

MECH A DREAM™



SIAMO NEL 2143: UMANI E ROBOT CONVIVONO IN ARMONIA. DAL MOMENTO CHE I ROBOT NON SONO IN GRADO DI SOGNARE, GLI UMANI HANNO INIZIATO A CREARE MACCHINE PER I SOGNI PER RISOLVERE QUESTO PROBLEMA E AIUTARLI. GRAZIE ALLA VOSTRA OFFICINA, PARTECIPATE AL PROGETTO MECH A DREAM NEL CORSO DELLA SETTIMANA CHE VI È STATA ASSEGNATA: REALIZZATE PIÙ SOGNI POSSIBILE PER I VOSTRI ROBOT OTTIMIZZANDO LE RISORSE E IL TEMPO DI COSTRUZIONE DELLE MACCHINE. FINALMENTE, I VOSTRI AMICI MECCANICI SARANNO IN GRADO DI RISPONDERE ALLA SECOLARE DOMANDA:

GLI ANDROIDI SOGNANO PECORE ELETTRICHE?

REGOLE



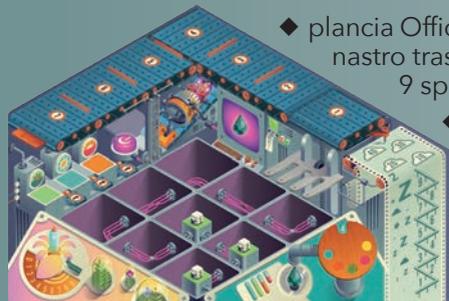
THOMAS DUPONT
ANTONI GUILLEN



MARK OLIVER

CONTENUTO DEL GIOCO

PER CIASCUN GIOCATORE:



- ◆ plancia Officina con due indicatori per le risorse, un nastro trasportatore con 7 spazi e un'Officina con 9 spazi (per le macchine già completate).
- ◆ 3 meeples Assistente e 2 meeples Pecora elettrica.



COMPONENTI CONDIVISI:

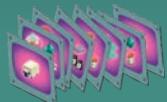
- ◆ 1 tabellone Fabbrica a due facce con 3 nastri trasportatori, un banco per le consegne, una riserva e un calendario.
- ◆ 50 tessere Macchina divise in 4 tipi:
 - ◆ 18 tessere Macchina delle risorse (lato Costruzione blu / lato Completato viola)
 - ◆ 16 tessere Macchina elettrica (lato Costruzione rosso / lato Completato viola)
 - ◆ 8 tessere Macchina economica (lato Costruzione e lato Completato verdi)
 - ◆ 8 tessere Macchina di cristallo (lato Costruzione e lato Completato gialli)



- ◆ 10 carte Consegna
- ◆ 1 meeples Fase
- ◆ 1 segnalino Giorno
- ◆ 4 segnalini Nuvola
- ◆ 28 meeples Arcobaleno: 8 grandi e 20 piccoli (un meeples Arcobaleno grande vale quanto 5 meeples Arcobaleno piccoli)

PER LA VARIANTE "ROBOT ILLUMINATI"

- ◆ 8 tessere Schermo



PER LA VARIANTE "SPECIALISTI"

- ◆ 10 carte Specialista
- ◆ 4 segnalini Prezzo



Ogni lato Costruzione delle tessere presenta un prezzo in gocce InchiostroMagico o Arcobaleni, nonché un tempo di costruzione simboleggiato da un numero di clessidre.

Prima di giocare la prima partita, collocate il cursore Fiori Elettrici e la valvola Inchiostro Magico in ciascuna delle 4 plance Officina, come mostrato nell'illustrazione a fianco.



SCOPO DEL GIOCO

In MECH A DREAM i giocatori devono gestire la propria officina di produzione. Date ai vostri Assistenti compiti diversi durante la giornata e ottimizzate i tempi di costruzione delle macchine dei sogni insieme al nastro trasportatore della vostra officina. Gestite la produzione dell'officina al meglio per guadagnare più punti Sogno rispetto agli avversari alla fine della settimana lavorativa.



PREPARAZIONE

COMPONENTI IN COMUNE

- ◆ Posizionate il tabellone Fabbrica al centro del tavolo, dalla parte che mostra il calendario verde. **A**
- ◆ Mescolate le 8 tessere Macchina economica (con il lato Costruzione verde a faccia in su) insieme alle 18 tessere Macchina delle risorse (con il lato Costruzione blu a faccia in su). Posizionate questa pila composta da 26 tessere sullo spazio più a sinistra del nastro trasportatore verde e blu. Pescate le prime due tessere da questa pila e posizionatele negli altri due spazi di questo nastro trasportatore, senza girarle. **B1**
- ◆ Mescolate le 16 tessere Macchina elettrica (con il lato Costruzione rosso a faccia in su). Posizionate questa pila sullo spazio più a sinistra del nastro trasportatore rosso. Pescate la prima tessera di questa pila e posizionate la nell'altro spazio di questo nastro trasportatore senza girarla. **B2**
- ◆ Mescolate le 8 tessere Macchina di cristallo (con il lato Costruzione giallo a faccia in su). Posizionate questa pila sullo spazio del nastro trasportatore giallo. **B3**
- ◆ Mescolate le 10 carte Consegna a faccia in giù. Pescate 3 carte da questa pila e rimettetetele nella scatola senza guardarle: non verranno utilizzate in questa partita. **C1**
- ◆ Disponete le 7 carte restanti in una pila a faccia in giù nello spazio del banco per le consegne del tabellone Fabbrica. **C2**
- ◆ Girate la prima carta della pila a faccia in su. **C3**
- ◆ Posizionate tutti i meeple Arcobaleno e i 4 segnalini Nuvola accanto al tabellone Fabbrica per creare una riserva comune. **D**
- ◆ Mettete il segnalino Giorno sul numero 1 del calendario. **E**



Il giocatore che ha sognato robot più di recente è il primo a giocare. Prende il meeple Fase e lo posiziona davanti a sé dal lato Sole.

COMPONENTI INDIVIDUALI

- ◆ Ciascun giocatore prende una plancia Officina e la posiziona di fronte a sé, quindi prende 3 meeple Assistente e 2 meeple Pecora elettrica di un colore a sua scelta. Gli Assistenti vengono posizionati nella sala ricambi, nei tre spazi giornata lavorativa: il primo Assistente nello spazio della mattina, il secondo nello spazio del pomeriggio e l'ultimo nello spazio della sera. **F**
- ◆ Ciascun giocatore posiziona i due meeple Pecora Elettrica sul lato destro della propria plancia, accanto al tracciato dei Punti Sogno. **G** In un qualsiasi momento della partita, quando guadagnate Punti Sogno, segnate il nuovo punteggio avanzando le Pecore sul valore di decine e unità corrispondente sul vostro tracciato Punti Sogno. Se, durante una partita, guadagnate più di 49 Punti Sogno, posizionate un segnalino Nuvola di fronte a voi, dal lato che mostra 50 e muovete i meeple Pecora di conseguenza. Se guadagnate più di 99 punti, girate il segnalino Nuvola sul lato 100 e regolate i meeple Pecora di conseguenza.
- ◆ Ciascun giocatore imposta il cursore Fiori Elettrici sul 3 e la valvola Inchiostro Magico sul 4. **H**

Tutti i componenti di gioco inutilizzati vengono lasciati all'interno della scatola.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita di **MECH A DREAM** viene giocata in diversi round e ogni round simboleggia una giornata lavorativa seguita da una fase di attivazione durante la notte. Ogni round si svolge in questo ordine:

FASE GIORNO

il pomeriggio e la sera. Giocate ciascuna parte del giorno nel seguente ordine:

1. AZIONE ASSISTENTE (CIASCUN GIOCATORE GIOCA A TURNO)

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, prendete il primo meeple Assistente (quello assegnato alla parte del giorno in corso) e utilizzatelo per

LAVORARE IN FABBRICA o **LAVORARE IN OFFICINA**



LAVORARE IN FABBRICA

Lavorando in fabbrica, potete scegliere di guadagnare le risorse nella **riserva** o pacchetti speciali nel **banco per le consegne**.

◆ Nella **riserva**: posizionate l'Assistente sul piano che corrisponde alla parte della giornata giocata.

- ◆ Prendete il tipo e il numero di risorse disponibili su questo piano. Consultate la sezione **RISORSE E PACCHETTI**.
- ◆ Spostate il cursore per i Fiori Elettrici e per la valvola Inchiostro Magico sulla plancia Officina in base alle risorse guadagnate.

Esempio: con l'Assistente della mattina, la giocatrice ha guadagnato 2 Fiori Elettrici, 2 gocce Inchiostro Magico e infine ha scelto di prendere altre 2 gocce Inchiostro Magico.

Attenzione: se guadagnate risorse ma il cursore raggiunge il valore massimo di 9, ogni ulteriore risorsa va persa.

◆ **Nel banco per le consegne:** posizionate l'Assistente di fronte al cancello del banco, sullo spazio che corrisponde alla parte della giornata giocata.

- ◆ Ogni carta Consegna costa un numero di Fiori Elettrici, indicato sul segno al cancello. Per poter posizionare l'Assistente, pagate il prezzo visualizzato spostando in basso il cursore Fiori Elettrici.

Esempio: per posizionare l'Assistente di fronte al banco per le consegne, il giocatore spende 3 Fiori Elettrici.

- ◆ Poi, a turno, prendete il contenuto di ciascun pacchetto visualizzato sullo spazio del banco per le consegne, iniziando con il pacchetto più vicino al cancello e finendo con quello più lontano. Consultate la sezione **RISORSE E PACCHETTI**.

Esempio: grazie all'Assistente della mattina, il giocatore prima guadagna 3 Punti Sogno, poi 2 gocce Inchiostro Magico. Sceglie quindi di attivare la Macchina delle risorse completata nella sua Officina per guadagnare altri 2 Fiori Elettrici.



LAVORARE IN OFFICINA

Lavorando in Officina, potete scegliere di **acquistare una nuova macchina** o **costruire una macchina**.

◆ **Acquistare una nuova macchina:** scegliete una delle 6 tessere Macchina disponibili nei tre nastri trasportatori della plancia Fabbrica, con il lato Costruzione a faccia in su e posizionateci sopra l'Assistente che corrisponde alla parte della giornata giocata.



◆ Ciascuna tessera Macchina presenta un costo Inchiostro Magico o Arcobaleno, visualizzato a sinistra della tessera: per acquistare una macchina, spendete le risorse specificate dalla plancia Officina o dalla riserva personale.



Esempio: la giocatrice sceglie una delle due Macchine elettriche rosse. Posiziona il suo Assistente sopra di essa e spende le 2 gocce Inchiostro Magico richieste.

◆ Prendete la tessera Macchina, senza girarla, e l'Assistente. Posizionatevi sul nastro trasportatore della vostra plancia Officina, sullo spazio che corrisponde al numero di clessidre indicate sul lato destro della tessera. L'Assistente prenderà parte alla costruzione di questa nuova Macchina fino alla fine della giornata, ogni volta che **le macchine in costruzione si spostano in avanti**.



Esempio: la giocatrice prende la sua tessera Macchina con l'Assistente e li posiziona sul nastro trasportatore della sua Officina, sullo spazio: 3

Nel corso della partita è possibile avere più Macchine sullo stesso spazio del nastro trasportatore. In questo caso, mettete le tessere l'una accanto all'altra.

◆ Se in un nastro trasportatore della plancia Fabbrica è disponibile uno spazio vuoto, potete riempirlo con la tessera Macchina successiva presa dalla cima della pila corrispondente, senza girarla.

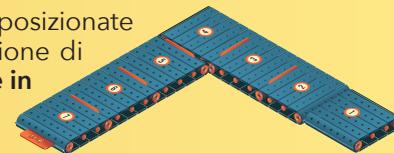


◆ **Costruire una macchina:** scegliete una delle tessere Macchina sul nastro trasportatore dell'Officina e posizionate il vostro Assistente su di essa. L'Assistente prenderà parte alla costruzione di questa Macchina fino alla fine della giornata, ogni volta che **le macchine in costruzione si spostano in avanti**.



Potete aggiungere un Assistente su una tessera Macchina, indipendentemente dal fatto che ci sia già un Assistente.

Esempio: durante la sera, il giocatore sceglie la Macchina elettrica rossa sul suo nastro trasportatore e posiziona l'Assistente della sera su di essa.



2- LE MACCHINE IN COSTRUZIONE SI SPOSTANO IN AVANTI (CONTEMPORANEAMENTE)

◆ Quando tutti i giocatori hanno usato l'Assistente assegnato alla parte della giornata in gioco, il primo giocatore dice ad alta voce: "IL TEMPO È SCADUTO...".

◆ Tutti i giocatori spostano le loro macchine verso il lato destro del nastro trasportatore, di tanti spazi quanti sono gli Assistenti su di esso.

Attenzione: ogni macchina senza Assistente resta ferma in questo passaggio.



Esempio: il giocatore ha 2 Assistenti sulla macchina rossa e 1 Assistente sulla macchina blu. Le sposta di 2 spazi e 1 spazio, rispettivamente, verso il lato destro del nastro trasportatore.

MACCHINE COMPLETATE

In qualsiasi momento del gioco, quando una macchina viene spostata oltre lo spazio ① sul vostro nastro trasportatore, la costruzione si considera completata.



◆ Prendete immediatamente il numero di Arcobaleni o Punti Sogno indicati nella parte superiore delle tessere **gialle** e **verdi**. Consultate la sezione **DESCRIZIONE DELLE TESSERE MACCHINA**.



◆ Girate la tessera Macchina sul lato Completata; se vi erano già Assistenti sulla tessera prima che fosse costruita, riportateli sopra di essa.

◆ Posizionate la prima macchina Completata sotto il nastro trasportatore, nello spazio più a destra della plancia. La macchina è stata attivata per il resto della partita.

◆ Posizionate ogni nuova macchina accanto a quelle Completate precedentemente, seguendo il cavo elettrico generale.

Esempio: alla fine di un pomeriggio, il giocatore dispone di 1 Assistente sulla tessera risorsa blu. Quando le macchine in costruzione vengono spostate, questa tessera viene spostata oltre lo spazio ①: il giocatore la gira sul lato Completato e posiziona questa prima macchina nella sua Officina, rimettendoci sopra l'Assistente.



BONUS ULTIMI SPAZI: quando si posiziona la settima, l'ottava e la nona macchina nella propria officina, si guadagna immediatamente il numero di Punti Sogno indicato su quello spazio.

A volte costruite più di 9 macchine in un'Officina, e in questo caso dovrete posizionare le macchine extra nella parte inferiore della plancia Officina. Per ciascuna macchina aggiuntiva, guadagnate immediatamente 3 Punti Sogno.



Quando ogni giocatore ha finito di spostare le macchine in costruzione, la parte della giornata giocata termina:

- ◆ Al termine della mattina o del pomeriggio, giocate la parte successiva della giornata.
- ◆ Al termine della sera, andate avanti con la **FASE NOTTE**.



FASE NOTTE

Il primo giocatore capovolge il meeple Fase per rivelare il lato Luna: questa operazione decreta l'inizio della notte.



◆ Questa fase viene giocata contemporaneamente da tutti i giocatori: tutti riprendono i tre Assistenti e li posizionano negli spazi della mattina, del pomeriggio e della sera nella sala ricambi.

◆ Poi tutti i giocatori possono attivare l'effetto del loro robot una volta a notte. Questo effetto viene simboleggiato dallo schermo sulla plancia Officina. Ogni notte il vostro robot vi fa guadagnare una goccia Inchiostro Magico. Inoltre, tutti i giocatori possono attivare l'effetto prodotto da ciascuna delle macchine viola già completate nella propria Officina una volta a notte. Consultate la sezione **DESCRIZIONE DELLE TESSERE MACCHINA**.

◆ Ogni giocatore sceglie l'ordine in cui desidera attivare ciascun effetto.

Esempio: la giocatrice sceglie di attivare la sua Officina prendendo prima 2 Fiori Elettrici, quindi guadagnando 2 Punti Sogno. Poi attiva l'effetto prodotto dal suo robot, mostrato sullo schermo: guadagna 1 goccia Inchiostro Magico. Infine, grazie alla sua seconda Macchina delle risorse blu, spende 1 Arcobaleno dalla sua riserva personale e guadagna 3 incrementi tempo di costruzione.



COSTRUZIONE DELLE MACCHINE DI NOTTE

Durante la fase notte, quando viene completata una macchina, è possibile beneficiare degli effetti.

Esempio: la giocatrice prima utilizza 2 incrementi tempo di costruzione sulla sua macchina gialla. La macchina viene quindi completata e il giocatore guadagna immediatamente 9 Punti Sogno. La giocatrice gira la tessera e la posiziona nella sua Officina, quindi utilizza il suo terzo incremento tempo di costruzione sulla sua macchina blu.



La macchina è quindi considerata completata: la tessera viene girata e posizionata nell'Officina. Potrà poi essere attivata durante la stessa fase notte, facendole guadagnare 1 incremento tempo di costruzione aggiuntivo.



La giocatrice utilizza l'ultimo incremento tempo di costruzione per spostare la macchina rossa di uno spazio sul nastro trasportatore.

Quando tutti i giocatori hanno completato l'attivazione dell'Officina, **la Fase Notte termina.**



◆ Se non è stata soddisfatta nessuna delle condizioni per la fine della partita, il primo giocatore passa il meeple Fase al giocatore alla sua sinistra. Il giocatore gira il meeple sul lato Sole e diventa il primo giocatore per la giornata lavorativa successiva. Sposta poi il segnalino di un giorno sul calendario e scarta la carta Consegna corrente, che viene sostituita con una nuova carta Consegna a faccia in su presa dalla cima della pila. I giocatori iniziano il loro turno per la giornata lavorativa successiva.

◆ Se viene soddisfatta una delle condizioni per la Fine della partita, passate al conteggio dei punti per la **FINE DELLA PARTITA.**



FINE DELLA PARTITA

Il progetto **MECHADREAM** termina quando viene soddisfatta una delle due condizioni alla fine di una Fase Notte:

La Fase Notte appena terminata è la Fase Notte del settimo giorno del calendario.

0,

Un giocatore ha costruito 9 o più macchine nella propria Officina.

Al termine dell'ultima giornata lavorativa, calcolate il vostro punteggio sommando:

- ◆ i Punti Sogno indicati dalla posizione corrente delle Pecore Elettriche, aggiungendo eventuali segnalini Nuvola, se presenti,
- ◆ i Punti Sogno dei meeple Arcobaleno nella riserva personale: ogni Arcobaleno piccolo vale 1 Punto Sogno e ogni Arcobaleno grande vale 5 Punti Sogno.
- ◆ i Punti Sogno delle risorse rimaste nella riserva dell'Officina: 1 Punto Sogno per ogni combinazione di 5 Fiori Elettrici e/o gocce Inchiostro Magico.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Sogno totali vince la partita e può essere fiero di aver prodotto tanti sogni fantastici per i suoi robot!



Esempio: al termine della partita, il giocatore ha guadagnato 37 Punti Sogno. I 3 meeples Arcobaleno piccoli nella riserva personale valgono 3 punti e le 6 risorse rimaste nella riserva dell'Officina (4 Fiori Elettrici e 2 gocce Inchiostro Magico) valgono 1 punto. Il giocatore completa il suo progetto **MECH A DREAM** con un punteggio totale di 41 Punti Sogno.



In caso di pareggio, vince la partita il giocatore con il numero più alto di macchine nell'Officina. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con il più alto numero di Arcobaleni.

Se, dopo ciò, si verifica un ulteriore pareggio, i giocatori possono condividere la vittoria e sognare la successiva partita insieme!

APPENDICI

RISORSE E PACCHETTI



1 FIORE ELETTRICO



1 GOCCIA INCHIOSTRO MAGICO



1 ARCOBALENO



1 PUNTO SOGNO

Se un elemento presenta un numero, potete prendere o spendere (in base all'azione che avete scelto) il numero corrispondente di elementi.

Esempio: questi simboli mostrano rispettivamente 2 gocce Inchiostro Magico e 2 Arcobaleni.



INCREMENTO TEMPO DI COSTRUZIONE: quando guadagnate 1 simbolo Clessidra, spostate una delle vostre macchine in costruzione di uno spazio verso destra sul nastro trasportatore della vostra officina, che ci siano già Assistenti sopra o meno.

Se guadagnate più incrementi tempo di costruzione potete usarli su una o più macchine.

Esempio: con 2 Clessidre, spostate una macchina di due spazi verso destra o spostate due macchine di uno spazio verso destra.



ATTIVAZIONE DI UN ROBOT O DI UNA MACCHINA:

applicare uno di questi effetti.



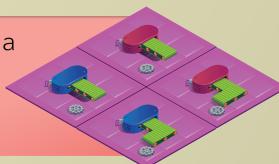
Attivate l'effetto del robot, indicato sullo Schermo



O,

Attivate una delle macchine viola completate nell'Officina.

Consultate la sezione **DESCRIZIONE DELLE TESSERE MACCHINA.**



DESCRIZIONE DELLE TESSERE MACCHINA

MACCHINE DELLE RISORSE BLU E MACCHINE ELETTRICHE ROSSE (LATO COMPLETATO VIOLA)



◆ Queste macchine presentano un simbolo Ingranaggio nella parte inferiore della tessera.

◆ Se la macchina si trova nella vostra Officina sul lato Completato viola, potete beneficiare del suo effetto di conversione o produzione (un'attivazione ogni Fase Notte).

◆ Potete inoltre attivarli grazie al contenuto dei pacchetti ottenuti con alcune carte Consegna.

EFFETTI PRODUZIONE: guadagnate gli elementi indicati sul nastro trasportatore piccolo della macchina.



Esempio: guadagnate 1 Fiore Elettrico e 1 goccia Inchiostro Magico.



Guadagnate 1 incremento tempo di costruzione.

EFFETTI DI CONVERSIONE: potete spendere le risorse indicate sulla macchina per guadagnare gli elementi raffigurati sul nastro trasportatore piccolo. Attenzione: potete trasformare solo un lotto di risorse per ogni attivazione di una tessera Macchina.



Esempio: potete spendere 1 Fiore Elettrico e 1 goccia Inchiostro Magico per guadagnare 1 Arcobaleno e 1 Punto Sogno.



Potete spendere 1 Arcobaleno per guadagnare 2 incrementi tempo di costruzione.

MACCHINE DI CRISTALLO GIALLE

◆ Queste macchine presentano un simbolo **Stella cadente** nella parte inferiore della tessera.

◆ Quando completate una Macchina di cristallo guadagnate il numero di Punti Sogno indicato nella parte superiore della tessera una volta.

◆ Dopo essere stata posizionata nell'Officina dal lato Completato, una Macchina di cristallo non ha altri effetti per il resto della partita.



MACCHINE ECONOMICHE VERDI

- ◆ Queste macchine presentano un simbolo **Infinito** nella parte inferiore della tessera.
- ◆ Quando completate una Macchina economica guadagnate il numero di Arcobaleni indicato nella parte superiore della tessera una volta.
- ◆ Dopo aver posizionato la macchina nell'Officina con il lato verde Completato, potete sfruttare il potere permanente fino alla fine della partita, ogni volta che eseguite l'azione specifica.
- ◆ Se possedete due Macchine economiche dello stesso tipo, sommate i relativi effetti.



Quando acquistate una tessera Macchina verde, rossa o blu, spendete una goccia Inchiostro Magico in meno rispetto al prezzo indicato a sinistra della tessera.



Quando acquistate una Macchina di cristallo gialla, spendete 1 Arcobaleno in meno rispetto al prezzo indicato a sinistra della tessera.



Quando acquistate una tessera Macchina, posizionatela sul nastro trasportatore della vostra Officina nello spazio con 1 Clessidra in meno rispetto al numero indicato a destra della tessera.



Quando posizionate il vostro Assistente sul banco per le consegne, spendete un Fiore Elettrico in meno rispetto al prezzo indicato sul segnale al cancello.

VARIANTI DI GIOCO

Le diverse combinazioni possibili delle tessere Macchina consentono un'alta rigiocabilità per il **PROGETTO MECH A DREAM** di base. Se lo desiderate, potete anche aggiungere una delle due varianti descritte di seguito alle vostre partite, oppure combinarle.

VARIANTE ROBOT ILLUMINATI

Robot Illuminati cambiano la potenza della vostra Officina grazie ai nuovi effetti delle tessere Schermo. Per giocare con questa variante, adottate le seguenti modifiche alle regole:

PREPARAZIONE

- ◆ Prendete 8 tessere Schermo e distribuite 2 tessere a caso a ciascun giocatore. Ogni giocatore ne sceglie una, quindi ripone l'altra tessera nella scatola.
- ◆ Guardate il lato nero della tessera: indica il numero di risorse che il Robot Illuminato vi fornisce all'inizio della partita. Queste risorse sostituiscono le risorse iniziali del gioco normale: regolate di conseguenza i cursori delle risorse nella plancia Officina.

Attenzione: alcuni Robot Illuminati consentono anche di prendere 1 Arcobaleno dalla riserva comune.

- ◆ Girate la tessera Schermo dal lato viola e posizionatela sulla plancia Officina in modo che copra lo Schermo stampato sulla plancia.

VOLGIMENTO DEL GIOCO

Grazie al contenuto dei pacchetti ottenuto dalle carte Consegna, nonché l'attivazione dell'Officina ogni Fase Notte, potete trarre vantaggio dal nuovo effetto prodotto dal vostro Robot Illuminato. Questo nuovo effetto indicato sullo Schermo sostituisce quello stampato sulla plancia.

DESCRIZIONE DEGLI EFFETTI PRODOTTI DAI ROBOT ILLUMINATI:

Guadagnate 1 Punto Sogno.



Guadagnate 1 Arcobaleno.



Scegliete di attivare uno dei seguenti effetti:

- ◆ Guadagnate 1 Fiore Elettrico e 1 goccia Inchiostro Magico,
- 0, ◆ Guadagnate 1 Fiore Elettrico e 1 incremento tempo di costruzione.



Guadagnate il contenuto del pacchetto sullo spazio della sera del banco per le consegne senza posizionare un Assistente, e senza pagarne il prezzo.



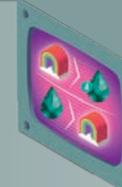
Scegliete di attivare uno dei seguenti effetti:

- ◆ Scambiate 1 Fiore Elettrico per 3 gocce Inchiostro Magico,
- 0, ◆ Scambiate 1 goccia Inchiostro Magico per 3 Fiori Elettrici.



Scegliete di attivare uno dei seguenti effetti:

- ◆ Scambiate 1 Arcobaleno per 4 gocce Inchiostro Magico.
- 0, ◆ Scambiate 1 goccia Inchiostro Magico per 1 Arcobaleno.



Scegliete di attivare uno dei seguenti effetti:

◆ Guadagnate 1 incremento tempo di costruzione.

0, ◆ Acquistate una nuova macchina al prezzo normale, ma senza posizionarci sopra un Assistente. Poi, posizionate la tessera sul nastro trasportatore, sullo spazio con 2 clessidre in meno rispetto a quelle indicate sulla tessera.

Esempio: se acquistate una nuova macchina con un tempo di costruzione di 3, posizionate la tessera sullo spazio 1 del nastro trasportatore.

Caso speciale: questi effetti possono essere sommati al potere permanente di una Macchina economica verde che già possedete.

Esempio: acquistate una nuova macchina con un tempo di costruzione di 3. Grazie agli effetti del Robot Illuminato, potete posizionare la tessera sullo spazio 1 (3 - 2). Inoltre, possedete già una Macchina economica verde che vi consente di mettere tutte le vostre macchine sullo spazio con 1 clessidra in meno rispetto a quanto indicato sulla tessera Macchina.

Di conseguenza, spostate questa nuova Macchina di uno spazio in più. In questo modo la spostate oltre lo spazio 1 del nastro trasportatore: la Macchina è stata completata.



Potete spendere un Fiore Elettrico per scegliere uno dei seguenti effetti:

◆ riproducete l'effetto di una macchina viola completata in una delle Officine degli avversari,

0, ◆ riproducete l'effetto di uno dei robot degli avversari.



Caso speciale riguardante l'ordine di gioco: se scegliete di riprodurre l'effetto del robot di un avversario che consente di acquistare una nuova macchina con una riduzione di 2 Clessidre, acquistate la vostra macchina dopo che l'avversario scelto ha acquistato la propria.

VARIANTE SPECIALISTI

L'intervento di specialisti diversi crea scompiglio nell'Officina e aumenta l'interazione tra i giocatori. Per giocare con questa variante, prendete in considerazione le seguenti regole:

PREPARAZIONE

◆ Mettete il tabellone Fabbrica al centro del tavolo dal lato che mostra il calendario giallo.

◆ Prendete le 10 carte Specialista, mescolatele a faccia in giù e prendete 4 carte a caso, oppure 3 carte per una partita con meno di 4 giocatori. Posizionate queste carte a faccia in su al centro del tavolo e completate la preparazione come per il gioco base. Rimettete le carte Specialista inutilizzate nella scatola.

◆ Quando si combina questa variante con la variante Robot Illuminati, ciascun giocatore sceglie la tessera Schermo dopo aver rivelato le carte Specialista.



◆ Nominare il primo giocatore, quindi, nell'ordine di gioco del contatore, e iniziando dall'ultimo giocatore, i giocatori scelgono la carta Specialista con cui vogliono iniziare la partita e la posizionano di fronte a loro.

◆ Ogni giocatore prende 1 segnalino Prezzo e lo posiziona sulla carta Specialista sul lato che mostra 1 Arcobaleno.

◆ In una partita a 2 giocatori posizionate un segnalino Prezzo con 1 Arcobaleno a faccia in su sulla carta Specialista non scelta, posizionata al centro del tavolo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Fino a quando la carta Specialista resta di fronte a voi, ricevete il suo bonus permanente ogni volta che eseguite l'azione specificata. Guardate la **DESCRIZIONE DEI BONUS PERMANENTI DEGLI SPECIALISTI.**



LAVORARE IN FABBRICA:

Quando posizionate l'Assistente della mattina o del pomeriggio nella riserva, ora potete scegliere di prendere una carta Specialista:

◆ Per prendere una carta Specialista da un avversario, date a tale avversario un numero di meeples Arcobaleno presi dalla vostra riserva Arcobaleno personale, pari al valore indicato dal segnalino Prezzo posizionato sulla sua carta Specialista.

◆ In una partita a due giocatori, per prendere la carta Specialista che non è stata scelta al centro del tavolo, pagate il prezzo scartando uno dei vostri Arcobaleni nella riserva comune.

◆ Gli avversari non possono rifiutare questo scambio.

◆ Se non avete il numero di Arcobaleni necessari per pagare il costo, non potete prendere la carta Specialista.

◆ Se non è presente alcun segnalino Prezzo sulla carta Specialista, potete prenderla gratuitamente.



- ◆ Posizionate la carta Specialista appena acquistata di fronte a voi:
 - ◆ Se la carta non aveva un segnalino Prezzo, prendetene uno dalla riserva e posizionatelo sulla carta, sul lato che mostra 2 Arcobaleni.
 - ◆ Se la carta ha già un segnalino Prezzo, conservatelo e posizionatelo sulla carta in modo che mostri il lato con 2 Arcobaleni.

Non c'è limite al numero di carte Specialista che un giocatore può avere di fronte a sé.



FASE NOTTE

Durante la Fase Notte, una volta che tutti i giocatori hanno completato l'attivazione dell'Officina, viene eseguita un'ultima azione.

- ◆ Ogni giocatore riduce il valore del Prezzo sulla carta Specialista.
 - ◆ Se il segnalino si trova sul lato con 2 Arcobaleni, giratelo in modo che mostri il lato con 1 Arcobaleno.
 - ◆ Se il segnalino si trova già sul lato con 1 Arcobaleno, rimuovetelo e mettetelo nella riserva comune.

Quando viene eseguita l'ultima azione, la Fase Notte termina.

DESCRIZIONE DEI BONUS PERMANENTI DELLE CARTE SPECIALISTA:



Al termine dell'azione di **Acquisto di una nuova macchina** o di **Costruzione di una macchina**, guadagnate 1 Punto Sogno.



Al termine dell'azione di **Acquisto di una nuova macchina** o di **Costruzione di una macchina**, guadagnate 1 incremento tempo di costruzione.



Al termine dell'azione di **Acquisto di una nuova macchina** o di **Costruzione di una macchina**, guadagnate 1 Fiore Elettrico e 1 goccia Inchiostro Magico.



Dopo aver recuperato i pacchetti speciali al **banco per le consegne**, guadagnate 2 Punti Sogno.



Dopo aver recuperato i pacchetti speciali al **banco per le consegne**, utilizzate 2 incrementi tempo di costruzione.



Dopo aver recuperato i pacchetti speciali al **banco per le consegne**, potete attivare una delle macchine viola Completate nell'Officina o l'effetto prodotto dal vostro robot.



Dopo aver recuperato le risorse dalla **riserva**, guadagnate 1 Arcobaleno.



Dopo aver recuperato le risorse dalla **riserva**, scegliete di guadagnare 2 Fiori Elettrici o 2 Gocce Inchiostro Magico.



Al termine dell'azione di **Acquisto di una nuova macchina**, guadagnate 1 Arcobaleno.



Al termine dell'azione di **Acquisto di una nuova macchina**, guadagnate 2 Punti Sogno.