

RAISING ROBOOTS

L'ATELIER DES PRODIGES

LIVRET DE RÈGLES



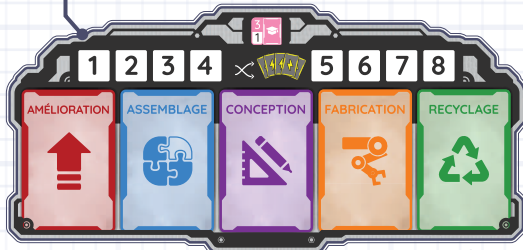
TUTORIEL VIDÉO
(EN ANGLAIS)



NAUVOO
GAMES

MATÉRIEL

1 PLATEAU CENTRAL



30 CARTES PHASE
(6 SETS DE 5)



72 CARTES ÉNERGIE
(6 SETS DE 12)



120 PIONS D'AMÉLIORATION
(30 DE CHAQUE)

24 FLÈCHES



1 MARQUEUR DE ROUND



6 MEEPLES



6 PLATEAUX INDIVIDUELS



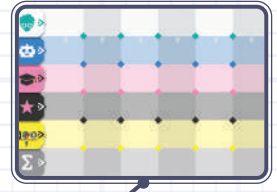
96 CARTES ROBOT



32 CARTES LEÇON



14 CARTES INVENTEUR



1 BLOC DE SCORE



14 CUBES D'ÉNERGIE



64 MARQUEURS DE RESSOURCE (8 DE CHAQUE)



Point de réputation x10



Point de réputation



Adhésif



Engrenage



Batterie



Capteur



Puce

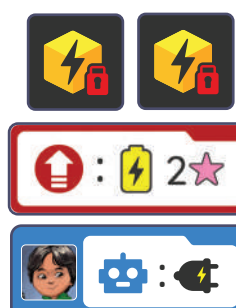
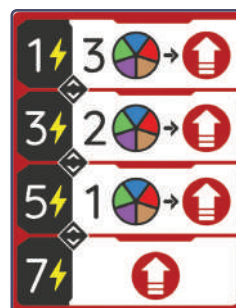
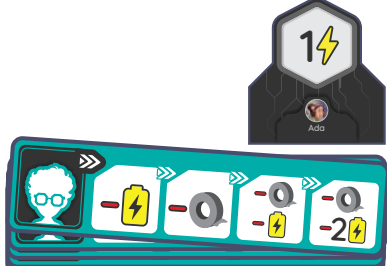


Code



Bien que le jeu soit prévu pour un maximum de 6 participants, certains éléments sont fournis en excès de faciliter l'intégration éventuelle de joueurs supplémentaires.

22 COMPOSANTS SPÉCIAUX D'INVENTEURS



MISE EN PLACE

1

Placez le **plateau central** au milieu de la table.

2

Placez le **marqueur de round** sur la première case du plateau central.



3

Rassemblez tous les **cubes d'énergie** en une seule réserve commune, à côté du plateau central.

4

Mélangez séparément les **cartes Robot, Leçon et Inventeur**. Placez chaque paquet face cachée près du plateau central.

5

Effectuez la **Mise en place des joueurs**, détaillée en page suivante.

TUTORIEL VIDÉO
(EN ANGLAIS)

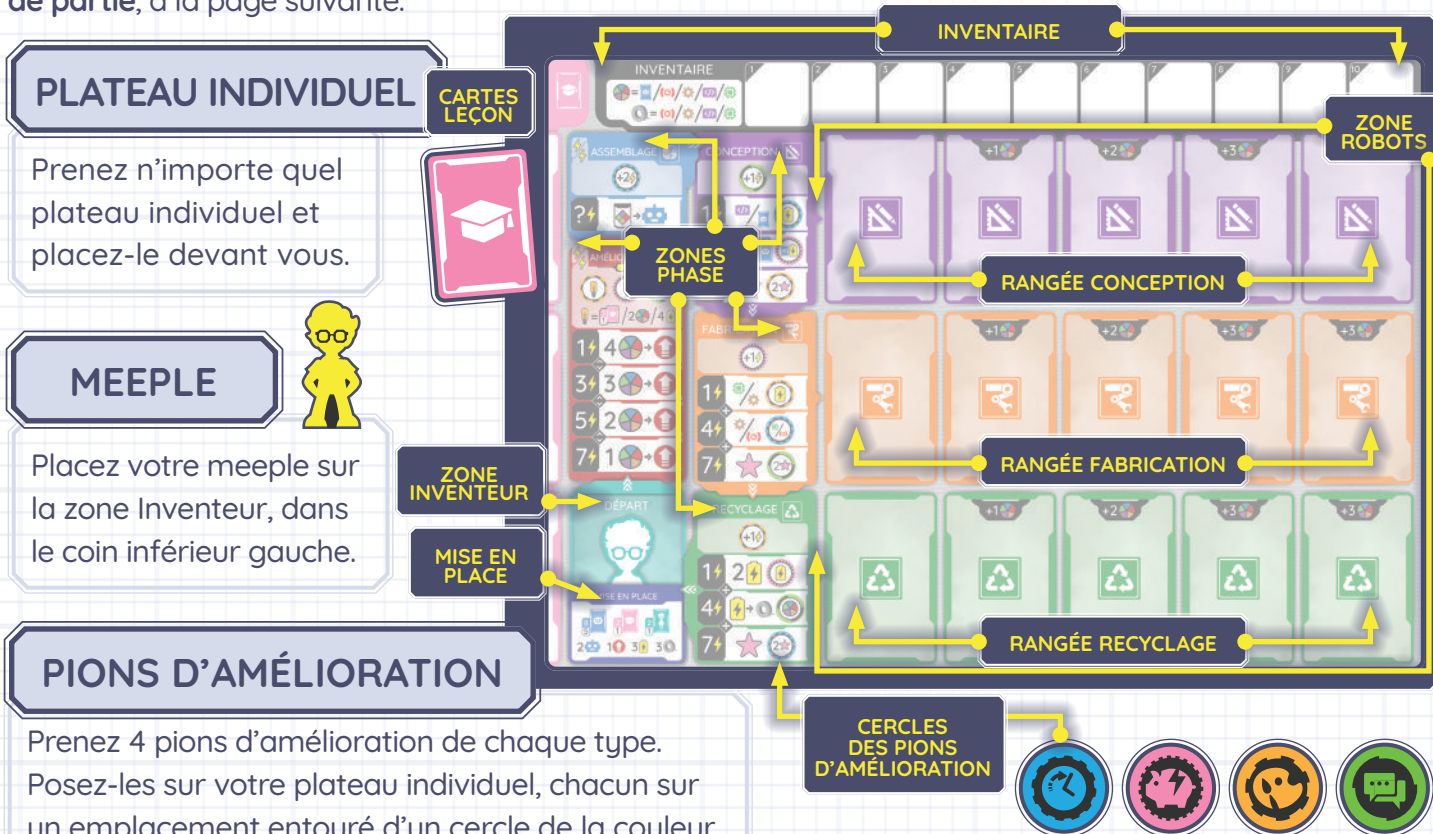


PARTIES SOLO OU 2 JOUEURS

Lisez toutes les instructions, puis consultez les règles spéciales en page 23.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur a besoin de **1 plateau individuel**, **16 pions d'amélioration**, **3 flèches**, **8 marqueurs de ressource** et **5 cartes Phase**. Chacun choisit un **meeple** et récupère les **12 cartes Énergie** de la couleur correspondante. Enfin, les joueurs prennent leurs premières décisions, tel que décrit dans la section **Début de partie**, à la page suivante.



PLATEAU INDIVIDUEL

Prenez n'importe quel plateau individuel et placez-le devant vous.

MEEPLE

Placez votre meeple sur la zone Inventeur, dans le coin inférieur gauche.

PIONS D'AMÉLIORATION

Prenez 4 pions d'amélioration de chaque type. Posez-les sur votre plateau individuel, chacun sur un emplacement entouré d'un cercle de la couleur correspondant à son type.

FLÈCHES

Prenez 3 flèches et posez-les à gauche de votre plateau individuel. Elles vous serviront à indiquer les notes obtenues sur les cartes Leçon.

MARQUEURS DE RESSOURCE

Prenez 1 marqueur de ressource de chaque type. Placez les marqueurs Batterie et Adhésif sur la case « 3 » de l'inventaire, en haut du plateau. Les marqueurs de ressource restants doivent rester à proximité de l'inventaire afin d'être utilisés plus tard.

CARTES PHASE

Prenez 5 cartes Phase (1 de chaque type) et empilez-les à côté de votre plateau individuel. Chaque joueur doit avoir le même set de 5 cartes Phase.

CARTES ÉNERGIE



Référez-vous au nombre de joueurs indiqué en bas des cartes Énergie pour retirer les 4 **ne correspondant pas** à votre groupe. Rangez-les dans la boîte.

Mélangez vos 8 cartes Énergie restantes et empilez-les face cachée près de votre plateau individuel. Chaque joueur doit à présent détenir le même set de cartes Énergie, dans un ordre aléatoire.



STOP !

Avant de continuer, lisez le reste des règles à partir de la section **Déroulement de la partie**, puis revenez ici pour commencer à jouer.

DÉBUT DE PARTIE

Tous les joueurs piochent des cartes et prennent leurs décisions simultanément, comme décrit ci-dessous. Lorsqu'ils ont tous terminé, vous pouvez passer à la section **Étape 1 - Préparation** pour lancer votre premier round.

1. **Piochez 8 cartes Robot.** Choisissez-en 5 à conserver dans votre main. Défaussez les autres face visible, à côté du paquet Robot.
2. **Piochez 2 cartes Leçon.** Choisissez-en 1 à conserver et placez-la face visible à côté du coin supérieur gauche du plateau individuel. Défaussez l'autre face visible, à côté du paquet Leçon.
3. **Piochez 2 cartes Inventeur.** Choisissez-en 1 à conserver et placez-la face visible sur la zone Inventeur, dans le coin inférieur gauche du plateau individuel. Rangez l'autre dans la boîte.
4. **Assemblez 2 cartes Robot** de votre main, **sans payer leur coût d'assemblage**, et placez-les face visible dans la zone Robots.
5. **Déverrouillez gratuitement 1 pion d'amélioration.** Vous pouvez l'utiliser avant de commencer à jouer.

MISE EN PLACE



IMPORTANT : vous pouvez consulter toutes vos cartes Robot, Leçon et Inventeur avant de choisir lesquelles conserver.



Pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser une carte Inventeur de niveau facile (en vous référant à la fiche descriptive des inventeurs). Toutefois, pour encore plus de simplicité, vous pouvez également décider de laisser les cartes Inventeur dans la boîte.

+1



IMPORTANT : si vous placez plusieurs cartes Robot sur la même rangée, vous devez tout de même payer les ressources supplémentaires indiquées sur votre plateau individuel. En début de partie, vous vous acquittez généralement de ce coût à l'aide d'adhésif, mais vous pouvez aussi défausser une carte Robot de votre main.



Si quiconque pense que les choix des autres joueurs pourraient influencer les siens, personne n'est autorisé à consulter les plateaux individuels tant que les décisions de chacun ne sont pas arrêtées.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Les joueurs incarnent de jeunes inventeurs et inventrices déterminés à laisser leur empreinte sur le domaine de la robotique. Ils bâtissent leur réputation en obtenant de bonnes notes à l'école et en assemblant des robots, qui vont les assister dans chaque phase de leurs projets : conception de nouveaux modèles, fabrication de pièces, recyclage des ressources, et même amélioration des robots eux-mêmes.

Au début d'un round, les joueurs choisissent simultanément 2 phases chacun parmi les 5 possibles, en leur affectant différentes quantités d'énergie. Mais vos décisions peuvent avoir un impact sur les autres joueurs : en utilisant beaucoup d'énergie pour accomplir une certaine phase, vous risquez de permettre à vos concurrents d'en bénéficier à leur tour pour compléter des phases supplémentaires. **En fin de partie, le joueur qui a accumulé le plus de points de réputation (PR) remporte la victoire.**



APERÇU DU JEU

La partie se joue en 8 rounds, dont la progression est suivie par un marqueur sur le plateau central. Chaque round consiste en 3 étapes successives : préparation, phases et fin de round. **Les joueurs effectuent chacune de ces étapes simultanément.** Une fois qu'ils en ont tous complété une, ils passent à la prochaine, et ainsi de suite jusqu'à la fin de partie.

DESCRIPTION DES RESSOURCES



Points de réputation (PR) : accumulés par votre inventeur, ils sont nécessaires pour remporter la victoire.



Capteurs, engrenages, puces et codes : ces matériaux essentiels vous serviront surtout à assembler et à améliorer vos robots.



Adhésif : un matériau versatile qui peut se substituer aux autres tout au long de la partie.

IMPORTANT : lorsque vous devez dépenser un capteur, un engrenage, une puce ou un code, vous pouvez dépenser un adhésif à la place.



Batteries : une réserve d'énergie qui permet d'augmenter la quantité affectée pendant l'étape des phases.



Cartes Robot : elles représentent chacune un robot à construire et peuvent être dépensées de plusieurs façons (pour compléter une amélioration, par exemple).



Jokers : ils représentent un gain ou coût supplémentaire, choisi par le joueur.



IMPORTANT :

- Chaque fois que vous gagnez/dépensez un joker, choisissez immédiatement de gagner/dépenser un capteur, un engrenage, un code, une puce ou une carte Robot.
- Les jokers n'apparaissent pas dans votre inventaire et ne peuvent donc pas être conservés pour plus tard.
- Vous pouvez dépenser un adhésif en tant que joker, mais pas en gagner.
- Si vous gagnez/dépensez plusieurs jokers, vous pouvez choisir différentes ressources, ou la même.

INVENTAIRE

Situé en haut de votre plateau individuel, l'inventaire indique la quantité de ressources dont vous disposez au cours de la partie. Dès que vous en gagnez ou en dépensez une, déplacez le marqueur correspondant sur la case adéquate.

Si l'une des ressources est à 0, retirez son marqueur de l'inventaire et placez-le à côté de votre plateau individuel. Si la quantité d'une ressource devient supérieure à 10, retournez le marqueur face +10 visible. Pour les points de réputation, ajoutez le marqueur x10 et déplacez-le aussitôt que vous atteignez une nouvelle dizaine.

Les quantités de ressources ne sont pas limitées : dans la rare éventualité où l'une d'elles (en dehors des PR) dépasserait 20, utilisez un substitut.

IMPORTANT: le nombre de cartes Robot n'est PAS indiqué dans votre inventaire. Chaque joueur peut en avoir autant qu'il le souhaite en main.



Exemple 1

Un joueur a 8 PR et en gagne 6 de plus. Pour indiquer son nouveau total (14), il déplace son marqueur de PR de la case 8 vers la case 4 et ajoute son marqueur de PR x10 sur la case 1.

Exemple 2

Un joueur a 9 capteurs et en gagne 3 de plus. Pour indiquer son nouveau total (12), il déplace son marqueur de capteurs de la case 9 vers la case 2, en le retournant face +10 visible.

ÉTAPE 1 – PRÉPARATION

○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Tous les joueurs préparent le round de la façon suivante.

1. **Cartes Énergie** : piochez les 2 premières cartes de votre paquet Énergie et placez-les face visible près de votre plateau individuel.



Au moment de la sélection des phases, gardez un œil sur les joueurs ayant posé des cubes d'énergie sur leurs cartes.

2. **Récolte de l'énergie** : pour chaque  apparaissant (seul) sur les cartes piochées, prenez un cube dans la réserve commune et posez-le sur la carte Énergie correspondante.



IMPORTANT : ne prenez pas de cube d'énergie pour ce symbole.

3. **Sélection des phases** : choisissez secrètement 2 de vos 5 cartes Phase et placez-les face cachée sous chacune de vos cartes Énergie. Vous vous assurez ainsi d'accomplir ces deux phases pendant le round.

Une certaine quantité d'énergie est désormais affectée à chaque phase. Elle permet de déterminer les actions que vous pourrez déclencher. La carte Énergie contribue au total d'énergie affecté à la phase (cf. Total d'énergie, page suivante).



STOP !

Avant de continuer, tous les joueurs doivent avoir déposé leurs cartes Phase sous leurs cartes Énergie.

4. **Révélation des phases** : retournez vos cartes Phase face visible.

5. **Transmission de l'énergie** : déplacez tous les cubes récoltés sur vos cartes Énergie vers les cases du plateau central correspondant à leur phase.

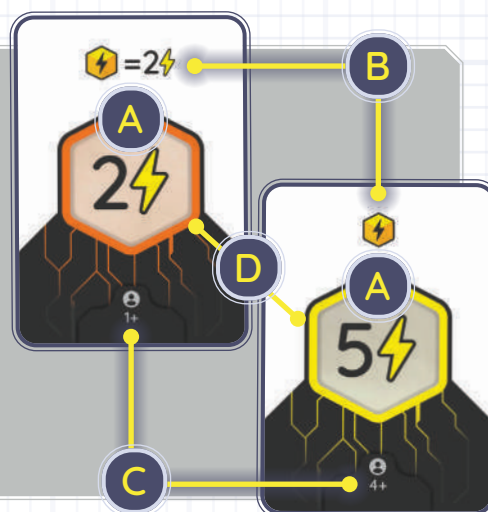


Le joueur bleu a fini sa récolte d'énergie et a posé ses cartes Phase sous ses cartes Énergie.

Lorsque tous les autres joueurs ont fait de même, il révèle les phases qu'il a choisies. Il déplace ensuite son cube d'énergie vers la case ASSEMBLAGE du plateau central.

DESCRIPTION DES CARTES ÉNERGIE

- A. **Valeur énergétique** : la quantité d'énergie affectée à la carte Phase associée.
- B. **Effet des cubes d'énergie** : le haut de certaines cartes Énergie indique un effet, par exemple placer des cubes d'énergie sur le plateau central ou modifier l'énergie allouée par les cubes.
- C. **Nombre de joueurs** : signale les cartes Énergie à retirer de la partie pendant la mise en place.
- D. **Couleur du joueur** : permet de distribuer le même set de cartes Énergie à chaque joueur pendant la mise en place.



TOTAL D'ÉNERGIE

Pour déterminer le total d'énergie affecté à une phase, additionnez l'énergie fournie par les sources suivantes.



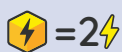
CARTE ÉNERGIE

La carte Énergie fournit sa valeur énergétique à la phase à laquelle elle est associée.



CUBES D'ÉNERGIE

Chaque cube d'énergie posé sur le plateau central fournit 1 énergie à la phase associée, **quel que soit le joueur qui l'a placé**.



MULTIPLICATEUR DE CUBE D'ÉNERGIE

Si ce symbole apparaît sur une carte Énergie, **chaque** cube posé sur la case du plateau central correspondant à la phase associée fournit 2 énergie au lieu de 1 (cf. exemple page suivante).



BATTERIES

Les batteries vous permettent de fournir de l'énergie à n'importe laquelle des phases que vous accomplissez, à raison de 1 énergie par batterie. Vous pouvez en utiliser autant que vous voulez.

IMPORTANT

- Les batteries servent **uniquement** à augmenter l'énergie que vous avez déjà affectée à une phase, **pas** à accomplir une phase au choix.
- Vous devez toujours commencer par déterminer le total d'énergie d'une phase : les batteries acquises pendant la phase en question ne peuvent pas vous servir rétroactivement à augmenter son total d'énergie. Vous pouvez toutefois utiliser les batteries obtenues durant une phase pour accroître celui d'une autre phase, plus tard dans le même round.



AMÉLIORATIONS

Pendant certaines phases, vous pouvez recevoir de l'énergie supplémentaire lorsque vous avez activé des améliorations spécifiques sur votre plateau individuel. Comme les batteries, ces améliorations ne vous permettent pas d'accomplir une autre phase. Elles augmentent uniquement votre énergie lorsque vous accomplissez déjà la phase concernée par l'amélioration en question.

EXEMPLE DE TOTAL D'ÉNERGIE

Considérons ce qui suit comme le résultat d'une étape de préparation. Le joueur bleu va pouvoir accomplir les phases Assemblage, Conception et Fabrication pendant ce round. Calculons à présent le total d'énergie dont il dispose pour la phase Conception.

14

Commencez par la valeur énergétique affichée au milieu de la carte Énergie associée à la phase Conception **A**

+

4

Le joueur bleu gagne ensuite 4 énergie supplémentaire grâce aux 2 cubes d'énergie affectés à cette phase sur le plateau central **B**, et en raison du multiplicateur affiché sur sa carte Énergie **C**

+

1

Il peut maintenant ajouter 1 énergie, puisqu'il a préalablement amélioré la section Conception de son plateau individuel **D**

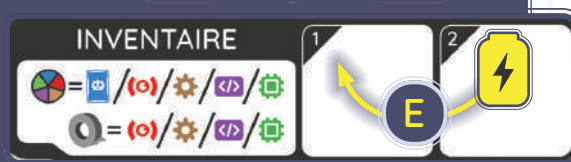
+

1

Enfin, le joueur bleu décide de dépenser 1 batterie **E** afin de remporter des points de réputation supplémentaires durant la phase Conception

=

74
AU TOTAL



RAPPEL : le joueur bleu doit posséder 1 batterie avant d'accomplir la phase Conception s'il souhaite l'utiliser pour augmenter son total d'énergie. Il ne peut pas utiliser rétroactivement les batteries gagnées pendant cette phase afin d'augmenter son total d'énergie.

F

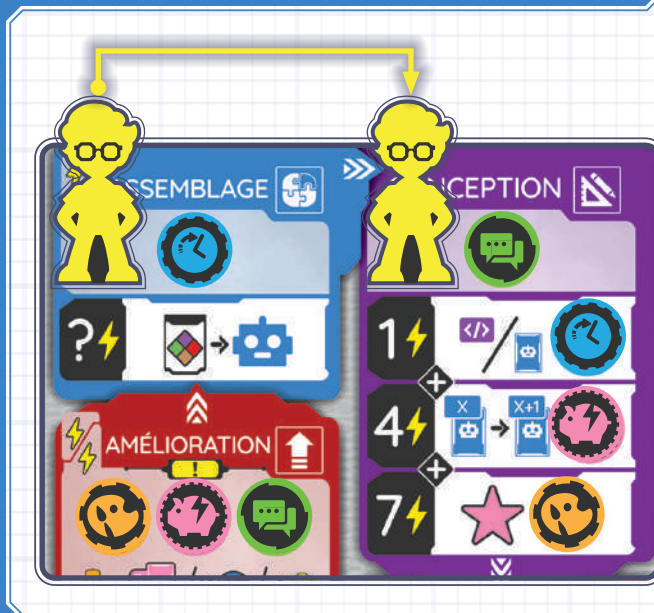
ÉTAPE 2 – PHASES



Tous les joueurs complètent cette étape **simultanément**, en **accomplissant chaque phase** qu'ils ont **la possibilité d'effectuer**. Avant de passer à la description détaillée de chaque phase, prenez connaissance de ces règles essentielles.

IMPORTANT :

- Vous pouvez accomplir une phase **SI ET SEULEMENT SI** vous avez sélectionné sa carte Phase pendant l'étape de préparation **OU** un cube d'énergie a été posé par n'importe quel joueur sur la case correspondante du plateau central.
- Vous accomplirez toujours un minimum de 2 phases par round grâce aux cartes Phase que vous avez choisies durant l'étape de préparation. Vous pouvez en effectuer davantage si d'autres joueurs ont placé des cubes d'énergie sur des phases que vous n'aviez pas sélectionnées.
- Avant d'accomplir une phase, commencez toujours par calculer votre total d'énergie. Celui-ci doit être déterminé avant d'entreprendre les actions d'une phase et ne peut pas être modifié rétroactivement.
- Les phases s'accomplissent toujours dans le même ordre, comme indiqué sur les plateaux individuels et central : Amélioration, Assemblage, Conception, Fabrication, Recyclage. Déplacez votre meeple sur la section correspondant à la phase que vous êtes en train d'accomplir pour signaler votre progression.
- Chaque phase doit être complètement terminée avant de pouvoir passer à la suivante. Vous n'êtes toutefois pas obligé de déclencher les actions d'une phase si vous ne le souhaitez pas.
- Les joueurs n'ont pas à accomplir les phases au même rythme : le joueur 1 peut résoudre les phases Assemblage et Conception pendant que le joueur 2 accomplit les phases Amélioration, Fabrication et Recyclage.



Pour accélérer la partie, déplacez votre meeple sur la zone Inventeur de votre plateau individuel lorsque vous avez terminé l'étape des phases, afin d'indiquer à tout le monde que vous êtes prêt à passer à l'étape de fin de round.

DESCRIPTION DES CARTES ROBOT

COÛT D'ASSEMBLAGE : l'énergie et les matériaux nécessaires à l'assemblage d'une carte Robot, répartis en deux colonnes.

NOM DU ROBOT

ACTION DE BASE : elle peut être déclenchée chaque fois que la phase associée est accomplie avec un total d'énergie supérieur ou égal à celui indiqué à gauche.

TYPE D'AMÉLIORATION : un pion d'amélioration déverrouillé et correspondant à ce symbole doit être placé ici pour déclencher l'action améliorée.



POINTS DE RÉPUTATION : les points de réputation des cartes Robot sont toujours accordés en fin de partie.

PHASE ASSOCIÉE : chaque robot aide son inventeur à accomplir une phase en particulier. Une fois la carte Robot assemblée, placez-la sur la rangée correspondante de votre zone Robots.

ACTION AMÉLIORÉE : une fois qu'un pion d'amélioration a été placé sur la carte Robot, cette action peut être déclenchée À LA PLACE de l'action de base du robot - si le total d'énergie est supérieur ou égal à celui indiqué à gauche.

AMÉLIORATION



La phase Amélioration vous permet de déverrouiller les pions d'amélioration de votre plateau individuel. En général, le fait de déverrouiller (puis de placer) un pion améliore deux choses : les actions de votre plateau individuel et l'une de vos cartes (Robot, Leçon ou Inventeur).

IMPORTANT : lors d'une phase Amélioration, vous pouvez déverrouiller plusieurs pions en divisant votre énergie.



DIVISER VOTRE ÉNERGIE

Votre total d'énergie peut être divisé afin de déclencher plusieurs actions - uniquement durant les phases Amélioration et Assemblage. Vous pouvez par exemple diviser un total d'énergie de 3 en 2 et 1, ou en 1, 1 et 1.

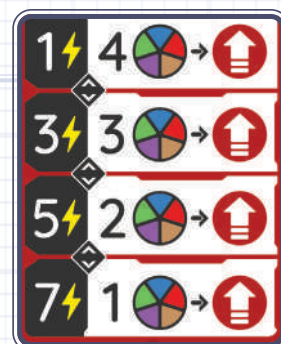
DÉVERROUILLER UN PION D'AMÉLIORATION



1. Payez le coût d'amélioration.

- Déterminez le coût :** dans la section Amélioration de votre plateau individuel, choisissez **n'importe quelle** rangée (pourvu que vous ayez l'énergie et les ressources requises). Si vous déverrouillez plusieurs pions d'amélioration, vous pouvez choisir la même rangée plusieurs fois.
- Dépensez l'énergie et les ressources :** dans votre inventaire, faites reculer les marqueurs de ressource adéquats. S'il reste de l'énergie, elle est perdue.

- Retirez le nombre de pions d'amélioration déverrouillés** de n'importe quelle(s) section(s) de votre plateau individuel et placez-le dans votre inventaire. Si vous en retirez un de la section Amélioration, vous êtes immédiatement frappé d'Inspiration.



INSPIRATION



Chaque fois que vous êtes frappé d'Inspiration, vous pouvez immédiatement choisir l'un des bénéfices suivants :

- piocher 3 cartes Leçon, en conserver 1 et défausser les autres ;
- gagner 2 jokers (pas forcément du même type) ;
- gagner 4 batteries.

IMPORTANT : le bénéfice choisi n'est procuré qu'au moment où vous êtes frappé d'Inspiration. Vous ne le gagnez pas chaque fois que vous accomplissez la phase Amélioration.

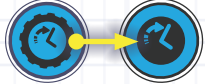
TYPES D'AMÉLIORATION



Déverrouillez un pion d'amélioration



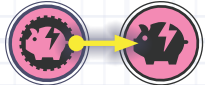
Cosmétique : procure des points de réputation supplémentaires.



Vitesse : augmente les quantités de ressources produites par les robots.



Communication : améliore la production et la rend plus versatile.



Efficacité : diminue l'énergie requise pour une production similaire.

PLACER UN PION D'AMÉLIORATION

À tout moment de la partie, vous pouvez prendre dans l'inventaire un de vos pions d'amélioration déverrouillés et le placer sur une carte Robot, Leçon ou Inventeur dont le **type d'amélioration correspond** fin de bénéficier d'actions ou d'effets spécifiques.

IMPORTANT : une fois placé, un pion d'amélioration ne peut plus être déplacé.



La quantité de pions d'amélioration est limitée : essayez d'anticiper ce dont vous aurez besoin afin de ne pas manquer de pions d'un certain type.

EXEMPLE D'AMÉLIORATION

Lors de la phase Amélioration, un joueur souhaite déverrouiller deux pions d'amélioration. Il divise donc son total d'énergie de 5 en 3/1/1.

A

Il déverrouille un premier pion contre 3 énergie et 3 jokers (3 codes de son inventaire).

En déverrouillant ce pion d'amélioration, il est immédiatement frappé d'Inspiration. Il choisit de gagner 2 jokers, qu'il utilise pour piocher 2 cartes Robot.

The image shows a game board with several sections. At the top is the 'INVENTAIRE' (Inventory) section, which contains a list of improvement pions and their costs. Below this is the 'FABRICATION' (Production) section, which contains several robot cards. Arrows labeled A and B indicate the player's actions. Arrow A points to a pion in the inventory, and arrow B points to a robot card in the production section.

B

Le joueur déclenche ensuite l'action de la rangée supérieure : il dépense 1 énergie et 4 jokers pour déverrouiller un autre pion d'amélioration.

Pour s'acquitter du coût en jokers, il dépense 2 adhésifs de son inventaire ainsi que les 2 cartes Robot qu'il vient de recevoir.



Il n'a plus de ressources ni de cartes Robot à dépenser : son énergie restante est donc perdue.

RAPPEL : vous pouvez choisir la même rangée plusieurs fois. S'il avait eu assez de ressources, le joueur aurait pu déverrouiller un troisième pion.

ASSEMBLAGE

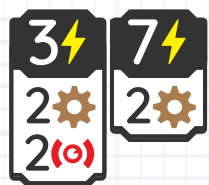


○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

La phase Assemblage vous permet de jouer les cartes Robot de votre main sur la zone Robots de votre plateau individuel. Les robots sont les piliers de votre chaîne de production. Ils permettent de déclencher de nouvelles actions et contribuent à vos PR en fin de partie.

ASSEMBLER UN ROBOT



1. Choisissez une carte Robot de votre main.
2. Jouez la carte sur votre zone Robots : elle doit rejoindre la case libre la plus à gauche sur la rangée correspondant à sa phase associée. Vous pouvez assembler un maximum de 5 cartes Robot par rangée. Si toutes les cases d'une rangée sont occupées, vous ne pouvez pas y assembler une carte supplémentaire.
3. Payez le coût d'assemblage.
 - A. Déterminez le coût : choisissez l'une des deux colonnes du coin supérieur gauche de la carte, proposant chacune un coût différent. La colonne de gauche propose de payer moins d'énergie et plus de ressources, celle de droite plus d'énergie et moins de ressources.
 - B. Payez le coût supplémentaire : certaines cases de votre zone Robots exigent un coût supplémentaire en ressources pour y assembler une carte Robot. Si vous ne pouvez pas vous en acquitter, vous ne pouvez pas placer votre carte ici.
 - C. Dépensez l'énergie et les ressources : dans votre inventaire, faites reculer les marqueurs de ressource adéquats. S'il reste de l'énergie, elle est perdue.

IMPORTANT : vous pouvez diviser votre énergie pour assembler plusieurs robots durant une même phase Assemblage (cf. page 12).



Si vous assemblez plusieurs robots ou déverrouillez plusieurs pions d'amélioration au cours du même round, nous vous conseillons d'utiliser l'une de vos flèches afin de suivre votre quantité d'énergie dans votre inventaire.

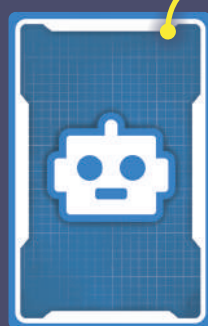


EXEMPLE D'ASSEMBLAGE

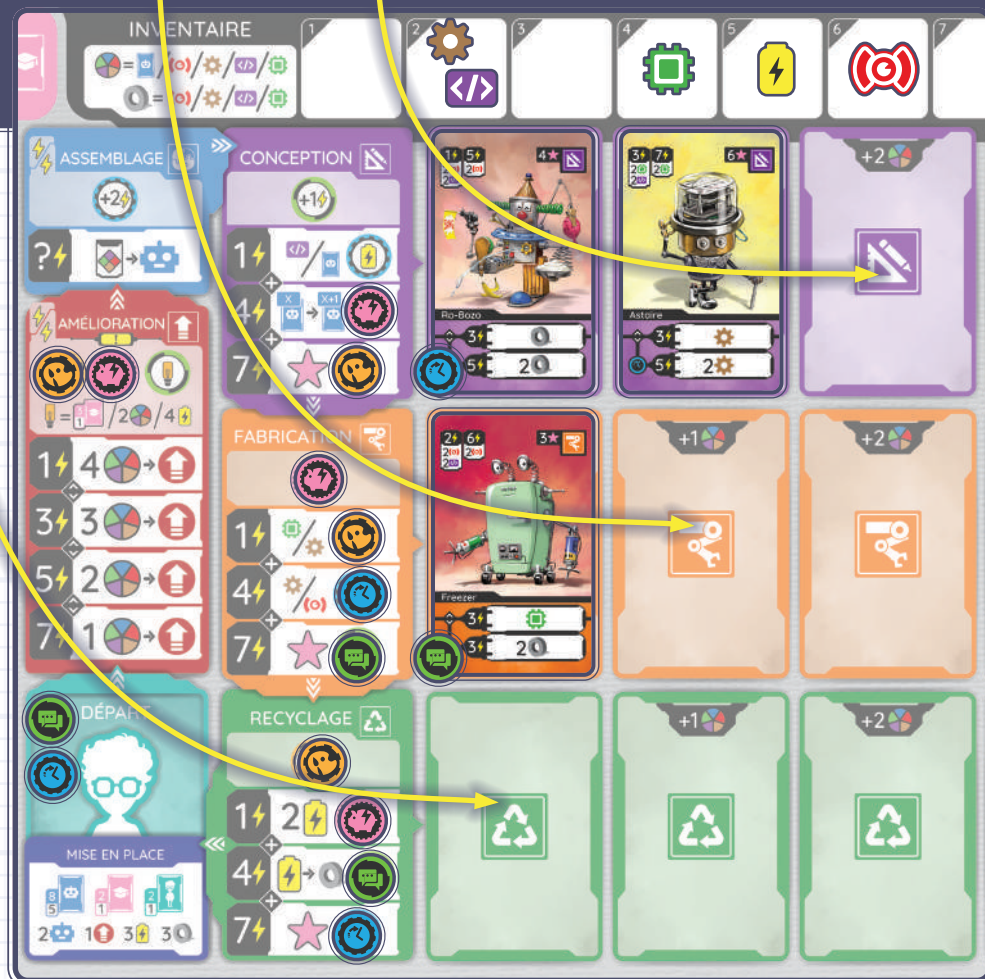
Un joueur accomplit la phase Assemblage avec un total d'énergie de 6. Il veut jouer 3 des cartes Robot de sa main. Le coût total en énergie sera au minimum de 6, mais il lui faudra dépenser beaucoup de ressources : 7 (🔌), 2 (🔧), 2 (🔌), 2 (⚙️), et 3 (🎲) (en tenant compte des coûts supplémentaires indiqués sur son plateau). Malheureusement, il lui manque 1 (🔌) pour s'acquitter de ce coût.

Le joueur décide de dépenser 4 ⚡ pour accroître son total d'énergie à 10. Il peut ainsi assembler un robot de plus (Edward) selon le coût de la colonne de droite, ce qui lui fait 2 (🔌) de moins à dépenser.

Pour assembler les 3 cartes Robot ci-dessous, le joueur dépense donc finalement 5 (🔌), 4 ⚡, 2 (🔧), 2 (🔌), 2 (⚙️), 3 (🎲) (sous la forme de 2 (🔌) et 1 (🤖)), ainsi que son total d'énergie de 10.



RAPPEL : si vous devez dépenser un joker, il peut s'agir d'une carte Robot.



CONCEPTION / FABRICATION / RECYCLAGE



Les phases Conception, Fabrication et Recyclage vous permettent d'activer les rangées correspondantes de la zone Robots afin de déclencher des actions entraînant un gain de ressources et de PR. Une liste détaillée de ces actions et de leurs effets est fournie en quatrième de couverture.



Actions : le symbole éclair sur fond noir vous permet de repérer facilement les actions sur votre plateau individuel ou sur vos cartes Robot.



Conception : entraîne généralement un gain de codes et de cartes Robot.



Fabrication : entraîne généralement un gain de puces, d'engrenages et de capteurs.



Recyclage : entraîne généralement un gain de batteries et d'adhésif.

ACTIVER UNE RANGÉE

1. Déclenchez les actions affichées sur votre plateau individuel.

- A. Vous pouvez déclencher **TOUT OU PARTIE** des actions affichées sur la case correspondant à la phase en cours, si l'énergie requise est inférieure ou égale à votre total d'énergie. Vous devez toutefois les déclencher l'une après l'autre, **de haut en bas**.

2. Activez les robots.

- A. Vous pouvez activer **TOUT OU PARTIE** des robots assemblés sur la rangée correspondant à la phase en cours. Vous devez toutefois les déclencher l'un après l'autre, **de gauche à droite**.
- B. Pour activer un robot, déclenchez **UNE** de ses actions dont l'énergie requise est inférieure ou égale à votre total d'énergie. Si vous n'avez pas l'énergie requise, vous ne pouvez pas activer ce robot.



Pour éviter la confusion pendant l'activation d'une rangée, nous vous encourageons fortement à déplacer votre meeple au gré des actions déclenchées et des robots activés.

IMPORTANT : vous ne pouvez PAS diviser votre total d'énergie durant les phases Conception, Fabrication et Recyclage.

ET ≠ OU

Les symboles suivants permettent de clarifier la façon de déclencher les actions.



ET : les actions reliées par ce symbole peuvent être déclenchées **EN PLUS** l'une de l'autre, tant que le total d'énergie est supérieur ou égal à la valeur affichée.



OU : les actions reliées par ce symbole peuvent être déclenchées **EN REMPLACEMENT** l'une de l'autre, tant que le total d'énergie est supérieur ou égal à la valeur affichée.

EXEMPLE D'ACTIVATION D'UNE RANGÉE

Une fois bouclée la phase Assemblage, le joueur est prêt à accomplir la phase Conception. Il dispose pour cela d'un total d'énergie de 6 (1 provenant de sa carte Énergie, 4 des cubes d'énergie et 1 de l'amélioration apportée à son plateau individuel). Il décide de dépenser sa dernière batterie pour obtenir un total d'énergie de 7. Il peut désormais déclencher les actions suivantes dans l'ordre.

- Il gagne 1 OU ainsi que 1 (action du plateau individuel).
- Il défusse 0 et pioche 1 (action du plateau individuel).
- Il gagne 1 (action du plateau individuel).
- Il gagne 2 (action améliorée du robot Ro-Bozo).
- Il place son pion d'amélioration (déverrouillé au préalable) sur Astaire pour gagner 2 (action améliorée du robot).
- Il défusse 1 pour gagner 3 (action de base du robot Edward).

Il peut ensuite accomplir la phase Fabrication, car un autre joueur a placé un cube d'énergie sur la case correspondante du plateau central. Il dispose pour cela d'un total d'énergie de 1 (grâce au cube d'énergie) et décide donc de dépenser 2 des batteries reçues durant la phase Conception afin d'obtenir un total d'énergie de 3. Il peut désormais déclencher les actions suivantes dans l'ordre.

- Il gagne 1 OU 1 (action du plateau individuel).
- Il gagne 2 (action améliorée du robot Freezer).

Malheureusement, le joueur n'a pas assez d'énergie pour déclencher l'action de base du robot P-Pite, qui n'est donc pas activé. Le joueur en a terminé avec la phase Fabrication et n'en a plus d'autre à accomplir pour ce round.

Il ne peut pas accomplir la phase Recyclage, puisqu'il n'a pas sélectionné cette carte Phase pendant la préparation et qu'aucun cube d'énergie n'a été posé sur la case correspondante du plateau central.



Aucun robot ne requiert plus de 7 énergie pour être activé. Puisque vous ne pouvez pas diviser votre total d'énergie pendant les phases Conception, Fabrication et Recyclage, inutile de l'augmenter au-delà de 7 pour les accomplir.



ÉTAPE 3 – FIN DE ROUND

Une fois l'étape des phases terminée, chaque joueur suit ces consignes dans l'ordre.

1. **Déclenchez toute capacité de fin de round** (si vous en avez plusieurs, choisissez l'ordre de résolution).
2. **Défaussez vos 2 cartes Énergie utilisées** en les posant face visible près de votre paquet Énergie.
3. **Récupérez vos 2 cartes Phase utilisées** (elles pourront servir au prochain round).

CAPACITÉ DE FIN DE ROUND



Les joueurs peuvent aussi laisser les cartes Énergie utilisées en place et les recouvrir à chaque round, afin de réduire l'espace occupé et la confusion. Ces cartes sont toutefois considérées comme étant défaussées et ne seront réutilisées qu'après la Récré.



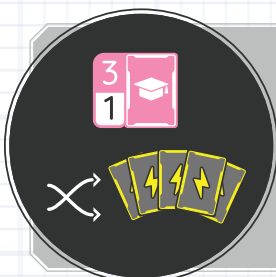
Pour une partie plus rapide, les joueurs peuvent commencer l'étape de préparation du prochain round pendant que les autres terminent leur fin de round. Cependant, attendez que tout le monde soit prêt pour ajouter les cubes d'énergie, au risque de perturber les autres joueurs.



STOP !

Tous les joueurs doivent avoir terminé ce point avant de passer au suivant.

4. **Retirez les éventuels cubes d'énergie** du plateau central et remettez-les dans la réserve.
5. **Avancez le marqueur de round d'une case sur le plateau central.**
 - A. Si ce marqueur atteint la cinquième case, **déclenchez immédiatement une Récré.**
 - B. S'il quitte la dernière case, la partie est terminée (cf. Fin de partie).
 - C. Enfin, passez à l'étape de préparation du round suivant.



RÉCRÉ

Les joueurs piochent 3 nouvelles cartes Leçon chacun, en gardent 1 et défaussent les autres. Tous les joueurs mélangent ensuite leur défausse de 8 cartes Énergie pour former un nouveau paquet.



La partie étant composée de 8 rounds, les joueurs vont tous vider leur paquet Énergie deux fois.



CARTES LEÇON

En fin de partie, les joueurs augmentent leur réputation en obtenant de bonnes notes à l'école.

DESCRIPTION DES CARTES LEÇON

TITRE DE LA LEÇON

NOTE OBTENUE : les inventeurs remportent des PR en fonction des objectifs remplis.

IMPORTANT : ce symbole indique qu'un bonus scolaire est requis pour obtenir un A.

Servez-vous des flèches pour suivre la progression de vos notes pendant la partie.

TRAITEMENT AUTOMATIQUE DU LANGAGE NATUREL

OBJECTIF DE LA LEÇON

BONUS SCOLAIRE : vous pouvez placer un de vos pions d'amélioration déverrouillés sur une carte Leçon afin de bénéficier d'un bonus scolaire. Celui-ci vous fait gagner un niveau sur l'échelle de notation.

IMPORTANT : un bonus scolaire ne peut être gagné qu'une fois par carte Leçon. Même si vous n'avez rempli aucun des critères de la leçon, le bonus scolaire peut vous permettre d'obtenir un D.

Tous les joueurs commencent la partie en choisissant 1 carte Leçon. Ils en choisiront 1 de plus à mi-parcours, pendant la Récré. Vous pouvez en obtenir d'autres lorsque vous êtes frappé d'Inspiration. **Vous ne pouvez toutefois pas avoir plus de 3 cartes Leçon à la fois.**

Si vous en avez déjà 3 et que vous devez en gagner d'autres, défaussez immédiatement les nouvelles cartes, ou remplacez tout ou partie de vos cartes existantes par les nouvelles. Toutes les cartes Leçon défaussées sont posées face visible près du paquet Leçon. Si vous devez piocher une carte Leçon alors que le paquet est épuisé, remélangez la défausse et continuez à piocher.

En fin de partie, chaque carte Leçon placée à gauche de votre plateau individuel vous accorde des PR en fonction de la note obtenue. Pour déterminer celle-ci, comptez le nombre d'éléments qui remplissent l'objectif de la leçon et reportez-le sur l'échelle de notation. Augmentez le résultat de 1 si vous avez obtenu le bonus scolaire.

EXEMPLE DE NOTATION

P-Pite compte 1 fois pour la leçon Ingénierie spatiale et 1 fois pour la leçon Acoustique. Il ne peut pas compter plusieurs fois pour la même carte Leçon.

INGÉNIERIE SPATIALE

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

ACOUSTIQUE

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

IMPORTANT : pendant la notation, un même élément peut compter pour plusieurs cartes Leçon, mais jamais plusieurs fois pour une même carte Leçon.

OBJECTIFS DES LEÇONS



Nombre de pions d'amélioration déverrouillés du type indiqué. Le pion d'amélioration n'a pas forcément à être placé sur une autre carte pour compter.



Nombre de pions d'amélioration déverrouillés sur votre plateau individuel. Le pion d'amélioration n'a pas forcément à être placé sur une autre carte pour compter.



Nombre de la ressource indiquée dans votre inventaire en fin de partie. L'adhésif ne permet pas d'augmenter le nombre de capteurs, puces, engrenages ou codes. The number of Victory Points in your Inventory at the end of the game.



Nombre de points de réputation dans votre inventaire en fin de partie.



Nombre de cartes Robot dans votre main en fin de partie.



Nombre total de capteurs, engrenages, codes, puces et cartes Robot dans votre inventaire en fin de partie.



Nombre de sets de matériaux (1 capteur, 1 engrenage, 1 code et 1 puce) en fin de partie. L'adhésif ne peut remplacer aucun de ces matériaux.



Nombre de robots assemblés sur votre zone Robots.



Nombre de robots assemblés sur la rangée de la phase indiquée.



Nombre de robots assemblés dont le coût comprend la ressource indiquée (dans au moins l'une des colonnes).



Nombre de robots assemblés accordant le nombre de PR indiqué en fin de partie.



Nombre de robots assemblés dont au moins une action nécessite la quantité d'énergie indiquée. L'action améliorée d'un robot ne peut compter pour cet objectif que si le robot a été amélioré.



Nombre de robots assemblés dont le coût en énergie correspond au chiffre indiqué (dans l'une ou l'autre des colonnes).



Nombre de colonnes de votre zone Robots entièrement occupées par des robots assemblés.

CARTES INVENTEUR

Les cartes Inventeur offrent des capacités uniques à chaque joueur (pour plus de détails, consultez la fiche descriptive des inventeurs). **Leurs capacités sont permanentes et procurent des bénéfices tout au long de la partie**, à moins d'être associées aux symboles suivants.



Immédiat : la capacité ne prend effet qu'au début de la partie, ou au moment d'être améliorée.



Fin de round : la capacité n'est applicable que pendant l'étape de fin de round.



Fin de partie : la capacité ne peut être résolue qu'en fin de partie.

DESCRIPTION DES CARTES INVENTEUR

NOM DE L'INVENTEUR

CONDITION D'AMÉLIORATION : à remplir avant de pouvoir placer un pion d'amélioration déverrouillé.

CAPACITÉ DE BASE DE L'INVENTEUR : cf. fiche descriptive des inventeurs.

ET/OU : cette icône détermine si la capacité améliorée de l'inventeur peut être utilisée en plus ou en remplacement de sa capacité de base.

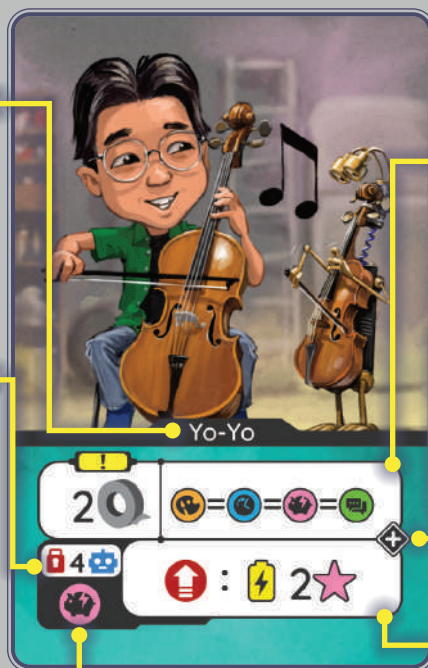
IMPORTANT :



Nécessite 4 cartes Robot dans votre zone Robots.



Nécessite d'avoir déverrouillé 3 pions d'amélioration. Ils n'ont PAS à être placés sur des cartes. Le dernier peut servir à améliorer cette carte Inventeur.



TYPE D'AMÉLIORATION : un pion d'amélioration déverrouillé et correspondant à ce type peut être placé sur la carte Inventeur une fois la condition d'amélioration remplie.

CAPACITÉ AMÉLIORÉE DE L'INVENTEUR : elle peut être utilisée une fois la carte Inventeur améliorée.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève après le 8^{ème} round. Notez sur le bloc de score les points de réputation cumulés par chaque joueur. Ces PR peuvent provenir de différentes sources.

	Chaque robot assemblé dans votre zone Robots fournit le nombre de PR indiqué sur sa carte.
	Chaque carte Leçon placée à gauche de votre plateau individuel fournit le nombre de PR correspondant à la note obtenue. N'oubliez pas les bonus scolaires !
	Le nombre de PR indiqué par le marqueur de votre inventaire.
	Chaque batterie , chaque ressource (y compris l'adhésif) de votre inventaire et chaque carte Robot dans votre main vaut $\frac{1}{3}$ de PR. Additionnez-les et arrondissez à l'entier inférieur.
	Quiconque obtient le plus de points de réputation remporte la victoire !

En cas d'égalité, le joueur qui l'emporte est celui dont les cartes Robot assemblées totalisent le plus de PR. Si une égalité persiste, tranchez en faveur de celui qui a obtenu le plus de PR grâce à ses cartes Leçon. Dans la rare éventualité où des joueurs seraient encore ex-aequo, ils se partagent la victoire.

CRÉDITS



Conception et développement : Brett Sobol et Seth Van Orden

Illustrations et personnages : Howard McWilliam

Graphismes et illustration de couverture : OwlGhost Studio

Remerciements spéciaux : Tania, Grace et Maverick Van Orden ; Tessa, Cedric et Arthur Sobol ; Jeff et Katie Butler, Doug et Kim Gardner, Andy Yin, James Doyle, Jeremie Johnson, Riley Garrison, Harrison Dunn, Stephen et Lela Kitto, Kane Klenko, Cory Borgen, Andy Hampton, JT Smith, Stan Kordonskiy, Quince, Alvin, Tammy, Henry et Miriam Van

Orden, Stephanie et Austin Secrist, Byron Porter, Cory Melin, Todd Reck, Bryce Brown, Shaun et Natasha Hartman, Tim Fowers, Dan Erickson, Josh Kutterer, Vishal Parikh, Paul Fiske, David Berg, Dan Willmer, Jeff Beck, Nick et Abby Wright.

Édition française par Lucky Duck Games

Traducteur et responsable éditorial : Elric Rozet

Relecture : Elodie Nelow

Maquette : Sandra Tessieres (« Good Heidi »)

nauvoogames.com

luckyduckgames.com/fr

©2023 Nauvoo Games LLC, Madison, WI 53711, USA.
Tous droits réservés. Édition française par Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Fabriqué en Chine.



RÈGLES SOLO ET 2 JOUEURS



Ces règles adaptées aux parties solo et à 2 joueurs permettent de simuler, de façon relativement prévisible, le placement de cubes d'énergie par d'autres joueurs.

MISE EN PLACE ADAPTÉE

- Prenez un set inutilisé de 5 cartes Phase, mélangez-le et alignez-les face cachée au milieu de la table.
 - 2J uniquement : révéléz les 2 cartes Phase les plus à gauche.
- Ajoutez des cubes d'énergie sur les cartes Phase comme indiqué ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs.

RÈGLES ADAPTÉES

- Étape 1 - Préparation** : après avoir révélé vos cartes Phase, faites de même avec celles du milieu de table (en fonction du nombre de joueurs). Placez ensuite les cubes d'énergie qui s'y trouvaient sur les cases correspondantes du plateau central.
 - Solo : révéléz 2 cartes Phase.
 - 2J : révéléz 1 carte Phase.
- Étape 3 - Fin de round** : si 4 cartes Phase du milieu de table ont été révélées, répétez la mise en place adaptée expliquée ci-dessus.



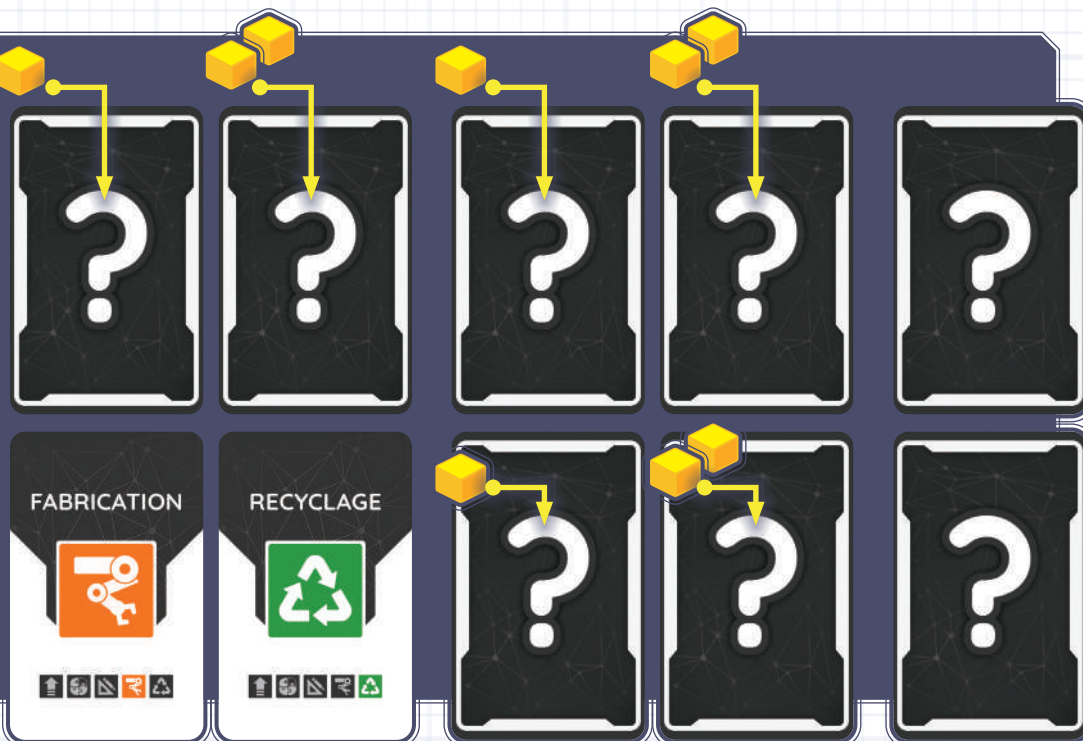
Chaque carte Phase révélée réduit les possibilités pour les rounds suivants.

IMPORTANT : vous répétez la mise en place adaptée tous les 2 rounds jusqu'à la fin de partie.

MISE EN PLACE ADAPTÉE

SOLO

2J



FIN DE PARTIE ADAPTÉE

- **2J** : la partie prend fin normalement – le joueur avec le plus de PR l’emporte.
- **Solo** : vous essayez d’obtenir le plus de PR possible. Comparez votre score au tableau ci-dessous pour déterminer votre niveau en tant qu’inventeur.

PARTIE SOLO		DÉFI SOLO	
RÉPUTATION*	INVENTEUR	RÉPUTATION*	INVENTEUR
<60	Hésitant	<180	Hésitant
60 - 79	Débutant	180 - 229	Débutant
80 - 99	Amateur	230 - 279	Amateur
100 - 119	Héroïque	280 - 329	Héroïque
120 - 139	Épique	330 - 379	Épique
140+	Légendaire	380+	Légendaire

* Pour des parties avec cartes Inventeur.

DÉFI SOLO

Pour accroître la difficulté, jouez 3 parties à la suite. Ne mélangez aucune des cartes entre les parties : à la place, retirez toutes les cartes Leçon et Robot utilisées (y compris celles de votre zone Robots, de votre main et des défausses). Retirez également les cartes Inventeur que vous n’avez pas sélectionnées en début de partie (le cas échéant).

Notez votre score à la fin de chaque partie, puis faites le total après la 3^{ème} et comparez-le au tableau ci-dessus.

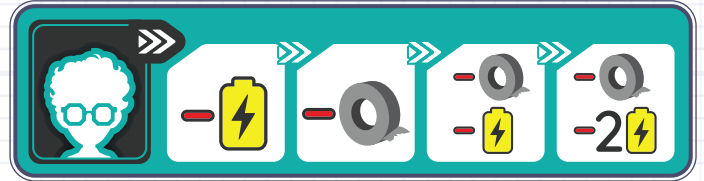


Dans l’éventualité rare où vous devriez piocher des cartes alors qu’il n’en reste plus, vous êtes autorisé à remélanger pour en réutiliser.

VARIANTE : ENCHÈRES D'INVENTEUR



Plutôt que de choisir leur Inventeur de la façon habituelle, les joueurs expérimentés peuvent recourir à cette variante afin de sélectionner leur favori.



MISE EN PLACE ADAPTÉE

1. En début de partie, ne distribuez pas 2 cartes Inventeur aux joueurs. À la place, disposez près du plateau central autant de pistes d'enchères Inventeur que de joueurs. Mélangez ensuite les cartes Inventeur et place-en une face visible sous chaque piste d'enchère.
2. Désignez le premier joueur au hasard (ou optez pour celui qui a vu un robot le plus récemment).
3. Dans le sens horaire à partir du premier joueur, chacun enchérit pour la carte Inventeur de son choix. **Pour enchérir :**
 - A. Placez votre meeples sur n'importe quelle case inoccupée d'une piste d'enchère au choix.
 - B. Si un autre meeples se trouve déjà sur la piste choisie, vous devez surenchérir en vous positionnant sur une des cases situées à sa droite.
 - C. Si l'adversaire d'un joueur surenchérit sur lui (le meeples adverse a été placé à droite du sien sur la même piste d'enchère), et uniquement dans cette situation, le joueur battu reprend immédiatement son meeples. Il pourra enchérir à nouveau au prochain tour. Si plusieurs joueurs sont dans le même cas, leurs nouvelles enchères s'effectuent dans le sens horaire. Une nouvelle enchère peut se faire pour le même Inventeur, ou pour un autre.
 - D. Si un joueur pose son meeples sur la case la plus à droite d'une piste d'enchère, il remporte immédiatement la carte Inventeur associée.
4. Les enchères se poursuivent jusqu'à ce qu'un meeples soit posé sur une case valide de la piste d'enchère pour chaque carte Inventeur.
5. **Chaque joueur prend la carte Inventeur qu'il a remportée, puis paie les ressources indiquées sur la case où se trouve son meeples.** N'oubliez pas de reprendre votre meeples !
6. Rangez les pistes d'enchère Inventeur dans la boîte et reprenez le début de partie (cf. page 5).



Vous pouvez consulter vos cartes Robot et Leçon de départ avant d'enchérir.

PRÉCISIONS UTILES



- Vous pouvez accomplir une phase **SI ET SEULEMENT SI** vous avez sélectionné sa carte Phase pendant l'étape de préparation **OU** un cube d'énergie a été posé par n'importe quel joueur sur la case correspondante du plateau central.
- Les batteries servent **uniquement** à augmenter l'énergie que vous avez déjà affectée à une phase, **pas** à accomplir une phase au choix.
- Vous pouvez diviser votre total d'énergie durant les phases Amélioration et Assemblage pour déverrouiller plusieurs pions d'amélioration ou afin d'assembler plusieurs cartes Robot au cours d'une même phase.
- Chaque fois que vous gagnez/dépensez un joker, choisissez immédiatement de gagner/dépenser un capteur, un engrenage, un code, une puce ou une carte Robot. Si vous gagnez/dépensez plusieurs jokers, vous pouvez choisir différentes ressources, ou la même.
- N'oubliez pas que le symbole joker inclut les cartes Robot : vous pouvez donc utiliser ces dernières en tant que ressource pour payer les coûts supplémentaires d'assemblage d'un robot, ou les dépenser pour effectuer une amélioration.
- Vous devez payer un coût supplémentaire en ressources dès que vous déposez une carte Robot sur une case de votre zone Robots portant le symbole joker – y compris en début de partie.



QUESTIONS FRÉQUENTES



- **Puis-je déclencher des actions durant le round où elles sont devenues disponibles (ex. : déverrouiller un pion d'amélioration, assembler une carte Robot) ?**

En général, oui. Cependant, certaines actions des cartes Robot vous autorisent à déverrouiller des pions d'amélioration ou à assembler des robots en dehors des phases habituelles. Vous pouvez déclencher ces actions tant que vous respectez l'ordre du jeu. Vous ne pouvez pas revenir à une phase antérieure ou en arrière au sein d'une phase (voir exemple ci-dessous).

- **Comment obtenir plus de cartes Robot ?**

Le moyen habituel d'acquérir des cartes Robot est d'accomplir la phase Conception, mais vous pouvez aussi en obtenir lorsque vous gagnez un joker ou déclenchez certaines actions de robots. Il existe aussi deux autres moyens, moins évidents, sur votre plateau individuel :

être frappé d'Inspiration ou déclencher l'action améliorée de la phase Recyclage avec 4 énergie.



- **Quand suis-je autorisé à améliorer ma carte Inventeur ?**

Pour placer un pion d'amélioration déverrouillé sur votre carte Inventeur (sur le symbole correspondant à son type), vous devez auparavant remplir la condition d'amélioration (cf. page 21).

- **Lorsque je gagne plusieurs jokers, puis-je d'abord piocher une carte Robot et la regarder, pour ensuite choisir les autres jokers ?**

Oui.

EXEMPLE D'ORDRE D'ACTIVATION

Un joueur accomplit la phase Fabrication avec un total d'énergie de 4. Après avoir déclenché toutes les actions disponibles du plateau individuel, il active sa rangée Fabrication (de gauche à droite).

A

L'action de base du robot Ax-L permet au joueur de dépenser 3 jokers afin de déverrouiller un pion d'amélioration.

B

Le joueur paie et déverrouille un pion d'amélioration Vitesse, qu'il place immédiatement sur le robot suivant (S-Calade).

C

Il active ensuite S-Calade et choisit de déclencher sa nouvelle action améliorée afin d'obtenir 3 batteries.

FABRICATION

1 ⚡ + [Icon] → [Icon]

4 ⚡ + [Icon] → [Icon]

7 ⚡ + [Icon] → [Icon]

Ax-L (4 ⚡, 3 [Icon] → [Icon])

S-Calade (2 ⚡, 6 [Icon] → [Icon])

B (3 [Icon] → [Icon])

C (4 ⚡, 3 [Icon] → [Icon])

IMPORTANT : le joueur ne peut PAS revenir en arrière au sein de la phase Fabrication pour déclencher l'action révélée sur son plateau individuel. Il devra attendre un prochain tour.



AIDE DE JEU



1 - PRÉPARATION

- Piochez 2
- Placez les sur les
- Associez 2 à révéler quand tous les joueurs sont prêts
- Déplacez les vers le plateau central

2 - PHASES

- Accomplissez les phases dans l'ordre :
 → → → →
- Calculez le total d'énergie, puis déclenchez les actions :
 - du plateau individuel (de haut en bas)
 - des robots (de gauche à droite)

3 - FIN DE ROUND

- Utilisez les capacités
- Défaussez les et reprenez les en main
- Retirez les
- Déplacez le marqueur de round
 - Après 4 : Récré
 - Après 8 : Fin de partie

INDEX DES ICÔNES

2 Piochez le nombre indiqué de cartes dans le paquet Robot.

3 1 Piochez les 3 premières cartes du paquet Leçon. Gardez-en 1 et placez-la à gauche de votre plateau individuel. Défaussez les autres face visible à côté du paquet Leçon.

2 Gagnez le nombre indiqué de ressources.

/ Gagnez l'une des deux ressources indiquées.

(2) Gagnez le nombre indiqué de PR. Ici, 3 PR (1+2).

2 Gagnez le nombre indiqué de jokers et transformez immédiatement en ressources (cartes Robot ou matériaux), sans qu'il s'agisse forcément des 2 mêmes.

→ / Payez le coût indiqué à gauche pour bénéficier de ce qui est indiqué à droite. Cette conversion ne peut être effectuée qu'une fois, même si vous avez les moyens de la répéter.

IMPORTANT : lorsque des icônes multiples apparaissent à gauche ou à droite d'une flèche, elles font toutes partie de la même conversion. Vous ne bénéficiez de ce qui est indiqué à droite qu'après avoir payé le coût indiqué à gauche. Par exemple, vous n'obtenez l'adhésif et le joker que si vous payez une batterie.

X → X+1 Vous pouvez défausser un nombre au choix (X) de cartes Robot de votre main et piocher le même nombre +1 (X+1) de cartes du paquet Robot. Vous pouvez donc défausser 0 carte Robot afin d'en piocher 1. Une fois améliorée, cette action procure également 1 carte Robot de plus et 1 batterie.

Augmentez votre total d'énergie du montant indiqué lorsque vous accomplissez la phase associée à cet effet.

→ Payez le coût indiqué pour assembler un robot. N'oubliez jamais de payer le coût supplémentaire d'assemblage (le cas échéant).

4 → Payez le coût indiqué pour déverrouiller 1 pion d'amélioration.

Vous êtes frappé d'Inspiration : choisissez immédiatement l'un des bénéfices suivants :

- piocher 3 cartes Leçon, en garder 1 et défausser les autres ;
- gagner 2 jokers ;
- gagner 4 batteries.

1 = 1
 3 = 2
 5 = 3 Gagnez des PR en fonction du nombre total de robots assemblés sur la rangée de la phase correspondante. Par exemple, un joueur peut gagner 2 PR s'il a assemblé 4 robots sur la rangée Fabrication.

4 Nécessite 4 cartes Robot dans votre zone Robots.

3 Nécessite d'avoir déverrouillé 3 pions d'amélioration. Ils n'ont PAS à être placés sur des cartes. Le dernier peut servir à améliorer cette carte Inventeur.