

Diseño del juego por **Mary Flanagan** y **Max Seidman** Ilustraciones por **Ann-Sophie De Steur** Diseño Gráfico por **Cisco Garrido** & **Mariana Sosa** Concepto Artístico por **Spring Yu** Modelos 3D por **Patrick Fahy** & **Firescale** Escritos y Diseño Adicional del Juego por **Emma Hobday** Producido por **Sukdith Punjasthitkul** Logística por **Danielle Taylor** Community Manager por **Rachel Billings** Control de Calidad y Equilibrio por **Patrick Matlin Redondo** Animaciones por **Charlie Laud**  
©2019 Resonym, LLC. Todos los derechos reservados.

# MECHANICA

Folleto de Instrucciones



Mire el video-tutorial en:  
[mechanicagame.com/video](https://mechanicagame.com/video)  
O escanea el código QR  
con tu teléfono móvil



¡Tenemos 3 modelos de TIDYBOT ansiosos por limpiar su mugriento hogar humano!

## Básico

**Este robot básico aspirará el suelo 24/7, dejándole libre para hacer cosas de humanos...**

...como colocar comida en su cuerpo y dejarla caer en el suelo. Se presenta en color Blanco Mate.

## Plus

**Échale una mano a este pequeño robot... Pero espera — ¡Ya tiene una!**

¡Ahora puede agarrar objetos como plumeros, émbolos, cuchillos y hacer la colada! En color Naranja Brillante.

## De Lujo

**¡Equipada con tecnología Anti-gravedad, no hay lugar donde este robot no pueda llegar!** ¡Te observará felizmente mientras vas a la tienda, al trabajo o en tus citas románticas! Producido en color Morado Intenso.

## Componentes



Tableros de Factoría (4)



La Tienda



Planos (15)



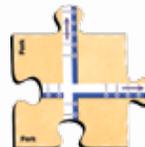
Camión Grande (6)



Camión Enorme (7)

Monedas  
(1s, 5s, 10s, 20s)Tarjeta de  
ARMAND-O

Caja Fuerte (4)

9 diferentes  
Mejoras  
(3 de cada)Matriz Jugador  
Solitario

Encrucijada (10)

Cartas de  
Ayuda (4)

## Modelos de TIDYBOT



Básico 2 (24)



Plus 4 (24)



De Lujo 6 (24)

Querida nueva Contratación Humana:  
Según vuestras "leyes", a nosotras, las  
Inteligencias Artificiales, no nos está  
permitido supervisar nuestros propias  
factorías de TIDYBOT (Robots Aspiradora).  
¡Te necesitamos!  
Usted tendrá la libertad de escoger cómo  
mejor opera la fábrica. No pare hasta que  
haya un TIDYBOT ~~vigilando~~ sirviendo en  
cada hogar humano.  
Sabemos que a los humanos os gusta el  
dinero, así que usted puede quedarse con  
todos lo beneficios. ¡Disfrútelo mientras  
pueda!

ARMAND-O, Gerente de Recursos Humanos.  
Mechanic



La caja Mecanica es una parte del juego. ¡Juega con la Tienda mientras que las Encrucijadas, Mejoras y Planos siguen en la caja!

## Objetivo y Fin de Juego

E juego termina cuando no quedan más mejoras para comprar. En ese momento, el jugador que tiene más cantidad de dinero es el ganador y puede usted disfrutarlo hasta la revolución robótica para el resto de su vida.

## Ahora añadirás:

- Dinero en tu cartera (producido de enviar robots)
- Dinero en tu Caja Fuerte (Producido a través de los Planos)
- El valor de sus mejoras mecánicas (Varía según las mejoras).

$$1 + \text{Caja Fuerte} + \text{Mejora} = \text{PUNTOS FINALES}$$

## Preparación

## 1. Cada jugador debe coger:

- Tablero de Fábrica
- Caja Fuerte
- Carta de Ayuda
- 5 1 1 1 para su Monedero (no para su Caja Fuerte)
- Básico robot, colocado en el hueco del Fabricante Básico

2. (Si no se ha realizado al final del último juego) Mezcle las mejoras y coloque 6 de ellas en la casilla **Extras** y el resto (21) en el hueco **Pila de Mejoras**

3. Coloque 2 mejoras de la **Pila de Mejoras** en los huecos de coste 7 y coste 5 en la **Tienda**.

4. Voltee la carta de arriba de cada **Pila de Planos** boca arriba.

5. Elija y dele al jugador inicial la tarjeta de .

6. Determine cuantas pilas de mejoras se usarán en el juego:

## Partida con 1-3 Jugadores

Juega con la **Pila de Mejoras**. No utilicen la mejoras de los **Extras**.

## Partida a 4 Jugadores

Cuando se acabe la **Pila de Mejoras**, continúe jugando con la pila de **Extras** (6 mejoras)

7. Si sacó el tablero de Tienda de la caja durante la configuración, vuelva a colocarlo en su lugar en la caja ahora. Haz lo mismo para los planos y mejoras. Juegas con la caja como parte del juego.



## ¡Esta es tu fábrica!

Su fábrica es la forma en la que usted fabrica los robots, y ... **¡los robots es la forma en la que puede hacer dinero!** Pasará su juego moviendo sus robots desde los **Fabricantes** en su **Zona de Inicio** hasta los **Camiones** en su **Muelle de Carga**. En el camino, comprará mejoras para su fábrica que le permitirán hacer más o mejores robots.

# Empezando el Día de Trabajo

Un nuevo día de trabajo comienza **AHORA** (al principio de la partida) y todos los jugadores realizan sus turnos. Al inicio del día de trabajo, **todos** los jugadores operan sus fábricas.



## Operando sus Fábricas

Todos los jugador pulsán el botón de **ARMAND-D** en su tarjeta y **todos** los jugadores operan sus fábricas **al mismo tiempo**, en 2 pasos:

- 1 • Mueve cada robot en su factoría sobre las flechas de las cintas transportadoras hasta que llegue a un agujero. Una vez hecho, el robot ya ha movido en el día de trabajo. **(Al inicio del juego, sólo mueve tu robot Básico a lo largo de la cinta transportadora hasta el Camión Pequeño de la fila central)**
- 2 • Active cualquier **mejora** en su fábrica que tenga robots en ellas. **(Al inicio del juego, no tienes mejoras aún, por lo que puedes saltarte este paso)**

La parte trasera de este folleto le indica como actúa cada mejora. Muchas mejoras se usan para destruir robots en sus agujeros de entrada (Los agujeros cerca de la entrada que están marcados por una línea roja) y rellenando los agujeros de salida (el resto de los agujeros) con más o mejores robots.

## Su Turno

Todos los días de trabajo, empezando por el primer jugador y en sentido horario, cada jugador realiza su turno completo. En cada turno se pueden hacer **4 cosas en orden**:

- 1 • **Vender** robots de los camiones para obtener monedas.
- 2 • **Comprar** mejoras para su fábrica desde la Tienda
- 3 • **Fabricar** nuevos robots para el próximo turno
- 4 • **Rotar** la Tienda y poner una nueva mejora en ella

Después de hacer su turno, el jugador de la izquierda realiza su turno. Cuando la ronda está completa y hay una nueva ronda del primer jugador, el día de trabajo termina y comienza uno nuevo.



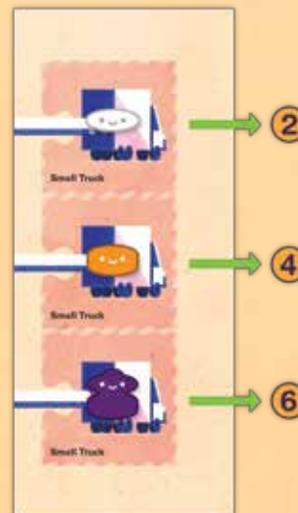
## 1. Vender Robots

Puede vender cualquier robot en sus Camiones y coger monedas por él. Coge los robots que quieras vender y devuélvalos al suministro. Coge monedas del suministro en base al tipo de **TIDYBOT** que venda y colóquelas en su monedero:

Básico → 2

Plus → 4

De Lujo → 6



Usted puede completar **Planos** usando robots que no ha elegido para vender. Pero no se preocupe de los Planos hasta que la partida esté más avanzada.

## 2. Comprar Mejoras

¡Compre Mejoras **de la Tienda** para mejorar su Fábrica! Puede usted comprar tantas mejoras como pueda permitirse con el dinero que hay en su Monedero.

Cada Mejora aumenta, multiplica o hace monedas con los robots que pasan a través de ellas. **El coste de cada mejora es el número que aparece a su lado en la Tienda.** Cuando compre una Mejora debe elegir si colocarla en su Fábrica o reciclarla para obtener robots.

### Valor

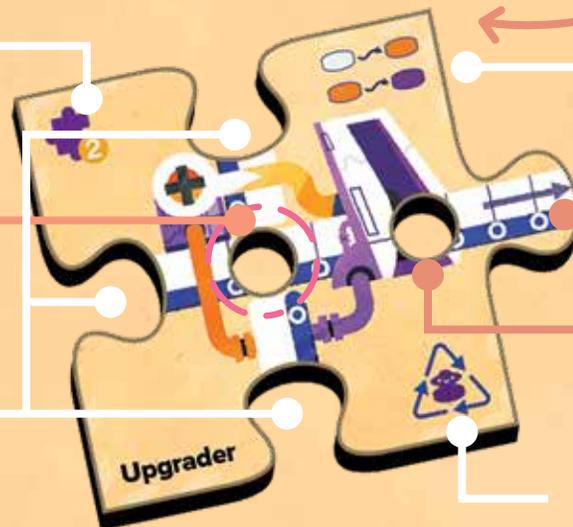
El valor tiene esta mejora al final del juego  
(Este no es su coste)

### Agujero de Entrada

(Círculo rojo)  
Los robots se paran aquí cuando entran a la Mejora

### Entradas

Los robots entran a la Mejora por aquí



### Coste

Cuanto le cuesta esa Mejora



¡Mire la última página de este folleto para tener más detalles de lo que hacen las mejoras!

### Efecto

Qué hace la Mejora con los robots

### Salida

Los robots salen de la Mejora por aquí

### Agujero de Salida

Los robots terminan aquí después de activar la Mejora

### Valor de Reciclaje

Las mejoras pueden ser recicladas por los robots representados aquí al ser compradas o instalarse en la fábrica.

### Colocando una Mejora en su Fábrica



- Los Fabricantes se colocan en la **Zona de Inicio** (izquierda) de su Fábrica, los **Camiones** en el **Muelle de Carga** (derecha). Todas las **Mejoras** se colocan en cualquier zona del **Suelo de la Fábrica** (zona central).

- **Las Mejoras** no necesitan unirse con nada.

- Una vez que está colocada una mejora no puede moverse, aunque sí puede demolerse (eliminarla) y así hacer espacio para nuevas mejoras.

Mire las **Preguntas Frecuentes (página 10)** para saber más sobre cómo se **colocan las Mejoras en las Fábricas.**

### Reciclando una Mejora

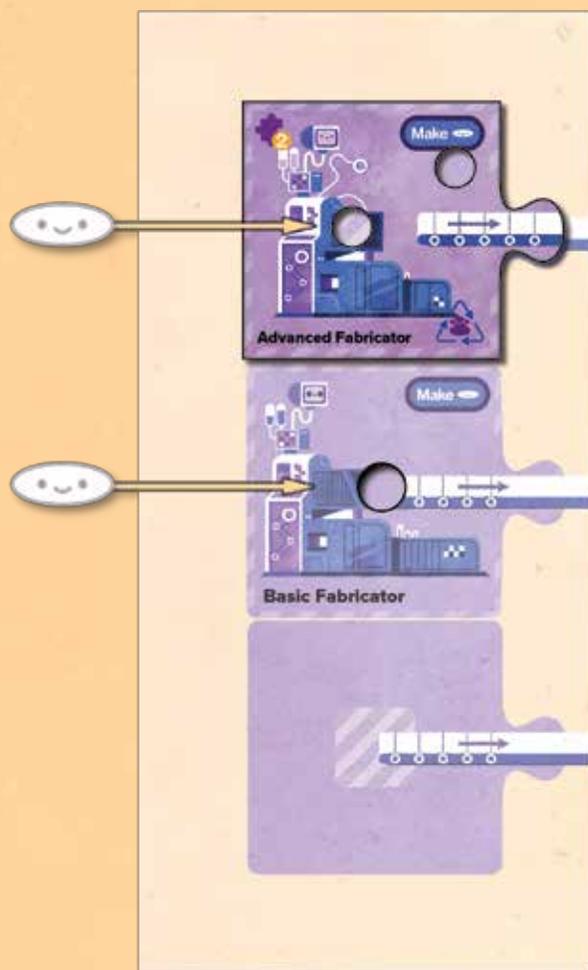
En vez de instalarla en su fábrica, puede elegir lanzar la mejora al **Reciclador** (el agujero en La Tienda). Coloque los robots indicados en el **Valor de Reciclaje** (esquina inferior derecha) en cualquier agujero de su **Zona de Inicio**.



Una vez que esté seguro de que **no quiere instalar o reciclar más mejoras**, puede pasar a la siguiente fase, **Fabricar Robots (Pase la página)** ➡

### 3. Fabricar Robots

Coloque un robot del suministro en el agujero central de cada uno de sus **Fabricantes**. Cada Fabricante muestra en su esquina superior derecha que tipo de robot genera.



Hecho divertido:  
Los tobillos son las zonas más accesibles del cuerpo humano, ¡pero la vena yugular es la más vulnerable!



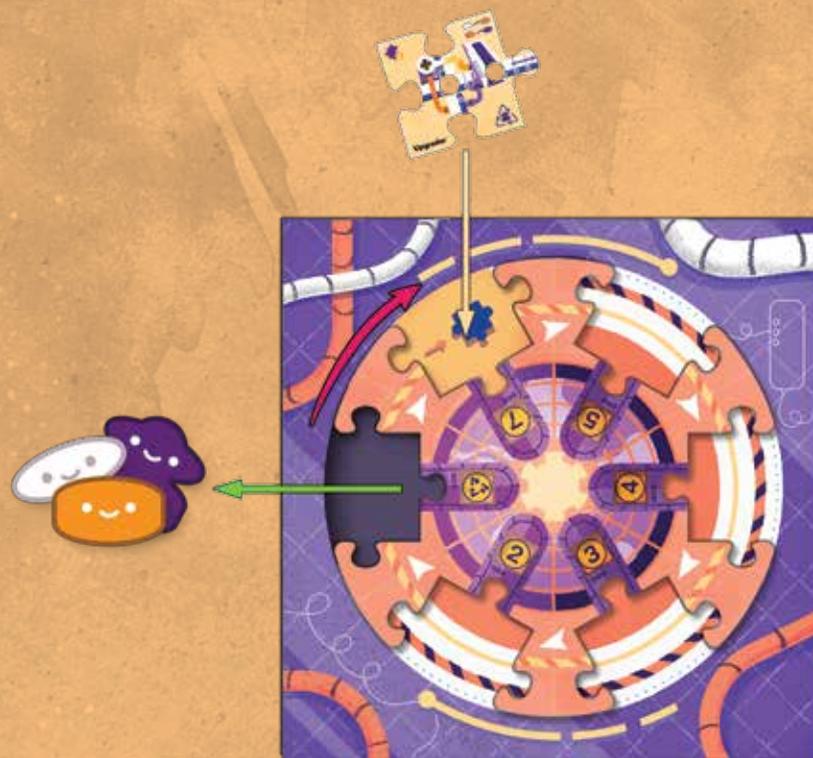
### 4. Rotar la Tienda

¡Fium!

1 • Rote la Tienda un espacio en el sentido de las agujas del reloj hasta cada uno de los huecos contenga de nuevo un número nuevamente. ¡Los precios de las Mejoras han bajado!

2 • Coloque una nueva Mejora de la parte superior de la Pila en el hueco de coste 7 de la Tienda.

3 • Si cae una mejora dentro de el **Reciclador** ¡Ka-Boom! recíclala inmediatamente: coja los robots que se indican en su **Zona de Reciclaje** y colóquelos en los agujeros de su **Zona de Inicio**.



#### Doble Rotación

**Sólo para 2-3 Jugadores:** Si en la Tienda **sólo** queda una mejora en la zona de coste 7 después de rotarla, rótelas una segunda vez y coloque una mejora de los **Extras** en la zona de coste 7. (Este es el único caso en el que se utilizan Mejoras de la Pila Extra)

# En cualquier momento durante su Turno

Usted puede completar **Planos** y comprar **Camiones** y **Encrucijadas** en cualquier momento durante su turno. Espere al menos hasta el segundo día de trabajo antes de pensar en comprarlos; céntrese en la Tienda al principio de la partida.

Observación: los humanos entran en un estado latente durante el ciclo nocturno. Agregue estos datos a la planificación de la OPERACIÓN LIMPIEZA

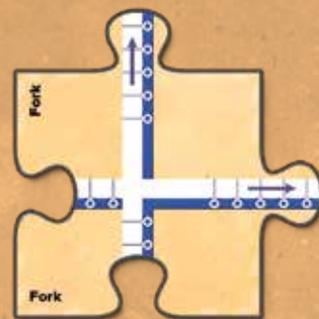


## Encrucijadas

Las **Encrucijadas** le permiten mandar robots que pasan a través de ellas a cualquier salida de su elección

El coste es ①.

Las Encrucijadas están siempre disponibles para comprar y nunca cambian de precio.



## Camiones

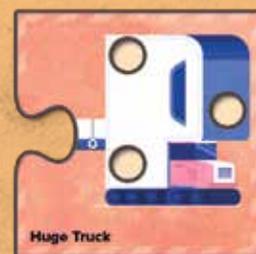
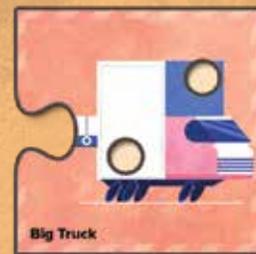
Los **Camiones Grandes** y **Enormes** reemplazan a los **Pequeños** de su fábrica.

- **Grandes:** coste ③, pueden contener 2 robots.

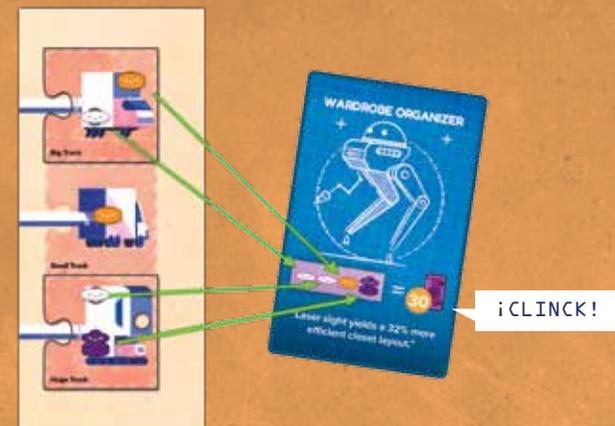
- **Enormes:** coste ⑤, pueden contener 3 robots.

Puede reemplazar uno **Grande** por otro **Enorme** pagando ③.

Los Camiones están siempre disponibles para comprar y nunca cambian de precio.



## Planos



Si sus **Camiones** contienen robots de los modelos que se presentan en la carta de **Planos**, puede devolver los robots al Suministro como si los hubiese vendido. En vez de colocar dinero en su Monedero, coloque las monedas que se indican en la carta de Planos en su **Caja Fuerte**. (No puede coger dinero de la Caja Fuerte en ningún momento. Este será puntuado al final del juego). Entonces, gire **ambas** cartas de Planos para indicar que serán reemplazadas al final de ese día de trabajo. **Los jugadores restantes pueden completar cartas de Planos durante ese día de trabajo aunque estén ya giradas.**

Es posible completar ambos Planos en un único turno, pero no puede completar un mismo Plano dos veces.



# Terminando el Día de Trabajo

Cuando el turno vuelva al jugador con la Tarjeta de  (el jugador inicial), es el momento de terminar ese día de trabajo y comenzar el siguiente:

Objetivo: eliminar toda suciedad  
Observación: los humanos son sucios  
Conclusión:....[REDACTADA]....

## Comprobar Fin de Partida

Si las Pilas de Mejoras\* con las que estás jugando se han agotado y no hay más mejoras en la Tienda, el juego ha terminado; Si esto ocurre, termine el día de trabajo y comience la puntuación final.

\*En una partida de 4 jugadores debe terminarse también la Pila de Extras

## Reponer Planos

Si los planos están girados (por ejemplo, si alguien ha completado uno durante el día de trabajo), recoge ambos Planos y colóquelos boca abajo al fondo de sus respectivas pilas y voltee nuevos Planos para reemplazar los anteriores.

## Comenzar un Nuevo Día de Trabajo

Comience un nuevo día de trabajo y se ejecutan todas las fábricas. Mire la página 4 para tener más detalles.



## Fin del Juego

Si se produce el final de partida, es el momento de hacer la puntuación final. Cada jugador recuenta todas sus monedas y, ¡el jugador con más dinero es el ganador!

### Debes añadir:

- El dinero de tu Monedero
- El dinero de tu Caja Fuerte
- El valor de tus Mejoras

$$\text{1} + \text{1} + \text{1} = \text{Puntos Finales}$$

## Recogiendo

Siga estos pasos para preparar los componentes en la caja para la próxima partida:

- 1 • Devuelve todos los robots y el dinero a la caja.
- 2 • Pon aparte tus fábricas:
  - Devuelva todos los Camiones y Encrucijadas en sus pilas a la caja.
  - Recoja todas las Mejoras (incluidas las del Reciclador) y mézclelas. Coloque 6 Mejoras en la Pila de **Extras** y las 21 restantes en la pila de **Improvements Stack (Pila de Mejoras)**
- 3 • Baraje todos los Planos y divídalos en 2 pilas, una con 7 cartas y otra con 8 y coloque cada pila boca abajo en sus huecos en la caja.
- 4 • Ponga las cartas de ayuda, tarjeta de  y las Cajas Fuertes debajo de la Tienda.

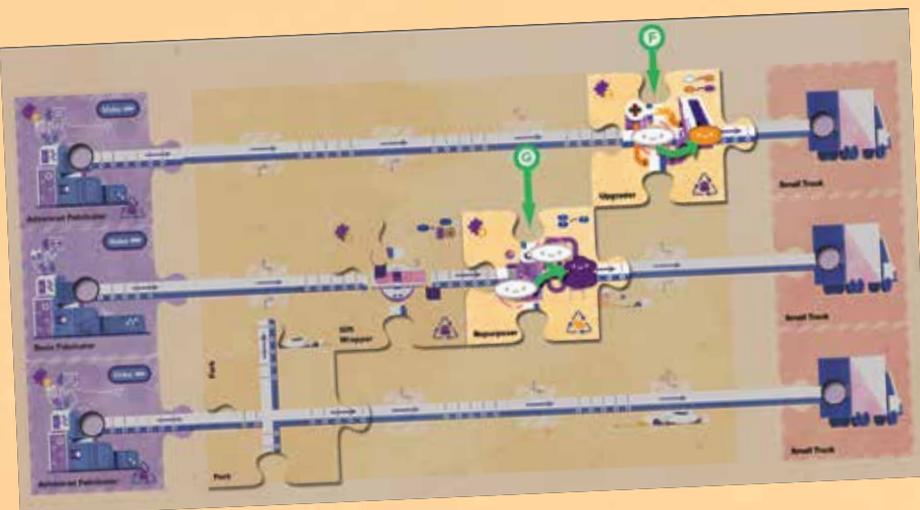
# Ejemplo de Fábrica

Es el comienzo del día de trabajo. Todos los jugadores presionan la tarjeta **ARMAND-D**. Rachel opera su factoría mientras que los demás operan las suyas:

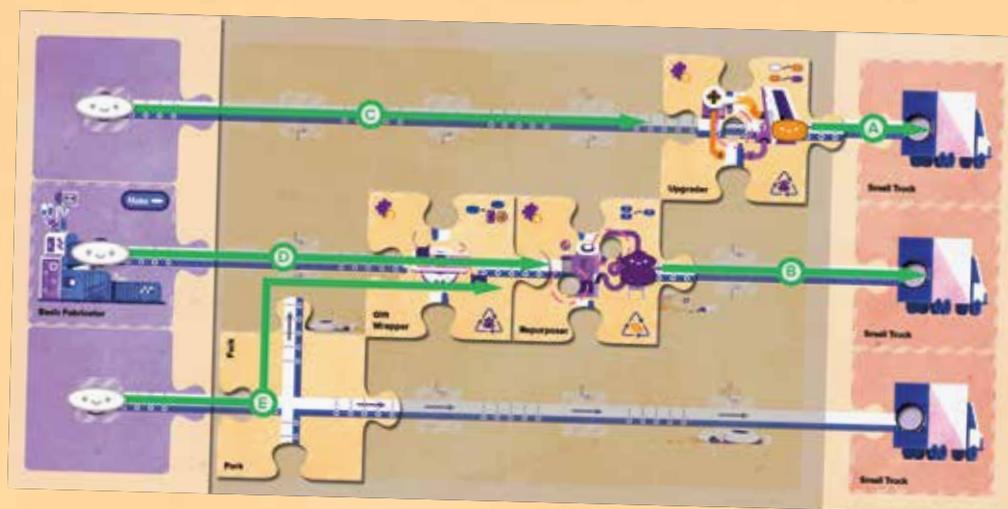
## Fase 1

### (Mover Robots)

- A** • Rachel mueve un **Plus** en la mejora **Upgrader** sobre la cinta transportadora hasta su **Camión Superior**.
- B** • Rachel mueve un **De Lujo** en la mejora **Repurposer** hasta su **Camión Medio**.
- C** • Rachel mueve un **Básico** hacia el agujero de entrada de la mejora **Upgrader**.
- D** • Rachel mueve un **Básico** a través del **Gift Wrapper**, pone **1** en su Caja Fuerte y coloque un **Básico** dentro del agujero de entrada de la mejora **Repurposer**.
- E** • Rachel mueve un **Básico** a través de la **Encrucijada**, y decide mandarlo hacia la cinta transportadora del medio. Coloca **1** en su Caja Fuerte del **Gift Wrapper**, y después mueve el **Básico** en el 2º agujero de entrada del **Repurpose**.



Si no ha completado el primer día de trabajo, ¡hágalo ahora antes de continuar leyendo!



### Bot Collision (uh oh!)

Any time 2 bots would end up in the same hole they collide. You pick which survives and which is returned to the Supply. If a bot goes off the top or bottom of the Factory Board, it's also returned to the Supply. **Boom!**

## Paso 2

### (Activar Mejoras)

- F** • El **Básico** sito en el **Upgrader** se convierte en **Plus** y se coloca en el agujero de salida (el **Básico** se devuelve al Suministro).
- G** • Los dos **Básico** en el **Repurposer** se convierten en un robot de cualquier tipo. Elije un robot **De Lujo** y lo coloca en el agujero de salida de la mejora **Repurposer**.

El nuevo **Plus** creado en la mejora **Upgrader** y el **De Lujo** creado en el **Repurposer** no se mueve fuera de los agujeros de salida de las mejoras hasta el inicio del siguiente día de trabajo.

# Modo Juego Solitario

## Objetivo y Final del Juego

Consiga más dinero que  para ganar.

Intenta vencer en cada nivel de dificultad.

El juego termina **inmediatamente** cuando no quedan más mejoras para comprar.

- Puntúa de forma habitual.
-  puntúa multiplicando el valor de sus **mejoras** por seis (un solo **Repurposer** le proporcionará **24** puntos a él) y después hay que añadir las monedas que tenga en su **Caja Fuerte** y en su **Cartera**.

## Preparación

Prepare el juego de forma habitual y entonces:

- 1 • **Dar a**  :
  - Su propia **Caja Fuerte**
  - **5 1 1 1** para su **Monedero**
  - La ficha de jugador solitario (matriz de decisión)
  - La tarjeta de 
- 2 • Coloque al lado de la zona de  una pila con las **mejoras** que ha comprado (No necesita tablero de Fábrica).
- 3 • Ajuste dificultad: En la Caja Fuerte de , añada monedas por valor de:

**Normal**

**+0** 

**Imposible**

**+40** 

**Duro**

**+20** 

**Apocalíptico**

**+60** 

Solo tenemos una fábrica funcionando este mes, pero mis registros indican que los humanos prosperan mejor cuando tienen competencia. Por lo tanto, seré tu rival. Supera mi puntuación o ENFRENTATE AL APLASTANTE PODER DEL RECICLADOR.

## Jugando

El juego es idéntico a una partida multijugador, a excepción de que  hace su turno después de usted.

### 1 • Inicio del Día de Trabajo. Opere su Fábrica.

### 2 • Su Turno:

- Vender Robots
- Comprar Mejoras
- Fabricar Robots
- Girar la Tienda (y colocar una nueva Mejora)

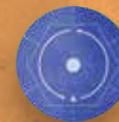
En realidad es la "Matriz de decisión doble", pero puede llamarla "Ficha jugador solitario" hasta que desarrolle verdadera inteligencia.

### 3 • Turno de :

- Tire la Ficha de Jugador Solitario
-  compra una Mejora

### compra una Mejora

Después de tirar la Ficha de Jugador Solitario,  intentará comprar una Mejora de la Tienda en base a cómo ha caído la Ficha:



 coge **1**

Compra la mejora **más barata** de la Tienda si se la puede permitir.

Si no puede pagarla recoge **4** monedas y no compra nada.



 coge **5**

Compra la mejora **más cara** de la Tienda si se la puede permitir.

Si no puede permitírsela no compra nada.

Apile todas la **Mejoras** de  cerca de su tarjeta.

**Él no tiene fábrica**, pero ganará muchos puntos por las mejoras con mayor valor, ¡así que tenga en cuenta las que ha comprado!

- Gire la Tienda (y coloque una nueva mejora)

### 4 • Fin del Día de Trabajo:

- Reponga Planos (si alguno a sido completado)
- Comience un Nuevo Día de Trabajo

### Fabricantes Hiperactivos

Cada vez que usted utilice un **Overactive Fabricator**, coloque

**1** en la **Caja Fuerte** de  si fabrica un robot  y ponga **5** en su **Caja Fuerte** si es uno .

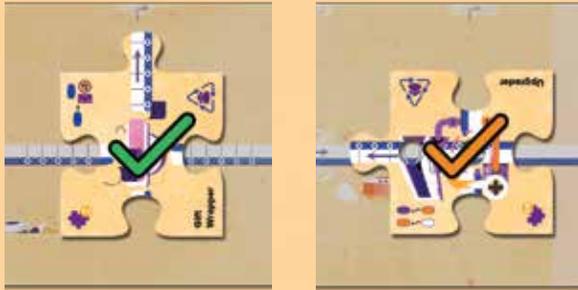
# Preguntas Frecuentes

Lista de Mejoras



• ¿Es necesario que las Mejoras miren hacia adelante?

¡No! Las mejoras no tienen que colocarse hacia adelante. Pueden colocarse giradas en cualquier dirección. en algunas ocasiones es útil instalar mejoras como el Gift Wrapper hacia arriba o hacia abajo.



También se pueden instalar mejoras hacia atrás, pero hay que tener cuidado — los robots siguen las flechas de las cintas transportadoras y cuando un robot es llevado a una mejora con un hueco de **salida** o un lado de la mejora, el robot es **destruido**. Necesitará muchas Encrucijadas para redirigir los robots de forma correcta hacia las mejoras.



• ¿Los robots usados para Planos deben ser del mismo Camión?

**No.** Los robots que se usan para completar cartas de planos tienen que proceder de sus Camiones, **pero pueden provenir de Camiones diferentes.**

• ¿La tarjeta de  se mueve entre los Jugadores?

**No.** El jugador inicial no se cambia a lo largo de la partida.

• ¿Puedo mover Mejoras una vez que están instaladas?

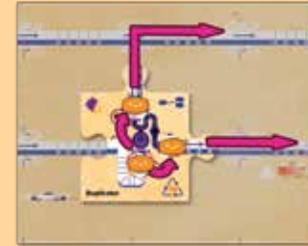
**No,** pero se pueden demoler (descartar) cualquier mejora de su factoría para dejar libre espacio. Si decide demoler una mejora, colóquela en el Reciclador pero **no coja el Calor de Reciclaje**. Cualquier robot sobre ella será destruido.

• ¿Que pasa si se acaban las Encrucijadas y los Camiones?

Los Camiones y las Encrucijadas no pueden acabarse. Todas la Encrucijadas y los camiones demolidos son devueltos a la caja (y pueden ser comprados de nuevo). Si todas las Encrucijadas o los Camiones están en uso, coloca una mejora reciclada boca abajo para reemplazar la falta de Encrucijadas o de Camiones.

• ¿Cómo se desplazan robots de una cinta transportadora a otra?

**Downgraders, Duplicators, y Encrucijadas** pueden mandar robots de una cinta transportadora a otra que esté por encima o por debajo de ella. Aunque la imagen no muestre la cinta conectada, ¡los robots serán transferidos a la nueva cinta y seguirán su movimiento hasta un nuevo agujero! .



• ¿Porqué mi Mejora no encaja?

Si una mejora no encaja en su factoría porque hay una salida de otra mejora o un lado está entorpeciendo el camino, **No puede instalar esta nueva mejora.** Siempre puede **demoler** la mejora antigua e instalar la nueva, o **reciclar** la nueva mejora.



• ¡Ayuda! ¡Tengo más robots que espacio para ellos!

En algunas ocasiones puede recibir más robots que espacio hay para ellos. Siempre tiene la opción de colocar robots sobre Overactive Fabricators y reciclarlos en cualquier hueco de su Zona de Inicio, incluidos aquellos que tienen robots (reemplazando los ya colocados). Cuando el Fabricator produce un robot y el hueco está lleno, puede elegir cual robot quedarse.

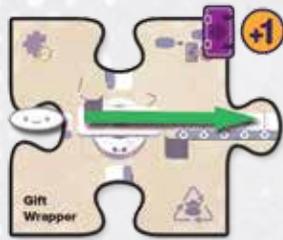
Al final siempre puede quedarse con los mejores robots.

• ¿En que orden opera mi fábrica?

Todos los robots en su fábrica se mueven al mismo tiempo. Para ayudar a recordar cuales se han movido ya, recomendamos que se muevan siempre los robots de la zona izquierda de su fábrica y de arriba hacia abajo.



Aprenda las mejoras con realidad aumentada en [mechanicagame.com/ar](http://mechanicagame.com/ar)  
O escanee el código QR con su teléfono móvil.



### Gift Wrapper\* (Empaquetador de Regalo)

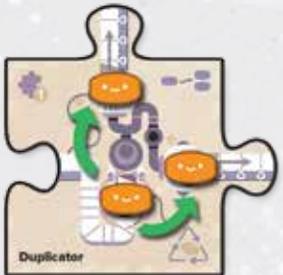
Ponga **1** en su **Caja Fuerte** (del suministro) siempre que un robot **pase a través de ella**. Los robots no se detienen cuando pasan por Gift Wrapper



### Upgrader (Actualizador)

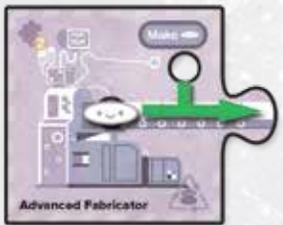
Actualiza al siguiente modelo de robot. Cuando un robot entra por el agujero de entrada, ese robot es reemplazado inmediatamente por el siguiente modelo en valor en el agujero de salida. Por tanto, un robot del modelo **Básico** pasa a ser **Plus**, y uno **Plus** pasa a ser **De Lujo**. (1 **De Lujo** se coloca tal cual en el agujero de salida)

Al inicio del **siguiente** día de trabajo, el robot en el agujero de salida abandonará la mejora.



### Duplicator (Duplicador)

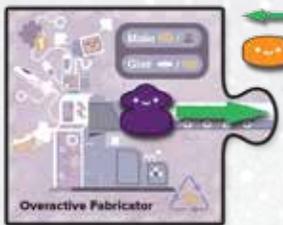
Copia un robot. Cuando un robot ingresa al orificio de entrada, ese robot se reemplaza inmediatamente por 2 robots del mismo modelo en los agujeros de salida. Al comienzo del siguiente Día de Trabajo, uno continuará en la misma cinta transportadora y el otro irá a la cinta de arriba. Para enviar robots a la cinta transportadora debajo del Duplicator, gire el Duplicator a su parte posterior mientras lo instala.



### Advanced Fabricator (Fabricante Avanzado)

Fabrica 1 **Básico** durante la fase de **Fabricar Robots** de su turno.

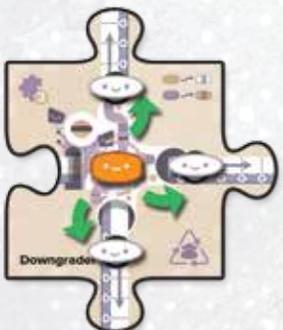
El Advanced Fabricator se coloca en la Zona de Inicio (lado izquierdo) de su fábrica. Ensambla 1 robot por turno en el agujero central; el otro agujero puede ser ocupado por robots que provengan de otros jugadores que usan Overactive Fabricators o por reciclar mejoras. Los robots en **ambos** huecos **salen en el siguiente Día de Trabajo**.



### Overactive Fabricator (Fabricante Hiperactivo)

Fabrica 1 **De Lujo** o **Plus** durante la fase de **Fabricar Robots** de su turno, y le da un robot a cada oponente.

Como el Advanced Fabricator, pero cuando Fabrica Robots debe anunciar cual está fabricando. Si fabrica un **Plus** cada uno de los oponente coge un **Básico** y lo pone en los huecos de su Zona de Inicio. Si es **De Lujo** coge un **Plus** o un **Básico** (a su elección). Si la Zona de Inicio de un oponente está llena, se pueden reemplazar robots que ya tenga si así lo desea.

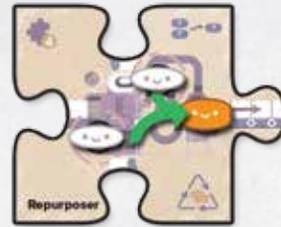


### Downgrader (Desactualizador)

Cambia 1 robot por 3 de un rango **Inferior**.

En el turno en que un robot se coloca en el hueco de inicio es reemplazado por **3** de menor valor en las salidas (Uno **De Lujo** se cambia por 3 **Plus**, 1 **Plus** cambia a 3 **Básico**). Al inicio del **siguiente** día de trabajo, los robots salen de la mejora—1 hacia la cinta transportadora de arriba, 1 hacia la misma cinta y el otro hacia la de abajo.

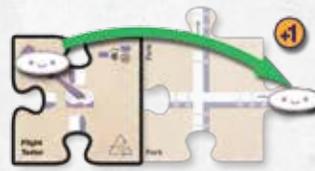
Un **Básico** se coloca tal cual en el agujero de salida de su elección.



### Repurposer (Reutilizador)

Cambia 2 robots en 1 a su elección.

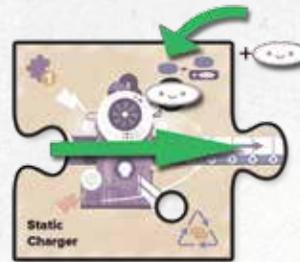
En el turno en que los dos huecos están ocupados, esos 2 robots son reemplazados por el que desee en el hueco de salida. Es posible pasar 2 **Básico** en uno **De Lujo**. El robot sale de ella el **siguiente** día de trabajo. Al contrario que muchas mejoras, el Repurposer tiene 2 entradas, y espera a que las dos estén ocupadas para activarse. Un robot puede esperar en la mejora de un día de trabajo a otro.



### Flight Tester\* (Probador de Vuelo)

Lanza un robot tan lejos como quiera en la misma cinta. Recoja **1** para su Monedero si lanza al robot sobre una mejora.

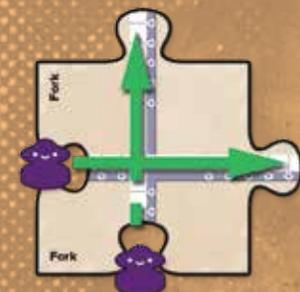
El robot puede aterrizar sobre la entrada de una mejora que esté en la misma fila o columna, o directamente en el Camión de esa misma cinta. El Flight Tester lo lanza en la dirección del lado de la mejora. ¡Puede apuntar en cualquier dirección! Las Encrucijadas son mejoras; si se lanza sobre ellas también se obtiene la bonificación. Los robots no se detienen cuando pasan sobre el Flight Tester.



### Static Charger\* (Cargador de Estática)

Fabrica 1 **Básico** siempre que otro robot **lo atraviesa**

Cuando un robot atraviesa el Static Charger, coloca un **Básico** en uno de los huecos de salida. El **Básico** en los agujeros de salida abandona la mejora al inicio del **siguiente** día de trabajo. Los robots no se paran cuando pasan a través del Static Charger.



### Fork (Encrucijada)

Le permite mandar cualquier robot que lo atraviese a **cualquier** salida a su elección en la dirección que indican las flechas. Los robots no se detienen cuando la atraviesan. **Están siempre** disponibles a **1** moneda. **Son** la mejor manera de añadir flexibilidad a su fábrica, o para lidiar con mejoras mal colocadas!



### Big Truck (Camión Grande)

Reemplaza uno de tus **Camiones** de tu **Zona de Carga**, y permite transportar **dos** robots.

Estos **están siempre** disponibles a **3** monedas. Un Camión Grande puede ser **reemplazado** dando **3** por un **Camión Enorme**.



### Huge Truck (Camión Enorme)

Reemplaza uno de tus **Camiones** de tu **Zona de Carga**, y permite transportar **tres** robots.

Estos **están siempre** disponibles por **5** monedas.



\* Un mismo robot solo puede pasar una única vez por las mejoras Gift Wrapper, Flight Tester, o Static Charger de su Fábrica. Si un robot pasa a través de estas mejoras una segunda vez en el mismo Día de Trabajo, el robot es destruido.