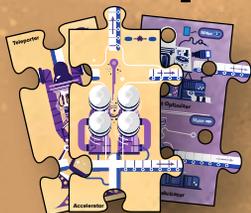


Podrás jugar con los **Inventos, Rob-0-Jefes**, o ambas expansiones a la vez

MECHANICA

INVENTOS & ROB-0-JEFES

Componentes



Inventos (10) Monedas de valor 50 (5) Cartas de Rob-0-Jefes (12)

¡Querido empleado humano, juega al menos una vez al juego base antes de añadir estas expansiones!



Rob-0-Jefes

Preparación

Mezcla las cartas de **Rob-0-Jefes** y reparte 2 a cada jugador. Estos son los dos jefes que van a supervisar tu trabajo; míralos y piensa a cual de los dos quieres hacer más feliz (sólo tienes que hacer feliz a uno de ellos).

Puntuación

Al final del juego, elige uno de tus **Rob-0-Jefes**, descártalo y revela el otro, que te dará su bonificación (Normalmente elegirás aquel que mayor puntuación te de teniendo en cuenta tus logros.) Algunos **Rob-0-Jefes** dicen "En cualquier momento" y pueden ser jugados durante la partida—Debes revelar la Carta, hacer su efecto y descartar ambas Cartas)

Modo Solitario

En el modo de juego solitario, pon **20** en la **Caja Fuerte** de **ARMAND-0** antes de iniciar el juego si estás jugando con los **Rob-0-Jefes**.



Nota: En el modo solitario, el Rob-0-Jefe **AVER-E** puede coger la misma mejora que **ARMAND-0** ha comprado.

Inventos

Preparación

Después de preparar el juego base, (y después de repartir los Rob-O-Jefes, si se están utilizando) de forma aleatoria selecciona un **número de Inventos igual al número de jugadores más 1** y colócalos a un lado de la mesa.

Cada jugador tendrá varias oportunidades para comprar un solo **Invento**. El coste inicial del invento es **4**. Comenzando por el último jugador y en sentido contrario al de la partida, cada jugador puede comprar un **Invento—pagando el precio actual y colocándolo en su fábrica—**o Pasar.

- Después de que alguien compre el primer invento, el precio de los siguientes baja en **1**
- Si todos pasan en una ronda de compra, el invento baja su valor en **1**
- Los jugadores que hayan comprado ya su **Invento** están obligados a pasar

Continúe hasta que todos los jugadores menos unos hayan comprado sus **Inventos**. El jugador restante obtiene su invento gratis. **Entonces, el juego comienza.**

Modo Solitario

En el modo solitario, elija un **Invento** para comenzar. Coloca dentro de la **Caja Fuerde** de **ARMAND-O** la cantidad de monedas abajo indicada. Intente ganar en **Difícil** con cada invento.

Invento	DIFICULTAD	
	Fácil	Difícil
Teleporter	100	200
Laser Charger	70	200
Shopaholic	70	150
Blueprint Optimizer	100	150
Back to Basics	50	100
Sunblotter	50	150
Mobile Factory	100	250
Accelerator	100	270
Monogrammer	50	150
Nanobot Converter	50	100

Lista de Inventos

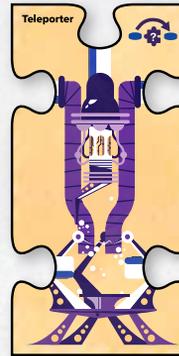


Accelerator*†

Después de pasar por el Acelerador, la siguiente mejora en la que se detenga un robot se activa inmediatamente, luego los robot (s) continúan moviéndose

Los robots pueden salir de cualquiera de las 3 salidas del Acelerador. Los robots no se detienen al pasar por el acelerador.

Ejemplo: si un bot pasa por el Acelerador y entra en un Duplicador, se duplica y luego ambos robots abandonan el Duplicador de inmediato.

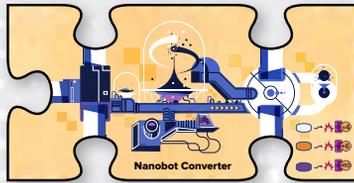


Teleporter*

Tele-transporta robots a cualquier mejora en tu fábrica.

Trate a los robots tele-transportados como si acabaran de ingresar a la mejora de una cinta transportadora.

Los robots se pueden tele-transportar directamente a los camiones. Los robots no se detienen cuando pasan por el Tele-transportador.

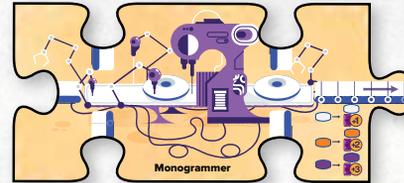


Nanobot Converter

Convierte los robots que entran en este **Invento** en monedas para tu **Caja Fuerte**:

- 4 por 
- 6 por 
- 10 por 

Los robots que entran al Nano-convertidor son destruidos.



Monogrammer*

Introduce monedas en tu **Caja Fuerte** cada vez que un robot pasa a través de él

- 1 por 
- 2 por 
- 3 por 

Los robots no se detienen al pasar por el Monogrammer.

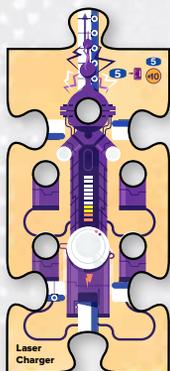


† Si un robot es creado por una mejora de un robot que pasó por el Acelerador este turno, y el robot que fue creado iría al Acelerador este turno, destrúyalo.

Ejemplo: un robot pasa por el acelerador y luego por un duplicador. Uno de los robots duplicados vuelve al Accelerator y se destruye.



* Si un robot ingresa al Monogrammer, Accelerator o Teleporter por segunda vez en el mismo turno, ese robot se destruye.



Laser Charger

Mete **10** en tu Caja Fuerte cuando tengas 5 robots en él.

Mantén los robots aquí mientras se llena. Coloca **10** cuando el quinto robot se coloque en este invento de forma inmediata.

Al inicio del turno, si el Laser Charger está lleno, los 5 robots salen y continúan por la fábrica de forma habitual.

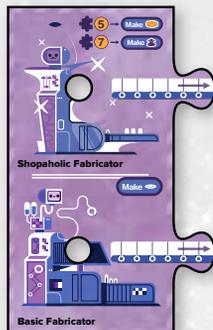


Mobile Factory

Combine 2 robots en 1 cualquiera.

En cualquier momento durante su turno, puede combinar 2 robots que estén en la **Mobile Factory** en 1 robot de su elección.

La mitad de abajo es un Camión Grande.



Shopholic Fabricator

Fabrica 1 **Deluxe** o 1 **Plus** cada vez que compres en la Tienda una Mejora con un valor de **7**

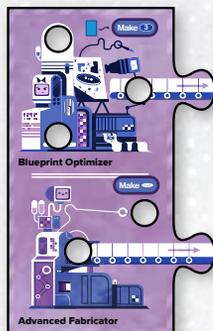
Fabrica 1 **Plus** cuando compres una mejora con un calor de **5**.

Hace un robot independientemente de si elige instalar la mejora que compra en su fábrica o reciclarla. La mitad inferior es un Fabricante Básico.



Sunblotter

Puede contener hasta **8** robots.



Blueprint Optimizer

Reclama hasta **3** de los robots que has gastado en fabricar cada Plano.

Cuando complete un Plano, tome hasta 3 de los robots gastados en el plano y póngalos en el **Blueprint Optimizer**. Todos saldrán al comienzo del próximo día laboral.

La parte de abajo es un Fabricante Avanzado.



Back to Basics

Vende bots **Basic** por **3** en vez de **2**