

NOUVEAUX
ROBOTS
ANIMAUX



NOUVEAUX
INVENTEURS



NOUVELLE
EXPÉRIENCE



NAUVOO
GAMES



MATÉRIEL



32 CARTES ROBOT
(ANIBOTS)

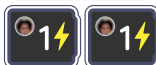


6 CARTES
INVENTEUR

Cette icône apparaît
sur les cartes de
l'extension.



16 COMPOSANTS D'INVENTEURS



MISE EN PLACE ADAPTÉE

1. Avant de distribuer, mélangez les nouvelles cartes avec celles de la boîte de base (cartes Anibot dans le paquet Robot, cartes Inventeur dans le paquet Inventeur).
2. Terminez la mise en place comme d'habitude .

CARTES ANIBOT









Les anibots permettent aux inventeurs de gérer leur collection grandissante de robots, le plus souvent en activant d'autres cartes Robot ou en procurant divers bénéfices selon l'endroit où ils sont placés.

IMPORTANT : les robots dont la carte comporte ce symbole peuvent être assemblés sur n'importe quelle rangée. Une fois assemblés, ces robots s'activent normalement au sein de leur rangée et sont pris en compte pour tout effet ou objectif de leçon.



EXEMPLE D'ANIBOT

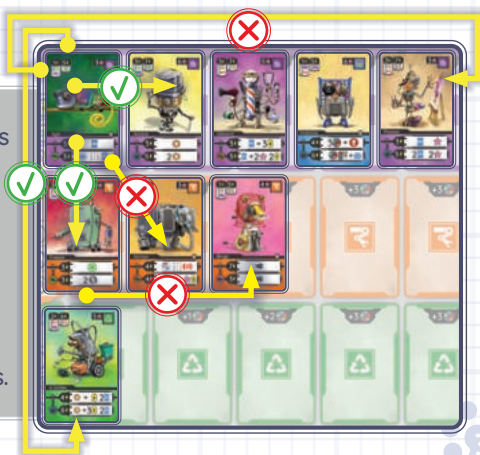
Le joueur active sa rangée Fabrication avec un total d'énergie de 7.

- L'action  de Bingo lui permet d'activer Hublotte une première fois.
- Il dépense 3  pour  et place un pion d'amélioration Vitesse sur Hublotte.
- Il déclenche maintenant l'action améliorée de Hublotte : il dépense 1 , 2  et 2  supplémentaires (requis par le plateau) pour assembler Horton.
- L'action de base de Horton lui fait gagner 1 . 



ADJACENCE

Un robot est adjacent à tous ceux de sa colonne, ainsi qu'à ses voisins de gauche et/ou de droite. Toutes les rangées sont verticalement adjacentes (y compris Conception et Recyclage), mais la première colonne et la dernière ne sont pas horizontalement adjacentes.



INDEX DES ICÔNES



Activez n'importe quelle carte Robot **adjacente** à cet anibot, sans tenir compte du total d'énergie nécessaire. Un pion d'amélioration doit néanmoins avoir été posé sur la carte Robot activée si vous souhaitez déclencher son action améliorée.



Activez n'importe quelle carte Robot **sur la même colonne/rangée** que cet anibot, sans tenir compte du total d'énergie nécessaire. Un pion d'amélioration doit néanmoins avoir été posé sur la carte Robot activée si vous souhaitez déclencher son action améliorée.



1 = 1
2 = 2
3 = 3



Comptez le nombre de cartes Robot **adjacentes** à cet anibot et gagnez le montant correspondant de la ressource à droite (maximum 3).



1 = 1
2 = 2
3 = 3



Comptez le nombre de cartes Robot **adjacentes** à cet anibot **ET dont au moins l'un des coûts d'assemblage inclut la ressource indiquée**. Gagnez le montant correspondant de chacune des ressources à droite (maximum 3).



1 = 1
2 = 2
3 = 3



Comptez le nombre de cartes Robot **adjacentes** à cet anibot **ET incluant le nombre indiqué de PR**. Gagnez le montant correspondant de la ressource à droite (maximum 3).



1 = 2
2 = 3
3 = 4



Comptez le nombre de cartes Robot **adjacentes** à cet anibot **ET dont au moins l'un des coûts d'assemblage inclut la ressource indiquée**. Gagnez le montant correspondant de la ressource à droite (maximum 4).



Assemblez un robot en payant son **plus faible coût d'assemblage** (celui qui requiert le moins de ressources). Payez aussi toute ressource supplémentaire indiquée à gauche de la flèche ou sur votre plateau.

CRÉDITS

Conception et développement : Brett Sobol et Seth Van Orden

Illustrations et personnages : Howard McWilliam

Graphismes et illustration de couverture : OwlGhost Studio

Édition française par Lucky Duck Games

Traducteur et responsable éditorial : Elric Rozet

Relecture : Elodie Nelow

Maquette : Sandra Tessieres « Good Heidi »

nauvoogames.com

luckyduckgames.com/fr

©2023 Nauvoo Games LLC, Madison, WI 53711. Tous droits réservés.

Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320
Cracovie, Pologne. Fabriqué en Chine.

