

MECH A DREAM™



SPELMATERIAAL

ONDERDELEN PER SPELER:



- ◆ 1 Werkplaatsbord met 2 grondstoffenmeters, een montageband met 7 velden, en een werkplaats met 9 velden (voor voltooide machines).
- ◆ 3 Assistenten en 2 Elektrische Schapen.



GEZAMENLIJKE ONDERDELEN:

- ◆ 1 Fabrieksbord (tweezijdig) met 3 montagebanden, een laadperron, een magazijn en een kalender.
- ◆ 50 Machinetegels in 4 soorten:
 - ◆ 18 Grondstofmachines (blauwe constructiezijde / paarse voltooide zijde)
 - ◆ 16 Energiemachines (rode constructiezijde / paarse voltooide zijde)
 - ◆ 8 Voordeelmachines (groene constructiezijde en voltooide zijde)
 - ◆ 8 Kristalmachines (gele constructiezijde en voltooide zijde)



- ◆ 10 Bezorgkaarten
- ◆ 1 Fasepion
- ◆ 1 Dagfiche
- ◆ 4 Wolkfiches
- ◆ 28 Regenboogblokjes: 8 grote en 20 kleine (1 grote regenboog is gelijk aan 5 kleine)



VOOR DE VARIANT 'VERLICHTE ROBOTS':

- ◆ 8 Monitortegels



VOOR DE VARIANT 'SPECIALISTEN'

- ◆ 10 Specialistenkaarten
- ◆ 4 Prijsfiches



WE ZIJN IN HET JAAR 2143: MENSEN EN ROBOTS LEVEN VREEDZAAM SAMEN. AANGEZIEN ROBOTS NIET KUNNEN DROMEN, HEBBEN DE MENSEN BESLOTEN HEN HIERMEE TE HELPEN DOOR DROOMMACHINES TE BOUWEN.

MET JE EIGEN WERKPLAATS NEEM JE DEEL AAN HET FANTASTISCHE MECH A DREAM-PROJECT. IN EEN WEEK TIJD PROBEER JE DE MEESTE DROMEN VOOR JE ROBOTS TE PRODUCEREN DOOR OPTIMAAL GEBRUIK TE MAKEN VAN JE GRONDSTOFFEN EN DE CONSTRUCTIETIJD VAN JE MACHINES. EINDELIJK KUNNEN JE MECHANISCHE VRIENDEN ANTWOORD GEVEN OP DE EEUWENOUDE VRAAG:

DROMEN ANDROÏDEN VAN ELEKTRISCHE SCHAPEN?

SPELREGELS



THOMAS DUPONT
ANTONI GUILLEN



MARK OLIVER

Bevestig de eerste keer dat je dit spel speelt de Bloemenwijzer en de Inktstijf op de 4 Werkplaatsborden, zoals op de afbeelding.



DOEL VAN HET SPEL

In MECH A DREAM beheer je je eigen werkplaats. Geef je Assistenten in de loop van de dag verschillende taken en verbeter de constructietijd van je droommachines op de montageband in je werkplaats. Leid de productie in je werkplaats in goede banen en verdien aan het einde van de week meer Droompunten dan je tegenstanders.



Op de constructiezijde van de tegels staat een prijs in Magische Inktdruppels of Regenbogen aangegeven, net als een constructietijd in zandlopers.

VOORBEREIDING

GEZAMENLIJKE ONDERDELEN

- ◆ Leg het Fabrieksbord in het midden van de tafel. Zorg dat de zijde met de groene kalender naar boven ligt. **A**
- ◆ Schud de 8 Voordeelmachines (met de groene constructiezijde naar boven) samen met de 18 Grondstofmachines (met de blauwe constructiezijde naar boven). Plaats deze stapel van 26 tegels op het meest linkse veld van de blauw-groene montageband. **B1**
- ◆ Schud de 16 Energiemachines (met de rode constructiezijde naar boven). Plaats deze stapel op het meest linkse veld van de rode montageband. Neem de bovenste tegel en leg hem, zonder hem om te draaien, op het andere veld van de band. **B2**
- ◆ Schud de 8 Kristalmachines (met de gele constructiezijde naar boven). Plaats deze stapel op het veld van de gele montageband. **B3**
- ◆ Schud de 10 Bezorgkaarten gedekt. Leg de bovenste drie kaarten terug in de doos zonder ze te bekijken: ze worden in dit spel niet gebruikt. **C1**
- Plaats de overige 7 kaarten in een gedekte stapel op het laadperron van het Fabrieksbord. **C2**
- Draai de bovenste kaart van de stapel open. **C3**
- ◆ Leg alle Regenboogblokjes en de 4 Wolkfiches in een algemene voorraad naast het Fabrieksbord. **D**
- ◆ Plaats het Dagfiche op veld 1 van de kalender. **E**



De speler die het laatst over robots gedroomd heeft, begint. Deze speler neemt de Fasepion en legt hem voor zich neer, met de Zonnepijp naar boven.

ONDERDELEN PER SPELER

- ◆ Alle spelers nemen een Werkplaatsbord en leggen het voor zich neer. Neem vervolgens de 3 Assistenten en 2 Elektrische Schapen in jouw kleur. Plaats de Assistenten in de kleedkamer, 1 op elk veld van de werkdag: de eerste Assistent op de ochtend, de tweede op de middag en de laatste op de avond. **F**
- ◆ Zet je 2 Elektrische Schapen aan de rechterkant van je bord, naast het spoor voor de Droompunten. **G** Als je tijdens het spel Droompunten verdient, tel ze dan op bij de punten op het scorespoor. Gebruik het tweede Schape om de tientallen aan te geven. Als je tijdens het spel meer dan 49 Droompunten hebt verdiend, leg dan een Wolkfiche voor je neer met de '50' naar boven en pas je de positie van je Schapen aan. Als je meer dan 99 punten hebt verdiend, draai dan het Wolkfiche om naar '100' en pas je de positie van je Schapen aan.
- ◆ Alle spelers draaien hun Bloemenwijzer naar 3 en hun Inkschijf naar 4. **H**

Alle ongebruikte spelonderdelen blijven in de doos.

SPELVERLOOP

MECH A DREAM verloopt over een aantal rondes. Elke ronde symboliseert een werkdag, die 's nachts wordt gevolgd door een activatie. Een ronde verloopt als volgt:



DAGFASE

De Dagfase bestaat uit drie opeenvolgende dagdelen: de ochtend, de middag en de avond. Voer tijdens elk dagdeel de onderstaande stappen in volgorde uit:

1. ACTIE VAN DE ASSISTENT (ELKE SPELER IN BEURTVOLGORDE)

De startspeler voert deze actie als eerste uit, daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Gebruik je Assistent die hoort bij het huidige dagdeel om 1 van deze acties uit te voeren:

IN DE FABRIEK WERKEN of **IN DE WERKPLAATS WERKEN**



IN DE FABRIEK WERKEN Door te gaan werken in de fabriek kun je grondstoffen verdienen in het **magazijn**, of speciale pakketten ophalen op het **laadperron**.

◆ **In het magazijn:** plaats je Assistent op de verdieping die bij het huidige dagdeel hoort.

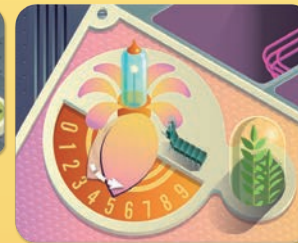
◆ Neem de grondstoffen die beschikbaar zijn op deze verdieping. Zie **GRONDSTOFFEN EN PAKKETTEN**.

◆ Verschuif de Bloemenwijzer en de Inktstijf op je Werkplaatsbord afhankelijk van het aantal grondstoffen dat je ontvangt.

Let op: bij de laatste twee grondstoffen moet je kiezen. Dit wordt aangegeven door de scheidingswand.



Voorbeeld: Sarah heeft 2 Elektrobloemen en 2 Magische Inktdruppels ontvangen dankzij haar Ochtendassistent. Ze kiest ervoor om nog twee Magische Inktdruppels te nemen.



Let op: van elke grondstof mag je er maar 9 bezitten. Als je meer verdient, gaat de rest verloren.

◆ **Op het laadperron:** plaats je Assistent voor de poort van het perron, op het veld dat bij het huidige dagdeel hoort.

◆ Elke Bezorgkaart heeft een kostprijs in Elektrobloemen zoals aangegeven op het bord bij de poort. Om je Assistent te kunnen plaatsen, moet je de kosten betalen door je Bloemenwijzer omlaag te draaien.

Voorbeeld: om zijn Assistent voor het laadperron te kunnen plaatsen, betaalt John 3 Elektrobloemen.



◆ Neem vervolgens in beurtvolgorde de inhoud van de pakketten die op het veld van het laadperron staat aangegeven. Begin met het pakket dat het dichtst bij de poort ligt en eindig met het verste. Zie **GRONDSTOFFEN EN PAKKETTEN**.

Voorbeeld: met zijn Ochtendassistent heeft John 3 Droompunten en 2 Magische Inktdruppels verdiend. Hij kiest er vervolgens voor om de voltooid Grondstofmachine in zijn werkplaats te activeren en ontvangt zo nog 2 Elektrobloemen.



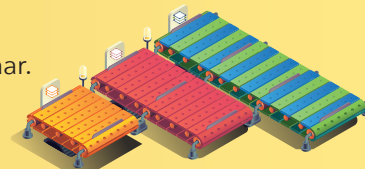
IN JE WERKPLAATS WERKEN

Door te werken in je werkplaats kun je **een nieuwe machine kopen** of **een machine bouwen**.

♦ **Een nieuwe machine kopen:** op de 3 montagebanden van het Fabrieksbord zijn 6 Machinetegels beschikbaar. Kies er 1 van, met de constructiezijde naar boven. Plaats je Assistent van het huidige dagdeel er bovenop.

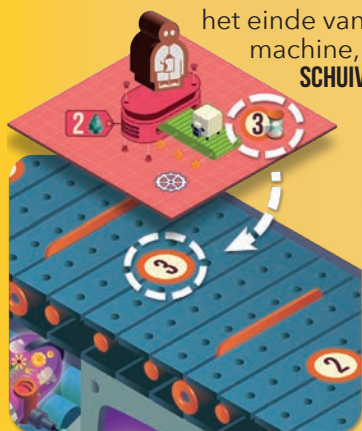


♦ Elke Machinetegel heeft een prijs in Magische Inkt of Regenbogen die links op de tegel staat aangegeven. Als je een machine koopt, betaal dan de kosten vanuit je Werkplaatsbord of je persoonlijke voorraad.



Voorbeeld: Marie kiest 1 van de 2 rode Energiemachines. Ze plaatst haar Assistent op de tegel en betaalt de 2 Magische Inktdruppels.

♦ Neem de Machinetegel met de Assistent en plaats hem, zonder hem om te draaien, op de montageband van je Werkplaatsbord. Gebruik hiervoor het veld met hetzelfde aantal zandlopers als aan de rechterkant van de tegel. De Assistent blijft tot aan het einde van de dag bezig met de constructie van de machine, telkens **DE MACHINES IN AANBOUW NAAR VOREN SCHUIVEN**.



Voorbeeld: Marie neemt de Machinetegel met haar Assistent en plaatst hem op veld (3) van de montageband in haar werkplaats.

Tijdens het spel kunnen er meerdere machines op hetzelfde veld van je montageband liggen. Plaats in dat geval de tegels naast elkaar.

♦ Als een veld op een montageband van het Fabrieksbord leeg is, vul het dan aan met de volgende Machinetegel van de bijbehorende stapel, zonder hem om te draaien.

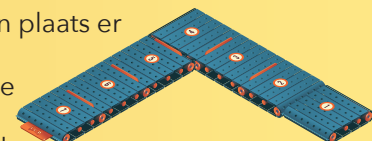


♦ **Een machine bouwen:** kies 1 van de Machinetegels die op de montageband in je werkplaats liggen en plaats er je Assistent op.



De Assistent helpt tot aan het einde van de dag mee met de constructie van de machine, telkens **DE MACHINES IN AANBOUW NAAR VOREN SCHUIVEN**.

Je mag een Assistent op een Machinetegel plaatsen, zelfs als er daar al een andere Assistent staat.



Voorbeeld: tijdens de avond kiest Tim de rode Energiemachine op zijn montageband. Hij plaatst zijn Avondassistent erop.

2- DE MACHINES IN AANBOUW SCHUIVEN NAAR VOREN (GELIJKTIJDIG)

♦ Zodra elke speler de Assistent van het huidige dagdeel geplaatst heeft, zegt de startspeler hardop: 'DE TIJD ZIT EROP ...'.

♦ Alle spelers schuiven hun machines naar naar voren op hun montageband. Voor elke Assistent op deze tegel verschuift de machine 1 veld.

Let op: machines zonder Assistent blijven tijdens deze stap liggen.



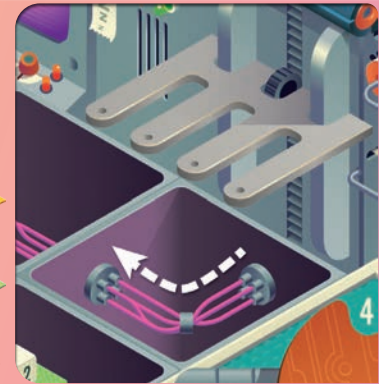
Voorbeeld: Tim heeft 2 Assistenten op zijn rode machine en 1 Assistent op zijn blauwe machine. Hij verschuift ze respectievelijk 2 velden en 1 veld naar rechts.

VOLTOOIDE MACHINES

Zodra een machine voorbij het veld met ① op een montageband verschuift, is de constructie van de machine voltooid.



◆ Dit kan op elk moment in het spel gebeuren. Ontvang direct het aantal Regenbogen of Droompunten dat op de **groene** en **gele** tegels staat aangegeven. Zie **BESCHRIJVING VAN DE MACHINETEGELS**.



◆ Draai de Machinetegel naar zijn voltooid zijde. Als er vóór de voltooiing een Assistent op stond, plaats die er dan terug op.

◆ Leg je eerste voltooid machine onder de montageband op het meest rechtse veld. Je machine is voor de rest van het spel geactiveerd.

◆ Leg elke nieuwe machine naast je eerder voltooid machines. Volg hierbij de stroomkabel.

Voorbeeld: aan het eind van de middag heeft Tim 1 Assistent op zijn blauwe Grondstofmachine. Als de machines in aanbouw gaan bewegen, schuift deze tegel voorbij het veld met ①.

Tim draait de tegel om naar de voltooid zijde en legt hem als eerste machine in zijn werkplaats. Hij zet de Assistent er weer op.



BONUS VOOR DE LAATSTE VELDEN: als je de 7^e, 8^e of 9^e machine in je werkplaats legt, ontvang je direct het aantal Droompunten dat op dat veld staat aangegeven.

Soms zul je meer dan 9 machines in je werkplaats bouwen. Plaats in dat geval de extra machines onderaan je Werkplaatsbord. Elke extra machine levert je meteen 3 Droompunten op.

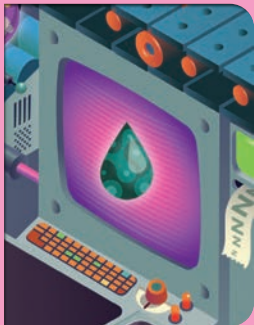
Zodra alle spelers hun machines in aanbouw hebben verschoven, eindigt het huidige dagdeel:

- ◆ Ga na de ochtend en de middag verder met het volgende dagdeel.
- ◆ Ga na de avond verder met de **NACHTFASE**.



NACHTFASE

De startspeler draait de Fasepion om zodat de Maanzijde naar boven ligt. Dit geeft het begin van de nacht aan.



◆ Alle spelers voeren deze fase gelijktijdig uit: neem je 3 Assistenten terug en plaats ze op de velden voor de ochtend, middag en avond in de kleedkamer.

◆ Vervolgens mogen alle spelers 1 keer per nacht het effect van hun robot uitvoeren. De monitor op je Werkplaatsbord herinnert je hieraan. Je robot levert je iedere nacht 1 Magische Inktdruppel op. Daarnaast mogen alle spelers 1 keer per nacht de effecten uitvoeren van elk van hun paarse machines die al met de voltooid zijde naar boven liggen. Zie **BESCHRIJVING VAN DE MACHINETEGELS**. Elke speler kiest zelf in welke volgorde de effecten worden uitgevoerd.

Voorbeeld: Sarah besluit haar werkplaats te activeren door eerst 2 Elektrobloemen en vervolgens 2 Droompunten te nemen. Daarna activeert ze het effect van haar robot zoals aangegeven op de monitor: ze ontvangt 1 Magische Inktdruppel. Tot slot mag ze dankzij haar tweede blauwe Grondstofmachine 1 Regenboog uit haar voorraad betalen om 3 constructiebonussen te ontvangen.



MACHINECONSTRUCTIE TIJDENS DE NACHT

Als je een machine in de Nachtfase voltooit, mag je meteen gebruik maken van de bijbehorende effecten.

Voorbeeld: Sarah gebruikt eerst 2 constructiebonussen op haar gele machine. De machine is daarmee voltooid en ze ontvangt meteen 9 Droompunten. Ze draait de tegel om en plaatst hem in haar werkplaats.



Vervolgens gebruikt ze haar 3^e constructiebonus op haar blauwe machine. Die is daarmee ook voltooid: ze draait hem om en plaatst hem in haar werkplaats. Ze mag hem daarna tijdens dezelfde nacht nog activeren om 1 extra constructiebonus te verdienen.



Die laatste constructiebonus gebruikt ze om haar rode machine 1 veld vooruit te schuiven op haar montageband.

Zodra de spelers de activatie van hun werkplaats hebben afgerond, **eindigt de Nachtfase**.



◆ Als er nog niet aan een van de voorwaarden voor het einde van het spel is voldaan, geeft de startspeler de Fasepion door naar links. Deze speler draait de pion naar de Zonnezijde en wordt de startspeler voor de nieuwe werkdag. De startspeler schuift het Dagfiche een veld naar voren op de kalender en legt daarna de huidige Bezorgkaart af. Leg daarna de bovenste Bezorgkaart van de stapel open op het laadperron. Vervolgens begint de startspeler de nieuwe werkdag.

◆ Als er aan een van de voorwaarden voor het einde van het spel is voldaan, ga dan verder met de eindtelling (zie **EINDE VAN HET SPEL**).



EINDE VAN HET SPEL

Het **MECH A DREAM**-project eindigt als er aan het einde van de Nachtfase aan een van deze twee voorwaarden is voldaan:

de zonet beëindigde Nachtfase is die van de 7^e dag op de kalender.

OF,

een van de spelers heeft 9 of meer machines gebouwd.

Bepaal aan het einde van de laatste dag je score door de volgende punten bij elkaar op te tellen:

- ◆ de Droompunten aangegeven door de positie van je Elektrische Schapen, plus eventuele Wolkfiches.
- ◆ de Droompunten van de Regenbogen in je voorraad: elke kleine Regenboog is 1 Droompunt waard, elke grote 5 Droompunten.
- ◆ de Droompunten van de grondstoffen die je nog in je werkplaats hebt: voor elke 5 Elektrobloemen en/of Magische Inktdruppels scoor je 1 Droompunt.

De speler met de meeste Droompunten wint het spel en mag trots zijn op alle fantastische nieuwe robotdromen!



Voorbeeld: aan het einde van het spel heeft Tim 37 Droompunten gescoord. De 3 kleine Regenbogen in zijn voorraad zijn 3 punten waard en de 6 overgebleven Grondstoffen in zijn werkplaats (4 Elektrobloemen en 2 Magische Inktdruppels) zijn samen 1 punt waard. Hij eindigt het spel met 41 Droompunten.



Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste machines in zijn of haar werkplaats. Is de stand nog steeds gelijk, dan wint de speler met het grootste aantal Regenbogen.

Als ook dit geen winnaar oplevert, dan delen de spelers de overwinning en kunnen ze samen dromen over het volgende spel!

BIJLAGEN

GRONDSTOFFEN EN PAKKETTEN



1 ELEKTROBLOEM



1 MAGISCHE INKTRUPPEL



1 REGENBOOG



1 DROOMPUNT

Een getal geeft aan hoeveel je van iets ontvangt of moet betalen (afhankelijk van de actie die je hebt gekozen).

Voorbeeld: deze symbolen vertonen 2 Magische Inktdruppels en 2 Regenbogen.



CONSTRUCTIEBONUS: als je 1 zandlopersymbool ontvangt, schuif dan 1 van je machines in aanbouw een veld naar rechts op de montageband in je Werkplaats. Het maakt hierbij niet uit of er al Assistenten op de tegel staan.

Als je meerdere constructiebonussen tegelijk ontvangt, mag je ze op één of meerdere machines gebruiken.

Voorbeeld: met deze 2 zandlopers mag je 1 machine 2 velden naar rechts verplaatsen, of 2 machines 1 veld.



ACTIVATIE VAN ROBOT OF MACHINES:

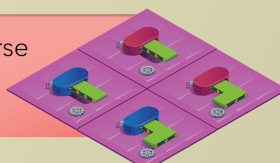
voer 1 van de onderstaande opties uit:

Activeer het effect van je robot, zoals aangegeven op de monitor.



OF,

Activeer 1 van de voltooide paarse machines in je werkplaats. Zie **BESCHRIJVING VAN DE MACHINETEGELS.**



BESCHRIJVING VAN DE MACHINETEGELS

BLAUWE GRONDSTOFMACHINES EN RODE ENERGIEMACHINES (PAARSE VOLTOOIDE ZIJDE)

- ◆ Deze machines vertonen een **tandwielsymbool** onderaan de tegel.
- ◆ Zodra ze met hun paarse, voltooide zijde in je werkplaats liggen, kun je 1 keer per Nachtfase gebruikmaken van hun productie- of ruileffect.
- ◆ Je kunt ze ook activeren met behulp van de inhoud van de pakketten die je via bepaalde Bezorgkaarten hebt ontvangen.

PRODUCTIE-EFFECTEN: ontvang de goederen die staan aangegeven op de kleine montageband van de machine.

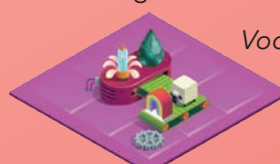


Voorbeeld: ontvang 1 Elektrobloem en 1 Magische Inktdruppel.



Ontvang 1 constructiebonus.

RUILEFFECTEN: je kunt de goederen die staan aangegeven aan de bovenkant van de machine inwisselen voor de goederen op de kleine montageband. Let op: je mag elke ruilactie maar 1 keer uitvoeren per activatie van de Machinetegel.



Voorbeeld: Je mag 1 Elektrobloem en 1 Magische Inktdruppel inleveren voor 1 Regenboog en 1 Droompunt.



Je mag 1 Regenboog inleveren voor 3 constructiebonussen.

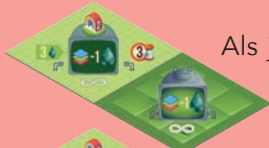
GELE KRISTALMACHINES

- ◆ Deze machines vertonen onderaan de tegel een vallende ster.
- ◆ Als je een Kristalmachine bouwt, ontvang je eenmalig het aantal Droompunten dat bovenaan de tegel staat aangegeven.
- ◆ Zodra een Kristalmachine met de gele, voltooide zijde naar boven in je werkplaats ligt, heeft hij verder geen effect meer tijdens het spel.



GROENE VOORDEELMACHINES

- ◆ Deze machines vertonen onderaan de tegel een symbool van oneindigheid.
- ◆ Zodra je een Voordeelmachine voltooit, ontvang je eenmalig het aantal Regenbogen dat bovenaan de tegel staat aangegeven.
- ◆ Zodra ze met hun groene, voltooide zijde in je werkplaats liggen, kun je voor de rest van het spel hun permanente effect gebruiken telkens je de overeenkomstige actie uitvoert.
- ◆ Als je 2 Voordeelmachines van dezelfde soort bezit, zijn hun effecten cumulatief.



Als je een blauwe, rode of groene Machinetegel koopt, betaal je 1 Magische Inktdruppel minder dan de prijs die links op de tegel staat aangegeven.



Als je een gele Kristalmachine koopt, betaal je 1 Regenboog minder dan de prijs die links op de tegel staat aangegeven.



Als je een Machinetegel koopt, plaats hem dan in je werkplaats, op het veld van de montageband met 1 zandloper minder dan aangegeven aan de rechterkant van de tegel.



Als je een Assistent op het laadperron plaatst, betaal je 1 Elektrobloem minder dan aangegeven op het bord bij de poort.

SPELARIANTEN

De vele mogelijke combinaties van Machinetegels zorgen voor een grote her speelbaarheid van **MECH A DREAM**. Indien gewenst, kun je de onderstaande varianten afzonderlijk of samen aan het spel toevoegen.

VARIANT 'VERLICHTE ROBOTS'

De Verlichte Robots veranderen de bonus van je werkplaats dankzij nieuwe effecten op de Monitortegels. Voor deze variant gelden de volgende regels:

VOORBEREIDING

- ◆ Geef elke speler willekeurig 2 van de 8 Monitortegels. Elke speler kiest 1 van de 2 tegels en legt de andere terug in de doos. Op de achterkant van je tegel staat aangegeven met welke grondstoffen je het spel begint. Deze grondstoffen vervangen de startgrondstoffen van het gewone spel, dus draai de grondstoffenmeters op je Werkplaatsbord naar de juiste stand.

Let op: sommige Verlichte Robots geven je ook 1 Regenboog uit de algemene voorraad.

- ◆ Draai de Monitortegel naar zijn paarse zijde en leg hem op de voorgedrukte monitor van je werkplaats.

SPELVERLOOP

Je kunt het effect van je nieuwe Verlichte Robot gebruiken met behulp van de pakketten die je via Bezorgkaarten hebt verkregen, of door in de Nachtfase je werkplaats te activeren. Het nieuwe effect op je Monitortegel vervangt het effect dat op je bord staat voorgedrukt.

BESCHRIJVING VAN DE EFFECTEN VAN DE VERLICHTE ROBOTS:

Ontvang 1 Droompunt.



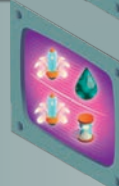
Ontvang 1 Regenboog.



Activeer 1 van de volgende effecten:

- ◆ Ontvang 1 Elektrobloem en 1 Magische Inktdruppel.

OF, ◆ Ontvang 1 Elektrobloem en 1 constructiebonus.



Ontvang de inhoud van het pakket op het avondveld van het laadperron zonder er een Assistent te plaatsen en zonder de kosten te betalen.



Activeer 1 van de volgende effecten:

- ◆ Ruil 1 Elektrobloem voor 3 Magische Inktdruppels.

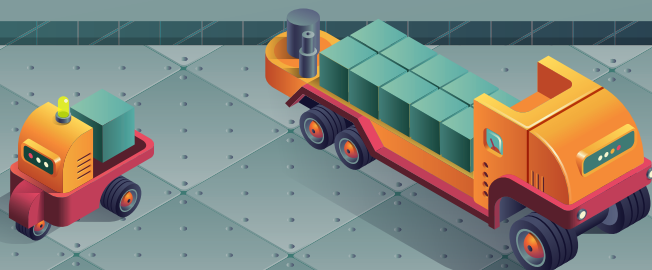
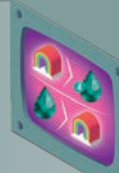
OF, ◆ Ruil 1 Magische Inktdruppel voor 3 Elektrobloemen.



Activeer 1 van de volgende effecten:

- ◆ Ruil 1 Regenboog voor 4 Magische Inktdruppels.

OF, ◆ Ruil 1 Magische Inktdruppel voor 1 Regenboog.



Activeer 1 van de volgende effecten:

◆ Ontvang 1 constructiebonus.

OF, ◆ Koop 1 nieuwe machine voor de normale prijs, zonder er een Assistent op te plaatsen. Leg de tegel daarna op je montageband, op het veld met 2 zandlopers minder dan aangegeven op de tegel.

Voorbeeld: als je een nieuwe machine koopt met een constructietijd van 3 en dan plaats je hem, zonder Assistent, op het veld van je montageband met 1.



Opmerking: je kunt dit effect combineren met het permanente effect van een groene Voordeelmachine die je al bezit.

Voorbeeld: je koopt een machine met een constructietijd van 3.

Dankzij het effect van je Verlichte Robot mag je hem op het veld met 1 plaatsen (3-2).

Daarnaast bezit je al een groene Voordeelmachine die je in staat stelt om al je machines op een veld te plaatsen dat 1 zandloper minder aangeeft dan op de Machinetegel staat.

Je schuift je nieuwe machine dus nog 1 veld verder. Hierdoor passeert hij het veld met 1 en is de machine voltooid.

Je mag 1 Elektrobloem betalen om 1 van de volgende effecten te kiezen:

◆ Kopieer het effect van een voltooide paarse machine in de werkplaats van een andere speler.

OF, ◆ Kopieer het effect van de robot van een andere speler.



Uitzondering met betrekking tot de beurtvolgorde: als je ervoor kiest om het effect van een robot te kopiëren dat je het recht geeft een machine met 2 zandlopers korting te kopen, dan mag je een machine kopen nadat de andere speler er eentje heeft gekocht.

VARIANT 'SPECIALISTEN'

De komst van verschillende specialisten zorgt voor opschudding in de werkplaatsen en vergroot de interactie tussen de spelers. Voor deze variant gelden de volgende regels:

VOORBEREIDING

◆ Leg het Fabrieksbord in het midden van de tafel met de zijde met de gele kalender naar boven.

◆ Neem de 10 Specialistenkaarten, schud ze gedekt en trek willekeurig 4 kaarten, of 3 in een spel met minder dan 4 spelers. Leg deze kaarten open in het midden van de tafel en ga verder met de normale voorbereiding. Leg de ongebruikte Specialistenkaarten terug in de doos.

◆ Als je deze variant combineert met de variant 'Verlichte Robots', dan kiest elke speler zijn of haar Monitortegel nadat de Specialistenkaarten zijn onthuld.



◆ Bepaal willekeurig een startspeler.

Vervolgens kiezen de spelers in omgekeerde beurtvolgorde, te beginnen met de laatste speler, een Specialistenkaart waarmee ze willen spelen. Die leggen ze voor zich neer.

◆ Alle spelers nemen 1 Prijsfiche en leggen het op hun Specialistenkaart, met de zijde met 1 Regenboog naar boven.

◆ Plaats in een spel met 2 spelers een Prijsfiche met de zijde met 1 Regenboog naar boven op de Specialistenkaart die niet werd gekozen, en leg de kaart in het midden van de tafel.



SPELVERLOOP

Zolang een Specialistenkaart voor je ligt, kun je gebruik maken van de bonus, telkens je de bewuste actie uitvoert. Zie **BESCHRIJVING VAN DE PERMANENTE SPECIALISTENBONussen**.



IN DE FABRIEK WERKEN:

Als je Ochtend- of Middagassistent in het magazijn plaatst, mag je ervoor kiezen een Specialistenkaart te nemen:

◆ Om een Specialistenkaart van een andere speler te nemen, moet je hem of haar het aantal Regenbogen betalen dat staat aangegeven op het Prijsfiche op hun Specialistenkaart. Neem deze Regenbogen uit je persoonlijke voorraad.

➡ Betaal in een spel met 2 spelers de kosten voor de Specialistenkaart in het midden van de tafel aan de algemene voorraad.

◆ Je tegenstander kan deze transactie niet weigeren.

◆ Als je niet genoeg Regenbogen bezit om de prijs te betalen, dan mag je de Specialistenkaart niet nemen.

◆ Als er geen Prijsfiche op een Specialistenkaart ligt, is de kaart gratis.



- ◆ Leg een Specialistenkaart die je zonet gekocht hebt voor je neer:
 - ◆ Als er geen Prijsfiche op de kaart lag, neem er dan 1 uit de voorraad en leg het op de kaart, met de zijde met 2 Regenbogen naar boven.
 - ◆ Als er wel al een Prijsfiche op de kaart lag, laat het er dan op liggen, met de zijde met 2 Regenbogen naar boven.

Er staat geen limiet op het aantal Specialistenkaarten dat je mag bezitten.

NACHTFASE

Als alle spelers tijdens de Nachtfase de activatie van hun werkplaats hebben voltooid, wordt er nog 1 actie uitgevoerd.

- ◆ Alle spelers verlagen de prijs van hun Specialistenkaart:
 - ◆ Als het Prijsfiche 2 Regenbogen vertoont, draai het dan om naar de zijde met 1 Regenboog.
 - ◆ Als het Prijsfiche 1 Regenboog vertoont, verwijder het dan van de kaart en leg het in de algemene voorraad.

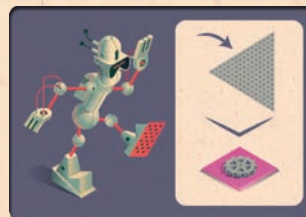
Na deze actie is de Nachtfase voltooid.



BESCHRIJVING VAN DE PERMANENTE SPECIALISTENBONUSSEN:



Zodra je de actie **een nieuwe machine kopen** of **een machine bouwen** afgerond hebt, ontvang je 1 Droompunt.



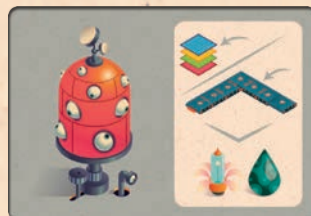
Zodra je speciale pakketten uit het **laadperron** hebt gehaald, mag je 1 van de voltooide paarse machines in je werkplaats activeren, of het effect van je robot.



Zodra je de actie **een nieuwe machine kopen** of **een machine bouwen** afgerond hebt, ontvang je 1 constructiebonus.



Zodra je grondstoffen uit het **magazijn** hebt gehaald, ontvang je 1 Regenboog.



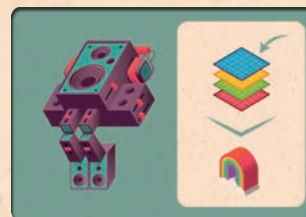
Zodra je de actie **een nieuwe machine kopen** of **een machine bouwen** afgerond hebt, ontvang je 1 Elektrobloem en 1 Magische Inktdruppel.



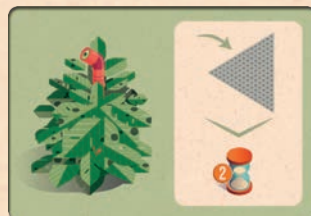
Zodra je grondstoffen uit het **magazijn** hebt gehaald, ontvang je 2 Elektrobloemen of 2 Magische Inktdruppels.



Zodra je speciale pakketten uit het **laadperron** hebt gehaald, ontvang je 2 Droompunten.



Zodra je de actie **een nieuwe machine kopen** hebt afgerond, ontvang je 1 Regenboog.



Zodra je speciale pakketten uit het **laadperron** hebt gehaald, ontvang je 2 constructiebonussen.



Zodra je de actie **een nieuwe machine kopen** hebt afgerond, ontvang je 2 Droompunten.