

MECH A DREAM™



COMPONENTES

O ANO É 2143: HUMANOS E ROBÔS VIVEM JUNTOS, EM HARMONIA. UMA VEZ QUE OS ROBÔS SÃO INCAPAZES DE SONHAR, OS HUMANOS COMEÇARAM A CONSTRUIR MÁQUINAS DE SONHOS PARA ULTRAPASSAR ESTE PROBLEMA E AJUDÁ-LOS. GRAÇAS À TUA OFICINA, PARTICIPA NO FANTÁSTICO PROJETO MECH A DREAM, DURANTE A SEMANA QUE TE ATRIBUÍRAM: FABRICA O MÁXIMO DE SONHOS PARA OS TEUS ROBÔS, OTIMIZANDO OS TEUS RECURSOS E O TEMPO DE CONSTRUÇÃO DAS TUAS MÁQUINAS. OS TEUS AMIGOS MECÂNICOS PODERÃO, FINALMENTE, RESPONDER À ETERNA QUESTÃO:

SONHARÃO OS ANDRÓIDES COM OVELHAS ELÉTRICAS?

RULES

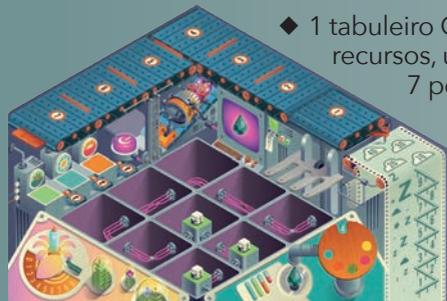


THOMAS DUPONT
ANTONI GUILLEN



MARK OLIVER

PARA CADA JOGADOR:



- ◆ 1 tabuleiro Oficina com dois indicadores de recursos, uma tela transportadora com 7 posições, e uma oficina com 9 posições (para máquinas concluídas).

- ◆ 3 peças Assistente e 2 peças Ovelha Elétrica.



COMPONENTES PARTILHADOS:

- ◆ 1 tabuleiro Fábrica (de dupla face) com 3 telas transportadoras, um cais de entrega, um armazém e um calendário.



- ◆ 10 cartas Entrega

- ◆ 1 marcador de Fase

- ◆ 1 marcador de Dia

- ◆ 4 fichas Nuvem



- ◆ 50 peças Máquina separadas em 4 tipos:
 - ◆ 18 máquinas de Recursos (face azul, em Construção / face roxa, Concluída)

- ◆ 16 máquinas de Energia (face vermelha, em Construção / face roxa, Concluída)



- ◆ 8 máquinas Económicas (faces verdes, em Construção e Concluída)



- ◆ 8 máquinas de Cristal (faces amarelas, em Construção e Concluída)

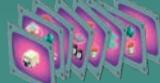


- ◆ 28 fichas Arco-íris: 8 grandes e 20 pequenas (um Arco-íris grande vale 5 Arco-íris pequenos)



PARA A VARIANTE ROBÔS ILUMINADOS

- ◆ 8 fichas Ecrã de Monitor



PARA A VARIANTE ESPECIALISTAS

- ◆ 10 cartas Especialista
- ◆ 4 fichas Custo



Cada face em Construção indica um custo em gotas de Tinta Mágica ou Arco-íris, bem como o tempo de construção, simbolizado por um número de ampolhetas.

Antes da tua primeira partida, coloca o cursor das Flores Elétricas e a válvula da Tinta Mágica, como indicado na ilustração, em cada um dos 4 tabuleiros Oficina.



OBJETIVO DO JOGO

Em MECH A DREAM geres a tua própria oficina de produção. Atribui diferentes tarefas aos teus Assistentes durante o dia e otimiza o tempo de construção das tuas máquinas de sonhos ao longo da tela transportadora da tua oficina. Gere a produção da tua oficina da melhor forma possível, para obteres mais pontos de Sonho do que os teus adversários, no final da semana de trabalho.



PREPARAÇÃO

COMPONENTES PARTILHADOS

- ◆ Coloca o tabuleiro Fábrica no centro da mesa, tendo visível a face com o calendário verde. **A**
- ◆ Embaralha as 8 máquinas Económicas (tendo visível o lado verde Construção) com as 18 máquinas de Recursos (tendo visível o lado azul Construção). Coloca esta pilha de 26 peças na posição mais à esquerda da tela transportadora azul e verde. Retira as primeiras duas peças desta pilha e coloca-as, sem virar, nas outras duas posições desta tela transportadora. **B1**
- ◆ Embaralha as 16 máquinas de Energia (tendo visível o lado vermelho Construção). Coloca esta pilha na posição mais à esquerda da tela transportadora vermelha. Tira a primeira peça desta pilha e coloca-a, sem virar, na outra posição desta tela transportadora. **B2**
- ◆ Embaralha as 8 máquinas de Cristal (tendo visível a face amarela Construção). Coloca esta pilha na posição da tela transportadora amarela. **B3**
- ◆ Embaralha as 10 cartas Entrega, com a face para baixo. Tira três cartas desta pilha e devolve-as à caixa, sem as ver: não serão usadas nesta partida. **C1**
- ◆ Coloca as restantes 7 cartas numa pilha, com a face para baixo, na posição do cais de entrega do tabuleiro Fábrica. **C2**
- ◆ Vira a carta superior da pilha, para a face ficar visível. **C3**
- ◆ Coloca todas as fichas Arco-íris e as 4 fichas Nuvem junto ao tabuleiro Fábrica, formando uma reserva comum. **D**
- ◆ Coloca o marcador de Dia no número 1 do calendário. **E**



O jogador que mais recentemente sonhou com robôs é o primeiro jogador. Recebe o marcador de Fase, colocando-o à sua frente, com o lado Sol visível.

COMPONENTES INDIVIDUAIS

- ◆ Cada jogador recebe um tabuleiro Oficina, que coloca à sua frente, e 3 Assistentes e 2 Ovelhas Elétricas na cor da sua escolha. Os Assistentes são colocados no vestiário, nas três posições de trabalho diário: o primeiro Assistente na posição da manhã, o segundo na da tarde, e o último na do anoitecer. **F**
- ◆ Cada jogador coloca as suas duas Ovelhas Elétricas à direita do seu tabuleiro, junto ao registo de pontos de Sonho. **G** Em qualquer momento durante a partida, quando obtiveres pontos de Sonho, ajusta em conformidade a posição das Ovelhas nas faixas das dezenas e das unidades do registo de pontos de Sonho. Se, durante a partida, ultrapassares 49 pontos de Sonho, coloca uma ficha Nuvem à tua frente, com o número 50 visível, e move as peças de Ovelha os pontos necessários. Se obtiveres mais de 99 pontos, vira a ficha Nuvem para a face que indica 100, e ajusta as peças de Ovelha conforme necessário.
- ◆ Cada jogador coloca o cursor das Flores Elétricas em 3 e a válvula da Tinta Mágica em 4. **H** Todos os componentes não utilizados são colocados dentro da caixa.

COMO JOGAR

Uma partida de **MECH A DREAM** desenrola-se em várias rondas, cada uma representando um dia de trabalho seguido de uma ativação durante a noite. Joga cada ronda do seguinte modo:



FASE DIURNA

O dia desenrola-se em 3 períodos sucessivos: manhã, tarde e anoitecer. Joga cada período do dia pela seguinte ordem:

1. AÇÃO DE ASSISTENTE (UM JOGADOR DE CADA VEZ)

Começando pelo primeiro jogador, e depois seguindo o sentido horário, pega no teu Assistente alocado ao período em curso, e usa-o para:

TRABALHAR NA FÁBRICA ou **TRABALHAR NA OFICINA**



TRABALHAR NA FÁBRICA

Trabalhando na fábrica, podes escolher entre obter recursos, no **armazém**, ou encomendas especiais, no **cais de entregas**.

◆ **No armazém:** coloca o teu Assistente no piso que corresponde ao período em curso.

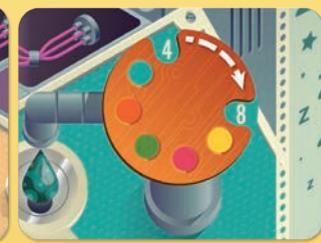
◆ Recebe o tipo e número de recursos disponíveis nesse piso. Vê **RECURSOS E ENCOMENDAS**.

◆ Move o cursor das Flores Elétricas e da válvula da Tinta Mágica no teu tabuleiro Oficina, de acordo com os recursos obtidos.

Atenção, tens de escolher entre os dois últimos recursos: isto é indicado por uma separação entre os recursos, na extremidade.



Exemplo: com o Assistente da manhã, esta jogadora obteve 2 Flores Elétricas, 2 gotas de Tinta Mágica, e escolheu receber 2 gotas adicionais de Tinta Mágica.



Atenção: se obtiveres recursos mas o teu cursor atinge o seu valor máximo de 9, todos os recursos adicionais são perdidos.

◆ **No cais de entregas:** coloca o teu Assistente em frente à barreira do cais, no local correspondente ao período em curso.

◆ Cada carta Entrega custa um número de Flores Elétricas, indicado junto à barreira. Para poderes colocar o teu Assistente tens de pagar o custo indicado, deslocando para baixo o teu cursor de Flores Elétricas.

Exemplo: este jogador gasta 3 Flores Elétricas para colocar o seu Assistente em frente ao cais de entrega.



◆ Depois recebe o conteúdo de cada encomenda presente no cais de entrega, uma de cada vez, começando pela mais próxima da barreira e terminando na mais afastada. Vê **RECURSOS E ENCOMENDAS**.

Exemplo: graças ao seu Assistente da manhã, este jogador obtém, primeiro, 3 pontos de Sonho e, depois, 2 gotas de Tinta Mágica. Escolhe então ativar a máquina de Recursos concluída na sua oficina para obter mais 2 Flores Elétricas.



TRABALHAR NA TUA OFICINA

Trabalhando na tua Oficina, podes escolher entre **comprar uma nova máquina** ou **construir uma máquina**.

◆ **Comprar uma nova máquina:** escolhe uma das 6 Máquinas disponíveis, com a face Construção para cima, nas três telas transportadoras do tabuleiro Fábrica, e coloca sobre ela o Assistente do período em curso.



◆ Cada Máquina tem um custo de Tinta Mágica ou Arco-íris, indicado à esquerda na peça: para comprar a máquina, gasta os recursos especificados, do teu tabuleiro Oficina ou da tua reserva pessoal.



Exemplo: esta jogadora escolhe uma das duas máquinas vermelhas de Energia. Coloca o seu Assistente sobre a peça e gasta as 2 gotas necessárias de Tinta Mágica.

◆ Pega nesta peça Máquina, sem a virar, e no teu Assistente. Coloca-os na tela transportadora do teu tabuleiro Oficina, na posição correspondente ao número de ampulhetas que figura no lado direito da peça. Este Assistente participará, até ao final do dia, na construção desta nova Máquina, cada vez que **as máquinas em construção avançarem**.



Exemplo: esta jogadora pega na sua peça de Máquina e Assistente e coloca-os na tela transportadora da sua oficina, na posição: 3

Durante a partida, podes ter várias Máquinas na mesma posição da tua tela transportadora. Para o indicar, coloca as peças ao lado umas das outras.

◆ No tabuleiro Fábrica, se uma posição de uma tela transportadora ficar vazia, preenche-a com a peça Máquina do topo da pilha correspondente, sem a virar.

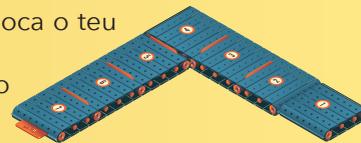


◆ **Construir uma máquina:** escolhe uma das peças Máquina da tela transportadora da tua oficina e coloca o teu Assistente sobre ela.



Este Assistente participará na construção desta máquina até ao final do dia, cada vez que **as máquinas em construção avançarem**.

Podes adicionar um Assistente a uma peça Máquina, quer já lá esteja um Assistente ou não.



Exemplo: durante o anoitecer, este jogador escolhe a máquina vermelha de Energia da sua tela transportadora, e coloca sobre ela o Assistente do anoitecer.

2- AS MÁQUINAS EM CONSTRUÇÃO AVANÇAM (SIMULTANEAMENTE)

◆ Quando todos os jogadores tiverem usado o Assistente atribuído ao período em curso, o primeiro jogador diz em voz alta "PASSOU O TEMPO..."

◆ Todos os jogadores avançam cada uma das suas máquinas, em direção ao lado direito da sua tela transportadora, tantas posições quantos os Assistentes sobre cada uma delas.

Atenção: cada máquina sem Assistente sobre si permanece imóvel durante este passo.



Exemplo: este jogador tem 2 Assistentes na sua máquina vermelha e 1 Assistente na sua máquina azul. Move-os 2 e 1 posições, respetivamente, em direção ao lado direito da tela transportadora.

MÁQUINAS CONCLUÍDAS

Em qualquer momento da partida, quando uma máquina é movida para além da posição ① da tela transportadora, a sua construção está concluída.



◆ Recebe imediatamente o número de Arco-íris ou de pontos de Sonho indicados no topo das peças verdes e amarelas.

Vê **DESCRIÇÃO DAS PEÇAS MÁQUINA**.

◆ Volta a peça Máquina para o seu lado Concluído; se algum Assistente estava colocado sobre a peça antes da sua conclusão, coloca-o novamente sobre ela.

◆ Coloca a tua primeira máquina Concluída abaixo da tela transportadora, na posição mais à direita do tabuleiro. A tua máquina foi ativada para o resto da partida.

◆ Coloca cada nova máquina ao lado das já Concluídas, ao longo do cabo principal de energia.

Exemplo: no final de um anoitecer, este jogador tem 1 Assistente na sua peça azul de Recurso. Quando as máquinas em construção avançam, esta peça ultrapassa a posição ①: o jogador vira-a para o lado Concluído, coloca esta primeira máquina na sua oficina, e recoloca o Assistente sobre ela.



BÔNUS DAS ÚLTIMAS POSIÇÕES: quando colocas a 7.ª, 8.ª ou 9.ª máquina na tua oficina, recibes imediatamente o número de pontos de Sonho indicados na posição correspondente.

Por vezes, poderás construir mais do que 9 máquinas na tua oficina. Se isso acontecer, coloca as máquinas adicionais abaixo do teu tabuleiro Oficina. Recebe imediatamente 3 pontos de Sonho por cada máquina adicional.



Quando todos os jogadores tiverem acabado de avançar as máquinas em construção, termina o período em curso:

- ◆ No final da manhã ou da tarde passa para o período seguinte do dia.
- ◆ No final do anoitecer passa para a **FASE NOTURNA**.



FASE NOTURNA

O primeiro jogador volta o marcador de Fase de modo que fique visível a face com a Lua: isto marca o início da noite.



◆ Esta fase desenrola-se em simultâneo para todos os jogadores: recolhem os seus três Assistentes e colocam-nos no vestiário, nas posições de manhã, tarde e anoitecer.

◆ Depois, todos os jogadores podem ativar os efeitos do seu robô, uma vez por noite. O efeito é simbolizado pelo Ecrã de Monitor no teu tabuleiro Oficina. Em cada noite, o teu robô permite-te receber uma gota de Tinta Mágica. Para além disso, os jogadores podem ativar, uma vez por noite, o efeito associado a cada uma das máquinas roxas já concluídas na oficina. Vê **DESCRIÇÃO DAS PEÇAS MÁQUINA**.

Cada jogador escolhe a ordem pela qual ativa os efeitos de que dispõe.

Exemplo: esta jogadora escolhe ativar a sua oficina, primeiro obtendo 2 Flores Elétricas e depois ganhando 2 pontos de Sonho.

De seguida, ela ativa o efeito produzido pelo seu robô, indicado no Ecrã do Monitor: recebe 1 gota de Tinta Mágica. Finalmente, graças à sua segunda máquina azul de Recursos, gasta 1 Arco-íris da sua reserva pessoal e obtém 3 aumentos do ritmo de construção.



CONSTRUÇÃO NOTURNA DE MÁQUINAS

Durante a fase noturna, assim que uma máquina é concluída podes beneficiar imediatamente dos seus efeitos.

Exemplo: esta jogadora usa primeiro os 2 aumentos do ritmo da construção na sua máquina amarela. A máquina é assim concluída e a jogadora recebe imediatamente 9 pontos de Sonho. Esta jogadora vira a peça e coloca-a na sua oficina.



Depois, usa o terceiro aumento do ritmo de construção na sua máquina azul. Esta máquina é também concluída: ela vira-a e coloca-a na sua oficina. Pode então ativá-la durante a mesma fase noturna, obtendo assim 1 aumento extra do ritmo de construção.



Ela usa este último aumento do ritmo de construção para mover a máquina vermelha uma posição na sua tela transportadora.

A fase Noturna termina quando os jogadores concluírem a ativação das suas oficinas.



- ◆ Se não se verificar nenhuma das condições de final de partida, o primeiro jogador entrega o marcador de Fase ao jogador à sua esquerda. Este jogador vira o marcador de modo ao lado Sol ficar visível e torna-se o primeiro jogador para o novo dia de trabalho. O jogador avança o marcador um dia no calendário. Depois, descarta a atual carta Entrega e substitui-a pela carta Entrega seguinte da pilha, colocando-a com a face visível. Inicia depois o seu turno deste novo dia de trabalho.
- ◆ Se se verificar alguma das condições de Final de partida, passa à contagem de pontos de **FINAL DE PARTIDA**.



FINAL DA PARTIDA

O projeto **MECH A DREAM** termina quando se verificar uma destas duas condições no final de uma fase Noturna:

A fase Noturna que acabou de terminar é a do 7.º dia do calendário.

OU,

Um jogador construiu 9 ou mais máquinas na sua oficina.

Após o fim deste último dia de trabalho determina a tua pontuação adicionando:

- ◆ os pontos de Sonho indicados pela posição atual das tuas Ovelhas Elétricas, adicionando os pontos de qualquer ficha Nuvem presente.
- ◆ os pontos de Sonho das peças Arco-íris na tua reserva pessoal: cada Arco-íris pequeno vale 1 ponto de Sonho e cada grande vale 5 pontos de Sonho.
- ◆ os pontos de Sonho dos recursos que se encontram no teu armazém da Oficina: recebes 1 ponto de Sonho por cada 5 Flores Elétricas e/ou gotas de Tinta Mágica em conjunto.

Vence o jogador com o maior número de pontos de Sonho, que se pode orgulhar de ter criado tantos sonhos maravilhosos para o seu robô!



Exemplo: este jogador totalizava 37 pontos de Sonho quando a partida terminou. As 3 fichas pequenas de Arco-íris na sua reserva pessoal valem 3 pontos, e os 6 recursos no armazém da sua Oficina (4 Flores Elétricas e 2 gotas de Tinta Mágica) valem 1 ponto. Ele completou seu projeto **MECH A DREAM** com uma pontuação total de 41 pontos de Sonho.



Em caso de empate, vence quem tiver o maior número de máquinas na sua oficina. Se o empate persistir, vence quem tiver o maior número de Arco-íris.

Se, ainda assim, o empate persistir, os jogadores partilham a vitória, e podem sonhar em conjunto sobre a próxima partida!

ANEXOS

RECURSOS E ENCOMENDAS



1 FLOR ELÉTRICA



1 GOTA DE TINTA MÁGICA



1 ARCO-ÍRIS



1 PONTO DE SONHO

Se um item possui um número, recebe ou gasta (dependendo da ação em causa) o número de itens correspondente.

Exemplo: estes símbolos indicam, respetivamente, 2 gotas de Tinta Mágica e 2 Arco-íris.



AUMENTO DO RITMO DE CONSTRUÇÃO: quando recibes 1 símbolo Ampulheta, avança uma das tuas máquinas em construção uma posição para a direita na tela transportadora da tua oficina, quer existam, ou não, Assistentes em cima dessa peça.

Se obtiveres vários aumentos do ritmo de construção, podes usá-los em uma ou mais máquinas.

Exemplo: com estas 2 Ampulhetas, move uma máquina até 2 posições para a direita, ou move duas máquinas uma posição cada para a direita.



ATIVAÇÃO DE ROBÔ OU MÁQUINA: escolhe e aplica um destes efeitos.

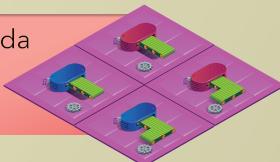


Ativa o efeito do robô indicado no Ecrã do Monitor



OU,

Ativa umas das máquinas roxas da tua oficina. Vê **DESCRIÇÃO DAS PEÇAS MÁQUINA**.



DESCRIÇÃO DAS PEÇAS MÁQUINA

MÁQUINAS AZUIS DE RECURSOS E MÁQUINAS VERMELHAS DE ENERGIA (LADO CONCLUÍDO ROXO)

- ◆ Estas máquinas contêm um símbolo de engrenagem na parte inferior da peça.
- ◆ Uma vez colocadas na tua oficina com o lado roxo, Concluído, para cima, podes beneficiar do seu efeito de produção ou conversão, à taxa de uma ativação por fase Noturna.
- ◆ Também as podes ativar graças ao conteúdo de encomendas obtidas a partir de determinadas cartas Entrega.



EFEITOS DE PRODUÇÃO: recebe os itens indicados na pequena tela transportadora da máquina.

Exemplo: recebe 1 Flor Elétrica e 1 gota de Tinta Mágica.



Recebe 1 aumento do ritmo de construção.



EFEITOS DE CONVERSÃO: podes gastar os recursos indicados acima da máquina para obter os itens indicados na pequena tela transportadora.

Atenção: apenas podes transformar um único conjunto de recursos pela ativação de uma peça Máquina.

Exemplo: podes gastar 1 Flor Elétrica e 1 gota de Tinta Mágica para obter 1 Arco-íris e 1 ponto de Sonho.



Podes gastar 1 Arco-íris para obter 3 aumentos do ritmo de construção.



MÁQUINAS AMARELAS DE CRISTAL

- ◆ Estas máquinas têm um símbolo Estrela Cadente na parte inferior da peça.
- ◆ Quando constróis uma máquina de Cristal, obtém uma vez o número de pontos de Sonho indicados na parte superior da peça.
- ◆ Uma vez colocada na tua Oficina com o seu lado amarelo, Concluída, para cima, a máquina Cristal não tem mais efeito durante o resto da partida.



MÁQUINAS ECONÓMICAS VERDES

- ◆ Estas máquinas têm o símbolo Infinito na parte inferior da peça.
- ◆ Quando concluis uma máquina Económica, recebe uma vez o número de Arco-íris indicado na parte superior da peça.
- ◆ Uma vez colocada na tua oficina com o lado verde, Concluído, para cima, beneficia do seu poder permanente até ao final da partida, de cada vez que efetues a ação especificada.
- ◆ Se tens duas máquinas Económicas do mesmo tipo, adiciona os seus efeitos.



Quando compras uma peça Máquina, azul, vermelha ou verde, gasta uma gota de Tinta Mágica a menos do que o custo indicado à esquerda na peça.



Quando compras uma máquina amarela de Cristal, gasta 1 Arco-íris a menos do que o custo indicado à esquerda na peça.



Quando compras uma peça Máquina, coloca-a na tela transportadora da tua Oficina, na posição com 1 Ampulheta a menos do que o número indicado à direita na peça.



Quando colocas o teu Assistente no cais de entrega, gasta 1 Flor elétrica a menos do que o custo indicado no sinal do portão.

VARIANTES DE JOGO

As várias combinações possíveis de peças Máquina conferem grande variabilidade ao jogo base **PROJETO MECHA A DREAM**. Se pretenderes, podes adicionar às tuas partidas uma das duas variantes abaixo descritas, ou mesmo combinar ambas.

VARIANTE DOS ROBÔS ILUMINADOS

Os robôs Iluminados modificam o poder da tua Oficina, graças aos seus novos efeitos indicados nas fichas Ecrã de Monitor. Para jogar esta variante, tem em consideração as seguintes regras:

PREPARAÇÃO

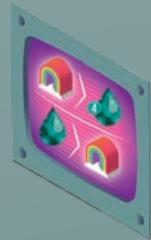
- ◆ Pega nas 8 fichas Ecrã de Monitor e dá 2, aleatoriamente, a cada jogador. Cada jogador escolhe uma delas e devolve a outra à caixa.
- ◆ Observa o verso da tua peça: ele indica o número de recursos que este Robô Iluminado te confere no início do jogo.
- ◆ Estes recursos substituem os recursos iniciais do jogo normal: ajusta em conformidade os cursores de recursos no teu tabuleiro Oficina.

Atenção: alguns Robôs Iluminados permitem também que recebas 1 Arco-íris da reserva comum

- ◆ Vira o Ecrã do Monitor, com o lado roxo para cima, e coloca-o no teu tabuleiro Oficina cobrindo o Ecrã de Monitor impresso no tabuleiro.

COMO JOGAR

Grças ao conteúdo das encomendas obtidas a partir das cartas Entrega, bem como à ativação da tua Oficina em cada Fase noturna, podes beneficiar do novo efeito gerado pelo teu robô Iluminado. Este novo efeito, indicado no teu Ecrã de Monitor, substitui o impresso no teu tabuleiro.

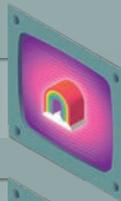


DESCRIÇÃO DOS EFEITOS PRODUZIDOS PELOS ROBÔS ILUMINADOS:

Obtém 1 ponto de Sonho



Obtém 1 Arco-íris



Escolhe ativar um dos seguintes efeitos:

◆ Obtém 1 Flor Elétrica e 1 gota de Tinta Mágica.

OU, ◆ Obtém 1 Flor Elétrica e 1 aumento do ritmo de construção.



Obtém o conteúdo da encomenda na posição de anoitecer do cais de entrega, sem lá colocar um Assistente, nem pagar o seu custo.



Escolhe ativar um dos seguintes efeitos:

◆ Troca 1 Flor Elétrica por 3 gotas de Tinta Mágica.

OU, ◆ Troca 1 gota de Tinta Mágica por 3 Flores Elétricas.



Escolhe ativar um dos seguintes efeitos:

◆ Troca 1 Arco-íris por 4 gotas de Tinta Mágica.

OU, ◆ Troca 1 gota de Tinta Mágica por 1 Arco-íris.



Escolhe ativar um dos seguintes efeitos:

- ◆ Ganha 1 aumento do ritmo de construção.

OU, ◆ Compra uma nova máquina ao seu custo normal, mas sem colocar um Assistente sobre ela. Depois, coloca a peça na tua tela transportadora, na posição com 2 Ampulhetas a menos do que o indicado na peça.

Exemplo: se compras uma máquina nova com um tempo de construção de 3, coloca-a, sem qualquer Assistente, na posição 1 da tua tela transportadora.



Caso especial: podes somar estes efeitos com um poder permanente de uma máquina Económica verde que já possuas.

Exemplo: compras uma máquina nova com um tempo de construção de 3. Graças ao efeito do teu Robô Iluminado, podes colocar esta peça na posição 1 (3-2). Adicionalmente, já tens uma máquina Económica verde, o que permite que coloques todas as tuas máquinas na posição com menos 1 Ampulheta do que o indicado na peça Máquina.

Por isso, podes mover esta nova Máquina mais uma posição. Assim, ela ultrapassa a posição 1 da tua tela transportadora: a Máquina está concluída.

Podes gastar 1 Flor Elétrica para escolher um dos seguintes efeitos:

- ◆ reproduz o efeito de uma máquina roxa concluída na oficina de um dos teus adversários,

OU,

- ◆ reproduz o efeito de um dos robôs dos teus adversários.



Caso particular sobre a ordem de jogo: se escolhes reproduzir o efeito de um robô de um adversário, que lhe permita comprar uma máquina nova com uma redução de 2 ampulhetas, então compra a tua máquina depois do adversário em questão ter comprado a sua.

VARIANTE ESPECIALISTAS

A intervenção de diferentes especialistas provoca uma agitação nas oficinas e aumenta a interação entre os jogadores. Para jogar com esta variante tem em consideração as seguintes regras:

PREPARAÇÃO

- ◆ Coloca o tabuleiro da Fábrica no centro da mesa, com a face exibindo o calendário amarelo para cima.
- ◆ Pega nas 10 cartas Especialista, embaralha-as com a face para baixo e retira aleatoriamente 4 cartas (ou 3 para partidas com menos de 4 jogadores).
- ◆ Coloca estas cartas no centro da mesa, com a face visível, e conclui a preparação do jogo como habitualmente. Devolve à caixa as cartas Especialista não utilizadas.



- ◆ Quando combinares esta variante com a variante Robôs Iluminados, cada jogador escolhe o seu Ecrã de Monitor após serem reveladas as cartas Especialista.

- ◆ Determina o primeiro jogador e depois, por ordem inversa, começando pelo último jogador, cada um escolhe uma carta Especialista para iniciar o jogo e coloca-a à sua frente.

- ◆ Cada jogador recebe 1 ficha Custo e coloca-a na sua carta Especialista, tendo visível a face com 1 Arco-íris.

- ◆ Numa partida a 2 jogadores, coloca a ficha Custo, com 1 Arco-íris como face visível, sobre a carta Especialista não escolhida, colocada no centro da mesa.



COMO JOGAR

Enquanto a carta Especialista estiver à tua frente, beneficias do seu bônus em permanência, de cada vez que fizeres a ação especificada. Vê a **DESCRIÇÃO DOS BÔNUS PERMANENTES DOS ESPECIALISTAS**.



TRABALHAR NA FÁBRICA:

Quando colocas o teu Assistente da manhã ou tarde no **armazém**, podes então escolher tirar uma carta Especialista:

- ◆ Para tirar uma carta de Especialista a um adversário, paga ao teu adversário, a partir da tua reserva pessoal de Arco-íris, o custo em Arco-íris indicado pela peça que está sobre essa carta Especialista.

- ➔ Numa partida a dois jogadores, para tirar a carta Especialista não escolhida, situada no centro da mesa, paga o custo colocando um dos teus Arco-íris na reserva comum.

- ◆ O adversário não pode recusar esta transação..
- ◆ Se não tens na tua reserva o número de Arco-íris necessários para pagar o custo, não podes apanhar a carta Especialista.
- ◆ Se a carta Especialista não tem uma ficha Custo, tira-a de graça.



- ◆ Coloca à tua frente a carta Especialista que acabaste de comprar:
 - ◆ Se a carta não tinha uma ficha Custo sobre si, tira uma da reserva e coloca-a sobre ela, tendo visível a face de 2 Arco-íris.
 - ◆ Se a carta já tinha uma ficha Custo, mantém-na sobre a carta de forma que fique visível a face 2 Arco-íris.



Não há limite ao número de cartas Especialista que um jogador pode ter à sua frente.

FASE NOTURNA

Durante a fase Noturna, assim que todos os jogadores tiverem terminado a ativação da sua Oficina, tem lugar uma última ação.

- ◆ Cada jogador reduz o valor do Custo sobre a(s) sua(s) carta(s) de Especialista.
 - ◆ Se a peça mostra 2 Arco-íris, vira-a para mostrar a face com 1 Arco-íris.
 - ◆ Se a peça já mostra a face 1 Arco-íris, remove-a e coloca-a na reserva comum.

Depois de realizada esta última ação, a fase Noturna termina.

DESCRIÇÃO DOS BÓNUS PERMANENTES DOS ESPECIALISTAS:



Assim que terminares a ação **Comprar uma nova máquina** ou **Construir uma máquina**, obtém 1 ponto de Sonho.



Assim que terminares a ação **Comprar uma nova máquina** ou **Construir uma máquina**, obtém 1 aumento de ritmo de construção.



Assim que terminares a ação **Comprar uma nova máquina** ou **Construir uma máquina**, obtém 1 Flor Elétrica e 1 gota de Tinta Mágica.



Assim que tiveres obtido encomendas especiais no **cais de descarga**, obtém 2 pontos de Sonho



Assim que tiveres obtido encomendas especiais no **cais de descarga**, usa 2 aumentos de ritmo de construção



Assim que tiveres obtido encomendas especiais no **cais de descarga**, podes ativar uma das tuas máquinas roxas Concluídas da tua Oficina ou o efeito gerado pelo teu robô.



Assim que tiveres recebido recursos do teu **armazém**, recebe 1 Arco-íris.



Assim que tiveres recebido recursos do teu **armazém**, opta entre receber 2 Flores Elétricas ou 2 gotas de Tinta Mágica.



Assim que tiveres terminado a ação **Comprar uma nova máquina**, recebe 1 Arco-íris.



Assim que tiveres terminado a ação **Comprar uma nova máquina**, recebe 2 pontos de Sonho.