

João
QUINTELA MARTINS

Vital
LACERDA

BOT FACTORY



Ilustracje
Pedro SOTO

SPIS TREŚCI

- 2 WPROWADZENIE
KOMPONENTY
PRZYGOTOWANIE GRY
- 4 PRZEBIEG GRY
- 5 PLANSZA MONTAŻU
- 6 PLANSZA PRODUKCJI CZĘŚCI
- 7 PLANSZA PROJEKTU
- 8 PLANSZA FINANSÓW
- 9 KONIEC GRY
PUNKTACJA KOŃCOWA
ZMIANY W ROZGRYWCIE
DLA 2 GRACZY
- 10 INSPEKCJA
[WARIANT SOŁO]
- 12 KAFLE PRODUKCJI – 2 WARIANTY

// WPROWADZENIE

Zapowiadał się kolejny nudny dzień pracy w fabryce zabawek. Tymczasem dyrektorzy korporacji uczestniczyli w seminarium o metodologii kanban i będąc przekonani o jej skuteczności oraz zapewnianych przez nią korzyściach, przerobili całą halę produkcyjną. Sprowadzili nawet Sandrę, kierownika z lokalnej fabryki samochodów elektrycznych (EV), jako konsultantkę!

Teraz musisz zaimponować im wszystkim, stając się jeszcze bardziej wydajnym pracownikiem w fabryce zabawek, w której pracujesz. Jeśli uda Ci się ich przekonać o swoim zapale do nowego podejścia, a nawet przekroczyć ich wygórowane oczekiwania, być może zdobędziesz kierownicze stanowisko i odejdziesz z linii produkcyjnej!

KOMPONENTY



Plansza 01
(plansza Montażu)



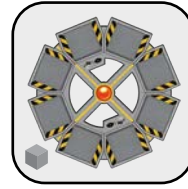
Plansza 02
(plansza Produkcji Części)



Plansza 03
(plansza Projektu)



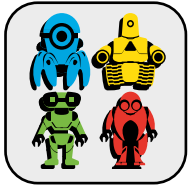
Plansza 04
(plansza Finansów)



1 plansza Koła
+ 1 znacznik Przypomnienia



1 pion Sandry
1 znacznik Dystrybucji



16 pionów Robotów
(po 4 w 4 kolorach)



4 znaczniki
Wartości Robotów



24 kafle Projektów
(po 6 w 4 kolorach)



14 kafli Kontraktów



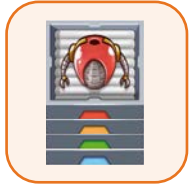
36 znaczników Przemówienia
(po 9 w 4 kolorach)



4 piony Robotników
(po 1 w 4 kolorach)



16 Głów
(po 4 w 4 kolorach)



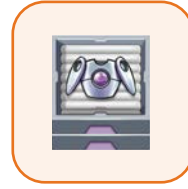
16 Korpusów
(po 4 w 4 kolorach)



16 Nóg
(po 4 w 4 kolorach)



2 Uniwersalne Głowy



2 Uniwersalne Korpusy



2 Uniwersalne Nogi



1 pion Vileli



6 kafli
Audytu Kontraktów



4 kafle Robotów



4 kafle Zadań



4 kafle Akcji Vileli



7 kafli Produkcji
i 1 pion Robota
Uniwersalnego

54 KAFLE CZĘŚCI

KOMPONENTY
DO TRYBU SOLO

KAFLE WARIANTÓW

// PRZYGOTOWANIE GRY



Przed pierwszą rozgrywką należy złożyć planszę Produkcji Części – użyj plastikowych łączników, aby przymocować planszę Koła do planszy Produkcji Części (upewnij się, że obie plansze są skierowane do góry, a Koło jest na wierzchu planszy Produkcji Części).

Ułóż plansze od lewej do prawej w następujący sposób, aby stworzyć halę produkcyjną: (1) Montaż, (2) Produkcja Części, (3) Projekt, (4) Finanse.



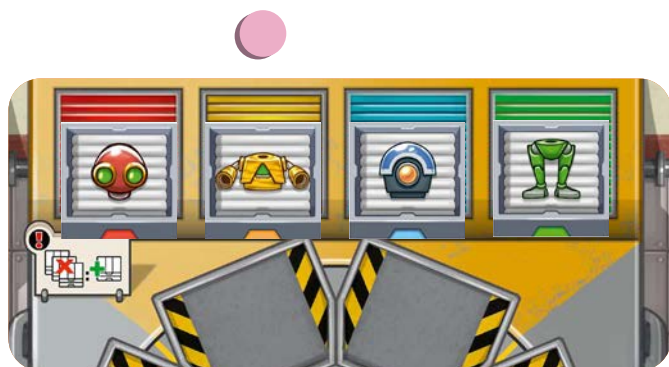
1. Plansza Montażu

- Rozgrzywka 1- i 2-osobowa:** Na górze planszy zapełnij po 3 pola w każdym kolorze pionami Robotów w pasujących kolorach. **Rozgrzywka 3- i 4-osobowa:** Zapełnij wszystkie 4 pola w każdym kolorze na górze planszy pionami Robotów w pasujących kolorach.
- Losowo dobierz 2 kafle Części, ignorując kafle Części Uniwersalnych, i połóż po 1 odkrytym kafle na obu polach Części Zamiennych (na paletach) na planszy.

2. Plansza Produkcji Części

- Wyrównaj żółte linie na Kole z żółtymi liniami na planszy, dokładnie tak, jak pokazano na ilustracji po prawej (z symbolami na górnej i dolnej ćwiartce Koła).
- Odlóż na bok 3 pary kafli Części Uniwersalnych. Rozdziel pozostałe kafle Części w 4 stosy zgodnie z ich kolorami. Potasuj osobno każdy stos i ulóż go awerssem do góry na odpowiadającym kolorem polu na górze planszy.
- Położ znacznik Dystrybucji nad stosom, który odpowiada kolorowi kafała na lewym polu Części Zamiennych na planszy Montażu.

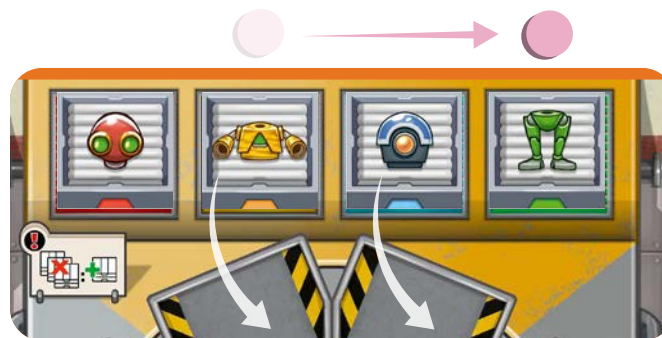
Przykład: Na lewym polu Części Zamiennych leży żółty kafel Części. Zatem znacznik Dystrybucji rozpoczyna nad żółtym stosom.



- Na Kole znajduje się 8 pól. Rozpoczynając od lewego górnego pola i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, uzupełnij wszystkie pola na Kole kafkami Części ze stosów. Weź kafel ze stosu, nad którym leży znacznik Dystrybucji, i umieść go na pierwszym pustym polu Koła. Następnie przesun znacznik Dystrybucji w prawo (kiedy znacznik ma przesunąć się znad zielonego/ostatniego stosu po prawej, powraca nad czerwony/pierwszy stos po lewej stronie). Po uzupełnieniu wszystkich 8 pól na Kole, znacznik Dystrybucji powinien znajdować się w tym samym miejscu co na początku.

Przykład: Znacznik Dystrybucji znajduje się nad żółtym stosom, a pola na Kole zostają uzupełnione w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczynając od lewego górnego pola

(na godzinie 11:00) Koło zostaje uzupełnione kolejno kafkami Części w następujących kolorach: żółty, niebieski, zielony, czerwony, żółty, niebieski, zielony, czerwony.



3. Plansza Projektu

- Na każdym z 6 pól Projektów w górnej części planszy połóż po 1 odkrytym losowym kafle Projektu.
- Potasuj pozostałe kafle Projektów i umieść je zakryte w stosie Projektów na wyznaczonym polu.
- Na 3 polach w dolnej części planszy umieść w odkrytych stosach kafle Części Uniwersalnych (posortowane wg rodzaju).

4. Plansza Finansów

- Umieść 4 znaczniki Wartości Robotów na polach startowych, zaznaczonych na każdym z 4 torów Wartości (wartość 6).
- Na każdym z 9 pól Kontraktów połóż odkryty losowy kafel Kontraktu. Pozostałe kafle Kontraktów odlóż do pudełka.
- Umieść pion Sandry na pierwszym od prawej polu Akcji.

- Każdy z graczy wybiera kolor i bierze Robotnika w wybranym kolorze.
- Każdy gracz dobiera 1 losowy kafel Projektu z zakrytego stosu Projektów i kładzie go przed sobą, awerssem ku górze.

Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio kupiła robota lub wybiercie pierwszego gracza losowo. Pierwsza tura rozpoczyna się od pierwszego gracza i przebiega w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

- Każdy z graczy bierze 1 znacznik Przemówienia w swoim kolorze. Ostatni gracz bierze 1 dodatkowy znacznik Przemówienia (łącznie 2). Wszystkie pozostałe znaczniki Przemówienia należy umieścić obok planszy, tworząc pulę ogólną. Każdy z graczy może posiadać maksymalnie 9 znaczników Przemówienia – jeśli używa już 9 w swoim kolorze, nie może pobrać kolejnych znaczników.
- W odwrotnej kolejności tur każdy z graczy dobiera po 1 kafel Części z wierzchu dowolnego z 4 stosów Części na planszy Produkcji Części i kładzie go przed sobą awerssem ku górze.

// PRZEBIEG GRY

Każda runda gry składa się z **trzech faz**:

1. PRZEMIESZCZANIE ROBOTNIKÓW
2. WYKONYWANIE AKCJI
3. KONSERWACJA

Gra trwa do momentu gdy **wszystkie Roboty w jednym z kolorów** zostaną ukończone lub gdy **1 z graczy ukończy 5 Robotów** (patrz strona 9).

1. PRZEMIESZCZANIE ROBOTNIKÓW

Zgodnie z kolejnością tury każdy z graczy przesuwa swojego Robotnika na dowolne dostępne pole Akcji w hali produkcyjnej. Pola Akcji to 11 okręgów w dolnych częściach plansz.



Dostępne pole Akcji to dowolne pole Akcji, na którym nie ma żadnego piona.

W swojej turze



Przenieś swojego Robotnika na dowolne dostępne pole Akcji i **postaw pion** na tym polu, by zaznaczyć, że wykonałeś(-aś) swój ruch w tej rundzie, ale jeszcze nie wykonałeś(-aś) akcji.

Twój Robotnik **musi** przemieścić się na inną planszę.

Gra 2-osobowa: Nie możesz przemieścić się na planszę, na której znajduje się **Sandra**.

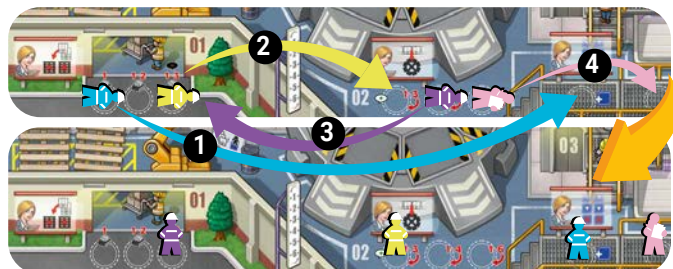
Wyjątek: W pierwszej rundzie umieszczasz swojego Robotnika, a nie przemieszczasz go. W kolejnych rundach zawsze przemieszczasz swojego Robotnika.

Kolejność tury: Po 1. fazie pierwszej rundy, gdy wszyscy gracze umieszczą swoich Robotników na planszy, akcje wykonywane są zgodnie z kolejnością Robotników (włącznie z Sandrą) na polach Akcji od lewej do prawej.

PRZEMIESZCZANIE SANDRY

W pierwszej rundzie (i tylko w tej), kiedy przyjdzie czas na przemieszczenie Sandry, jej pion pozostaje na miejscu, na którym się znajduje. Sandra właśnie planuje swój dzień. W kolejnych rundach, gdy przyjdzie kolej na jej przemieszczenie, Sandra opuszcza dotychczasową planszę i przemieszcza się w prawo, na pierwsze dostępne pole Akcji na kolejnej planszy. Może ominąć całą planszę, jeśli nie ma na niej dostępnych pól, aż dotrze do kolejnej, na której będzie dostępne pole Akcji. Jeśli porusza się z ostatniej planszy (Finansów), "okrąży" całą fabrykę i przemieszcza się na pierwsze dostępne pole Akcji w hali produkcyjnej. Najczęściej będzie to pole na planszy Montażu. Sandra zawsze porusza się zgodnie z kolejnością tury.

Przykład: Kolejność tury (ustalona przez ustawienie pionów w hali produkcyjnej) wygląda następująco: Niebieski, Żółty, Fioletowy, Sandra. Niebieski jako pierwszy przemieszcza swojego Robotnika na dostępne pole Akcji na planszy Projektu, Żółty przemieszcza swojego Robotnika na dostępne pole Akcji na planszy Produkcji Części. Następnie Fioletowy przemieszcza swojego Robotnika na pole Akcji, z którego przemieścił się Żółty gracz, ponieważ stało się ono dostępne. Na końcu Sandra przemieszcza się na pierwsze dostępne pole Akcji na kolejnej planszy.



2. WYKONYWANIE AKCJI

Zgodnie z kolejnością tury, gracze wykonują akcję odpowiadającą polu, na którym stoi ich Robotnik. Sprawy komplikują się, gdy w pobliżu znajduje się Sandra! Nic nie umknie jej czujnemu oku, i jeśli nie znajdziesz dobrego uzasadnienia dla podejmowanych działań, nie będziesz w stanie ich wykonać!

W swojej turze



Wykonaj akcję odpowiadającą polu, na którym stoi twój Robotnik, a następnie **przewróć swój pion Robotnika**, by zaznaczyć, że wykonałeś(-aś) już akcję w tej rundzie.

Przed, w trakcie albo po wykonaniu swojej Akcji możesz dodatkowo wykonać akcję kierowniczą dostępną na planszy, na której znajduje się twój Robotnik. Akcje kierownicze są szczegółowo opisane w sekcjach dotyczących każdej z plansz na stronach 5-8.

Jeśli nie możesz (lub nie chcesz) wykonać akcji pola, na którym znajduje się twój Robotnik, wciąż możesz wykonać akcję kierowniczą. Obie akcje są **nieobowiązkowe**.

Jeśli **Sandra** znajduje się na tej samej planszy co twój pion Robotnika, musisz zrobić jedną z dwóch rzeczy: **wydać 1 znacznik Przemówienia**, aby móc kontynuować wykonywanie akcji albo **przewrócić swój pion Robotnika i spasować**, nie wykonując ani akcji głównej, ani żadnej akcji kierowniczej.

AKCJA SANDRY

W swojej turze Sandra wykonuje swoją specjalną akcję opisaną na planszy, na której się znajduje, niezależnie od tego na którym polu Akcji stoi. Następnie przewróć jej pion, żeby zaznaczyć, że już wykonała swoją akcję w tej rundzie. Akcje Sandry są szczegółowo opisane w sekcjach dotyczących każdej z plansz na stronach 5-8.

Wyjątek: W pierwszej rundzie pion Sandry należy przewrócić bez wykonywania akcji (Sandra planuje swój dzień).

VILELA (wariant SOLO) • INSPEKTOR

Jeśli nie grasz w wariant solo, zignoruj sekcje Vileli. Zasady Vileli obowiązują wyłącznie w wariacie solo. Są one szczegółowo opisane na stronach 5-8 w sekcjach dotyczących każdej z plansz.

3. KONSERWACJA

Po tym, gdy każdy z graczy (włącznie z **Sandrą**) wykona swoją akcję (lub akcje) następuje faza Konserwacji (patrz strona 9).

// 1. PLANSZA MONTAŻU

Każda kolumna na tej planszy zawiera po 3 pola na Części Robotów w każdym kolorze: górne pole na Głowę, środkowe na Korpus, a najniższe na Nogi. Wyłącznie Części w odpowiadającym kolorze lub Części Uniwersalne (patrz strona 7) mogą być umieszczone w danej kolumnie. Podczas fazy Konserwacji całkowicie wypełnione kolumny są opróżniane z kafli, co pozwoli złożyć kolejnego Robota w danym kolorze podczas kolejnych rund.

Uwaga: Części Robotów mogą być dokładane w dowolnej kolejności.



AKCJA GŁÓWNA

Umieść **od 1 do 3** swoich kafli Części na polach Montażu:



To pole pozwoli ci umieścić **1 kafeł Części**.



To pole pozwoli ci umieścić **od 1 do 2 kafli Części**. Możesz umieścić kafle różnych kolorów – w kilku kolumnach.



To pole pozwoli ci umieścić **od 1 do 3 kafli Części**. Kafle nie muszą trafić do tej samej kolumny. Aby móc wykonać tę akcję, musisz wydać 1 znacznik Przemówienia. Jeśli nie wydasz znacznika Przemówienia, nie możesz wykonać akcji (nadal możesz wykonać akcję kierowniczą).

AKCJA SANDRY

Odrzuć 2 kafle Części z pól Części Zamiennych na stosy odrzuconych kafli obok odpowiednich stosów Części. Uzupełnij każde z tych pól w następujący sposób: dobierz wierzchni kafeł ze stosu na planszy Produkcji Części, nad którym leży znacznik Dystrybucji i umieść na polu Części Zamiennych. Następnie przesuw znacznik Dystrybucji w prawo (kiedy porusza się z ostatniego pola po prawej stronie, wraca na pierwsze pole od lewej).

Jeśli musisz dobrać z pustego stosu, przetasuj odpowiedni stos kafli odrzuconych, aby utworzyć nowy stos.



Za **każdy** kafeł, który umieścisz na polu Montażu, otrzymujesz nagrodę, w zależności od stopnia ukończenia Robota po dołożeniu tego kafeła:



1. Jeśli Robot ma tylko **1 Część** (tę właśnie dołożoną), dobierz 2 znaczniki Przemówienia w swoim kolorze.
2. Jeśli Robot ma teraz **2 Części**, dobierz 2 znaczniki Przemówienia w swoim kolorze.
3. Jeśli Robot ma teraz **3 Części**, weź pion Robota w odpowiadającym kolorze i umieść na swoim pasującym, nieukończonym kafłu Projektu, dzięki czemu ukończysz ten kafeł Projektu.

Możesz ukończyć Robota wyłącznie, jeśli masz pasujący do niego kafeł Projektu, na którym nie ma jeszcze piona Robota. **Jeśli nie posiadasz niezajętego kafeła Projektu** pasującego do Robota, **nie możesz dołożyć trzeciego kafeła Części** do Robota.



Po otrzymaniu wszystkich wspomnianych wcześniej nagród, za każde pole z tym symbolem, które zakryłeś(-aś) w tej turze, możesz wydać 1 znacznik Przemówienia, by pobrać wierzchni kafeł Części z dowolnego stosu na planszy Produkcji Części.



Uwaga: Jeśli wszystkie Roboty w jednym kolorze zostaną ukończone (to znaczy, że nie zostanie żaden Robot w danym kolorze na planszy) lub gdy **dowolny gracz ukończy 5 Robotów**, gra kończy się po fazie Konserwacji tej rundy.

AKCJA KIEROWNICZA

Wydadź 1 znacznik Przemówienia, by wymienić jeden ze swoich kafli Części na jeden z kafli leżących na polach Części Zamiennych. Akcję tę można wykonać wielokrotnie (za każdym razem wydając znacznik Przemówienia).



VILELA (WARIANT SOLO)

Sprawdź czy w kolumnie, w kolorze odpowiadającym kafełowi Robota Vileli, znajdują się 2 kafle Części (na potrzeby tego sprawdzania wliczając kafle Części Uniwersalnych). Jeśli tak, odrzuć oba kafle Części na odpowiednie stosy kafli odrzuconych. Jeśli nie ma 2 pasujących kafli Części, usuń z gry pion Robota w danym kolorze z tej planszy. Nie ma to wpływu na wartość Robota w tym kolorze.



Przypomnienie: Jeśli na tej planszy zabraknie Robotów w jednym z kolorów, gra kończy się po fazie Konserwacji tej rundy.

//2. PLANSZA PRODUKCJI CZĘŚCI

Na tej planszy części są wytwarzane i umieszczane na kole podajnika. Robotnicy mogą obrócić podajnik, by pobrać części z jego dolnych pól.

AKCJA GŁÓWNA

Wydadz do **3, 4 lub 6 punktów ruchu** (w zależności od swojego pola Akcji), by obrócić Koło lub pobrać kafle Części.



To pole Akcji pozwala dobrać 1 znacznik Przemówienia i zapewnić do 3 punktów ruchu.



To pole Akcji zapewnia do 4 punktów ruchu.



To pole Akcji zapewnia do 6 punktów ruchu.

Każdy punkt ruchu możesz wydać na jeden z **dwóch sposobów**:



• **Obróć koło zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o 90°** (¼ obrotu / 2 pola Części). Jeśli po wykonaniu obrotu, którekolwiek z górnych pól jest puste, natychmiast uzupełnij je wierzchnim kaflem z wybranego przez ciebie stosu Części. Jeśli oba pola są puste, uzupełnij lewe pole jako pierwsze.

Znacznik Dystrybucji pozostaje nad dotychczasowym stosem, bez względu na to, z którego stosu dobierasz kafle. Jeśli chcesz dobrać Część ze stosu, który jest pusty, potasuj stos odrzuconych kafli Części **w tym kolorze**, by utworzyć nowy odkryty stos.

Uwaga: Uzupełnianie górnych pól Koła jest darmowe – nie wydajesz żadnych punktów ruchu. Grawitacja sprawia że Części ze stosów "spadają" na Koło.



• **Pobierz kafel Części** z jednego z dwóch pól dolnej ćwiartki Koła i połóż odkryty przed sobą.



Jeśli pobierzesz Część z pola z tym symbolem bonusu, możesz wydać 1 znacznik Przemówienia, aby umieścić dowolny posiadany kafel Części na planszy Montażu, uwzględniając normalne zasady i korzyści. To jednak **nie** pozwala ci na wykonanie akcji kierowniczej na planszy Montażu.

Uwaga: W lewym dolnym rogu tej planszy znajduje się tor ruchu. Użyj znacznika Przypomnienia, aby zaznaczyć, ile punktów ruchu już wykorzystasteś(-aś) w bieżącej turze.

Przykład: Robotnik Fioletowego gracza znajduje się na polu Akcji, które zapewnią mu 6 punktów ruchu. Fioletowy gracz kolejno:

- 1 Wydaje 1 punkt ruchu, by obrócić Koło zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o 90°.
- 2 Wydaje 1 punkt ruchu, aby pobrać Część;
- 3 Decyduje się wykonać akcję bonusową, więc umieszcza znacznik Przypomnienia na polu 2, żeby pamiętać ile punktów już wydał;
- 4 Wydaje znacznik Przemówienia, aby wykonać akcję bonusową i umieścić kafel Części na polu Montażu i wraca do Koła, gdzie wykorzystuje pozostałe 4 punkty ruchu.



Uwaga: Nie musisz wykorzystać wszystkich dostępnych punktów ruchu. Możesz wykonać akcję bonusową kilka razy w jednej turze, za każdym razem gdy pobierzesz Część z pola z symbolem bonusu.



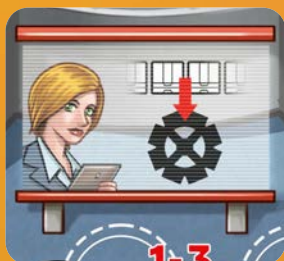
AKCJA KIEROWNICZA

Odrzuć 3 swoje kafle Części, aby wziąć wierzchni kafel Części z dowolnego stosu na tej planszy. Nie możesz pobrać kafli ze stosów kafli odrzuconych ani z Koła.



AKCJA SANDRY

Uzupełnij wszystkie puste pola Części na Kole, rozpoczynając od lewego górnego pola (o ile jest puste) i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (bez obracania Koła). Dla każdego pola weź wierzchni kafel Części ze stosu, nad którym leży znacznik Dystrybucji, następnie przesunij znacznik w prawo (kiedy porusza się z ostatniego pola po prawej stronie, wraca na pierwsze pole po lewej).



VILELA (WARIANT SOLO)

Odrzuć z Koła wszystkie kafle Części odpowiadające kolorowi kafela Robota Vileli. Jeśli nie ma pasujących kafli, nic się nie dzieje.



//3. PLANSZA PROJEKTU

Górna część tej planszy prezentuje 6 kafli Projektów, zaproponowanych przez inżynierów. Dolna część zawiera kilka nowatorskich, uniwersalnych części robotów, które zadziałają w każdym projekcie.

AKCJA GŁÓWNA

Weź **1 lub 2** kafle Projektów:

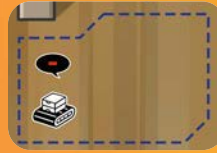


To pole pozwala wziąć 1 dowolny kafel Projektu (z dowolnej kolumny).



To pole pozwala wziąć 1 lub 2 dowolne kafle Projektów (każdy może pochodzić z innej kolumny).

Uwaga: Po wykonaniu Akcji nie uzupełniaj pustych pól kafelami Projektów. Uzupełnia się je tylko podczas fazy Konserwacji lub kiedy Sandra wykonuje swoją akcję na tej planszy.



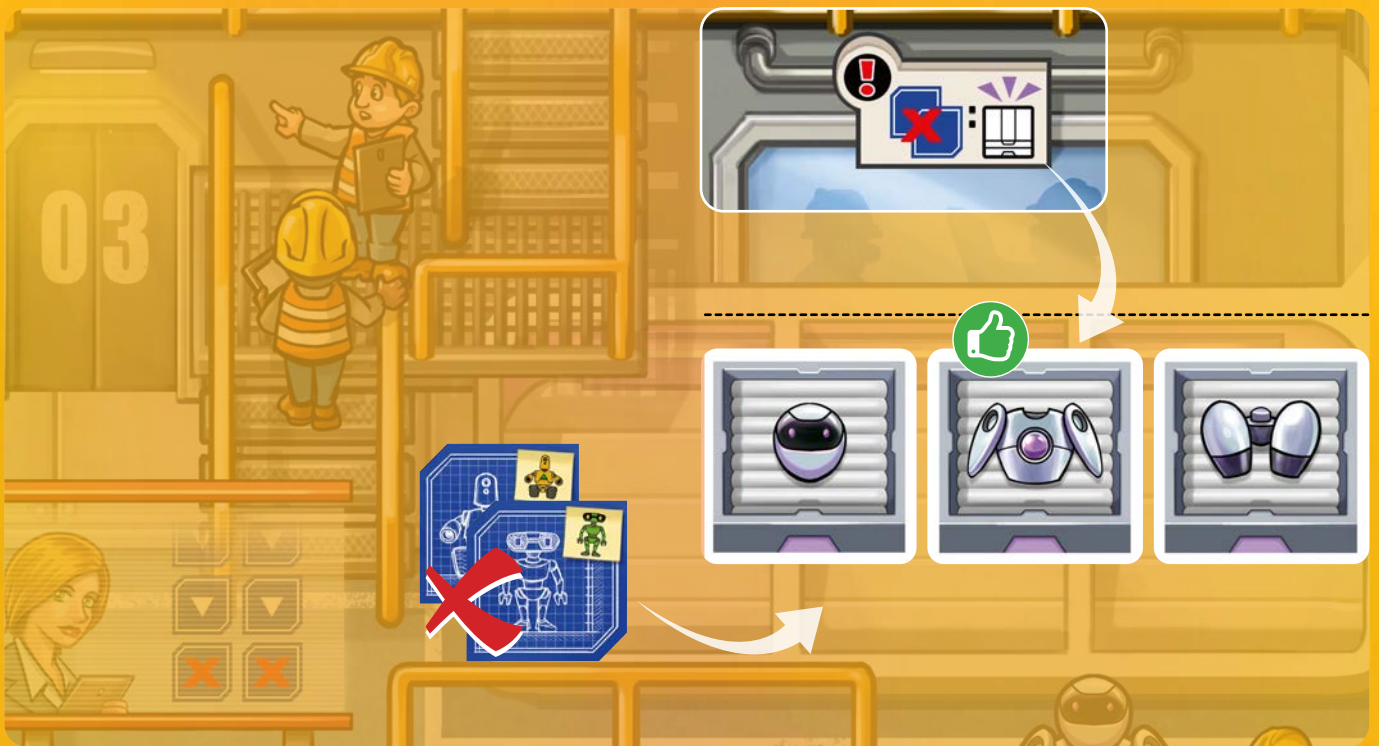
Jeśli weźmiesz dolny kafel z lewej kolumny, możesz wydać 1 znacznik Przemówienia, by umieścić kafel Części na planszy Montażu, uwzględniając normalne zasady i korzyści. To jednak **nie** pozwala ci na wykonanie akcji kierowniczej na planszy Montażu.



Jeśli weźmiesz dolny kafel z prawej kolumny, dobierz 1 znacznik Przemówienia w swoim kolorze.

AKCJA KIEROWNICZA

Odrzuć 2 ze swoich niezajętych kafli Projektów, aby dobrać 1 kafel Części Uniwersalnej z tej planszy. Część Uniwersalna jest kompatybilna z Robotem w dowolnym kolorze.



AKCJA SANDRY

Odrzuć kafle Projektów z dolnego rzędu każdej kolumny (o ile są). Przesuń wszystkie pozostałe kafle w dół, zapełniając puste pola. Pozostałe puste pola uzupełnij nowymi kafelami Projektów ze stosu.



VILELA (WARIANT SOLO)

Odrzuć wszystkie kafle Projektów odpowiadające kolorowi kafała Robota Vileli. Jeśli nie ma pasujących kafli Projektów, nic się nie dzieje. Nie przesuwaj żadnych kafli w dół, ani nie uzupełniaj pustych pól.



// 4. PLANSZA FINANSÓW

Na tej planszy możesz użyć swojej elokwencji, by zwiększyć wartość robotów i zarezerwować kontrakty.

AKCJA GŁÓWNA

Wydadz do 2, 3 lub 4 znaczników Przemówienia (w zależności od swojego pola Akcji), by zwiększyć wartość Robotów lub zarezerwować Kontrakty:



To pole pozwala ci wydać do 2 znaczników Przemówienia.



To pole pozwala ci wydać do 3 znaczników Przemówienia.



To pole pozwala ci wydać do 4 znaczników Przemówienia.

Możesz wydać wszystkie dozwolone znaczniki Przemówienia na dwa różne sposoby (możesz zrobić jedną lub obie rzeczy, tyle razy, ile chcesz i na ile cię stać).

- Wydadz 1 znacznik Przemówienia, żeby zwiększyć wartość Robotów w jednym z kolorów o 1 poziom. Jeśli spowoduje to przekroczenie linii wartości, natychmiast otrzymaj darmowy bonus przedstawiony po lewej stronie linii (jeśli natychmiast z niego nie skorzystasz, bonus przepada).



Ten bonus pozwala umieścić kafel Części na planszy Montażu, uwzględniając normalne zasady i korzyści. To jednak **nie** pozwala ci na wykonanie akcji kierowniczej na planszy Montażu.



Ten bonus pozwala wziąć kafel Projektu z planszy Projektu, uwzględniając normalne zasady i korzyści. To jednak **nie** pozwala ci na wykonanie akcji kierowniczej na planszy Projektu.



Uwaga: Jeśli uda ci się zdobyć znaczniki Przemówienia podczas wykonywania tych akcji, możesz wydać je na wykonanie większej liczby akcji Finansów w tej turze, o ile nie przekroczysz dozwolonego limitu swojego pola Akcji. Wartość Robotów w każdym kolorze nie może przekroczyć wartości maksymalnej (15).

AKCJA KIEROWNICZA

Ta plansza nie ma akcji kierowniczej.

ORAZ/ALBO



- Wydadz od 1 do 3 znaczników Przemówienia, by zarezerwować kafel Kontraktu. Koszt zarezerwowania kafała Kontraktu jest przedstawiony po lewej stronie każdego rzędu. Umieść 1 ze znaczników Przemówienia (które wydajesz na kafel Kontraktu) na najbardziej wartościowym z dostępnych pól na kafle Kontraktu, a pozostałe znaczniki zwróć do puli ogólnej (jeśli wydajesz więcej niż 1 znacznik). Pozostaw kafel Kontraktu na planszy. Nie możesz zarezerwować kafała Kontraktu, na którym masz już swój znacznik Przemówienia. Każdy kafel kontraktu może być zarezerwowany maksymalnie przez 2 graczy.

Uwaga: Możesz zarezerwować Kontrakt wyłącznie, jeśli twoje pole Akcji pozwala ci wydać wymaganą liczbę znaczników Przemówienia. Na przykład: jeśli zgodnie z polem Akcji, możesz wydać 2 znaczniki Przemówienia, nie możesz zarezerwować kafała Kontraktu z górnego rzędu, nawet jeśli posiadasz 3 znaczniki Przemówienia.

AKCJA SANDRY

Sandra zwiększa o 1 wartość Robota o najmniejszej wartości. Jeśli jest więcej Robotów o najmniejszej wartości, Sandra zwiększa o 1 wartość każdego z nich. Jeśli jednak wszystkie Roboty mają tę samą wartość, nic się nie dzieje.



VILELA (WARIANT SOLO)

Zmniejsz o 1 wartość Robotów w kolorze kafała Robota Vileli (o ile to możliwe). Następnie, odkryj 1 kafel ze stosu Audytu Kontraktów. Z 3 opcji pokazanych na tym kafle wybierz i usuń 2 odkryte kafle Kontraktów. Jeśli nie ma możliwości usunięcia 2 z 3 kafałów Kontraktów, usuń tylko 1. Jeśli nie ma możliwości usunięcia żadnego Kontraktu, nic się nie dzieje. Kafle Kontraktów, na których został umieszczony choć 1 znacznik Przemówienia, nie mogą zostać usunięte.



Możesz posiadać maksymalnie 5 kafli Części i 5 kafli Projektów na koniec swojej tury. Jeśli na koniec tury posiadasz więcej kafli, odrzuć nadmiar na odpowiednie stopy kafli odrzuconych. Do limitu kafli Projektów wlicza się również zrealizowane Projekty, których nie możesz odrzucić, więc im bliżej jesteś zwycięstwa, tym mniejsza jest liczba Projektów, nad którymi możesz pracować.

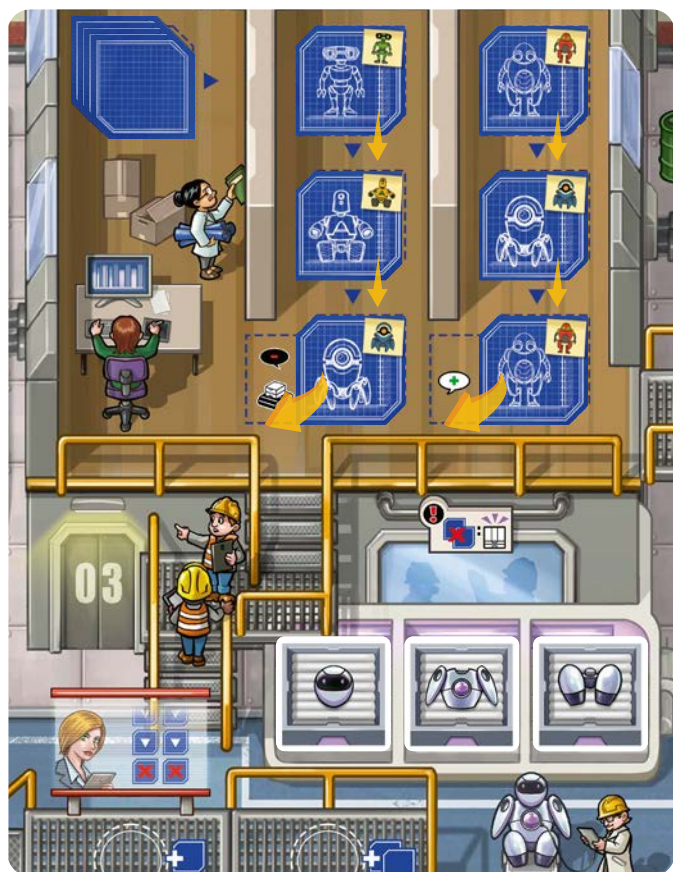
3. KONSERWACJA

Jeśli wszystkie pionki (włączając **Sandrę**) zostały przewrócone, co oznacza że wszyscy gracze rozegrali swoje akcje, wykonaj następujące kroki konserwacji, by przygotować następną rundę:

- Plansze **Montażu** oraz **Finansów**: Odrzuć zestaw trzech kafli (Głowę, Korpus oraz Nogi), należący do każdego ukończonego Robota na planszy Montażu, na odpowiedni stos kafli odrzuconych obok planszy Produkcji Części (Części Uniwersalne wracają na planszę Projektu). Następnie obniż wartość Robotów w tym kolorze o 1 pole na planszy Finansów.



- Plansza Projektu**: Odrzuć wszystkie kafle Projektów z dolnego rzędu (o ile są). Przesuń wszystkie pozostałe kafle w dół, uzupełniając puste pola. Pozostałe puste pola uzupełnij nowymi kafkami Projektów ze stosu. Jeśli stos się wyczerpie, potasuj stos kafli odrzuconych, by utworzyć nowy zakryty stos Projektów.



// KONIEC GRY

Kiedy **wszystkie Roboty w jednym kolorze** zostaną usunięte z planszy Montażu lub **dowolny z graczy ukończy 5 Robotów**, gra kończy się natychmiast po fazie Konserwacji rundy, w której dowolny z powyższych warunków został spełniony.

// PUNKTACJA KOŃCOWA

Odróć planszę Montażu i użyj pionów Robotników, by zaznaczyć swoje punkty zwycięstwa w następujący sposób:

- Za każdego ukończonego Robota **otrzymujesz** tyle punktów, ile wynosi jego wartość na planszy Finansów.
- Przypisz pionki Robotów do zarezerwowanych przez siebie kafli Kontraktów.
- Za każdy zrealizowany Kontrakt **otrzymujesz** tyle punktów zwycięstwa, ile widnieje na polu, na którym leży twój znacznik Przemówienia **oraz** tyle punktów zwycięstwa, ile widnieje obok rzędu, w którym leży ten kafel.
- Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa** za każdą **parę** znaczników Przemówienia, która ci pozostała.
- Za każdy zarezerwowany kafel Kontraktu, którego nie udało ci się **w pełni** zrealizować, **tracisz** tyle punktów zwycięstwa, ile widnieje na polu, na którym leży twój znacznik Przemówienia (nie odejmuj punktów, które widnieją obok rzędu, w którym leży ten kafel).
- Tracisz 1 punkt zwycięstwa** za każdy kafel Części, który posiadasz.
- Tracisz 2 punkty zwycięstwa** za każdy nieukończony Projekt.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa!

W przypadku **remisu** zwycięża gracz z największą liczbą Robotów. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa gracz, który posiada nieparzystą liczbę znaczników Przemówienia. Jeśli wciąż jest remis, gracze muszą podzielić się zwycięstwem i zagrać ponownie.

// ZMIANY W ROZGRYWCE DLA 2 GRACZY

Znajdziesz tutaj zmiany w rozgrywce 2-osobowej, wypisane tak, by można je łatwo odnaleźć.

PRZYGOTOWANIE GRY

(2) **Plansza Montażu** Na górze planszy zapelnij tylko po 3 pola w każdym kolorze pionami Robotów w pasujących kolorach.

PRZEBIEG GRY

[PRZEMIESZCZANIE ROBOTNIKÓW]

W swojej turze przemieść swojego Robotnika na dowolne dostępne pole Akcji, za wyjątkiem pól na planszy na której znajduje się **Sandra**. **Sandra** może przemieszczać się na plansze z pionami Robotników.



// INSPEKCJA [WARIANT SOLO]

W tym wariacie napotkasz zadania do wykonania, a także dodatkową przeszkodę w osobie inspektora o imieniu Vilela, który będzie przeprowadzał inspekcje w fabryce. Jego reputacja go wyprzedza, a ty coraz bardziej się stresujesz, bo chcesz pokazać się z najlepszej strony zarówno przed Sandrą, jak i Vilelą. Czy stawisz czoła wyzwaniu, czy też pogrzebiesz swój los nieudolnie partacząc każdego robota, którego zbudujesz?

Za wyjątkiem opisanych zmian, zasady gry pozostają identyczne, jak w rozgrywkach wieloosobowych.

// PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj rozgrywkę tak, jak w grze 2-osobowej (otrzymujesz tylko 1 znacznik Przemówienia), a następnie wykonaj kolejno następujące kroki.

1. Wybierz 1 kafel Zadania jako twój cel w tej rozgrywce (możesz go wybrać albo wylosować), a następnie połóż go w pobliżu obszaru gry.
2. Potasuj kafle Akcji Vileli, stwórz z nich zakryty **stos Akcji Vileli** i połóż go w pobliżu obszaru gry.
3. Potasuj kafle Robotów, stwórz z nich zakryty **stos Robotów**, a następnie połóż go obok stosu Akcji Vileli.
4. Potasuj kafle **Audytu Kontraktów** i połóż je w zakrytym stosie obok planszy Finansowania.
5. Połóż pion Vileli na pierwszym od lewej polu Akcji na planszy Finansów.

ELEMENTY VILELI



1 pion Vileli



4 kafle Robotów
(po 1 w 4 kolorach)



6 kafli Audytu
Kontraktów



4 kafle Zadań



1 kafel Montażu



1 kafel Produkcji Części

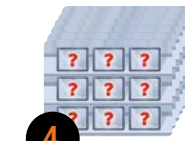


1 kafel Projektu



1 kafel Finansów

4 kafle Akcji Vileli



5

b

// PRZEBIEG GRY

Rozgrywka wygląda podobnie jak w grze **2-osobowej**, z poniższymi zmianami.

Zasada ogólna: Jeśli Vilela ma dobrać kafel ze stosu, który jest pusty, potasuj odrzucone kafle tego stosu i stwórz nowy stos.

1. PRZEMIESZCZANIE ROBOTNIKÓW

W pierwszej rundzie (i tylko w tej), Vilela nie przemieszcza się (zostaw go na polu, na którym aktualnie się znajduje). Vilela zapoznaje się z układem fabryki.

Od drugiej rundy, gdy Vilela ma się przemieścić, odkryj kafel ze stosu Akcji Vileli oraz kafel z jego stosu Robotów. Vilela przemieszcza się na pierwsze od lewej puste pole, pokazane na jego kafłu Akcji. Jeśli kafel Akcji wskazuje planszę, na której już znajduje się Vilela, odkryj nowy kafel Akcji – Vilela musi przemieścić się na inną planszę.

2. WYKONYWANIE AKCJI // VILELA

W pierwszej rundzie (i tylko w tej), gdy Vilela ma wykonać akcję, przewróć jego pion bez wykonywania akcji. Vilela przygotowuje formularz kontroli!

Od drugiej rundy, kiedy **Vilela** powinien rozpatrzyć akcję, postępuj zgodnie z kaflem Akcji Vileli oraz kaflem Robota Vileli, następnie połóż pion Vileli, by zaznaczyć, że wykonał swoją akcję w tej rundzie. Akcje **Vileli** są szczegółowo opisane w sekcjach dotyczących każdej z plansz na stronach 5-8.

// KONIEC GRY

Gra kończy się tak samo, jak w rozgrywkach wieloosobowych, z małym wyjątkiem: **Vilela** może wywołać koniec gry poprzez usunięcie z planszy Montażu ostatniego pionu Robota w danym kolorze. Dodatkowo kafel Zadania ma kluczowe znaczenie dla twojego wyniku!

// KAFLE ZADAŃ

Jeśli nie udało ci się w pełni wykonać zadania opisanego na kafłu Zadania, tracisz tę pracę!

Jeśli udało ci się w pełni wykonać swoje zadanie, zsumuj zdobyte punkty i sprawdź swoją wydajność:

0 – 19 **Kiepska wydajność; pożegnaj się z obecnym stanowiskiem.**

20 – 49 **Optymalna wydajność; masz duże szanse na awans.**

50 – ∞ **Wzorowa wydajność; oczekuj zaproszenia do zostania współnikiem!**

// KAFLE ZADAŃ - OBJAŚNIENIA



Złóż 3 Roboty w jednym kolorze.



Złóż 3 Roboty, każdy w innym kolorze, każdy o wartości równej co najmniej 12.



Złóż po 2 Roboty, w dwóch różnych kolorach.



Wypełnij 3 Kontrakty.

TWÓRCY

AUTORZY: João Quintela Martins & Vital Lacerda

ILUSTRACJE: Pedro Soto

KOREKTA: Nathan Morse

PROJEKT GRAFICZNY: Pedro Santos Silva

KIEROWNIK PROJEKTU: Randal Lloyd

Testerzy: Adrian Smith, Alexandre Abreu, André Martins, Anon Durden, Carlos Ramos, Carolina Magalhães Dias, Chris Seibert, Costa, Dan Zikha, Defkalion Kalogridis, Emanuel Santos, Flávio Oota, Francisco Arena, Francisco Martins, Henrique B. da Costa, Jan Voscek, Janusz Franas, João Pedro Martins, João Monteiro, Joe Rambleshanks Harrison, John Auer, José Ferreira, Lalu Torres, Luís Santos, Luke Rensink, Marco Silva, Miguel Lourenço, Minh-Phong Tran, Nikola Stojanovski, Pedro Felício, Pedro Silva, Rafael Antunes, Rafaela Morris, Ricardo Jorge Gomes, Rola, Samuel Resendiz, Scott Campbell, Sérgio Carvalho, Shelley (Kydaría),

Sidd (ooba), Thomas Berggren, Tiago Martins, Timothy Williamson, Vasco Chita, William Aukes.

WERSJA POLSKA: Zespół Portal Games

PRZEKŁAD: Agnieszka Mazur

SKŁAD: Bartosz Makświej

© 2022 FRED Distribution Inc., 801 Commerce Drive, Building #5. Leitchfield, KY 42754 All Rights Reserved.

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

BOT FACTORY

WARIANT 1



Oddziel siedem kafli Produkcji (patrz niżej) i ułóż je odkryte obok planszy Finansów, a następnie umieść pion Uniwersalnego Robota na jego wizerunku na planszy Projektu.

W dowolnym momencie swojej tury możesz wziąć jeden z dostępnych kafli Produkcji i skorzystać z jego

działania. Następnie umieść ten kafel przed sobą jako przypomnienie, że już skorzystałeś z kafła Produkcji. Każdy z graczy może użyć tylko 1 kafła Produkcji podczas gry.

WARIANT 2

Przygotuj kafle Produkcji i Uniwersalnego Robota, tak jak opisano w Wariantcie 1. Po zarezerwowaniu swojego pierwszego Kafła Kontraktu możesz wziąć jeden z dostępnych kafli Produkcji i położyć go przed sobą. Możesz skorzystać z jego działania podczas jednej z kolejnych swoich tur. Każdy z graczy może wziąć tylko 1 kafel Produkcji podczas rozgrywki i skorzystać z niego tylko raz podczas gry.

KAFLE PRODUKCJI



Nie wydawaj znacznika Przemówienia aby wykonać akcję na planszy, na której znajduje się Sandra. Zamiast tego otrzymujesz 1 znacznik Przemówienia.



Jeżeli podczas fazy Przemieszczania Robotników wszystkie pola akcji na planszy, na którą chciałeś przenieść Robotnika są zajęte, możesz umieścić swojego Robotnika po prawej stronie ostatniego pola i wykonać jego akcję.



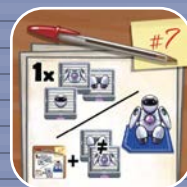
Wydajesz o 1 znacznik Przemówienia mniej podczas wykonywania akcji na planszy Finansów. Musisz jednak wydać minimum 1 znacznik Przemówienia.



Koszt wzięcia kafła Uniwersalnej Części w ramach akcji Kierowniczej planszy Projektu wynosi tylko 1 kafel Projektu.



Wydaj 1 znacznik Przemówienia, aby otrzymać jedną z 3 korzyści tego kafła Produkcji: weź kafel Części z dowolnego stosu na planszy Produkcji Części; weź kafel Projektu z planszy Projektu albo umieść kafel Części na planszy Montażu.



Weź dowolny kafel Uniwersalnej Części z planszy Projektu **ALBO** jeżeli będziesz miał 2 **różne** kafle Uniwersalnych Części, możesz je zwrócić na planszę Projektu, aby wziąć Uniwersalnego Robota z tej planszy i umieścić go na swoim pustym kafle Projektu. Możesz użyć dowolnej kombinacji kafli Uniwersalnych Części,

ważne, by były one różne. Podczas sprawdzania warunku końca gry w postaci budowy 5 Robotów przez 1 gracza, należy brać pod uwagę Uniwersalnego Robota. Podczas Punktacji Końcowej Uniwersalny Robot jest traktowany jako Robot w kolorze kafła Projektu, na którym się znajduje.



Zwiększ wartość Robotów w jednym z kolorów o 1 pole na planszy Finansów.

Uwaga: Wszystkie inne premie będące wynikiem akcji wykonywanych przy wykorzystaniu kafli Produkcji nadal mają zastosowanie.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/bot-factory/>



EAGLE-GRYPHON
GAMES

