

MECH A DREAM™



AÑO 2143: LOS HUMANOS Y LOS ROBOTS VIVEN JUNTOS EN ARMONÍA. COMO LOS ROBOTS NO PUEDEN SOÑAR, LOS HUMANOS HAN COMENZADO A CREAR MÁQUINAS DEL SUEÑO PARA SOLUCIONARLO Y PODER AYUDARLOS.

GRACIAS A TU TALLER, FORMA PARTE DEL INCREÍBLE PROYECTO MECH A DREAM DURANTE EL TRANCURSO DE LA SEMANA QUE SE TE HA ASIGNADO. CREA EL MAYOR NÚMERO DE SUEÑOS PARA TUS ROBOTS OPTIMIZANDO TUS RECURSOS Y EL TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN DE TUS MÁQUINAS.

TUS AMIGOS ROBÓTICOS AL FIN PODRÁN RESPONDER A LA MILENARIA PREGUNTA:

¿SUEÑAN LOS ANDROIDES CON OVEJAS ELÉCTRICAS?



CONTENIDO DEL JUEGO

PARA CADA JUGADOR:



- ◆ 1 tablero de Taller con 2 indicadores de recursos, 1 cinta transportadora con 7 espacios y 1 taller con 9 espacios (para máquinas acabadas).
- ◆ 3 Ayudantes y 2 Ovejas eléctricas.



COMPONENTES COMUNES:

- ◆ 1 tablero de Fábrica (a doble cara) con 3 cintas transportadoras, 1 muelle de descarga, 1 almacén y 1 calendario
- ◆ 50 losetas de Máquina divididas en 4 tipos:
 - ◆ 18 losetas de Máquina de recurso (lado azul En construcción / lado morado Completado)
 - ◆ 16 losetas de Máquina de poder (lado rojo En construcción / lado morado Completado)
 - ◆ 8 losetas de Máquina económica (lados verdes En construcción y Completado)
 - ◆ 8 losetas de Máquina de cristal (lados amarillos En construcción y Completado)



- ◆ 10 cartas de Entrega
- ◆ 1 peón de Fase
- ◆ 1 indicador de Día
- ◆ 4 fichas de Nube
- ◆ 28 Arcoíris: 8 grandes y 20 pequeños (1 Arcoíris grande vale 5 Arcoíris pequeños)

PARA LA VARIANTE ROBOTS AVANZADOS

- ◆ 8 losetas de Pantalla
- ### PARA LA VARIANTE ESPECIALISTAS
- ◆ 10 cartas de Especialista
 - ◆ 4 fichas de Coste



Cada lado En construcción de las losetas tiene un coste en Gotas de Tinta mágica o Arcoíris, al igual que un número de Relojes de arena para indicar el tiempo de construcción.

Antes de tu primera partida, coloca el cursor de Flores eléctricas y la válvula de Tinta mágica en cada uno de los 4 tableros de Taller de acuerdo a la preparación mostrada.



OBJETIVO DEL JUEGO

En MECH A DREAM diriges tu propio taller de producción. Asigna diferentes tareas a tus Ayudantes durante el día y optimiza el tiempo de construcción de tus máquinas del sueño a lo largo de la cinta transportadora de tu Taller. Dirige la producción de tu Taller lo mejor que puedas para obtener más puntos de Sueño que tus oponentes al final de la semana laboral.



PREPARACIÓN

COMPONENTES COMUNES

- ◆ Coloca el tablero de Fábrica en el centro de la mesa, con el lado del calendario verde hacia arriba. **A**
- ◆ Baraja las 8 losetas de Máquina económica (lado verde En construcción hacia arriba) con las 18 losetas de Máquina de recurso (lado azul En construcción hacia arriba). Coloca esta pila de 26 losetas en el espacio más a la izquierda de la cinta transportadora azul y verde. Roba las dos primeras losetas y colócalas en los otros dos espacios de esta cinta transportadora, sin darles la vuelta. **B1**
- ◆ Baraja las 16 losetas de Máquina de poder (lado rojo En construcción hacia arriba). Coloca esta pila en el espacio más a la izquierda de la cinta transportadora roja. Roba la primera loseta y colócala en el otro espacio de esta cinta transportadora, sin darle la vuelta. **B2**
- ◆ Baraja las 8 losetas de Máquina de cristal (lado amarillo En construcción hacia arriba). Coloca esta pila en el espacio de la cinta transportadora amarilla. **B3**
- ◆ Baraja bocabajo las 10 cartas de Entrega. Roba 3 cartas de este mazo y devuélvelas a la caja sin mirarlas. No se usarán para esta partida. **C1**
- ◆ Coloca las 7 cartas restantes en un mazo bocabajo en el espacio del muelle de descarga en el tablero de Fábrica. **C2**
- ◆ Revela la carta superior del mazo. **C3**
- ◆ Coloca todos los Arcoíris y las 4 fichas de Nube cerca del tablero de Fábrica para crear una reserva común. **D**
- ◆ Coloca el indicador de Día en el número 1 del calendario. **E**



COMPONENTES INDIVIDUALES

- ◆ Cada jugador toma un tablero de Taller y lo coloca frente a sí. También toma 3 Ayudantes y 2 Ovejas eléctricas del color de su elección. Los Ayudantes se colocan en el vestuario, en los 3 espacios de día de trabajo: el primer Ayudante en el espacio de amanecer, el segundo en el espacio de mediodía y el último en el espacio de atardecer. **F**
- ◆ Cada jugador coloca sus 2 Ovejas eléctricas en el lado derecho de su tablero, cerca del marcador de puntos de Sueño. **G** En cualquier momento durante la partida, cuando obtengas puntos de Sueño, mueve las Ovejas en las decenas y unidades de tu marcador de puntos de Sueño en consecuencia. **G** Durante una partida, si ganas más de 49 puntos de Sueño, coloca una ficha de Nube frente a ti, con el 50 hacia arriba, y mueve tus Ovejas en consecuencia. Si ganas más de 99 puntos, dale la vuelta a la ficha de Nube, por la cara de 100, y ajusta tus Ovejas en consecuencia.
- ◆ Cada jugador coloca el cursor de Flores eléctricas en 3 y la válvula de Tinta mágica en 4. **H**

El jugador que haya soñado con robots más recientemente es el jugador inicial. Dicho jugador toma el peón de Fase y lo coloca frente a sí, con el lado del sol hacia arriba.



Todos los componentes sin usar se devuelven a la caja.

CÓMO SE JUEGA

Una partida de **MECH A DREAM** se juega a lo largo de varias rondas y cada una de ellas simboliza un día de trabajo, seguida por una activación durante la noche. Cada ronda se juega del siguiente modo:

FASE DE DÍA

La fase de día se desarrolla en 3 partes consecutivas: amanecer, mediodía y atardecer. Juega cada parte en el siguiente orden:

1. ACCIÓN DEL AYUDANTE (POR TURNOS)

Comenzando por el jugador inicial y siguiendo por turnos en sentido horario, toma tu primer Ayudante, el que tiene asignada la parte del día que se está jugando, y úsalo para:

TRABAJAR EN LA FÁBRICA o **TRABAJAR EN EL TALLER**



TRABAJAR EN LA FÁBRICA

Al trabajar en la Fábrica, puedes elegir obtener recursos del **almacén**, o paquetes especiales del **muelle de descarga**.

◆ En el **almacén**: coloca tu Ayudante en la planta que coincida con la parte del día que se está jugando.

◆ Toma el tipo y número de recursos disponibles en esa planta. Ver **RECURSOS Y PAQUETES**.

¡Atención! Tienes que elegir entre los dos últimos recursos: esto se muestra con una separación entre los recursos al final.



◆ Mueve el cursor de las Flores eléctricas y la válvula de Tinta mágica en tu tablero de Taller de acuerdo a los recursos que hayas obtenido.

Por ejemplo: con su Ayudante del amanecer, esta jugadora obtiene 2 Flores eléctricas, 2 Gotas de Tinta mágica y, después, elige tomar otras 2 Gotas de Tinta mágica.



¡Atención! Si obtienes recursos, pero tu cursor alcanza su valor máximo de 9, pierdes todos los recursos sobrantes.

◆ En el **muelle de descarga**: coloca tu Ayudante frente a la puerta del muelle, en el espacio que coincida con la parte del día que se está jugando.

◆ Cada carta de Entrega cuesta un número de Flores eléctricas, indicado en el símbolo de la puerta. Para poder colocar tu Ayudante, paga el coste mostrado moviendo tu cursor de Flores eléctricas hacia abajo.

Por ejemplo: para colocar a su Ayudante frente al muelle de descarga, este jugador gasta 3 Flores eléctricas.



◆ Luego, uno por uno, toma el contenido de cada paquete mostrado en el espacio del muelle de descarga. Comienza por el paquete más cercano a la puerta y acaba con el más alejado. Ver **RECURSOS Y PAQUETES**.

Por ejemplo: gracias a su Ayudante de amanecer, este jugador obtiene 3 puntos de Sueño y, después, 2 Gotas de Tinta mágica. Luego, elige activar su Máquina de recurso completada en su taller para obtener 2 Flores eléctricas.



TRABAJAR EN EL TALLER

Al trabajar en tu Taller, puedes elegir **comprar una Máquina nueva** o **construir una Máquina**.

◆ **Comprar una Máquina nueva:** elige una de las 6 losetas de Máquina disponibles (lado En construcción hacia arriba) que hay en las 3 cintas transportadoras del tablero de Fábrica y coloca encima el Ayudante que coincida con la parte del día que se está jugando.



◆ Cada loseta de Máquina tiene un coste en Tinta mágica o Arcoíris, indicado en el lado izquierdo de la loseta. Para comprar una Máquina, gasta los recursos indicados de tu tablero de Taller o de tu reserva personal.

Por ejemplo: esta jugadora elige una de las dos Máquinas de poder rojas. Coloca su Ayudante encima y gasta las 2 Gotas de Tinta mágica necesarias.

◆ Toma tu Ayudante y la loseta de Máquina comprada, sin darle la vuelta. Colócalos en la cinta transportadora de tu tablero de Taller, en el espacio que coincida con el número de Relojes de arena mostrados en el lado derecho de la loseta. Cada vez que **las Máquinas en construcción avancen**, este Ayudante participará en la construcción de esta nueva Máquina hasta que acabe el día.



Por ejemplo: esta jugadora toma su loseta de Máquina con su Ayudante y los coloca en la cinta transportadora de su Taller, en el espacio. 3

Durante el desarrollo de la partida, puedes tener varias Máquinas en un mismo espacio de tu cinta transportadora. Para ello, coloca las losetas una junto a la otra.

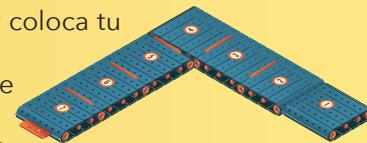
◆ Si queda un espacio vacío en una cinta transportadora del tablero de Fábrica, rellénalo con la loseta de Máquina superior de la pila correspondiente, sin darle la vuelta.

◆ **Construir una Máquina:** elige una de las losetas de Máquina en la cinta transportadora de tu Taller y coloca tu Ayudante encima.



Cada vez que **las Máquinas en construcción avancen**, este Ayudante participará en la construcción de esta Máquina hasta que acabe el día. Puedes añadir un Ayudante a una loseta de Máquina, sin importar si ya hay o no otro.

Por ejemplo: durante el atardecer, este jugador elige la Máquina de poder roja de su cinta transportadora y coloca su Ayudante del atardecer sobre ella.



2- LAS MÁQUINAS EN CONSTRUCCIÓN AVANZAN (SIMULTÁNEO)

◆ Cuando todos los jugadores hayan jugado su Ayudante asignado a la parte del día en juego, el jugador inicial dice: "EL TIEMPO PASA...".

◆ Todos los jugadores mueven sus Máquinas hacia el lado derecho de sus cintas transportadoras tantos espacios como Ayudantes tengan encima.

¡Atención! Las Máquinas sin un Ayudante encima no se mueven durante este paso.



Por ejemplo: este jugador tiene 2 Ayudantes en su Máquina roja y 1 Ayudante en su Máquina azul. Las mueve 2 espacios y 1 respectivamente hacia el lado derecho de la cinta transportadora.

MÁQUINAS COMPLETADAS

En cualquier momento durante la partida, cuando una Máquina pase por el espacio ① tu cinta transportadora, su construcción se habrá completado.



◆ Toma inmediatamente el número de Arcoíris o de puntos de Sueño indicado en la parte superior de las losetas verdes y amarillas. Ver **DESCRIPCIÓN DE LAS LOSETAS DE MÁQUINA**.

◆ Dale la vuelta a la loseta de Máquina, por su lado Completado. Si había algún Ayudante encima de la loseta antes de su construcción, colócalo de nuevo encima.

◆ Coloca tu primera Máquina completada debajo de la cinta transportadora, en el espacio más a la derecha del tablero. Has activado tu Máquina para el resto de la partida.

◆ Coloca cada Máquina nueva al lado de las ya completadas previamente, siguiendo el cable general.

Por ejemplo: al final del mediodía, este jugador tiene 1 Ayudante en su loseta de recurso azul.

Cuando se mueven las Máquinas en construcción, esta loseta pasa por el espacio ① El jugador le da la vuelta por su lado Completado y coloca su primera Máquina en el taller con el Ayudante encima de esta.



BONIFICACIÓN EN LOS ÚLTIMOS ESPACIOS: cuando colocas la 7ª, 8ª o 9ª Máquina en tu taller, obtén inmediatamente el número de puntos de Sueño indicado en ese espacio.

A veces, construirás más de 9 Máquinas en el taller. Si esto ocurre, coloca las Máquinas extras en la parte inferior de tu tablero de Taller. Por cada Máquina extra, obtén inmediatamente 3 puntos de Sueño.



Cuando todos los jugadores hayan terminado de mover las Máquinas en construcción, la parte del día que se está jugando acaba:

- ◆ Al final del amanecer o del mediodía, juega la siguiente parte del día.
- ◆ Al final del atardecer, pasa a la **FASE DE NOCHE**.



FASE DE NOCHE

El jugador inicial da la vuelta al peón de Fase para mostrar el lado de la luna. Esto indica el comienzo de la noche.



◆ Los jugadores juegan esta fase de manera simultánea. Todos recuperan sus 3 Ayudantes y los colocan en el vestuario, en los espacios de amanecer, mediodía y atardecer.

◆ Después, todos pueden activar el efecto de sus robots una vez por noche. Este efecto está representado por una pantalla en el tablero de Taller. Cada noche, tu robot te otorga 1 Gota de Tinta mágica. Además, una vez por noche, todos los jugadores pueden activar el efecto de cada una de sus Máquinas moradas ya completadas en el taller. Ver **DESCRIPCIÓN DE LAS LOSETAS DE MÁQUINA**.

Cada jugador elige el orden en el que quiere activar cada uno de sus efectos.

Por ejemplo: esta jugadora elige activar su taller. Primero, toma 2 Flores eléctricas y, luego, obtiene 2 puntos de Sueño.

Después, activa el efecto de su robot que aparece en la pantalla: obtiene 1 Gota de Tinta mágica.

Por último, gracias a su segunda Máquina de recurso azul, gasta 1 Arcoíris de su reserva personal y obtiene 3 aumentos de tiempo de construcción.



CONSTRUCCIÓN NOCTURNA DE MÁQUINAS

Cuando una Máquina se completa durante la fase de Noche, puedes activar su efecto.

Por ejemplo: esta jugadora usa 2 aumentos de tiempo de construcción sobre su Máquina amarilla. De este modo, la Máquina se completa y obtiene 9 puntos de Sueño inmediatamente. Entonces da la vuelta a la loseta y la coloca en su taller.



Después, usa su tercer aumento de tiempo de construcción en su Máquina azul. Esta Máquina también se completa; le da la vuelta y la coloca en su taller. De este modo, puede activarla durante la misma fase de noche y obtener 1 aumento de construcción de tiempo extra.



Usa su último aumento de tiempo de construcción para avanzar su Máquina roja 1 espacio en la cinta transportadora.

Cuando todos los jugadores han completado la activación de su taller, **la fase de Noche acaba.**



◆ Si ninguna de las condiciones de final de partida se cumple, el jugador inicial pasa el peón de Fase al jugador de su izquierda. Este jugador le da la vuelta para mostrar el lado del sol y se convierte en el jugador inicial para el siguiente día de trabajo.

El jugador avanza un día el indicador en el calendario. Luego descarta la carta de Entrega actual y muestra la siguiente carta de Entrega del mazo. Finalmente, comienza su turno con el siguiente día de trabajo.

◆ Si una de las condiciones de final de partida se cumple, pasa al recuento de puntos del **FINAL DE PARTIDA.**



FINAL DE PARTIDA

El proyecto **MECH A DREAM** acaba cuando una de estas dos condiciones se cumple al final de una fase de Noche:

La fase de Noche que acaba de finalizar es la fase de Noche del 7º día en el calendario

o,

un jugador ha construido 9 Máquinas o más en su Taller.

Al final de este último día de trabajo, haz un recuento de los puntos sumando:

◆ Los puntos de Sueño indicados por la posición actual de tus Ovejas eléctricas, más cualquier ficha de Nube si la hubiera.

◆ Los puntos de Sueño de los Arcoíris en tu reserva personal: cada Arcoíris pequeño vale 1 punto de Sueño y cada Arcoíris grande vale 5 puntos de Sueño.

◆ Los puntos de Sueño de los recursos que queden en tu reserva del Taller: por cada 5 Flores eléctricas y/o Gotas de Tinta mágica combinadas, obtén 1 punto de Sueño.

¡El jugador que tenga más puntos de Sueño gana la partida y puede estar feliz de haber creado tantos sueños maravillosos para su robot!



Por ejemplo: al final de la partida, este jugador ha obtenido 37 puntos de Sueño. Los 3 Arcoíris pequeños en su reserva personal valen 3 puntos y los 6 recursos en su reserva del Taller (4 Flores eléctricas y 2 Gotas de Tinta mágica) valen 1 punto. Ha completado su proyecto MECH A DREAM con un total de 41 puntos de Sueño.



Si hay un empate, el jugador con el mayor número de Máquinas en su taller gana la partida. Si el empate persiste, el jugador con el mayor número de Arcoíris gana.

Tras esto, si el empate continúa, los jugadores pueden compartir la victoria y ¡soñar con su siguiente partida juntos!

ANEXOS

RECURSOS Y PAQUETES



1 FLOR ELÉCTRICA



1 GOTA DE TINTA MÁGICA



1 ARCOÍRIS



1 PUNTO DE SUEÑO

Si un elemento tiene un número, toma o gasta (dependiendo de la acción elegida) el número de elementos correspondiente.

Por ejemplo: estos iconos muestran respectivamente 2 Gotas de Tinta mágica y 2 Arcoíris.



AUMENTO DE TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN: cuando obtengas 1 icono de Reloj de arena, avanza tus Máquinas en construcción 1 espacio hacia la derecha en la cinta transportadora de tu Taller, haya o no Ayudantes encima.

Si obtienes varios aumentos de tiempo de construcción, puedes usarlos en una o varias Máquinas.

Por ejemplo: con estos 2 Relojes de arena, avanza una Máquina 2 espacios hacia la derecha o avanza dos Máquinas 1 espacio hacia la derecha.



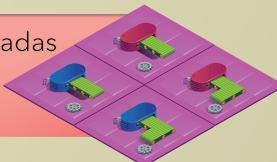
ACTIVACIÓN DE UN ROBOT O MÁQUINA: aplica uno de estos efectos.

Activa el efecto de tu robot indicado en la pantalla



0,

Activa una de las Máquinas moradas completadas en tu taller. Ver DESCRIPCIÓN DE LAS LOSETAS DE MÁQUINA.



DESCRIPCIÓN DE LAS LOSETAS DE MÁQUINA

MÁQUINAS DE RECURSOS AZULES Y MÁQUINAS DE PODER ROJAS (LADO MORADO COMPLETADO)



- ◆ Estas Máquinas tienen un icono de Engranaje en la parte inferior de la loseta.
- ◆ Una vez colocada en tu taller por el lado Completado, puedes activar su efecto de producción o transformación (1 activación por fase de Noche).
- ◆ También puedes activarlas gracias al contenido de los paquetes conseguidos con ciertas cartas de Entrega.

EFFECTOS DE PRODUCCIÓN: obtén los elementos indicados en la cinta transportadora pequeña de la Máquina.



Por ejemplo: obtén 1 Flor eléctrica y 1 Gota de Tinta mágica.



Obtén 1 aumento de tiempo de construcción.

EFFECTOS DE TRANSFORMACIÓN: puedes gastar los recursos que aparecen encima de la Máquina para obtener los elementos indicados en la cinta transportadora pequeña. ¡Atención! Solo puedes transformar un grupo de recursos por activación de loseta.



Por ejemplo: puedes gastar 1 Flor eléctrica y 1 Gota de Tinta mágica para obtener 1 Arcoíris y 1 punto de Sueño.



Puedes gastar 1 Arcoíris para obtener 3 aumentos de tiempo de construcción.

MÁQUINAS DE CRISTAL AMARILLAS

- ◆ Estas Máquinas tienen un **icono de Estrella fugaz** en la parte inferior de la loseta.
- ◆ Cuando construyas una Máquina de cristal, obtén una vez el número de puntos de Sueño indicados en la parte superior de la loseta.
- ◆ Una vez colocada en tu taller por el lado amarillo Completado, una Máquina de cristal no tiene más efectos para el resto de la partida.



MÁQUINAS ECONÓMICAS VERDES

- ◆ Estas Máquinas tienen un icono de **Infinito** en la parte inferior de la loseta.
- ◆ Cuando completes una Máquina económica, obtén una vez el número de Arcoíris indicado en la parte superior de la loseta.
- ◆ Una vez colocada en tu taller por el lado verde Completado, activa su poder permanente hasta el final de la partida cada vez que juegues la acción especificada.
- ◆ Si tienes 2 Máquinas económicas del mismo tipo, acumula sus efectos.



Cuando compres una loseta de Máquina azul, roja o verde, gasta una Gota de Tinta mágica menos que el coste indicado a la izquierda de la loseta.



Cuando compres una Máquina de cristal amarilla, gasta 1 Arcoíris menos que el coste indicado a la izquierda de la loseta.



Cuando compres una loseta de Máquina, colócala en la cinta transportadora de tu Taller, en el espacio con 1 Reloj de arena menos que el número indicado a la derecha de la loseta.



Cuando coloques tu Ayudante en el muelle de descarga, gasta 1 Flor eléctrica menos que el coste indicado en el símbolo de la puerta.

VARIANTES DE JUEGO

Las diversas combinaciones posibles de losetas de Máquina otorgan una gran rejugabilidad al proyecto base de **MECH A DREAM**. Si quieres, también puedes añadir a tus partidas una de las dos variantes (o las dos) descritas a continuación.

VARIANTE ROBOTS AVANZADOS

Los Robots avanzados cambian el poder de tu Taller gracias a sus nuevos efectos indicados en las losetas de Pantalla. Para jugar con esta variante, ten en cuenta las siguientes reglas:

PREPARACIÓN

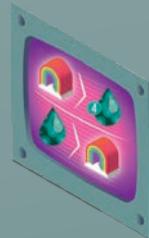
◆ Toma las 8 losetas de Pantalla y reparte 2 a cada jugador, al azar. Cada jugador elige una de ellas y devuelve la otra a la caja. Mira el lado negro de tu loseta: te muestra el número de recursos que este Robot avanzado te da al comienzo de la partida; estos recursos reemplazan a los recursos iniciales de una partida normal. Ajusta los cursores de los recursos en tu tablero de Taller en consecuencia.

¡Atención! Algunos Robots avanzados también te permiten tomar 1 Arcoíris de la reserva común.

◆ Da la vuelta a la loseta de Pantalla (lado morado hacia arriba) y colócala sobre la pantalla que aparece en tu tablero de Taller.

CÓMO SE JUEGA

Gracias al contenido de los paquetes obtenidos por las cartas de Entrega y a la activación de tu taller en cada fase de Noche, puedes activar el nuevo efecto de tu Robot avanzado. Este nuevo efecto en tu pantalla reemplaza al que está impreso en el tablero.

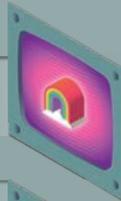


DESCRIPCIÓN DE LOS EFECTOS DE LOS ROBOTS AVANZADOS:

Obtén 1 punto de Sueño.



Obtén 1 Arcoíris.



Elige activar cualquiera de los siguiente efectos:

◆ Obtén 1 Flor eléctrica y 1 Gota de Tinta mágica.

0, ◆ obtén 1 Flor eléctrica y 1 aumento de tiempo de construcción.



Obtén el contenido del paquete en el espacio de atardecer del muelle de descarga sin colocar a tu Ayudante allí ni pagar su coste.



Elige activar uno de los siguientes efectos:

◆ Cambia 1 Flor eléctrica por 3 Gotas de Tinta mágica

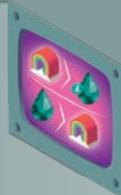
0, ◆ cambia 1 Gota de Tinta mágica por 3 Flores eléctricas.



Elige activar uno de los siguientes efectos:

◆ Cambia 1 Arcoíris por 4 Gotas de Tinta mágica.

0, ◆ cambia 1 Gota de Tinta mágica por 1 Arcoíris.



Elige activar uno de los siguientes efectos:

- ◆ Obtén 1 aumento de tiempo de construcción.

0, ◆ compra una Máquina nueva por su coste normal, pero sin colocar un Ayudante encima. Después, coloca la loseta en tu cinta transportadora, en el espacio con 2 Relojes de arena menos que lo indicado en la loseta.

Por ejemplo: si compras una Máquina nueva con un tiempo de construcción de **3**, colócala sin ningún Ayudante en el espacio **1** de tu cinta transportadora.



Caso especial: puedes sumar estos efectos a un poder permanente de una Máquina económica verde que ya poseas.

Por ejemplo: compras una Máquina nueva con un tiempo de construcción de **3**.

Gracias al efecto de tu Robot avanzado, puedes colocar esta loseta en el espacio **1** (3-2).

Además, ya tienes una Máquina económica verde que te permite poner todas tus Máquinas en el espacio con 1 Reloj de arena menos que el indicado en la loseta de Máquina.

De este modo, mueves tu Máquina nueva un espacio más pasando por el espacio **1** de tu cinta transportadora: esta Máquina se ha completado.

Puedes gastar 1 Flor eléctrica para elegir uno de los siguientes efectos:

- ◆ Reproduce el efecto de una Máquina morada completada del taller de uno de tus oponentes,

0,

- ◆ reproduce el efecto del Robot de uno de tus oponentes.



Caso especial relacionado con el orden de juego: si eliges reproducir el efecto del Robot de un oponente, el cual permite comprar una Máquina nueva con una reducción de 2 Relojes de arena, entonces compras tu Máquina después de que el oponente elegido haya comprado la suya.

VARIANTE ESPECIALISTAS

La intervención de los diferentes especialistas causa un alboroto en los talleres y aumenta la interacción entre los jugadores. Para jugar con esta variante, ten en cuenta las siguientes reglas.

PREPARACIÓN

- ◆ Coloca el tablero de Fábrica en el centro de la mesa con el lado del calendario amarillo hacia arriba.
- ◆ Toma las 10 cartas de Especialista, barájalas boca abajo y toma 4 cartas al azar o 3 cartas para una partida con menos de 4 jugadores. Coloca estas cartas bocarriba en el centro de la mesa y termina la preparación como si fuera una partida normal. Devuelve a la caja las cartas de Especialista sin usar.
- ◆ Cuando combines esta variante con la de los Robots avanzados, cada jugador elige su loseta de Pantalla después de revelar las cartas de Especialista.



- ◆ Designa al jugador inicial y luego, en el sentido contrario de juego y comenzando con el último jugador, los jugadores eligen por turno la carta de Especialista con la que quieren empezar la partida y la colocan frente a sí.

- ◆ Cada jugador toma 1 ficha de Coste y la coloca en su carta de Especialista, con el lado 1 Arcoíris hacia arriba.

- ◆ En una partida a 2 jugadores, coloca una ficha de Coste junto al Arcoíris encima de la carta de Especialista que no se haya elegido y que está en el centro de la mesa.



CÓMO SE JUEGA

Siempre y cuando tengas una carta de Especialista frente a ti, tienes acceso a su bonificación permanentemente, cada vez que juegues la acción específica. Ver la **DESCRIPCIÓN DE LAS BONIFICACIONES PERMANENTES DE LOS ESPECIALISTAS**.



TRABAJAR EN LA FÁBRICA:

Cuando coloques tu Ayudante del amanecer o del mediodía en el **almacén** puedes tomar una carta de Especialista:

- ◆ Para tomar la carta de Especialista de un oponente, paga a tu oponente el coste en Arcoíris indicado por la ficha colocada encima de su carta de Especialista. Este pago sale de tu reserva personal.

- ◆ En una partida a 2 jugadores, toma la carta de Especialista sin elegir en el centro de la mesa y paga su coste descartando uno de tus Arcoíris en la reserva común.

- ◆ Un oponente no puede negarse a esta transacción.
- ◆ Si no tienes en tu reserva el número de Arcoíris necesarios para pagar el coste, no puedes tomar una carta de Especialista.
- ◆ Si no hay ficha de Coste encima de una carta de Especialista, tómalala gratis.



- ◆ Coloca frente a ti la carta de Especialista que acabas de comprar:
 - ◆ Si la carta no tiene una ficha de Coste encima, toma 1 de la reserva y colócala encima con el lado de 2 Arcoíris hacia arriba.
 - ◆ Si la carta ya tiene una ficha de Coste, quedatela y colócala encima de la carta, con el lado de los 2 Arcoíris hacia arriba.



No hay límite en el número de cartas de Especialista que un jugador puede tener frente a sí.

FASE DE NOCHE

Durante la fase de Noche, una vez que todos los jugadores hayan completado la activación de sus talleres, se lleva a cabo una última acción.

- ◆ Cada jugador reduce el valor del Coste encima de su carta de Especialista.
 - ◆ Si la ficha tiene 2 Arcoíris, dale la vuelta para mostrar el lado con 1 Arcoíris.
 - ◆ Si la ficha ya tiene 1 Arcoíris, retírala y devuélvela a la reserva común.

Una vez se haya jugado esta acción, la fase de Noche acaba.

DESCRIPCIÓN DE LAS BONIFICACIONES PERMANENTES DE LOS ESPECIALISTAS:



Tras acabar la acción de **Comprar una Máquina nueva** o **Construir una Máquina**, obtén 1 punto de Sueño.



Tras recoger paquetes especiales en el **muelle de descarga**, puedes activar cualquiera de tus Máquinas moradas completadas de tu taller o el efecto de tu robot.



Tras acabar la acción de **Comprar una Máquina nueva** o **Construir una Máquina**, obtén 1 aumento de tiempo de construcción.



Tras tomar recursos del **almacén**, obtén 1 Arcoíris.



Tras acabar la acción de **Comprar una Máquina nueva** o **Construir una Máquina**, obtén 1 Flor eléctrica y 1 Gota de Tinta mágica.



Tras tomar recursos del **almacén**, elige entre obtener 2 Flores eléctricas o 2 Gotas de Tinta mágica.



Tras recoger paquetes especiales en el **muelle de descarga**, obtén 2 puntos de Sueño.



Tras acabar la acción de **Comprar una Máquina nueva**, obtén 1 Arcoíris.



Tras recoger paquetes especiales en el **muelle de descarga**, usa 2 aumentos de tiempo de construcción.



Tras acabar la acción de **Comprar una Máquina nueva**, obtén 2 puntos de Sueño.