phase wird mit einer ihr eigenen Energiemenge ausgeführt. Diese Energiemenge bestimmt, welche Aktionen du durchführen kannst. Die Energiekarte und die Energiewürfel bilden einen Teil der Gesamtenergie, mit der du die Phase abhandelst.

! STOPP!
Warte, bis alle ihre Phasenkarten zugeordnet haben, bevor du weiterspielst!

4. Drehe die zugeordneten Phasenkarten um.
5. Lege die Energiewürfel von den Energiekarten auf das zentrale Spieltableau – auf die Felder, die den Phasen entsprechen, die du den Energiekarten zugeordnet hast.

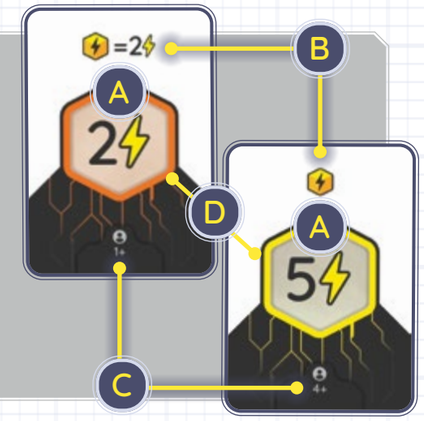


Blau hat beiden Energiekarten verdeckt je eine Phasenkarte zugeordnet und einen Energiewürfel auf die rechte Karte gelegt.



Nachdem alle ihre Phasenkarten zugeordnet haben, dreht Blau seine Karten um und legt den Energiewürfel auf das Feld „Bauen“ auf dem Spieltableau.

ENERGIEKARTEN



A. **ENERGIEWERT.** Die Menge an Energie, die dir in der zugeordneten Phase zur Verfügung steht.
B. **ENERGIEWÜRFEL-EFFEKT.** Einige Energiekarten haben einen Effekt oben auf der Karte. Du kannst damit Energiewürfel auf das zentrale Spieltableau legen oder den Wert von Energiewürfeln verändern.
C. **PERSONENZAHL.** Zeigt dir, welche Energiekarten für welche Personenzahl vorgesehen sind.
D. **SPIELFARBE.** Sie stellt sicher, dass alle ein identisches Set an Energiekarten haben.

GESAMTENERGIE

Um die Gesamtenergie für eine Phase zu ermitteln, zählst du die Energie aus den folgenden Quellen zusammen:

ENERGIEKARTE
Die Energiekarte, die einer Phase zugeordnet ist, liefert Energie in Höhe ihres aufgedruckten Energiewerts.

ENERGIEWÜRFEL
Jeder Energiewürfel, der auf das zentrale Spieltableau gelegt wird, liefert je 1 Energie für diese Phase; unabhängig davon, wer ihn gelegt hat.

=2 ENERGIEWÜRFEL-MULTIPLIKATOR
Schaue dir das der Phasenkarte zugehörige Feld auf dem zentralen Spieltableau an. Jeder Energiewürfel, der hier liegt, liefert 2 Energie **(→ Beispiel auf Seite 10).**

BATTERIEN
Mit Batterien kannst du die Energiemenge, mit der du eine Phase durchführst, erhöhen. Jede Batterie erhöht die Energie um 1. Du bestimmst die Anzahl frei.

UPGRADES
Manche Upgrades, die du in deiner Werkstatt freigeschaltet hast, erhöhen die Energiemenge der Phase. Diesen Bonus darfst du, ebenso wie Energie von Batterien, nur dazurechnen, wenn die Phase über deine Phasenkarte oder Energiewürfel auf dem entsprechenden Feld auf dem Spieltableau für dich verfügbar ist.

WICHTIG:
- Batterien erlauben es dir nicht, jede beliebige Phase durchzuführen. Du darfst Batterien nur für Phasen einsetzen, die über Karten oder Energiewürfel freigeschaltet wurden.
- Du musst immer zu Beginn einer Phase ihre Gesamtenergie festlegen. Diese gilt dann für die gesamte Durchführung der Phase. Batterien, die du als Belohnung während einer Phase erhältst, dürfen nicht eingesetzt werden, um nachträglich die Energiemenge dieser Phase zu erhöhen. Für nachfolgende Phasen in der Spielrunde darfst du sie einsetzen.

BEISPIEL

Nehmen wir an, dass dies das Ergebnis der Rundenvorbereitung ist. Blau darf die Phasen „Bauen“, „Designen“ und „Herstellen“ während der Runde durchführen. Die Gesamtenergiemenge für die Phase „Designen“ setzt sich wie folgt zusammen:

1 Der Energiewert in der Mitte der Karte, der „Designen“ zugeordnet wurde. A

\+ **4** +4 Energie kommen dazu, weil 2 Energiewürfel auf dem Spieltableau auf „Designen“ liegen B und der Modifikator auf der Karte den Wert verdoppelt. C

\+ **1** Das Upgrade auf der Werkstatt, das Blau schon vorher durchgeführt hat, bringt +1 Energie. D

\+ **1** Blau setzt eine Batterie E ein und erhält somit 3 Siegpunkte, weil er die Phase mit 7 Energie spielt.

= **7 GESAMT-ENERGIE**



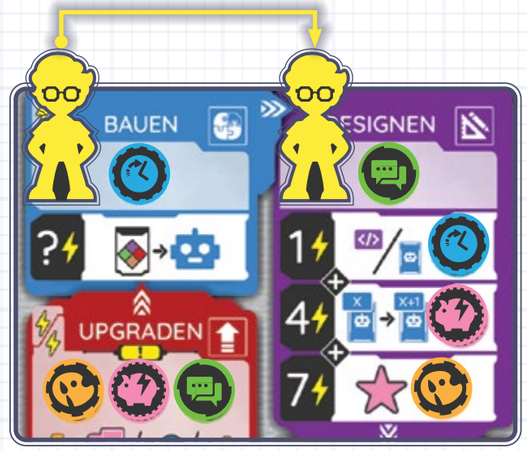
Denke daran: Blau muss die Batterie, die eingesetzt werden soll, schon zu Beginn der Phase „Designen“ besitzen. Batterien, die Blau während dieser Phase erhält, dürfen nicht eingesetzt werden, um die Gesamtenergiemenge nachträglich zu erhöhen. F

PHASEN

Alle Personen handeln **gleichzeitig** die Phasen ab, die ihnen in dieser Runde zur Verfügung stehen. Deine Gesamtenergiemenge erlaubt dir dabei, Aktionen 1 durchzuführen. Es gelten folgende Regeln.

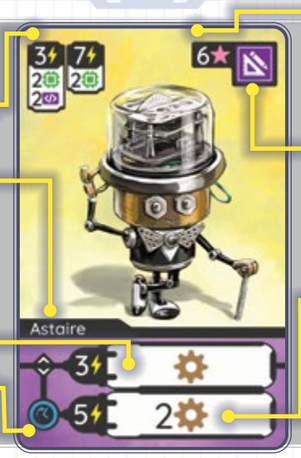
WICHTIG:

- Du darfst eine Phase nur dann durchführen, wenn du **entweder die Phasenkarte** in der Rundenvorbereitung ausgespielt hast **oder mindestens 1 Energiewürfel** auf der Phase auf dem **Spieltableau** liegt.
- Du handelst immer mindestens deine beiden Phasen pro Runde ab. Liegen Energiewürfel auf einer Phase, für die du dich nicht entschieden hast, dann darfst du diese zusätzlich durchführen.
- Bevor du eine Phase durchführst, bestimme immer zuerst deine Gesamtenergie. Sie kann nicht rückwirkend geändert werden.
- Phasen werden immer in der gleichen Reihenfolge von „Upgraden“ bis „Recyceln“ gespielt. Die Reihenfolge ist auf dem zentralen Spieltableau und deiner Werkstatt angegeben. Um anzuzeigen, welche Phase du gerade abhandelst, stellst du deine Spielfigur auf den entsprechenden Bereich deiner Werkstatt.
- Jede Phase muss vollständig abgehandelt sein, bevor du mit der nächsten Phase weitermachst. Du bist jedoch nicht gezwungen, jede mögliche Aktion in der Phase durchzuführen.
- Die Phasen können zeitlich unabhängig von den anderen Personen gespielt werden.



Um das Spiel zu beschleunigen, setze deine Spielfigur auf den Erfinderbereich deiner Werkstatt, wenn du deine Phasen abgehandelt hast. So zeigst du an, dass du für das Rundenende bereit bist.

ROBOTERKARTEN



BAUKOSTEN. Die Kosten in Form von Energie und Ressourcen für den Bau einer Roboterkarte werden in zwei Spalten angezeigt.

ROBOTERNAME

BASIS-ROBOTERAKTION. Erreichst du mindestens den abgebildeten Energiewert in der Phase, hast du diese Aktion zur Verfügung.

UPGRADETYP. Ein Upgrademarker muss zu diesem Symbol passen, damit er auf die Roboterkarte gelegt werden kann.

SIEGPUNKTE. Siegpunkte für eine ausgespielte Roboterkarte werden am Spielende vergeben.

ZUGEHÖRIGE PHASE. Jede Roboterkarte hilft dir bei der Durchführung einer Phase. Wenn du die Roboterkarte baust, lege sie in die farblich passende Reihe deines Spielbereichs.

UPGRADE-ROBOTERAKTION. Sobald eine Roboterkarte mit einem Upgrademarker verbessert wurde, kannst du diese Aktion **anstatt** der Basis-Roboteraktion durchführen; wenn du mindestens über die angezeigte Energie verfügst.

UPGRADEN

In der Phase „Upgraden“ kannst du einen Upgrademarker von deiner Werkstatt freischalten. Das Upgrade bietet dir zwei Vorteile: 1. Du erhältst zusätzliche Belohnungen von der Werkstatt. 2. Du kannst Upgrades auf Karten vornehmen.

WICHTIG: Du kannst mehrere Upgrademarker in einer Phase „Upgraden“ erhalten, wenn du die Gesamtenergie aufteilst.

ENERGIE AUFTEILEN

In den Phasen „Upgraden“ und „Bauen“ kannst du die ermittelte Gesamtenergiemenge aufteilen: 3 Gesamtenergie zum Beispiel in 2/1 oder 1/1/1. Dadurch lassen sich in einer Runde mehrere Upgrades durchführen oder Roboter bauen.

UPGRADEMARKER FREISCHALTEN



1. **Upgradekosten**

   A. **Bestimme die Kosten des Upgrades.** Wähle eine Aktionszeile der Upgradetabelle auf deiner Werkstatt, für die du ausreichend Energie und Ressourcen hast. Dabei kannst du Zeilen auch mehrfach auswählen.

   B. **Bezahle die Energie und Ressourcen.** Passe die entsprechenden Ressourcenmarker in deinem Lager nach Bezahlung der Kosten an. Übriggebliebene Energie verfällt.

2. **Entferne einen Upgrademarker** von einem beliebigen Platz deiner Werkstatt. Lege ihn in dein Lager. Wenn du einen Marker aus dem Bereich „Upgraden“ entfernst, belohnst du dich sofort mit **Inspiration.**

INSPIRATION

Jedes Mal, wenn du Inspiration erhältst, darfst du aus einer der folgenden Belohnungen auswählen:

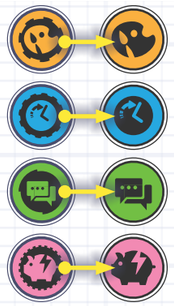
- Ziehe 3 Zeugnisse und behalte davon 1.
- Erhalte 2 Joker-Ressourcen.
- Erhalte 4 Batterien.

WICHTIG: Inspiration stellt eine einmalige und sofortige Belohnung dar. Du erhältst sie nicht jedes Mal in der Phase „Upgraden“.

UPGRADETYPEN



Upgrademarker freischalten



Verschönerung: belohnt mit mehr Siegpunkten

Geschwindigkeit: erhöht die Leistung

Kommunikation: verbessert die Produktion

Effizienz: spart Energie bei ähnlicher Leistung

UPGRADEMARKER LEGEN

Jederzeit während des Spiels kannst du einen freigeschalteten Upgrademarker aus deinem Lager auf eine Roboterkarte, Erfinderkarte oder ein Zeugnis mit dem passenden Upgradetyp legen, um dessen Vorteil zu erhalten.

WICHTIG: Sobald du einen Upgrademarker abgelegt hast, darfst du ihn nicht mehr umlegen.

Upgrademarker sind begrenzt. Es kann passieren, dass dir ein Typ ausgeht. Plane deshalb voraus, welche Marker du freischalten und legen willst.

BEISPIEL „UPGRADEN“

Du hast 5 Gesamtenergie, um die Phase „Upgraden“ zu spielen. Du möchtest 2 Upgrademarker freischalten. Du teilst die Energie in 3/1/1 auf.

A

Du schaltest den ersten Upgrademarker mit drei Energie und drei Joker-Ressourcen frei. Du verwendest dafür 3x Software.

Als Belohnung erhältst du direkt Inspiration. Du wählst 2 Joker, in diesem Fall 2 Roboterkarten.



B

Danach führst du das Upgrade aus der ersten Zeile durch. Dafür verwendest du 1 Energie und 4 Joker-Ressourcen.

Als Joker-Ressourcen verwendest du 2 Klebeband aus dem Lager und die 2 Roboterkarten, die du gerade erhalten hast.

Da du keine Ressourcen oder Roboterkarten mehr hast, um ein weiteres Upgrade zu machen, verfällt die restliche Energie.

Denke daran: Du darfst mehrfach dieselbe Zeile verwenden. Hättest du genug Ressourcen gehabt, wäre ein drittes Upgrade möglich gewesen.

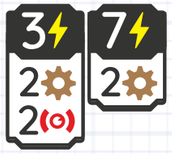
BAUEN

In der Phase „Bauen“ kannst du Roboterkarten aus deiner Hand in deinen Spielbereich legen. Roboter sind der Motor deines Erfolges. Sie schalten neue Aktionen frei und bringen dir am Ende des Spiels Siegpunkte.

ROBOTER BAUEN

1. **Wähle eine Roboterkarte aus deiner Hand, die du bauen willst.**
2. **Lege die Roboterkarte in deinen Spielbereich der passenden Phase.** Eine Roboterkarte muss immer auf das erste verfügbare Feld ganz links in der Reihe gelegt werden. Du kannst maximal 5 Roboterkarten in eine Reihe bauen. Sind alle Felder einer Reihe besetzt, darfst du hier keine Karte mehr ablegen.
3. **Bezahle die Baukosten.**

   A. Bestimme die Baukosten. Du kannst eine der beiden Spalten oben links auf der Roboterkarte wählen, um die Baukosten in Form von Energie und Ressourcen zu bestimmen. Die linke Spalte verbraucht weniger Energie, aber mehr Ressourcen. Die rechte Spalte mehr Energie und weniger Ressourcen.

   B. Zahle die Extrakosten. Auf einigen Feldern deiner Werkstatt sind zusätzliche Kosten aufgedruckt. Wenn du die Extrakosten nicht bezahlen kannst, dann kannst du den Roboter dort nicht bauen.

   C. Gib Ressourcen und Energie aus. Bewege die entsprechenden Ressourcenmarker in deinem Lager. Übrig gebliebene Energie verfällt.

WICHTIG: Du darfst die Gesamtenergiemenge aufteilen. Dies ermöglicht es dir, mehrere Roboter in einer Phase „Bauen“ auszuspielen (→ Seite 12).

Wenn du in den Phasen „Upgraden“ und „Bauen“ mehrere Upgrades oder mehrere Roboter bauen willst, kannst du die Pfeile verwenden, um deine Energiemenge nachzuvollziehen.

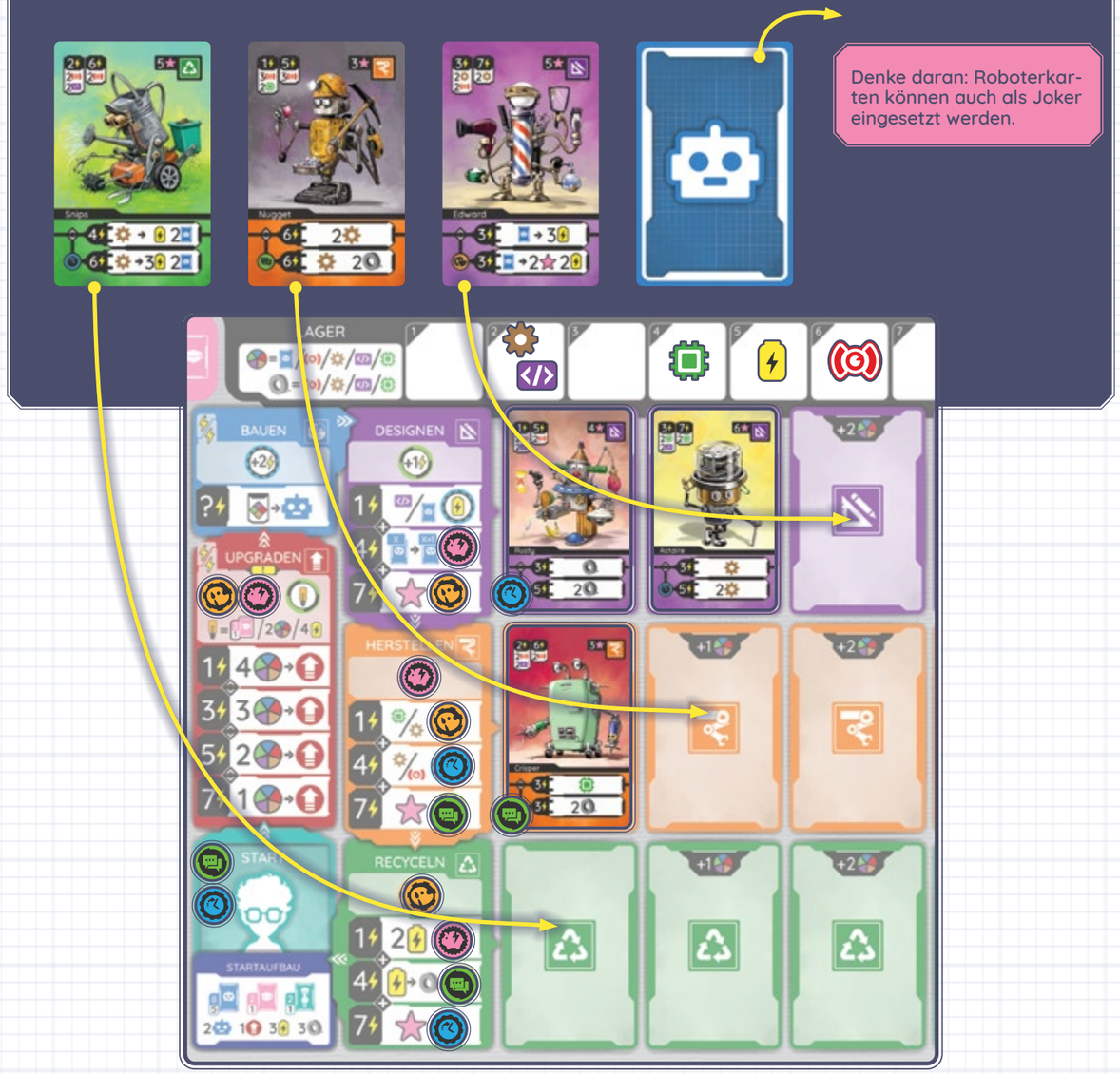


BEISPIEL „BAUEN“

Du führst die Phase „Bauen“ mit 6 Gesamtenergie durch. Du möchtest 3 Roboterkarten von der Hand spielen. Dies erfordert eine Menge Ressourcen: 7 , 2 , 2 , 2 und 3 . Darin sind die Extrakosten der Werkstatt berücksichtigt. Leider brauchst du 1 mehr als du hast, um diese Kosten bezahlen zu können.

Du beschließt, 4 auszugeben, um deine Gesamtenergie auf 10 zu erhöhen. Du kannst damit einen deiner Roboter (z. B. Edward) mit der höheren Energiemenge bauen und reduzierst die Baukosten um 2 .

Insgesamt gibst du 5 , 4 , 2 , 2 , 2 , 3 (mit 2 und 1) sowie 10 Gesamtenergie aus, um die 3 Roboterkarten zu bauen.



DESIGNEN /HERSTELLEN /RECYCELN

In den Phasen „Designen“, „Herstellen“ und „Recyceln“ nutzt du die Aktionen auf der Werkstatt und die deiner Roboter, um Ressourcen und Siegpunkte zu erhalten. Eine detaillierte Liste aller Aktionen und ihrer Effekte findest du auf der Rückseite dieser Spielregel.

Aktionen: Sind auf deiner Werkstatt und deinen Roboterkarten durch einen Blitz auf dunklem Hintergrund gekennzeichnet.

Designen: Beschäftigt sich überwiegend mit Software und Roboterkarten.

Herstellen: Beschäftigt sich überwiegend mit Mikrochips, Zahnrädern und Sensoren.

Recyceln: Beschäftigt sich überwiegend mit Batterien und Klebeband.

PHASENREIHE ABARBEITEN

1. **Führe die auf deiner Werkstatt angegebenen Aktionen aus.**

   A. Du darfst jede und alle Aktionen auf der Werkstatt durchführen, deren Energieanforderung du erfüllst. Handle die Aktionen von oben nach unten ab.

2. **Aktiviere die Roboter.**

   A. Du darfst alle Roboter in der entsprechenden Phasenreihe aktivieren. Mache das von links nach rechts und einer nach dem anderen.

   B. Um einen Roboter zu aktivieren, führe eine Roboteraktion (Basis/Upgrade) aus, deren Energiewert kleiner oder gleich deiner Gesamtenergie ist. Wenn keine solche Aktion verfügbar ist, darfst du diesen Roboter nicht aktivieren.

Um Verwirrung bei der Abfolge der Aktionen zu vermeiden, empfehlen wir dringend, deine Spielfigur auf jede Aktion der Werkstatt oder Roboterkarte zu bewegen, während du sie ausführst.

WICHTIG: Anders als bei „Upgraden“ und „Bauen“ darfst du deine Gesamtenergie in den Phasen „Designen“, „Herstellen“ und „Recyceln“ NICHT aufteilen.

UND / ODER

Um zu verdeutlichen, wie du die Aktionen im Spiel nutzen darfst, verwenden wir die folgenden Symbole:

UND: Aktionen, die mit diesem Symbol verbunden sind, können zusätzlich zu anderen Aktionen ausgeführt werden, solange die Gesamtenergie der Phase den angegebenen Wert erreicht oder überschreitet.

ODER: Aktionen, die mit diesem Symbol verbunden sind, können anstelle anderer Aktionen ausgeführt werden, solange die Gesamtenergie der Phase den angezeigten Wert erreicht oder überschreitet.

BEISPIEL „PHASENREIHE ABARBEITEN“



Nach der vorangegangenen Phase „Bauen“ bist du bereit, die Phase „Designen“ zu spielen. Du hast eine Gesamtenergie von 6 (1 von deiner Energiekarte, +4 von Energiewürfeln, +1 vom Upgrade auf deiner Werkstatt). Du gibst deine letzte Batterie aus, um deine Gesamtenergie auf 7 zu erhöhen. Jetzt darfst du alle nachstehenden Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

- 1 </> und 1 erhalten (Werkstattaktion)
- 0 abwerfen und 1 ziehen (Werkstattaktion)
- 1 erhalten (Werkstattaktion)
- 2 erhalten (Upgrade-Roboteraktion)
- Dann legst du sofort den zuvor freigeschalteten Upgrademarker „Geschwindigkeit“ auf Astaire, um 2 zu erhalten (Upgrade-Roboteraktion).
- Zuletzt kannst du 1 abwerfen, um 3 zu erhalten (Basis-Roboteraktion).

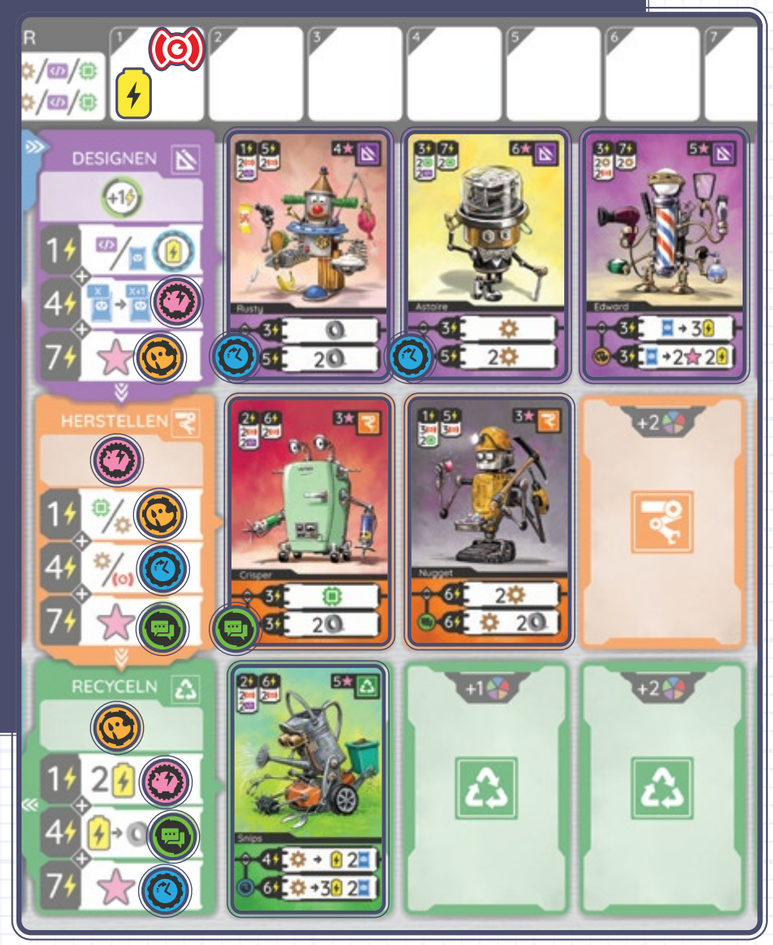


Als Nächstes darfst du auch die Phase „Herstellen“ spielen, da eine andere Person einen Energiewürfel auf diese Phase auf dem zentralen Spieltableau gelegt hat. Du hast eine Gesamtenergie von 1 (vom Energiewürfel) und beschließt, 2 Batterien auszugeben, die du gerade in der Phase „Designen“ erhalten hast. Somit hast du eine Gesamtenergie von 3. Dies ermöglicht es dir, alle folgenden Aktionen durchführen:

- Erhalte 1 ODER 1 (Werkstattaktion)
- Erhalte (Upgrade-Roboteraktion)

Leider fehlt dir die Gesamtenergie, die zur Aktivierung von Nuggets Basis-Roboteraktion notwendig ist. Du kannst deshalb diese Aktion nicht durchführen. Du bist nun mit der Phase „Herstellen“ fertig und hast alle möglichen Phasen der Runde gespielt.

Die Phase „Recyceln“ darfst du nicht durchführen, da du diese Phasenkarte nicht gewählt hast und hier auch keine Energiewürfel auf dem zentralen Spieltableau liegen.



Die höchste Menge an Gesamtenergie, die zur Aktivierung eines Roboters notwendig ist, beträgt 7. Daher ist es nicht nötig, die Gesamtenergie über 7 zu erhöhen, da du die Energie in den Phasen „Designen“, „Herstellen“ und „Recyceln“ nicht aufteilen darfst.

RUNDENENDE

Nachdem du die Phasen der aktuellen Runde gespielt hast, ...

1. führst du **alle Fähigkeiten** aus, die am **Rundenende** ausgelöst werden. Wenn du mehrere Fähigkeiten für das Rundenende hast, bestimmst du die Reihenfolge.
2. wirfst du deine **2 Energiekarten** offen neben deinem Energiekartenstapel ab.
3. nimmst du deine beiden **aufgedeckten Phasenkarten** zurück auf die Hand. Diese können in der nächsten Runde wieder verwendet werden.

RUNDENENDE-FÄHIGKEIT

Um Platz auf dem Tisch zu sparen, kannst du die eingesetzten Energiekarten auch an ihrem Platz lassen und sie in der nächsten Runde mit 2 neuen Energiekarten überdecken. Sie gelten dennoch als abgeworfen und können erst wieder **nach der Pause** verwendet werden.

Um den Spielablauf zu beschleunigen, kannst du mit der Vorbereitung der nächsten Runde beginnen, während die anderen noch die aktuelle Runde spielen. Allerdings darfst du dabei nicht die Energiewürfel auf dem zentralen Spieltableau anpassen. Warte damit, bis alle Personen fertig sind.

STOPP!
Warte, bis alle diesen Schritt abgeschlossen haben, bevor du weiterspielst.

4. Lege alle Energiewürfel vom Spieltableau in den allgemeinen Vorrat zurück.
5. Bewege den Rundenanzeiger auf dem Spieltableau um ein Feld weiter.

   A. Verlässt der Rundenanzeiger das letzte Feld, ist das Spiel vorbei **(➔ Spielende)**.

   B. Bewegt sich der Rundenanzeiger auf die 5. Runde, startet sofort die **Pause.**
6. Fahre mit der **➔ Rundenvorbereitung** für die nächste Runde fort.

PAUSE

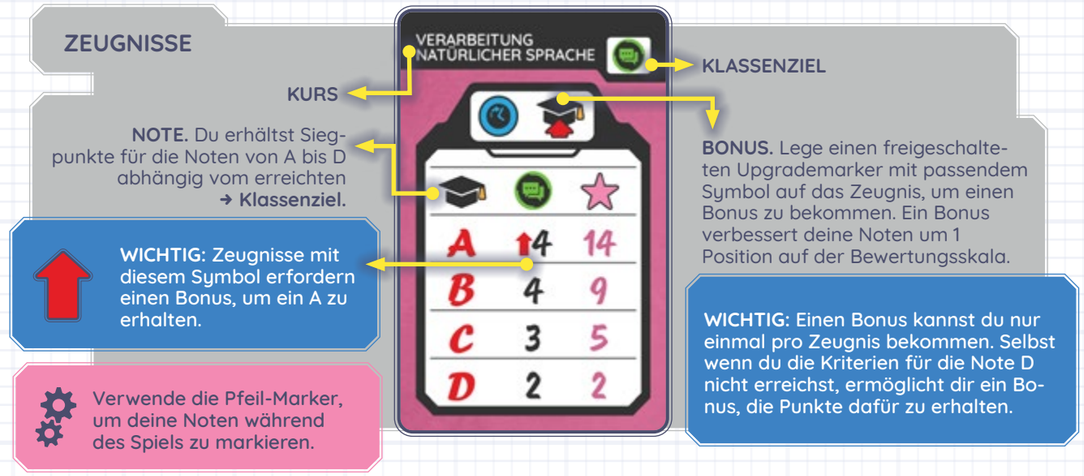
Alle ziehen 3 neue Zeugnisse, behalten 1 und legen die anderen auf den Ablagestapel. Anschließend mischen alle ihre abgeworfenen Energiekarten und bilden einen neuen Stapel mit 8 Energiekarten.

Da das Spiel über 8 Runden geht, wird das Set Energiekarten zweimal in einem Spiel durchgespielt.



ZEUGNISSE

Am Spielende erhältst du Siegpunkte für gute Noten in der Schule.



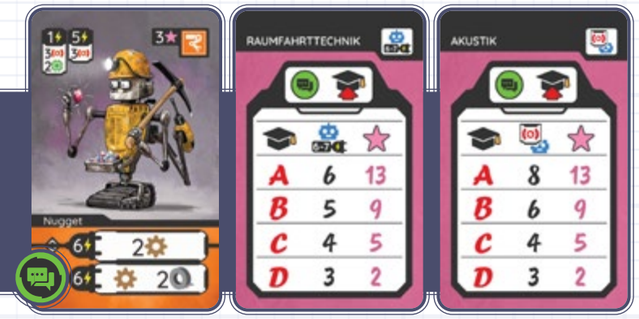
Alle wählen zu Beginn des Spiels und in der **Pause** jeweils ein Zeugnis. Du kannst zusätzliche Zeugnisse über **Inspiration** erhalten. Du darfst aber **maximal 3 Zeugnisse** haben.

Wenn du bereits 3 Zeugnisse hast und mehr erhältst, musst du sofort wählen, ob du eines deiner ausgelegten Zeugnisse ersetzt oder alle neu gewonnenen abwirfst. Alle abgeworfenen Zeugnisse werden offen neben den Nachzugstapel gelegt. Sollte dieser Stapel jemals leer sein, mischst du den Ablagestapel und legst ihn als Nachzugstapel bereit.

Am Ende des Spiels erhältst du für jedes aufgedeckte Zeugnis in deiner Auslage Siegpunkte, die sich nach der erreichten Note richten. Zur Bestimmung der Note musst du die Anzahl der erfüllten Klassenziel-Bedingungen zählen **(➔ Seite 20)**. Lies auf dem Zeugnis deine Siegpunkte ab. Verbessere deine Note um 1 Stufe, wenn du einen Bonus freigeschaltet hast.

BEISPIEL „ZEUGNISWERTUNG“

Nugget zählt als 1 Roboter für Raumfahrttechnik und 1 Roboter für Akustik. Er darf nicht mehrfach für dasselbe Zeugnis angerechnet werden.



WICHTIG: Bei der Wertung von Zeugnissen kann dieselbe Ressource/Karte für mehrere Zeugnisse angerechnet werden – jedoch niemals mehrmals für dasselbe Zeugnis.

KLASSENZIELE

Die Anzahl der freigeschalteten Upgrademarker des abgebildeten Typs. Es zählen die Marker im Lager und auf den Karten.

Die Anzahl der freigeschalteten Upgrades von deiner Werkstatt. Die dazugehörigen Upgrademarker müssen nicht auf einer Karte platziert sein, um zu zählen.

Die Anzahl der abgebildeten Ressource in deinem Lager zu Spielende. Klebeband darf nicht zu Sensoren, Mikrochips, Zahnräder oder Software gezählt werden.

Die Anzahl der Siegpunkte in deinem Lager am Ende des Spiels.

Die Anzahl der Roboterkarten auf deiner Hand am Ende des Spiels.

Die Gesamtzahl der Sensoren, Zahnräder, Software, Mikrochips und Roboterkarten, die du am Ende des Spiels besitzt.

Die Anzahl der Sets bestehend aus Sensor, Zahnrad, Software und Mikrochip, die du am Ende des Spiels besitzt. Klebeband darf nicht verwendet werden.

Die Anzahl der gebauten Roboter in deinem Spielbereich.

Die Anzahl der gebauten Roboter in der abgebildeten Phasenreihe.

Die Anzahl der gebauten Roboter, die die abgebildete Ressource in einer der Baukosten-Spalten zeigen.

3-4

Die Anzahl der gebauten Roboter mit der abgebildeten Zahl an Siegpunkten.

6-7

Die Anzahl der gebauten Roboter mit einer Aktion auf dem geforderten Energiewert. Erfüllt ein Roboter die Wertungsbedingung nur in der Upgrade-Roboteraktion, darfst du ihn nur dann werten, wenn er mit einem Upgrademarker verbessert wurde.

3

Die Anzahl der gebauten Roboter, die die abgebildete Energiemenge in einer der Baukosten-Spalten zeigen.

Die Anzahl der Spalten von oben nach unten auf deiner Werkstatt, die vollständig mit Roboterkarten gefüllt sind.

ERFINDERKARTEN

Erfinderkarten verleihen dir einzigartige Fähigkeiten (siehe **Erfinderkarten Übersicht** für Details). Erfinderfähigkeiten sind permanent und bieten während des gesamten Spiels Vorteile. Sofern nichts anderes beschrieben ist, gilt:

Sofort. Diese Fähigkeiten werden zu Spielbeginn angewendet oder sofort, wenn ein Upgrade stattfindet.

Rundenende. Diese Fähigkeiten können am Rundenende ausgeführt werden.

Spielende. Diese Fähigkeiten werden erst am Ende des Spiels ausgeführt.

ERFINDERKARTEN



ERFINDERNAME

BASISFÄHIGKEIT. Erklärungen dazu findest du auf der **Erfinderkarten Übersicht.**

UPGRADEBEDINGUNG. Muss erfüllt sein, bevor ein freigeschalteter Upgrademarker hier abgelegt werden darf.

UND/ODER. Dieses Symbol zeigt an, ob du eine Upgradefähigkeit zusätzlich zur Basisfähigkeit ausführen darfst oder ob sie diese ersetzt.

UPGRADEFÄHIGKEIT. Diese Fähigkeit kannst du nutzen, sobald ein Upgrademarker auf der Karte liegt.

UPGRADETYP. Ein freigeschalteter Upgrademarker dieses Typs kann auf die Erfinderkarte gelegt werden, sobald die ➔ **Upgradebedingung** erfüllt ist.

WICHTIG:

4 Du benötigst 4 Roboterkarten in deiner Werkstatt.

3 Du benötigst 3 freigeschaltete Upgrademarker aus deiner Werkstatt. Die Upgrademarker müssen **nicht** auf Karten liegen. Der dritte freigeschaltete Marker kann verwendet werden, um diese Erfinderfähigkeit aufzuwerten.

SPIELENDE

Nach der 8. Runde ist das Spiel zu Ende. Notiere die Siegpunkte auf dem Wertungsblock und rechne sie zusammen. Siegpunkte können aus den folgenden Quellen stammen:

	Jede **Roboterkarte** in deinem Spielbereich liefert dir die auf der Karte angegebenen Siegpunkte.
	Jedes **Zeugnis** auf der linken Seite deiner Werkstatt liefert Siegpunkte basierend auf der erreichten Note. Denke an Punkte durch Boni!
	Die Anzahl der in deinem Lager gesammelten **Siegpunkte**.
3	Die Anzahl deiner **Batterien**, deiner **Rohstoffe** inklusive **Klebeband** sowie die Anzahl deiner Roboterkarten auf der Hand. Teile die Summe von allem durch 3, um die Siegpunkte zu ermitteln. Runde die Summe gegebenenfalls vorher ab.
Σ	**Wer die meisten Siegpunkte erreicht und somit das größte Ansehen erlangt hat, gewinnt.**

Bei Punktegleichstand gewinnt, wer die meisten Punkte mit Roboterkarten in der Werkstatt erzielt. Bei erneutem Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten Siegpunkten von Zeugnissen. Für den seltenen Fall, dass noch immer Gleichstand herrscht, gibt es mehrere Sieger!

CREDITS

Spieldesign & Entwicklung:
Brett Sobol & Seth Van Orden

Illustration & Charakterdesign:
Howard McWilliam

Grafikdesign & Covergestaltung:
OwlGhost Studio

Regelbearbeitung:
Robert Heller

Deutsche Übersetzung:
Andrea Reich

Deutsches Layout:
Christian Schaarschmidt

SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen
Deutschland

www.spiel-das.de

© 2024 SPIEL DAS!
& Nauvoo Games LLC
Alle Rechte vorbehalten!

SOLO- UND 2-PERSONENSPIEL

Nutze diese speziellen Regeln für Solo- und 2-Personenspiele. Damit wird der Einsatz von Energiewürfeln durch andere Personen auf halbwegs vorhersehbare Weise simuliert.

BESONDERER AUFBAU

- Nimm ein ungenutztes Set von 5 Phasenkarten, mische es. Lege alle 5 Karten verdeckt in einer Reihe in der Mitte des Tisches aus.
  o **Im 2-Personenspiel:** Decke die ersten 2 Phasenkarten am Anfang der Reihe auf.
- Lege die Energiewürfel, wie unten gezeigt, entsprechend der Personenanzahl auf die Phasenkarten.

ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

- **Rundenvorbereitung:** Nachdem du deine eigenen beiden Phasenkarten aufgedeckt hast, decke Karten beginnend am Anfang der Reihe auf.
  o **Im Solospiel:** Decke 2 Phasenkarten auf.
  o **Im 2-Personenspiel:** Decke 1 Phasenkarte auf.
- Platziere den/die Energiewürfel wie gewohnt auf den entsprechenden Feldern des zentralen Spieltableaus.
- **Rundenende:** Wenn 4 Phasenkarten aufgedeckt wurden, wiederhole den besonderen Aufbau. Die letzte Phasenkarte wird nicht aufgedeckt.

Alle aufgedeckten Phasenkarten zeigen dir die Möglichkeiten in zukünftigen Runden an.

WICHTIG: Du wiederholst den besonderen Aufbau alle 2 Runden, bis das Spiel endet.



ÄNDERUNGEN AM SPIELENDE

- Im 2-Personenspiel gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat.
- Im Solospiel versuchst du, so viele Siegpunkte wie möglich zu erhalten. Die Tabelle unten zeigt dir, welchen Erfinderrang du erreicht hast.

EINZELNES SOLOSPIEL		SOLO-HERAUSFORDERUNG	
SIEGPUNKTE*	ERFINDERRANG	SIEGPUNKTE*	ERFINDERRANG
<60	weiter üben	<180	weiter üben
60 - 79	Anfänger	180 - 229	Anfänger
80 - 99	Amateur	230 - 279	Amateur
100 - 119	heldenhaft	280 - 329	heldenhaft
120 - 139	episch	330 - 379	episch
140+	legendär	380+	legendär

*Die Siegpunkte variieren je nach gewähltem Erfinder.

SOLO-HERAUSFORDERUNG

Als besondere Herausforderung kannst du 3 Spiele nacheinander spielen. Mische die Karten nach Spielende nicht. Entferne stattdessen immer nur alle Zeugnisse und Roboterkarten (einschließlich aller Karten aus deiner Werkstatt, deiner Hand und den Ablagestapeln). Entferne außerdem die Erfinderkarten, aus denen du gegebenenfalls wählen konntest.

Notiere am Ende jedes Spiels dein Ergebnis. Addiere die Punkte aller 3 Spiele und vergleiche dein Ergebnis mit der obigen Tabelle.

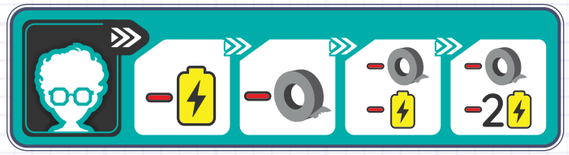


Musst du Karten ziehen und es sind keine mehr übrig, dann musst du neu mischen und einige Karten wiederverwenden.

VARIANTE: ERFINDER VERSTEIGERN

☆☆★☆☆☆

Alternativ zur bekannten Erfinderwahl kannst du mit etwas Spielerfahrung diese Variante nutzen, um mit deinem bevorzugten Genie zu spielen.



ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

1. Anstatt jeder Person 2 Erfinderkarten auszuteilen, legst du passend zur Personenanzahl Erfinder-Bietleisten aus. Dann mischst du die Erfinderkarten und legst eine Karte offen unter jede Bietleiste.
2. Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt. (Wer hat zuletzt einen Roboter gesehen?)
3. Diese Person bietet auf eine Erfinderkarte; fortlaufend im Uhrzeigersinn kommen alle an die Reihe.

   Um ein Gebot abzugeben:

   A. Wenn auf einer Bietleiste bereits eine andere Spielfigur steht, musst du ein Feld wählen, das weiter rechts von dieser Spielfigur liegt.

   B. Wenn du überboten wirst (d. h. wenn eine andere Person ihre Spielfigur rechts von dir auf die Bietleiste gesetzt hat), nimmst du sofort deine Spielfigur zurück. Du kannst im nächsten Zug erneut bieten. Wenn mehrere Personen überboten werden, geben diese im Uhrzeigersinn neue Gebote ab. Dabei kannst du deine Spielfigur auf dieselbe Bietleiste oder auf eine andere unter Einhaltung der Einsetzregel stellen.

   C. Wer seine Spielfigur auf das äußerste rechte Feld einer Leiste setzt, erhält sofort diese Erfinderkarte.

4. Das Bieten wird fortgesetzt, bis über allen Erfinderkarten eine Spielfigur auf einem gültigen Feld steht.
5. **Du nimmst die Erfinderkarte, die unter deiner Bietleiste liegt. Zahle die Ressourcen,** die auf dem Feld angegeben sind, auf dem deine Spielfigur steht. Achte darauf, dass du deine Spielfigur zurücknimmst.
6. Lege die Bietleisten zurück in die Schachtel und fahre mit ➔ **Starte das Spiel** fort.

Du darfst dir deine Roboterkarten und die Zeugnisse vor dem Bieten ansehen.

WICHTIGE REGELHINWEISE

- Du kannst eine Phase **nur** durchführen, **wenn** (1.) du diese Phasenkarte während der Rundenvorbereitung ausgespielt hast **oder** (2.) ein Energiewürfel auf dem entsprechenden Feld des zentralen Spieltableaus liegt.
- Mit Batterien kannst du **nicht** jede beliebige Phase durchführen. Du kannst Batterien nur verwenden, um die Energie einer Phase zu erhöhen, die du durchführen darfst.
- In den Phasen „Upgraden“ und „Bauen“ darfst du die Gesamtenergie aufteilen, um mehrere Upgrademarker freizuschalten oder mehrere Roboterkarten in derselben Runde zu bauen.
- Jedes Mal, wenn du einen Joker erhältst/ausgibst, kannst du sofort wählen, ob du einen Sensor, ein Zahnrad, eine Software, einen Mikrochip oder eine Roboterkarte erhältst/ausgibst. Wenn du mehrere Joker erhältst/ausgibst, kannst du die gleiche Ressource oder unterschiedliche wählen.
- Denke daran, dass Roboterkarten im Jokersymbol enthalten sind. Sie können verwendet werden, um die zusätzlichen Ressourcenkosten beim Ausspielen eines Roboters zu decken oder um Ressourcen für die Freischaltung eines Upgrademarkers auszugeben.
- Du musst die Extrakosten für das Ausspielen einer Roboterkarte immer dann bezahlen, wenn du eines der aufgedruckten Jokersymbole in deiner Werkstatt damit abdeckst; **auch zu Beginn des Spiels.**



HÄUFIGE FRAGEN

- **Darf ich Aktionen in der gleichen Runde ausführen, in der sie verfügbar geworden sind (z. B. das Freischalten eines Upgrademarkers, Bau einer Roboterkarte)?**

  Generell ja. Einige Aktionen auf Roboterkarten erlauben es jedoch außerhalb der normalen Phasen, Upgrademarker freizuschalten oder Roboter zu bauen. Du darfst diese Aktionen nur durchführen, solange du die korrekte Spielabfolge einhältst. Du darfst nicht zu einer früheren Phase oder zu einem Teil der aktuellen Phase zurückgehen, um neue Aktionen durchzuführen (siehe Beispiel unten).

- **Wie erhalte ich mehr Roboterkarten?**

  Roboterkarten kannst du in der Phase „Designen“ erhalten oder als Joker-Ressource auswählen. Auch über manche Roboteraktionen kannst du Karten erhalten. Auf deiner Werkstatt gibt es zudem zwei weniger offensichtliche Möglichkeiten: (1.) durch Inspiration oder (2.) durch die Upgrade-Aktion mit 4 Energie in der Phase „Recyceln“.



- **Wann kann ich ein Upgrade meiner Erfinderkarte durchführen?**

  Du kannst einen freigeschalteten Upgrademarker des richtigen Typs auf deine Erfinderkarte legen, sobald du die Upgradebedingung erfüllst **(➔ Seite 21).**

- Wenn ich mehrere Joker-Ressourcen erhalte, kann ich dann eine Roboterkarte ziehen, sie ansehen und danach erst die verbleibenden Joker-Ressourcen wählen?

  Ja.

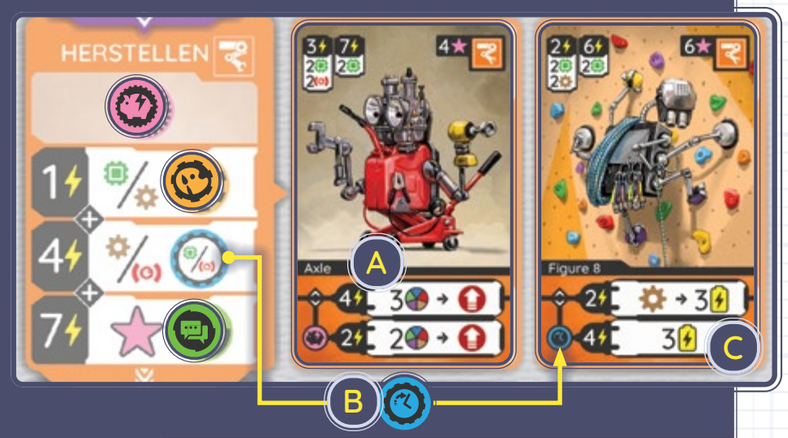
BEISPIEL „AKTIVIERUNG EINER ROBOTERREIHE“

Du führst die Phase „Herstellen“ mit insgesamt 4 Energie aus. Nachdem du alle verfügbaren Aktionen der Werkstatt durchgeführt hast, aktivierst du die Reihe „Herstellen“ (von links nach rechts).

A **Axles** Basis-Roboteraktion erlaubt es dir, 3 Joker-Ressourcen auszugeben, um einen Upgrademarker freizuschalten.

B Du zahlst die Kosten und schaltest einen Upgrademarker des Typs „Geschwindigkeit“ frei, den du sofort auf den folgenden Roboter **Figure 8** legst.

C Als Nächstes aktivierst du **Figure 8** und entscheidest dich für die neue Upgrade-Roboteraktion. Du erhältst 3 Batterien.



WICHTIG: Du darfst dir in diesem Fall nicht den aufgedruckten Bonus der Werkstatt nehmen, da du diese Aktion bereits gespielt hast. Dies kannst du erst in einer nachfolgenden Runde tun.



ZUSAMMENFASSUNG

RUNDENVORBEREITUNG

- Ziehe 2
- Lege auf
- Weise 2 zu. Wenn alle bereit sind, umdrehen.
- Lege auf das zentrale Tableau

PHASEN

- Spiele die Phasen in dieser Reihenfolge:
- Bestimme zuerst die Gesamtenergie, führe dann die Aktionen durch:
  - Werkstatt (von oben nach unten)
  - Roboter (von links nach rechts)

RUNDENENDE

- Führe aus
- Wirf ab und nimm zurück auf die Hand
- Entferne
- Verschiebe den Rundenanzeiger
  - Nach 4 Runden: Pause
  - Nach 8 Runden: Spielende

SYMBOLÜBERSICHT

2 Ziehe die abgebildete Anzahl an Roboterkarten vom Nachziehstapel.

Ziehe 3 Zeugnisse vom Nachziehstapel. Behalte 1 und lege es links neben deine Werkstatt. Wirf den Rest ab.

2 Erhalte die abgebildete Anzahl an Ressourcen.

Erhalte eine der abgebildeten Ressourcen.

Erhalte die abgebildete Anzahl an Siegpunkten. In diesem Fall erhältst du 3 SP (1 + 2).

2 Erhalte die abgebildete Anzahl an Jokern. Verwandle Joker sofort in Roboterkarten oder andere Ressourcen. Mehrere Joker können beliebig umgewandelt werden.

Bezahle die Kosten links, um den Vorteil rechts zu erhalten. Du darfst diesen Tausch nur einmal durchführen, auch wenn du es dir leisten kannst, mehrfach zu tauschen.

WICHTIG: Immer wenn mehrere Symbole links/rechts von einem Pfeil abgebildet sind, werden alle als Teil desselben Tauschs angesehen. Du erhältst nur das, was auf der rechten Seite eines Pfeils angezeigt wird, nachdem du die Kosten auf der linken Seite bezahlt hast. Zum Beispiel erhältst du das Klebeband und die Joker-Ressource in der gezeigten Aktion nur dann, wenn du eine Batterie zahlst.

Du kannst eine beliebige Anzahl an Roboterkarten aus deiner Hand abwerfen (X), um die gleiche Anzahl plus eine (X+1) vom obersten Stapel zu ziehen. Du kannst also 0 Roboterkarten abwerfen, um 1 Roboterkarte zu ziehen. Als Upgrade-Aktion erhältst du zusätzlich 1 Roboterkarte und 1 Batterie.

Füge die abgebildete Energie zu deiner Gesamtenergie hinzu, wenn du die mit diesem Effekt verbundene Phase durchführst.

Bezahle die Kosten, um einen Roboter zu bauen. Denke daran, gegebenenfalls die Extrakosten zu bezahlen.

4 Zahle die Kosten, um 1 Upgrademarker freizuschalten.

Erhalte Inspiration und wähle sofort **einen** der folgenden Vorteile:
- Ziehe 3 Zeugnisse. Behalte 1 und lege die anderen ab.
- Erhalte 2 Joker-Ressourcen.
- Erhalte 4 Batterien.

1 = 1
3 = 2
5 = 3
Du erhältst Siegpunkte entsprechend der Gesamtzahl der Roboterkarten in der zugehörigen Reihe. In diesem Beispiel würdest du 2 Siegpunkte erhalten, wenn du 4 Roboter in der Reihe „Herstellen“ gebaut hast.

4 Du benötigst 4 Roboterkarten in deiner Werkstatt zum Freischalten der Fähigkeit.

3 Du benötigst 3 freigeschaltete Upgrademarker von deiner Werkstatt. Die Upgrademarker müssen nicht auf Karten liegen. Der dritte Upgrademarker kann direkt verwendet werden, um diese Erfinderfähigkeit freizuschalten.