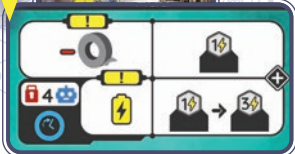


МАСТЕРСКАЯ РОБОТОВ

ОПИСАНИЕ КАРТ ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ



АДА (Уровень сложности: низкий)



Немедленно: во время подготовки к игре получите на 1 изоленту меньше.

В ходе партии: разместите **особый жетон энергии** рядом со своим планшетом, так чтобы маркировка «1» была на лицевой стороне. Во время фазы начала каждого раунда вы можете разместить третью карту действия рядом с этим особым жетоном. Во время фазы окончания раунда не сбрасывайте особый жетон.

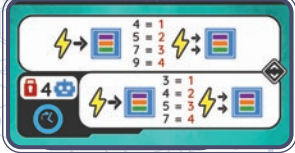
ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

Немедленно: получите 1 батарейку.

В ходе партии: переверните особый жетон энергии на сторону с маркировкой «3». Вы можете использовать 3 единицы энергии в том же раунде, в котором улучшили карту изобретателя, но только в том случае, если ещё не выполняли действие, выбранное для особого жетона.



АЛЬБЕРТ (Уровень сложности: высокий)



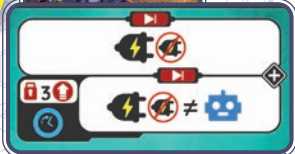
В ходе партии: чтобы выполнить все операции и активировать все карты роботов в соответствующем ряду дважды, можете преобразовать накопленную энергию (4/5/7/9 единиц превратить в 1/2/3/4 соответственно). **После преобразования вы не сможете вернуться к исходному значению накопленной энергии.** Выполняйте каждую операцию/активацию **два раза подряд**, а затем переходите к следующей операции или активации карты.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В ходе партии: теперь 3/4/5/7 единиц энергии можно превращать в 1/2/3/4 соответственно. Можете использовать более выгодный курс преобразования в том же раунде, в котором улучшили карту изобретателя, но только для тех действий, к выполнению которых вы ещё не приступали.



ФЛОРЕНС (Уровень сложности: средний)



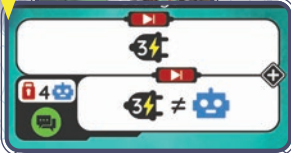
В фазе окончания раунда: активируйте 1 карту робота, которая не была активирована в этом раунде, игнорируя необходимое количество единиц энергии. Можете воспользоваться расширенным функционалом робота, если он вам уже доступен.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В фазе окончания раунда: примените свою способность второй раз. Карта, которую вы активируете, должна отличаться от первой.



ДЖОРДЖ (Уровень сложности: средний)



В фазе окончания раунда: активируйте **любую** карту робота, для которой необходимо 3 или меньше единиц энергии. Можете тратить батарейки (и ничего, кроме них), чтобы увеличить это число. Можете воспользоваться расширенным функционалом робота, если он вам уже доступен и для этого хватает энергии.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В фазе окончания раунда: примените свою способность второй раз. Карта, которую вы активируете, должна отличаться от первой. Увеличив количество единиц энергии с помощью батареек для одного робота, вы автоматически увеличиваете его и для второго.



ГРЕЙС (Уровень сложности: средний)



Немедленно: завершив подготовку к игре, выберите и возьмите из коробки 1 маркер ресурсов (датчиков, шестерёнок, микросхем или алгоритмов) и разместите его на своей карте изобретателя. Теперь это ваш особый ресурс. Вы начинаете партию с 1 особым ресурсом.

В ходе партии: используйте особый ресурс, как если бы это была изолента, кроме случаев, когда изолента требуется для выполнения условий карт заданий.

В фазе окончания раунда: получите 1 особый ресурс. Получая особый ресурс, перемещайте соответствующий маркер (**не маркер изолянты!**) на нужное деление на шкале в области инвентаря.

ОСОБЫЙ РЕСУРС



ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В фазе окончания раунда: получите 1 батарейку и 1 особый ресурс **ИЛИ** 2 ПО. Эта способность — дополнительный бонус к основной способности, описанной выше.



КЭТРИН (Уровень сложности: низкий)



Немедленно: во время подготовки к игре возьмите 2 дополнительные карты заданий, изучите все 4 карты, а затем 2 из них разместите лицевой стороной вверх рядом с планшетом, а 2 оставшиеся переместите в сброс.

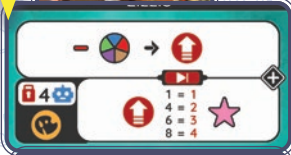
В конце игры: начислите ПО за каждую карту задания, как если бы получили оценку строкой выше. Если на картах заданий были также размещены жетоны улучшений, суммируйте эффекты, но помните, что наивысшей оценкой является «Отл.+».

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В фазе окончания раунда: получите 1 изоленту и 1 батарейку.



ЛИЗЗИ (Уровень сложности: низкий)



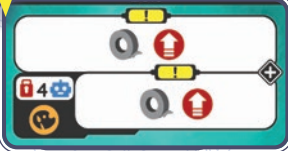
В ходе партии: выполняя действие «Улучшение», тратьте на 1 универсальный ресурс меньше (можно уменьшить до 0), чтобы переместить жетон улучшения. Чтобы не забыть об этой способности, разместите **особый жетон** (см. рисунок) в соответствующей области планшета.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В фазе окончания раунда: получите 1/2/3/4 ПО за 1/4/6/8 жетонов улучшений, перемещённых со своего планшета. Жетоны могут находиться как на картах, так и в области инвентаря.



ЛУИС (Уровень сложности: низкий)



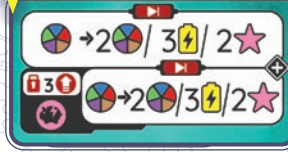
Немедленно: во время подготовки к игре получите на 1 изоменту больше и переместите 1 дополнительный жетон улучшения в область инвентаря бесплатно.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

Немедленно: получите 1 изоменту и переместите 1 жетон улучшения в область инвентаря бесплатно.



МАРИ (Уровень сложности: низкий)



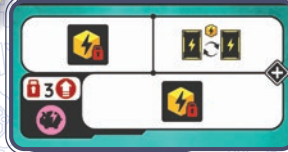
В фазе окончания раунда: можете потратить 1 универсальный ресурс, чтобы получить 2 универсальных ресурса / 3 батарейки / 2 ПО.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В фазе окончания раунда: можете использовать свою способность второй раз. Можете потратить универсальный ресурс, полученный при первом использовании, чтобы применить способность во второй раз.



НИКОЛА (Уровень сложности: высокий)



Немедленно: во время подготовки к игре возьмите 2 особых жетона (см. рисунок) и разместите их рядом со своим планшетом.

В ходе партии: в фазе начала каждого раунда (до того, как карты действий будут перевернуты) можете разместить 1 особый жетон на одной из двух карт энергии. Этот жетон считается 1 кубиком энергии, но остаётся на вашей карте и увеличивает только вашу сумму накопленной энергии.

В ходе партии: в фазе начала каждого раунда (до того, как карты действий будут перевернуты) можете перемещать кубики энергии с одной карты энергии на другую. Когда карты действий будут перевернуты, переместите кубики энергии в соответствующие области на центральном поле по обычным правилам.

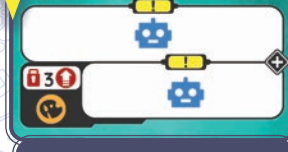
Перемещайте кубики энергии, чтобы использовать множители на картах энергии более эффективно.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В ходе партии: теперь вы можете размещать второй особый жетон. Можете разместить его в том же раунде, в котором была улучшена карта изобретателя, но только если ещё не начали выполнять действие, соответствующее этой карте энергии.



СОНДОК (Уровень сложности: низкий)



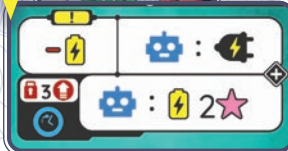
Немедленно: во время подготовки к игре вы размещаете в области роботов на 1 карту больше. Вы не должны оплачивать стоимость сборки, но должны оплатить дополнительную стоимость, указанную на планшете (если это необходимо).

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

Немедленно: разместите в области роботов 1 карту, не оплачивая стоимость сборки. Вы должны оплатить дополнительную стоимость, указанную на планшете (если это необходимо). Можете активировать робота в том же раунде, в котором была улучшена карта изобретателя, но только в том случае, если ещё не завершили активацию соответствующего ряда.



СИГЭРУ (Уровень сложности: средний)



Немедленно: во время подготовки к игре получите на 1 батарейку меньше.

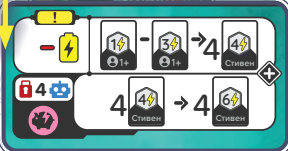
В ходе партии: каждый раз, собирая робота, сразу активируйте его, игнорируя необходимое количество единиц энергии. Эта способность распространяется и на те карты, которые вы размещаете в области роботов во время подготовки к игре. Эта способность не позволяет использовать расширенный функционал робота. Чтобы не забыть об этой способности, разместите особый жетон (см. рисунок) в соответствующей области планшета.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В ходе партии: переверните особый жетон на обратную сторону. Теперь, собирая робота, вы также будете получать 1 батарейку и 2 ПО.



СТИВЕН (Уровень сложности: средний)



Немедленно: во время подготовки к игре получите на 1 батарейку меньше. Также возьмите 8 особых карт энергии с маркировкой «Стивен».

В ходе партии: во время подготовки к игре замените 4 карты энергии (см. рисунок ниже) особыми картами энергии с количеством энергии, равным 4. Затем перемешайте получившуюся колоду. Карты, которые были заменены, уберите в коробку до конца партии.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

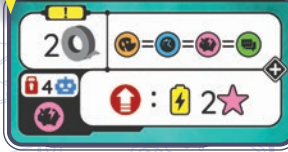
Немедленно: замените все особые карты с количеством энергии, равным 4, на особые карты с количеством энергии, равным 6. Можете использовать новую карту энергии в том же раунде, когда была улучшена карта изобретателя, но только если вы ещё не начинали выполнять действие, соответствующее этой карте энергии. Заменяя карты, находящиеся в колоде, не забудьте перемешать её. Карты, которые на момент замены находились в стопке сброса, остаются в этой стопке.



Во время подготовки к игре замените эти карты особыми картами с количеством энергии, равным 4.



ЙО ЙО (Уровень сложности: низкий)



Немедленно: во время подготовки к игре получите на 2 изоменты больше.

В ходе партии: перемещая жетон улучшения из области инвентаря на карту, игнорируйте его вид. Вы можете разместить любой жетон улучшения на любой карте. При этом для выполнения заданий, требующих наличия определённых жетонов на картах, вам всё ещё необходимо ориентироваться на вид жетона.

ПОСЛЕ УЛУЧШЕНИЯ

В ходе партии: каждый раз, когда вы перемещаете жетон улучшения со своего планшета в область инвентаря, получите 1 батарейку и 2 ПО. Чтобы не забыть об этой способности, разместите особый жетон (см. рисунок) в соответствующей области планшета.