

MECH A DREAM™



СОСТАВ ИГРЫ

Индивидуальные компоненты:



- ◆ 1 планшет цеха с двумя индикаторами ресурсов, одной конвейерной лентой с 7-ю ячейками и одним цехом с 9-ю ячейками (для собранных машин).

- ◆ 3 фишки ассистентов и 2 фишки электроовец



Общие компоненты:

- ◆ 1 планшет завода (двусторонний) с 3-мя конвейерными лентами, одной платформой доставки, одним складом и одним календарем.



- ◆ 50 модулей машин 4-х видов:

- ◆ 18 модулей машин ресурсов (синяя сторона постройки / фиолетовая сторона завершенной постройки)
- ◆ 16 модулей машин электричества (красная сторона постройки / фиолетовая сторона завершенной постройки)
- ◆ 8 модулей машин экономии (зеленые стороны постройки и завершенной постройки)
- ◆ 8 модулей машин кристаллов (желтые стороны постройки и завершенной постройки)



На каждой стороне постройки указана стоимость в виде капель магических чернил или радуг, а также время постройки, обозначенное числом напротив песочных часов.

На дворе 2143 год. Люди и роботы живут бок о бок в гармонии. Так как роботам не снятся сны, люди стали создавать машины сновидений, чтобы решить эту проблему и помочь им.

Внесите свой вклад в удивительный проект **Mech A Dream** при помощи своего цеха. У вас неделя времени: создайте наибольшее количество снов для своих роботов, эффективно распоряжаясь ресурсами и ускоряя время постройки машин. Наконец-то вашим механическим приятелям удастся найти ответ на извечный вопрос:

Снятся ли андроидам электроовцы?

ПРАВИЛА



THOMAS DUPONT
ANTONI GUILLEN



MARK OLIVER

Перед началом игры поместите индикаторы с электрическими цветами и магическими чернилами на все 4 планшета цеха так, как изображено на картинке.



КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ВАРИАНТА ИГРЫ «ПРОСВЕЩЕННЫЕ РОБОТЫ»:

- ◆ 8 модулей мониторов



ДЛЯ ВАРИАНТА ИГРЫ «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

- ◆ 10 карт специалистов
- ◆ 4 жетона цен



СУТЬ ИГРЫ

В MECH A DREAM вы управляете собственным производственным цехом. Давайте своим ассистентам задания в дневное время и ускоряйте время постройки машин сновидений вдоль конвейера вашего цеха. Постарайтесь управлять работой цеха как можно лучше, чтобы в конце недели получить больше очков сновидений, чем у соперника.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Общие компоненты

- ◆ Поместите планшет завода в центр стола стороной с изображением зеленого календаря вверх. **A**
- ◆ Перетасуйте 8 модулей машин экономии (зеленой стороной постройки вверх) вместе с 18-ю плитками машин ресурсов (синей стороной постройки вверх). **B1**
- ◆ Поместите эту стопку из 26 модулей в самую дальнюю левую ячейку от синей и зеленой конвейерных лент. Возьмите два верхних модуля из этой стопки и поместите на две другие ячейки этой конвейерной ленты, не переворачивая их. **B2**
- ◆ Перетасуйте 16 модулей машин электричества (красной стороной постройки вверх). Поместите эту стопку в самую дальнюю левую ячейку красной конвейерной ленты. Возьмите самый верхний модуль из стопки и поместите на другую ячейку этой конвейерной ленты, не переворачивая его. **B3**
- ◆ Перетасуйте 8 модулей машин кристаллов (желтой стороной постройки вверх). Поместите эту стопку на ячейку желтой конвейерной ленты. **C1**
- ◆ Перетасуйте 10 карт доставки лицевой стороной вниз. Возьмите 3 карты из этой стопки и поместите их обратно в коробку, не глядя на них. Вы не будете пользоваться ими в этот раз. **C2**
- Поместите оставшиеся 7 карт в стопку лицевой стороной вниз. Поставьте стопку в ячейку платформы доставки на планшете завода. **C3**
- ◆ Переверните верхнюю карту стопки лицевой стороной вверх. **C3**
- ◆ Поместите все фишки радуг и 4 жетона облаков возле планшета завода в общую стопку. **D**
- ◆ Поместите маркер дня на 1-е число календаря. **E**



Индивидуальные компоненты

- ◆ Каждый игрок берет по планшету цеха и кладет его перед собой, затем он также берет 3 фишки ассистентов и 2 фишки электроовец любого цвета на выбор. Гроки должны поместить ассистентов в раздевалку, на три ячейки рабочего дня. Поместите первого ассистента на утреннюю ячейку, второго на дневную ячейку и третьего на вечернюю ячейку. **F**

- ◆ Каждый игрок кладет две фишки электроовец на правую сторону планшета, возле панели снов. **G**
- Когда во время игры вы получаете очки снов, передвигайте ваших овец в соответствии с полученными очками по числам, изображенным на панели снов.
- Если во время игры вы получили более 49 очков, поместите жетон облака перед собой стороной с числом 50 вверх и переместите фишки электроовец в соответствующее место.

- Если вы получили более 99 очков, переверните жетон облака стороной с числом 100 вверх и передвиньте фишки электроовец в соответствующее место.

перед собой стороной с изображением солнца вверх. Оставьте все неиспользованные игровые компоненты в коробке.



Каждый игрок переключает индикатор электрического цветка на 3 и индикатор магических чернил на 4. **H**

Игрок, который последним видел сны об андроидах, ходит первым. Он берет фишку фаз и помещает ее



КАК ИГРАТЬ

Игра **MECH A DREAM** длится несколько раундов. Каждый раунд представляет собой рабочий день, за которым следует активация в ночное время. Каждый раунд разыгрывается следующим образом:



ФАЗА ДНЯ

Фаза дня разделена на 3 последовательные части: утро, день и вечер. Порядок розыгрыша частей дня:

1- РАБОТА АССИСТЕНТОВ (игроки ходят в порядке очереди)

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок берет фишку первого ассистента, которая находится на соответствующей ячейке фазы дня, и использует ее, чтобы:

поработать на заводе или **поработать в цехе**.



РАБОТА НА ЗАВОДЕ

Работая на заводе, вы можете на выбор зарабатывать ресурсы на **складе**, или зарабатывать специальные коробки на **платформе доставки**.

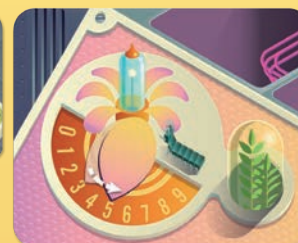
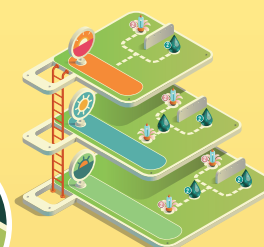
♦ **На складе:** поместите на этаж ассистента, соответствующего текущей части дня. Возьмите вид и количество ресурсов, которые доступны на данном этаже. См. **РЕСУРСЫ И КОРОБКИ**.

- ♦ Передвиньте индикаторы электрического цветка и магических чернил на своем планшете цеха в соответствии с ресурсами, которые вы получили.

Пример: этот игрок заработал 2 электрических цветка и 2 капли магических чернил при помощи своего утреннего ассистента. Он решил выбрать 2 капли магических чернил.

Обратите внимание на то, что максимальное значение индикатора не может превышать 9-ти, и все дальнейшие ресурсы по достижении этого значения теряются.

Обратите внимание на то, что вы должны выбрать между двумя последними ресурсами – это обозначено разделением ресурсов в конце.



♦ **На платформе доставки:** разместите вашего ассистента перед воротами платформы, в месте, которое соответствует активной части дня.

- ♦ Каждая карта доставки стоит определенное количество электрических цветов, отображаемое на вывеске у ворот. Чтобы поместить вашего ассистента на планшет, заплатите отображаемую цену, передвинув индикатор электрических цветов вниз.

Пример: этот игрок платит 3 электрических цветка, чтобы поместить своего ассистента перед воротами на платформу доставки.

Затем вы должны взять содержимое каждой коробки, находящейся на платформе доставки, начиная с скоробки, которая располагается ближе всего к воротам и заканчивая дальней от них коробкой. См. **РЕСУРСЫ И КОРОБКИ**.

Пример: при помощи утреннего ассистента этот игрок заработал 3 очка сновидений и 2 индикатора магических чернил. Затем он решает активировать завершенную машину ресурсов в своем цехе, чтобы также заработать 2 электрических цветка.



РАБОТА В ЦЕХЕ

Во время работы в цехе вы можете на выбор **купить новую машину** или **построить машину**.

◆ **Покупка новой машины:** выберите один из 6 доступных модулей машин, которые находятся на трех конвейерных лентах планшета завода, и поместите поверх него ассистента, соответствующего времени дня.



Машина должна находиться стороной постройки вверх.

◆ Слева каждого модуля машины изображена цена магических чернил или радуги. Чтобы купить машину, потратьте необходимое количество ресурсов из своего цеха или личного запаса.

Пример: этот игрок выбрал одну из двух красных машин электричества. Он помещает своего ассистента поверх ее и тратит 2 требуемых индикатора магических чернил.

◆ Возьмите этот модуль машины, не переворачивая его, а также своего ассистента. Поместите их на конвейерную ленту планшета вашего цеха, в ячейку, соответствующую числу песочных часов, которое изображено на правой стороне плитки. Каждый раз, когда **машины в процессе строительства двигаются вперед**, этот ассистент будет строить новую машину до конца дня.



Пример: этот игрок берет свой модуль машины со своим ассистентом и кладет их на конвейерную ленту своего цеха, в ячейку с 3

На протяжении игры вы можете иметь несколько машин в одной ячейке вашей конвейерной ленты. Для этого разместите модули рядом друг с другом.

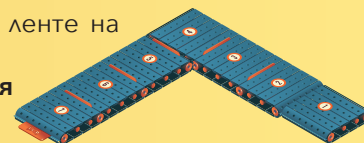
◆ Если одна из ячеек конвейерной ленты планшета завода свободна, поместите на нее следующий модуль машины из стопки плиток машин, не переворачивая его.

◆ **Постройка машины:** поместите ассистента на любой модуль машины на вашей конвейерной ленте на выбор.



Каждый раз, когда **машины в процессе строительства двигаются вперед**, ваш ассистент будет строить эту машину до конца дня. Вы можете поместить ассистента на модуль машины даже если на нем уже есть ассистент.

Пример: во время вечерней фазы этот игрок выбирает красную машину электричества на своей конвейерной ленте и кладет на нее вечернего ассистента.



2- МАШИНЫ, НАХОДЯЩИЕСЯ В ПРОЦЕССЕ СТРОИТЕЛЬСТВА, ДВИГАЮТСЯ ВПЕРЕД (Одновременно)

◆ После того, как каждый игрок назначил по ассистенту для разыгрываемой фазы дня, первый игрок объявляет: «**Время прошло...**».

◆ Все игроки передвигают свои машины к правой стороне конвейерной ленты на количество ячеек, равное ассистентам на ленте.

Помните, что машины без ассистентов остаются неподвижными во время этого шага.



Пример: у игрока 2 ассистента на красной машине и 1 ассистент на синей машине. Он передвигает первую машину на 2 ячейки, а вторую на 1 ячейку в правую сторону конвейерной ленты.

ЗАВЕРШЕННЫЕ МАШИНЫ

Каждый раз, когда машина передвигается за пределы ячейки с индикатором ① ее строительство заканчивается.



◆ Вы должны сразу же взять все очки сновидений и радуги, которые находятся в верхней части **зеленых** и **желтых** плиток. См **ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ МАШИН**.

◆ Переверните модуль машины на завершённую сторону. Если до завершения постройки модуля на нем находился ассистент, вы должны поместить его на перевернутую сторону.

◆ Поместите свою первую построенную машину под конвейерную ленту в самую правую ячейку планшета. Это активирует вашу машину до конца игры.

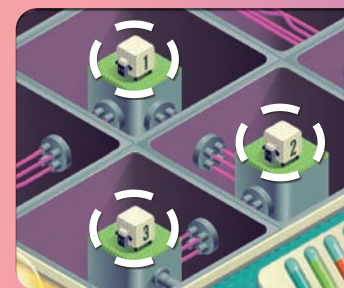
◆ Размещайте каждую новую машину рядом с ранее построенными вдоль главного электрокабеля.

Пример: в конце дневной фазы у этого игрока есть 1 ассистент на синем модуле машины ресурсов. Машины в процессе строительства начинают двигаться, и этот модуль оказывается за пределами ячейки с индикатором ①. Игрок переворачивает этот модуль на завершённую сторону и передвигает его в свой цех, а затем кладет на него ассистента.



Бонус последних ячеек: когда вы передвигаете 7-ю, 8-ю или 9-ю машину в свой цех, вы моментально зарабатываете количество очков сновидений, отображаемое на той ячейке.

Иногда вам удастся построить более 9-ти машин в одном цехе. В этом случае вы должны поместить лишние машины в нижнюю часть своего планшета цеха. За каждую лишнюю машину вы моментально получаете 3 очка сновидений.



После того, как каждый игрок передвинул свои машины в процессе строительства, разыгрываемая часть дня заканчивается:

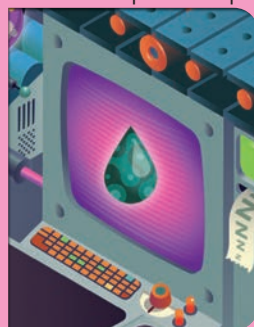
- ◆ В конце утра или дня разыгрывается следующая фаза дня.
- ◆ В конце вечера игра входит в **НОЧНУЮ ФАЗУ**.



НОЧНАЯ ФАЗА



Первый игрок переворачивает фишку фаз стороной с изображением луны вверх. После этого игра переходит в ночную фазу.



◆ Во время этой фазы все игроки совершают действия одновременно. Каждый из них берет троих ассистентов и кладет их поверх ячеек утра, дня и вечера в раздевалке.

◆ Затем все игроки активируют эффект своих роботов один раз за ночь. Этот эффект отображается на мониторе, находящемся на вашем планшете цеха. Каждую ночь ваш робот зарабатывает одну каплю магических чернил. В дополнение к этому один раз за ночь все игроки также могут активировать эффект каждой завершённой фиолетовой машины в своем цехе. См **ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ МАШИН**. Каждый игрок выбирает последовательность создания своих эффектов.

Пример: этот игрок решает активировать свой цех, сначала взяв 2 электрических цветка, а затем получив 2 очка сновидений. После он активирует эффект, созданный его роботом, который отображается на мониторе. Игрок получает 1 каплю магических чернил. Наконец, благодаря второй синей машине ресурсов, он тратит 1 радугу из личного запаса, что дает ему 3 ускорения времени постройки.



ПОСТРОЙКА МАШИН В НОЧНОЕ ВРЕМЯ:

во время ночной фазы вы получаете бонусы от эффектов машин, если их постройка завершена.

Пример: этот игрок использует 2 ускорения времени постройки на своей желтой машине. Строительство машины завершается, и игрок моментально получает 9 очков сновидений. Этот игрок переворачивает модуль и кладет его в свой цех.



Затем он использует свой третий ускоритель времени постройки на синей машине. Строительство этой машины также завершается. Игрок переворачивает машину и кладет ее в цех. После этого он может активировать ее во время этой же ночной фазы и заработать 1 дополнительное ускорение времени постройки.



Игрок использует это ускорение времени постройки, чтобы передвинуть свою красную машину на одну ячейку конвейерной ленты вверх.

Ночная фаза заканчивается после того, как все игроки завершили активацию своих цехов.



◆ Если требования для окончания игры не удалось удовлетворить, первый игрок передает фишку фаз игроку слева от него. Этот игрок переворачивает фишку стороной с изображением солнца вверх и становится первым игроком следующего рабочего дня. Игрок передвигает маркер на один день на календаре и убирает карту доставки. Затем он заменяет ее следующей картой доставки из стопки и кладет ее лицевой стороной вверх. После этого игрок совершает ход следующего рабочего дня.

◆ Если удалось удовлетворить одно из требований для окончания игры, вы можете приступить к **КОНЕЧНОМУ** подсчету очков.



КОНЕЦ ИГРЫ

Проект **MECH A DREAM** завершается после того, как одно из следующих требований было удовлетворено в конце ночной фазы:

В конце последнего рабочего дня подведите подсчет очков, сложив вместе:

- ◆ Очки сновидений, обозначенные расположением ваших электроовцев, добавив к ним жетоны облаков, если они есть.
- ◆ Очки сновидений за фишки радуг из вашего запаса. Каждая маленькая радуга стоит 1 очко сновидений, каждая большая радуга – 5 очков.
- ◆ Очки сновидений за ресурсы, которые остались в запасе вашего цеха. За каждые 5 электрически цветов и/или магических чернил вы получаете 1 очко сновидений.

Игрок с наибольшим суммарным количеством очков сновидений побеждает и может гордиться тем, что создал столько замечательных сновидений для своего робота!

Ночная фаза, которая только что завершилась, является ночной фазой 7-го дня календаря.

или,

Один из игроков сумел построить 9 или более машин в своем цехе.



Пример: в конце игры игрок получает 37 очков сновидений. В дополнение к этому он получает 3 очка за 3 маленькие фишки радуг в его личном запасе и 1 очко за 6 ресурсов, которые остались в его цехе (4 электрических цветка и 2 капли магических чернил). В общем он получает 41 очко сновидений за завершение своего проекта MECH A DREAM.



Если образовалась ничья, игрок с наибольшим количеством машин в своем цехе побеждает. Если ничья выходит и после этого, побеждает игрок с наибольшим количеством радуг.

Если же и в этом случае ничья, игроки разделяют победу, а ночью им приснится сон о следующей совместной игре!

ДОПОЛНЕНИЯ

РЕСУРСЫ И КОРОБКИ



1 электрический
цветок



1 капля магических
чернил



1 радуга



1 очко
сновидений

Если у предмета есть число, возьмите или потратьте (в зависимости от выбранного действия) количество предметов, обозначенное этим числом.

Пример: на этих индикаторах указаны 2 капли магических чернил и 2 радуги соответственно.



УСКОРЕНИЕ ВРЕМЕНИ ПОСТРОЙКИ: если вы заработали 1 индикатор песочных часов, то можете передвинуть одну из своих машин в процессе строительства по правой стороне конвейерной ленты вашего цеха, вне зависимости от того, есть ли на ней ассистенты или нет.

Если вы заработали несколько ускорений времени постройки, то можете использовать их на одной или нескольких машинах.

Пример: используя эти 2 индикатора песочных часов, вы можете передвинуть одну машину на две ячейки вправо, либо две машины на одну ячейку вправо.



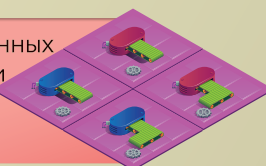
АКТИВАЦИЯ РОБОТА ИЛИ МАШИНЫ: используйте один из этих эффектов.

Активируйте эффект своего робота, указанный на мониторе.



ИЛИ,

Активируйте одну из завершенных фиолетовых машин в вашем цехе. См **ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ МАШИН.**



ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ МАШИН

СИНИЕ МАШИНЫ РЕСУРСОВ И КРАСНЫЕ МАШИНЫ

ЭЛЕКТРИЧЕСТВА (ФИОЛЕТОВАЯ сторона завершенной постройки)

- ◆ В нижней части этих машин изображен символ шестеренки.
- ◆ Вы получаете полезные эффекты производства или преобразования от завершенных машин, лежащих фиолетовой стороной вверх в вашем цехе. Их можно активировать по одному разу за время ночной фазы.
- ◆ Вы также можете активировать их, используя содержимое коробок, которые можно получить при помощи определенных карт доставки.

ЭФФЕКТЫ ПРОИЗВОДСТВА: вы получаете предметы, изображенные на маленькой конвейерной ленте машины.

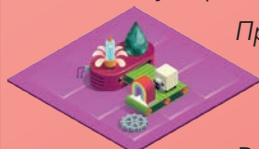


Пример: вы получаете
1 электрический цветок и 1 каплю
магических чернил.



вы получаете
1 ускорение времени постройки.

ЭФФЕКТЫ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ: вы можете потратить ресурсы, изображенные в верхней части машины, чтобы получить предметы, изображенные на маленькой конвейерной ленте. Обратите внимание на то, что за одну активацию модуля машины можно преобразовать только одну партию ресурсов.



Пример: Вы можете потратить 1 электрический
цветок и 1 каплю магических чернил, чтобы
заработать 1 радугу и 1 очко сновидений.



Вы можете потратить 1 радугу,
чтобы заработать 3 ускорения времени
постройки.

ЖЕЛТЫЕ МАШИНЫ КРИСТАЛЛОВ

- ◆ В нижней части трех машин изображен символ падающей звезды.
- ◆ По завершении постройки машины кристаллов, вы один раз зарабатываете количество очков сновидений, равное номеру, указанному в верхней части модуля.
- ◆ После того, как вы поместили этот модуль в свой цех желтой стороной вверх, машина кристаллов не производит никаких других эффектов до конца игры.

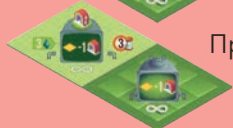


ЗЕЛЕННЫЕ МАШИНЫ ЭКОНОМИИ

- ◆ В нижней части этих машин изображен символ бесконечности.
- ◆ По завершении постройки машины экономии, вы зарабатываете количество радуг, равное номеру, указанному в верхней части модуля один раз.
- ◆ Поместив модуль в ваш цех, вы будете получать пользу от его постоянной энергии каждый раз, когда вы совершаете указанное действие до конца игры.
- ◆ Если у вас две машины экономии одного типа, их эффекты суммируются.



При покупке синего, красного или зеленого модуля машины вы тратите на одну каплю магических чернил меньше цены, указанной в левой части модуля.



При покупке желтой машины кристаллов вы тратите на 1 радуу меньше цены, указанной в левой части модуля.



После покупки модуля машины, поместите его на ячейку конвейерной ленты вашего цеха, на которой на 1 песочные часы меньше числа, указанного в правой части модуля.



При размещении ассистента на платформе доставки тратьте на 1 электрический цветок меньше цены, указанной на вывеске у ворот.

ВАРИАНТЫ ГРЫ

Не diverse possible combinations of Machine tiles allow for great Благодаря разнообразию возможных комбинаций модулей машин, обычные проекты **MECH A DREAM** обладают невероятной реиграбельностью. По желанию вы можете расширить вашу игру одним из двух вариантов, описанных ниже, либо совместить их.

ВАРИАНТ ИГРЫ «ПРОСВЕЩЕННЫЕ РОБОТЫ

Просвещенные роботы меняют электричество вашего цеха благодаря новым эффектам, изображенным на модулях мониторов. При игре в этот вариант действуют следующие правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

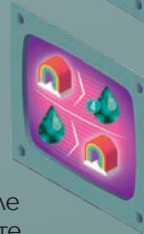
- ◆ Возьмите 8 модулей мониторов и раздайте по 2 модуля каждому игроку в случайном порядке. Каждый игрок оставляет себе один модуль, а второй кладет обратно в коробку
- ◆ Посмотрите на черную сторону своего модуля. На ней указано количество ресурсов, которые вы получаете от просвещенного робота в начале игры. Эти ресурсы заменяют начальные ресурсы стандартной игры. Измените индикаторы ресурсов на вашем планшете цеха соответственно.

Обратите внимание на то, что некоторые просвещенные роботы также позволяют вам взять 1 радуу из общего запаса.

- ◆ Переверните модуль монитора фиолетовой стороной вверх и поместите его на свой планшет цеха таким образом, чтобы он покрывал экран монитора, изображенный на планшете.

КАК ИГРАТЬ

Вы можете извлечь пользу из эффектов, которые производит ваш робот, благодаря содержимому коробок, полученных при помощи карт доставки, а также активации вашего цеха во время каждой ночной фазы. Этот новый эффект, изображенный на модуле монитора, заменяет эффект, который напечатан на вашем планшете.



Описание эффектов, которые производят просвещенные роботы

Получите 1 очко сновидений



Получите 1 радуу.



Выберите один из вариантов для активации:

- ◆ Получите 1 электрический цветок и 1 каплю магических чернил.

или, ◆ Получите 1 электрический цветок и 1 ускорение времени постройки.



Получите содержимое одной коробки, находящейся на вечерней ячейке платформы доставки, не размещая на ней ассистента или оплачивая ее стоимость.



Активируйте один из этих эффектов:

- ◆ Обменяйте 1 электрический цветок на 3 капли магических чернил.

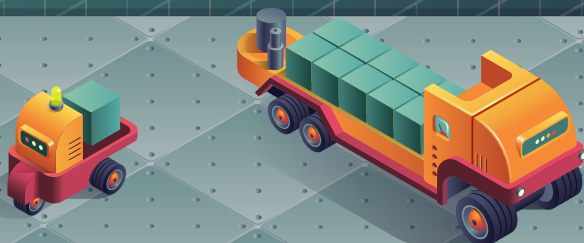
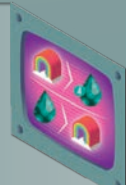
или, ◆ Обменяйте 1 каплю магических чернил на 3 электрических цветка.



Активируйте один из этих эффектов:

- ◆ Обменяйте 1 радуу на 4 капли магических чернил.

или, ◆ Обменяйте 1 каплю магических чернил на 1 радуу.



Активируйте один из этих эффектов:

◆ Получите 1 ускорение времени постройки

или, ◆ Купите одну новую машину по стандартной цене, не кладя на нее ассистента. Затем поместите модуль на вашу конвейерную ленту с песочными часами, время которых на 2 меньше числа, изображенного на модуле.

Пример: если вы купили новую машину, время строительства которой равно индикатору, вы должны поместить ее на ячейку вашей конвейерной ленты с индикатором.



1

3

Особый случай: вы можете совместить эти эффекты с постоянной энергией зеленого модуля экономии в вашем цехе.

Пример: вы покупаете новую машину, время постройки которой.

3

При помощи эффекта своего просвещенного робота вы можете поместить этот модуль на ячейку с индикатором (3-2).

Вдобавок к этому у вас уже есть зеленая машина экономии, которая позволяет вам класть машины на ячейки, значение песочных часов которых на 1 меньше значения, указанного на модулях машин. Это позволяет вам переместить эту машину на еще одну ячейку вверх. Благодаря этим действиям вам удастся переместить вашу машину за пределы ячейки с. А это означает, что ее строительство закончено.

1

Вы можете потратить один электрический цветок и выбрать один из следующих эффектов: воспроизвести эффект завершенной фиолетовой машины в цехе одного из соперников;

или, ◆ воспроизвести эффект робота одного из соперников.



Особое правило касательно порядка действий: если вы выбрали воспроизведение эффекта робота соперника, который позволяет ему купить новую машину с уменьшенным временем постройки на 2 значения песочных часов, вы можете купить машину только после того, как соперник купил свою.

ВАРИАНТ ИГРЫ СПЕЦИАЛИСТЫ

Вмешательство разных специалистов сеет хаос в цехах и повышает частоту взаимодействий между игроками. При игре в этот вариант действуют следующие правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

◆ Поместите планшет завода в центр стола стороной с желтым календарем вверх.



◆ Возьмите 10 карт специалистов, перетасуйте их лицом вниз и возьмите 4 случайных карты, либо 3 карты, если в игре участвует менее 4-х игроков. Поместите эти карты лицом вниз в центр стола и завершите подготовку к игре как обычно. Поместите неиспользованные карты специалистов обратно в коробку.

◆ При совмещении этого варианта с вариантом «Просвещенные роботы» все игроки выбирают карты мониторов только после того, как они раскроют свои карты специалистов.

◆ Выберите игрока, который будет ходить первым, и затем в обратном игровом порядке, начиная с последнего игрока, все игроки поочередно выбирают карту специалиста, которую они хотят разыграть в начале игры, и кладут ее перед собой.

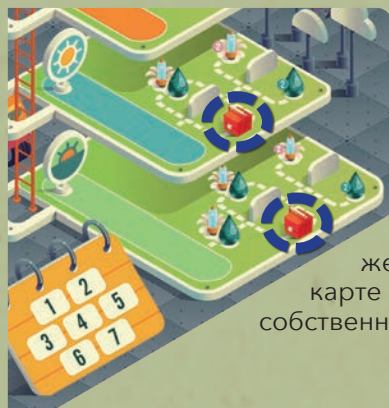
◆ Каждый игрок берет по 1 жетону цены и кладет его на карту специалиста лицевой стороной с 1 радугой вверх.

◆ Во время игры на 2-х поместите жетон цены с 1 радугой вверх на карту специалиста посередине стола, которую еще не выбрали.



КАК ИГРАТЬ

Каждый раз, когда вы совершаете указанное действие, карта специалиста дает вам бонус до тех пор, пока она лежит перед вами. См. ОПИСАНИЕ ПОСТОЯННЫХ БОНУСОВ СПЕЦИАЛИСТОВ.



РАБОТА НА ЗАВОДЕ:

Когда вы помещаете вашего утреннего или дневного ассистента на **склад**, вы можете взять одну карту специалиста на выбор:

◆ Чтобы забрать карту специалиста у оппонента, заплатите цену, обозначенную жетоном, лежащим на его карте специалиста, радугой из собственного запаса.

◆ выбрали, заплатите за нее, положив одну из своих радуг в общий запас.

◆ Соперник не может отказаться от этой покупки.

◆ Если у вас не хватает радуг, требуемых для покупки карты специалиста, вы не можете ее взять.

◆ Если на карте специалиста нет жетона цены, вы можете взять ее бесплатно.



◆ Поместите только что купленную карту специалиста перед собой:

- ◆ Если на карте нет жетона цены, возьмите один жетон из запаса и поместите его поверх карты лицевой стороной с 2 радугами вверх.
- ◆ Если на карте уже есть жетон, оставьте его и поместите его поверх карты стороной с 2 радугами вверх.

Количество карт специалистов, которые игрок может выложить перед собой, не ограничено.

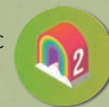
НОЧНАЯ ФАЗА

Во время ночной фазы после того, как все игроки завершили активацию своих цехов, совершается одно последнее действие.

◆ Каждый игрок понижает стоимость своей карты специалиста, которая отображается в верхней части карты.

- ◆ Если на жетоне 2 радуги, переверните его, чтобы была видна только 1 радуга.
- ◆ Если на жетоне только 1 радуга, уберите жетон и поместите его в общий запас.

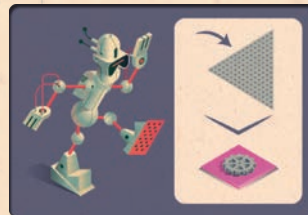
После окончания этого действия ночная фаза заканчивается.



ОПИСАНИЕ ПОСТОЯННЫХ БОНУСОВ СПЕЦИАЛИСТОВ:



Как только вы закончили **покупку новой машины** или **постройку новой машины**, вы получаете 1 очко сновидений.



Получив специальные коробки на **платформе доставки**, вы можете активировать либо одну из завершенных фиолетовых машин в своем цехе, либо эффект вашего робота.



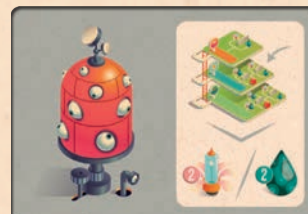
Как только вы закончили **покупку новой машины** или **постройку новой машины**, вы получаете 1 ускорение времени постройки.



Получив ресурсы на **складе**, вы заработаете 1 радугу.



Как только вы закончили **покупку новой машины** или **постройку новой машины**, вы получаете 1 электрический цветок и 1 каплю магических чернил.



Получив ресурсы на **складе**, вы можете заработать 2 электрических цветка или 2 капли магических чернил на выбор.



Получив специальные коробки на **платформе доставки**, вы заработаете 2 очка сновидений.



Закончив **покупку новой машины**, вы получаете 1 радугу.



Получив специальные коробки на **платформе доставки**, вы можете использовать 2 ускорения времени постройки.



Закончив **покупку новой машины**, вы получаете 2 очка сновидений.