

IMAGINARIUM

Diseñadores del juego: Bruno Cathala y Florian Sirieix

Arte gráfico: Felideus Bubastis

Nombres de las máquinas: Ophélie Vidal

Traducción: daniel carnehan

LAS FABULOSAS REGLAS

Entraremos en la fábrica a través de la gran entrada. ¡Cuidado, detrás de esta pesada puerta de acero es donde se forja la verdadera esencia de los sueños! ¿Ves esta gran escalera metálica? Conduce a la cinta transportadora a la que van las máquinas estropeadas, desesperadamente necesitadas de una reparación. ¡Ah ha, aquí está una Productivadora, extraña, pero brillante! Aquí está la oficina de diseño, donde completar proyectos te llevará de las sombras al primer plano. Voy a acompañarte en una visita detallada, pero no puedo revelar los increíbles sueños que se hacen aquí...una cuestión de cláusulas de confidencialidad... ¡Sigue al guía!

COMPONENTES

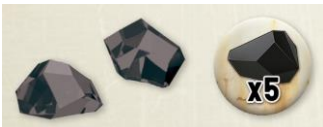
Un **tablero central** llamado Cajón de Sastre.



Cubitos de recursos: madera (60 cubitos y 4 tokens), cobre (40 cubitos y 3 tokens), y cristal (30 cubitos y 3 tokens). Cada token cuenta como 5 recursos.



70 gemas y 5 tokens de carbonita, el dinero del juego que puede ser usado para comprar recursos, puntos de victoria, máquinas y asistentes. Cada token cuenta como 5 carbonitas.



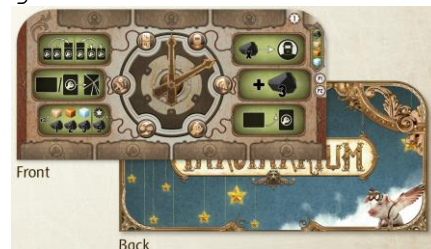
Una **caja de almacenamiento** para los recursos y las carbonitas, llamada la reserva.



5 pantallas plegables para ocultar los recursos, carbonitas y puntos de victoria del jugador.



5 tableros de jugador llamados talleres, para que los jugadores seleccionen sus acciones, almacenen máquinas reparadas y guarden sus asistentes.



5 modelos que representan los manitas del Cajón de sastre.



65 tokens de puntos de victoria (45x1 PV; 10x3 PV; 10x5 PV)

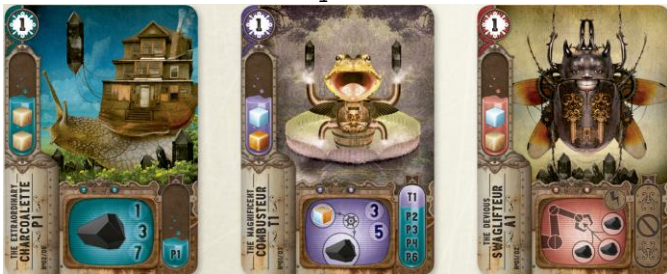


30 tokens de fin de proyecto (6 en cada color)



61 cartas de máquina, divididas como sigue:

- 29 máquinas de **producción**, que producen recursos y carbonilla;
- 12 máquinas de **transformación**, que transforman recursos en carbonilla o en otros tipos de recursos;
- 10 máquinas de **ataque**, que permiten a los jugadores robar recursos y carbonilla a otros jugadores, y llevar a cabo otras acciones retorcidas;
- 6 máquinas de **defensa**, que protegen a los jugadores de las máquinas de ataque;
- 4 máquinas **especiales**, que generan puntos de victoria o reciclan máquinas destruidas.



Máq de **producción**

Máq de **transformación**

Máq de **ataque**



Máq de **defensa**

Máq **especial**

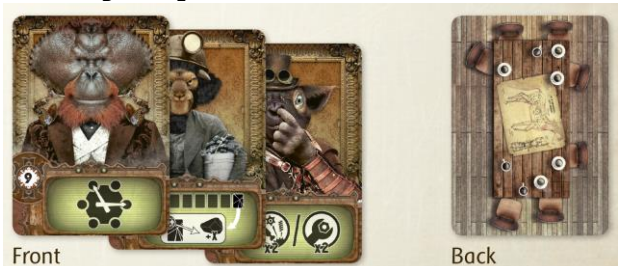
Trasera de carta de máq

Características de una carta de máquina



Nombre de la máquina,
Número de serie,
Número de ejemplos.

13 cartas de asistente, que te dan ventajas personales.







14 losetas de proyecto, que son la fuente principal de puntos de victoria.




SETUP DEL JUEGO


Este folleto describe las reglas generales. Primero léelas cuidadosamente, después ve a la página 12 para leer los cambios específicos para una partida a 2 jugadores.

1. Desdobla el cajón de sastre en la mesa y coloca los recursos (madera, cobre, y cristal) y la carbonita en los espacios reservados en la caja de almacenamiento. 
2. Coloca los puntos de victoria al lado del cajón de sastre. 
3. Cada jugador coge al azar un taller que enumere sus posesiones iniciales (carbonita, recursos y máquinas). Coged las máquinas y colócalas en los espacios reservados de cada taller, estas están ya reparadas al envío. Coged vuestra carbonita y vuestros recursos. 
4. Cada jugador elige una pantalla plegable tras la que ocultará sus recursos, carbonita y los seis tokens de su color. Coge el correspondiente modelo (que representa a su manitas) y lo coloca en el track de iniciativa (en el espacio dictado por su taller). 




5. Baraja las máquinas restantes y coloca el mazo boca abajo en su espacio en el cajón de sastre, en el robot. Roba las siete primeras cartas. Si una de ellas es una máquina de **ataque**, ponla de nuevo en el mazo al azar y coge otra. No puede haber máquinas de **ataque** en juego durante la primera ronda. Coloca las máquinas boca arriba en la cinta transportadora del cajón de sastre, en orden descendente de nivel (las de nivel 1 estarán más a la derecha). Si se revelan varias máquinas con el mismo nivel, colocalas en el orden en que han sido reveladas. 



6. Baraja los asistentes y coloca el mazo boca abajo en su espacio en el cajón de sastre, en la sala de reuniones. Roba las tres primeras cartas y colocalas al lado del mazo boca arriba. 



7. Baraja los proyectos y revela tantos como se indica en la oficina de diseño (6 para 2 jugadores, 7 para 3 jugadores, etc.), después colócalos en su espacio. 





OBJETIVO DEL JUEGO

En Imaginarium, repararás, desmantelarás, combinarás, y usarás las curiosas máquinas del cajón de sastre para ganar carbonita (el dinero), y recursos (madera, cobre, cristal), que son esenciales para completar los proyectos.

También puedes reclutar asistentes que te aportarán una valiosa ayuda para completar los proyectos. Esta es la mejor manera de ganar suficientes

puntos de victoria para ganar el juego. ¡Pero corre, debes ser más rápido que los otros jugadores!

REGLAS DEL JUEGO

Cada turno tiene 3 fases:

A PLANIFICACIÓN: cada jugador bien reserva una máquina en la cinta transportadora, o bien se mueve a un extractor de carbonita.

B IMPLEMENTACIÓN: cada jugador lleva a cabo cinco pasos antes del turno del siguiente jugador.

C COMPROBACIÓN Y RESETEO: si no se alcanzan las condiciones para el final del juego, los jugadores preparan el siguiente turno.

A PLANIFICACIÓN

Mientras la cinta transportadora transporta las máquinas desmanteladas, los manitas organizar su día de trabajo. Hay algunos que reservan una nueva máquina y otros se ofrecen voluntarios para ayudar en el departamento de extracción a cambio de un poco de carbonita.

En el orden de los manitas en el track de iniciativa, cada jugador debe su manitas a un espacio desocupado:

- Bien, delante de una máquina disponible (entonces se considerará reservada) **1**,
- O bien, en uno de los tres extractores de carbonita **2**



Importante: antes de reservar una máquina, los jugadores deben asegurarse de que serán capaces de pagar por ella durante la fase de implementación (ver Recoger una máquina reservada o extraer carbonita).

Cuando todos los manitas hayan sido colocados, pasa a la siguiente fase.

Importante: la posición de los jugadores al final de esta fase determinará el orden de turno de la siguiente fase. Para jugar el primero durante la fase de implementación, el jugador necesita estar preparado para pagar --- por su máquina.

B IMPLEMENTACIÓN

¡Ahora pasemos a lo importante! Cada manitas se dirige a su taller con paso determinado, arremangados y dispuestos a meterse de lleno en el funcionamiento de estas extrañas máquinas.

En el orden de los manitas en el cajón de sastre, empezando con el que está colocado más cerca del mazo de máquinas, y después en el sentido de las flechas, cada jugador llevará a cabo los siguientes pasos en orden:

1. Usar las máquinas del taller.
2. Recoger una máquina reservada o recoger carbonita.
3. Llevar a cabo dos acciones.
4. Completar proyectos.
5. Terminar el turno.

Entonces es el turno del siguiente jugador.

1. Usar las máquinas del taller.

Las máquinas arrancan con un sonido ensordecedor y el taller se llena de un espeso humo. Los engranajes están en marcha; ¡las máquinas en marcha te permitirán reparar las siguientes! Después de varios minutos, los recursos y la carbonita están listos para ser recogidos.

Empieza tu turno usando tus máquinas reparadas en el orden de tu elección. No estás obligado a usar todas. Cuando uses una máquina, debes aplicar su efecto (ver Descripciones de las máquinas). Tus máquinas pueden producir o transformar recursos, carbonita o incluso puntos de victoria. Coloca los recursos, carbonita y puntos de victoria que se produzcan detrás de tu pantalla.



Ejemplo: al principio del juego, el primer jugador comienza con una Carbonitera y un Carpentador. Están reparadas y pueden ser usadas ya en su primer turno. Siempre que seas el propietario de estas máquinas, ganas 1 carbonita y 1 madera por turno.

Los efectos de algunas máquinas no pueden ser usados durante esta fase.

Las máquinas de **ataque** y el **Reciclador** tienen un efecto de un solo uso que comienza en el preciso momento que son reparadas. Esta particularidad está indicada en la carta por el símbolo del rayo.



Las máquinas de **defensa** tienen un efecto permanente que comienza automáticamente como reacción a una máquina de **ataque**.

2. Recoger una máquina reservada o recoger carbonita

¡La preparación debe ser respetada! Los manitas corren en todas direcciones, los brazos cargados con viejas máquinas estropeadas que han intercambiado por un par de carbonitas. Petronila, la secretaria del departamento de extracción, paga a los voluntarios su asignación por su ayuda.

Ahora es el momento de seguir con lo que hayas planeado hacer en la fase **A**:

- Si has elegido el extractor de Carbonita, coge la cantidad indicada en el espacio del cajón de sastre de la reserva y colócala detrás de tu pantalla.
- Si has reservado una máquina, **debes** comprarla ahora. Paga la cantidad en carbonita a la reserva.



El coste de cada máquina es igual a: el valor de su nivel (en la esquina superior izquierda de la carta) + el coste básico indicado en la cinta transportadora.

Eso significa que las máquinas pueden costar desde 2 a 7 carbonitas de acuerdo con su nivel y su posición en la cinta transportadora.

Importante: si no tienes suficiente carbonita para pagar el total del precio de la máquina, debes gastar toda tu carbonita, y después pagar el resto gastando 2 recursos de tu elección por cada carbonita que falte. Si no tienes suficientes reservas, gasta toda tu carbonita y todas tus reservas disponibles, y después descarta la máquina.

Todas las máquinas compradas deben ser colocadas horizontalmente al lado de tu taller, en el patio, para mostrar que están estropeadas.

No hay límite al número de máquinas estropeadas que puedes acumular en el patio de tu taller.

3. Llevar a cabo dos acciones

¡De nuevo en el taller! Es la hora de mancharse las manos y empezar a trastear con estas extrañas máquinas. ¡Una buena manera de presumir de tus habilidades!



Elige tus acciones de las que están disponibles en tu taller: gira las manecillas para indicar un par de acciones. Después lleva a cabo una o ambas acciones, en el orden que quieras. Si llevas a cabo dos acciones, **debes** terminar la primera antes de comenzar la segunda.

Importante: el mismo par de acciones no puede ser elegido dos veces seguidas, en turnos consecutivos.

Los posibles par de acciones son: Reclutar y Extraer, Extraer y Reparar, Reparar y Hacer Transacciones, Hacer Transacciones y Desmantelar, Desmantelar y Reorganizar, Reorganizar y Reclutar.



Reparar



Las máquinas estropeadas se acumulan en el patio del taller. Entre ellas está la Carbonitera, recién comprada de la cinta transportadora. Ahora necesita ser reparada para poder oír girar sus engranajes otra vez.



Sólo puedes reparar una máquina por turno y debes colocarla en un espacio vacío de tu taller. Gasta los recursos necesarios para reparar una de tus máquinas estropeadas para activarla.



Los recursos son descartados a la reserva y la máquina se coloca en el taller, verticalmente, para indicar que funciona.



Cuando repares una máquina, puedes aplicar su efecto inmediatamente.

Tu taller solo tiene 4 espacios para máquinas reparadas. Sin importar el nivel, cada máquina, o combinación de máquinas (ver acción de Reorganización) requiere un espacio. Esto significa que algunas veces es necesario desmantelar máquinas o combinarlas para liberar el espacio necesario antes de reparar nuevas máquinas.



Desmantelar



Paciencia y meticulosidad son palabras claves para un desmantelamiento eficiente. ¡Es sencillamente imposible perder el más pequeño trozo de madera o cristal!

Puedes desmantelar una máquina en tu posesión (reparada o no) para recuperar recursos o, en algunos casos, puntos de victoria. **Sólo puedes desmantelar una máquina por turno y no puede estar combinada con otra.** Si **desmantelas una de tus máquinas estropeadas**, coge de la reserva tantos recursos como el nivel de la máquina de la lista de recursos necesarios para reparar la máquina.



Ejemplo: desmantelando un Inflamador, se recuperan 2 cristales y 1 cobre, o 2 cobres y 1 cristal.

Si desmantelas una de tus máquinas reparadas, tienes que elegir entre:

- Coger el doble de los recursos necesario para reparar la máquina de la reserva.
- Coger tantos puntos de victoria como el nivel de la máquina.



Ejemplo: al principio del juego, empiezas con una Carbonitera. Si la desmantelas, puedes recuperar 4 maderas o 1 PV.

Importante: las máquinas especiales nunca pueden ser desmanteladas. Esta particularidad está indicada en la carta por este símbolo:



Trituradora

En cada caso, la máquina es entonces descartada en la trituradora. La pila de descartes puede ser consultada en cualquier momento.



Reorganizar



Máquinas, herramientas y repuestos invaden cada rincón del taller; ¡es imposible siquiera encontrar sitio para dejar una taza de café! Reorganizar todo significa ganar algo de espacio e incrementar la potencia de las máquinas.

Reorganizar tu taller combinando y/o “descombinando” tus máquinas, te permite mejorar su producción y ganar espacio para nuevas máquinas. **Puedes reconfigurar completamente tu taller, siempre que respetes el número de espacios asignados al final de tu turno. No se gastan recursos en esta acción.**

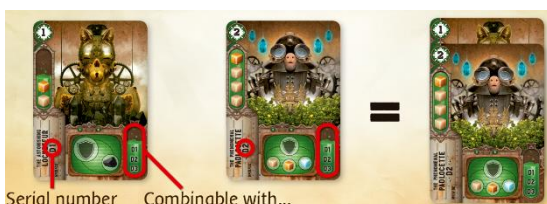
Importante: una máquina solo puede ser combinada con máquinas cuyo número de serie esté inscrito en la esquina inferior derecha de la carta.

Las máquinas se colocan una encima de la otra. Los efectos de las máquinas, combinados o no, y las posibles combinaciones, se detallan más adelante.

Algunas máquinas **no pueden combinarse** con otras máquinas (máquinas de **ataque** y el **Reciclador**). Esta particularidad está indicada en la carta por este símbolo:



Las máquinas de **defensa** se pueden combinar juntas y sus efectos son **acumulativos**. Esto permite ganar espacio en tu taller.



Serial number Combinable with...
Número de serie Combinable con...

Ejemplo: puedes combinar la Cerradora (D1) con otra Cerradora (D1), una Candadora (D2) y/o una Patentadora (D3).

Hay dos tipos de combinaciones posibles para las otras máquinas.

Puedes combinar 2 o 3 máquinas idénticas (para la **Diplomadora**, máquinas de **producción** y **transformación**). Cuando las máquinas combinadas son activadas, aplica el efecto multiplicador correspondiente al número de máquinas combinadas. Para saber cuántas máquinas idénticas puedes combinar, mira cuántos multiplicadores hay representados en la carta. Combinando máquinas idénticas, incrementas la fuerza de producción.



Ejemplo: Una Carbonitera produce 1 carbonita.
Dos Carboniteras combinadas producen 3 carbonitas.
Tres Carboniteras combinadas producen 7 carbonitas.

0

Puedes combinar 1 máquina de **transformación** con 1 máquina de **producción**. La de **transformación** se coloca encima de la de **producción**.

Importante: cuando estas máquinas combinadas se activan el efecto a aplicar es el del más bajo multiplicador de la máquina de **transformación** (el recurso producido por la máquina de **producción** puede ser considerado como automáticamente inyectado en la máquina de **transformación**).



Ejemplo: puedes combinar un Carpintador con un Supertransmutador para generar 1 cristal por turno.

Importante: cada máquina combinada mantiene su nivel. Eso significa que una máquina de nivel 1 combinada con una máquina de nivel no se considera una máquina de nivel 3.

Cuando reorganices tu taller, y mientras tengas suficientes espacios, puedes descombinar tus máquinas, en particular para que seas capaz de desmantelarlas más adelante.



Llevar a cabo transacciones



El mercado puede encontrarse detás de la fábrica. Los manitas van a menudo allí para vender o comprar recursos. Hay incluso rumores de que puedes comprarte diplomas para mejorar tus habilidades...

Puedes llevar a cabo un máximo de 3 transacciones (comprar y/o vender).

Los recursos pueden ser comprados o vendidos:



Los puntos de victoria sólo pueden ser comprados:



Ejemplo: un jugador tiene 2 cobre y 1 carbonita.

Transacción 1: vende 1 cobre por 2 carbonitas.

Transacción 2: vende 1 cobre por 2 carbonitas.

Transacción 3: compra 1 punto de victoria por 5 carbonitas (las 4 carbonitas que acaba de conseguir más 1 que ya tenía en su reserva personal detrás de su pantalla).



Extracción



Después de años de pedirlo, se ha instalado un extractor en cada taller. Permite a los manitas conseguir fácilmente un poco de carbonita.

Recibe 3 carbonitas de la reserva y colócalas detrás de tu pantalla.



Reclutar



El olor del café sale de la sala de reuniones donde los asistentes tienen su descanso. Siempre están dispuestos a prestarte su ayuda a cambio de unas pocas carbonitas y ¡su ayuda es muy valiosa!

Sólo puedes reclutar un asistente por turno y no más de tres por partida (el número de espacios en tu taller). **Si ya tienes tres asistentes en tu taller, no puedes reclutar ninguno más.** Cada asistente es único y te permite, tan pronto como lo tengas, modificar las reglas básicas en tu beneficio (ver Descripciones, los Asistentes más adelante).



Para reclutar un asistente, **paga el precio en carbonita que se indica en la carta** y después colócala en un espacio libre en tu taller. Cuando juguéis con 5 jugadores, puede ser que no haya más asistentes en la sala de reuniones o en el mazo. Si esto ocurriera, los asistentes no se pueden reclutar más.

Durante un turno, si uno o más asistentes han sido reclutados, sólo son reemplazados por nuevos asistentes del mazo durante la fase de preparación para el siguiente turno (ver

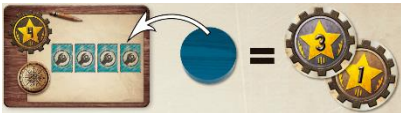
Comprobación y Reseteo).

4. Completar proyectos

¡El día está llegando a su fin! Los manitas abandonan el taller y, con corazones pulsantes, abren la puerta de la Oficina de Diseño con la esperanza de completar un proyecto.

Comprueba si has alcanzado las condiciones necesarias para completar uno o más proyectos.

Si las condiciones se han alcanzado, coloca 1 de tus tokens de tu color en el proyecto para indicar que lo has completado. Después coge los puntos de victoria correspondientes y colócalos detrás de tu pantalla.



- Si eres el primero en completar este proyecto, coge tantos puntos de victoria como se indica en el proyecto.



- Si uno o más jugadores han completado el proyecto antes que tú, coge 1 PV menos de lo que indica el proyecto.

Importante: puedes completar varios proyectos durante un turno, pero solo puedes completar cada proyecto una vez durante el juego.

5. Terminar el turno

Después informa al resto de jugadores de que has terminado tu turno colocando tu manitas en el número más bajo disponible en el track de iniciativa del cajón de sastre.

ⒸCOMPROBACIÓN Y RESETEOⒸ

Cuando el último jugador ha terminado su turno, si un jugador tiene al menos 20 puntos de victoria, **debe** declararlo. El juego se termina. Pasa al párrafo sobre Victoria.

Si no es el caso, prepara el cajón de sastre para otro turno.

En la cinta transportadora:

- Descarta la máquina que se encuentra más a la derecha hacia la trituradora.
- Mueve las restantes máquinas hacia la derecha sin dejar espacios vacíos;
- Completa la cinta transportadora con las máquinas que están en la parte superior del mazo.

En la sala de reuniones:

- Completa los espacios vacíos con los asistentes que están en la parte superior del mazo.

¡Puede comenzar un nuevo turno!

VICTORIA

¡El último proyecto ha sido completado! Generaciones de manitas han esperado este momento: la consagración de uno de ellos... Prepárate para entrar en el misterioso universo de los Grandes Maquinistas, los únicos que tienen acceso a los sueños que abandonan la fábrica.

Al final de un turno completo, cuando un jugador declara que tiene 20 o más puntos de victoria, todos los jugadores revelan los recursos y la carbonita que tienen detrás de sus pantallas. Por cada recurso (madera, cobre, cristal), así como por carbonita, el jugador que más tenga gana 2 puntos de victoria adicionales. Si varios jugadores comparten la mayoría, todos ganan 2 puntos de victoria.

El jugador que tenga más puntos de victoria se convierte en el primer manitas en entrar en la orden de los Grandes Maquinistas.

En caso de empate, los jugadores empatados suman los niveles de cada una de sus máquinas reparadas. La mayor puntuación gana el juego.

PARTIDA DE DOS JUGADORES

Durante los raros momentos de respiro, la fábrica se vacía. Un duelo se lucha hasta el final para ganar la entrada en la orden de los Grandes Maquinistas. Cada manitas es ayudado por un saboteador.

Aquí están los cambios específicos para una partida de dos jugadores. El resto de las reglas permanecen iguales.

SETUP DEL JUEGO

Consulta los pasos descritos anteriormente, excepto por el siguiente punto:

4. Cada jugador elige una pantalla detrás de la cual oculta sus recursos, carbonita, y los seis tokens que corresponden a su color. Coge después el correspondiente modelo (que representa su manitas).

Uno de los tokens de validación de cada jugador es usado durante el juego para representar un saboteador que trabaja para el jugador, permitiéndole entorpecer los planes de su oponente.

El jugador con el número más bajo en la esquina superior derecha de su taller coloca su saboteador (token de validación) en el número 1 del track de iniciativa y su manitas (modelo) en el número 3. Su oponente coloca su saboteador en el número 2 y su manitas en el número 4.



PLANIFICACIÓN

En el orden que marque el track de iniciativa, cada jugador debe mover el componente de su color (saboteador o manitas) a un espacio desocupado:

- Bien, delante de una máquina disponible,
- O, en uno de los tres extractores de carbonita.

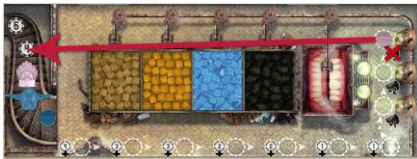
IMPLEMENTACIÓN

En el orden de los componentes en el cajón de sastre, empezando por el que está colocado más cerca del mazo de máquinas, y después en el sentido de las flechas, cada jugador decide sus acciones.

Llevar a cabo la acción del saboteador:



- Si una máquina ha sido sabotada, **simplemente se descarta en el triturador**. El saboteador es recolocado en el número más bajo del track de iniciativa del cajón de sastre (sin ganar nada de carbonita).



- Si un extractor de carbonita ha sido sabotado, **su uso queda bloqueado en este turno**. El saboteador es recolocado en el número más bajo del track de iniciativa del cajón de sastre (sin ganar nada de carbonita).

Llevar a cabo la acción del manitas:

Llevar a cabo todos los pasos siguientes, de acuerdo con las reglas generales:

- Usar las máquinas del taller.
- Coger una máquina reservada o un extractor de carbonita.
- Llevar a cabo dos acciones.
- Completar proyectos.
- Terminar el turno.

¡Depende de ti sacarle provecho a tus dos personajes, el manitas y el saboteador, elaborando tu estrategia mientras a la vez entorpeces a tu oponente!

DESCRIPCIONES

LOS ASISTENTES

Recordatorio: la acción de reclutar permite comprar un asistente pagando el precio indicado en la carta.



En tu siguiente turno, puedes elegir libremente dos acciones **diferentes** sin tener en cuenta las manecillas dobles o la obligación de tener un par de acciones diferentes cada turno.



Durante el **reseteo**, recibe tanta carbonita como el nivel de la máquina descartada.



Cuando elijas demantelar o reparar, puedes repetir esta acción dos veces en el mismo turno.



Gana 1 punto de victoria adicional cada vez que completes un proyecto.



Cuando pagues por una máquina que hayas reservado, solo pagas la cantidad básica indicada en la cinta transportadora.



Tu taller tiene dos espacios adicionales para tus máquinas.



Una vez por turno, durante la fase de recoger tu máquina o extraer carbonita, puedes gastar 3 carbonitas adicionales para comprar la máquina que se encuentre en la parte superior del mazo.

Después la colocas estropeada en el patio de tu taller.



Roba dos proyectos de los que no estén en juego en ese momento y colócalos detrás de tu pantalla. Tan pronto como hayas completado uno de ellos, revélalo y coge los puntos de victoria correspondientes. Después descarta ambos proyectos.



Cuando hagas transacciones, comprar puntos de victoria sólo te costará 3 carbonitas en vez de 5.



Cuando hagas transacciones, puedes hacer hasta 5 en vez de hasta 3.



En el momento en que repares una máquina, puedes usar sus efectos dos veces en vez de una. Este efecto no funciona con las máquinas de **ataque** o **defensa** o con el **Reciclador**.



Cada turno, durante el **paso** usar las máquinas del taller, puedes usar el efecto de una máquina de **producción** o **transformación** no combinada de un oponente de tu elección. **No puedes** usar una máquina que haya sido desactivada por la Revoltijadora.



Al final de la partida, cada una de tus mayorías te hace ganar 3 puntos de victoria en vez de 2.

LAS MÁQUINAS

Recordatorio: las máquinas reparadas presentes en tu taller pueden ser usadas una vez en el momento que hayan sido reparadas y otra vez al principio de cada turno, durante el paso usar las máquinas de tu taller.

Máquinas de Producción

La Carbonitera (P1) produce carbonita.



Una carbonitera sola produce 1 carbonita.

Dos carboniteras combinadas producen 3 carbonitas.

Tres carboniteras combinadas producen 7 carbonitas.

Combinable con:

Carbonitera.

El Carpintador (P2) produce madera.



Un carpintador produce 1 madera.

Dos carpintadores combinados producen 3 maderas.

Tres carpintadores combinados producen 5 maderas.

Combinable con:

Carpintador, Transmutador, Supertransmutador, Combustionador.

La Cobretera (P3) produce cobre.



Una cobreteras sola produce 1 cobre.

Dos cobreteras combinadas producen 3 cobres.

Tres cobreteras combinadas producen 5 cobres.

Combinable con:

Cobretera, Supertransmutador, Combustionador.

La Rotadora (P4) produce cristal.



Una rotadora sola produce 1 cristal.

Dos rotadoras combinadas producen 3 cristales.

Tres rotadoras combinadas producen 5 cristales.

Combinable con:

Rotadora, Transmutador, Combustionador.

La Productivadora (P5) produce 1 madera y 1 cobre.



Combinable con:

Supercombustionador.

El Inflamador (P6) produce recursos de tu elección.



Un Inflamador solo produce 1 recurso de tu elección.

Dos Inflamadores combinados producen 3 recursos idénticos de tu elección.

Combinable con:

Inflamador, Combustionador.

Máquinas de Transformación

El Combustionador (T1) transforma un recurso de tu elección en carbonita.



- Si no está combinado, el Combustionador transforma un recurso de tu reserva personal en 3 carbonitas.
- Si el Combustionador está combinado con una máquina de producción, automáticamente transforma el recurso producido por esta máquina de producción en 3 carbonitas.
- Si está combinado con otro Combustionador, transforma un recurso de tu reserva personal en 5 carbonitas.

Combinable con: Combustionador, Carpintador, Cobretera, Rotadora, Inflamador.

El Transmutador (T2) transforma un recurso de tu elección en cobre.



- Si no está combinado, el Transmutador transforma un recurso de tu reserva personal en 1 cobre.
- Si el Transmutador está combinado con una máquina de producción, automáticamente transforma el recurso producido por esta máquina de producción en 1 cobre.
- Si está combinado con otro Transmutador, transforma un recurso de tu reserva personal en 3 cobres.

Combinable con: Transmutador, Carpintador, Rotadora.

El Supertransmutador (T3) transforma un recurso de tu elección en cristal.



- Si no está combinado, el Supertransmutador transforma un recurso de tu reserva personal en 1 cristal.
- Si el Supertransmutador está combinado con una máquina de producción,

automáticamente transforma el recurso producido por esta máquina de producción en 1 cristal.

- Si está combinado con otro Supertransmutador, transforma un recurso de tu reserva personal en 3 cristales.

Combinable con: Transmutador, Carpintador, Cobretera.

El Supercombustionador (T4) transforma 2 recursos de tu elección (no necesariamente idénticos) en carbonita.



- Si no está combinado, el Supercombustionador transforma 2 recursos de tu reserva personal en 6 carbonitas.

- Si el Supercombustionador está combinado con una Productivadora,

automáticamente transforma los 2 recursos producidos por esta máquina de producción en 6 carbonitas.

- Si está combinado con otro Supercombustionador, transforma 2 recursos de tu reserva personal en 9 carbonitas.
- Si está combinado con otros dos Supercombustionadores, transforma 2 recursos de tu reserva personal en 12 carbonitas.

Combinable con: Supercombustionador, Productivadora.

Máquinas de Ataque

Recordatorio: el efecto de una máquina de ataque solo puede ser usado en el momento que es reparada. Es de un solo uso.

El Mangabotín (A1) te permite robar la carbonita de tus oponentes. Cada uno de los otros jugadores debe desprenderse de 3 carbonitas. Entonces coges 3 carbonitas de las que han entregado y las colocas detrás de tu pantalla. El resto de carbonitas son descartadas en la reserva. Si un jugador tiene menos de 3 carbonitas detrás de su pantalla, debe entregar todas sus carbonitas. Si un jugador no tiene ninguna, entonces el Mangabotín no tiene efecto sobre él.

No hay combinaciones posibles.

El Conifeladrón (A2) te permite robar la madera de tus oponentes. Cada uno de los otros jugadores debe desprenderse de 3 maderas. Entonces coges 3 maderas de las que han entregado y las colocas detrás de tu pantalla. El resto de maderas son descartadas en la reserva. Si un jugador tiene menos de 3 maderas tras su pantalla, debe entregar todas sus maderas. Si un jugador no tiene ninguna, entonces el Conifeladrón no tiene efecto sobre él.

No hay combinaciones posibles.

El Bandicobre (A3) te permite robar el cobre de tus oponentes. Cada uno de los otros jugadores debe desprenderse de 2 cobres. Entonces coges 2 cobres de los que han entregado y los colocas detrás de tu pantalla. El resto de cobres son descartados en la reserva. Si un jugador tiene menos de 3 cobres tras su pantalla, debe entregar todos sus cobres. Si un jugador no tiene ninguno, entonces el Bandicobre no tiene efecto sobre él.

No hay combinaciones posibles.

El Estafacristales (A4) te permite



robar los cristales de tus oponentes. Cada uno de los otros jugadores debe desprenderse de 2 cristales. Entonces coges 2 cristales de los que han entregado y los colocas detrás de tu pantalla. El resto de cristales son descartados en la reserva. Si un jugador tiene menos de 2 cristales tras su pantalla, debe entregar todos sus cristales. Si un jugador no tiene ninguno, entonces el Estafacristales no tiene efecto sobre él.

No hay combinaciones posibles.

El Neutralizador (A5) permite cancelar cualquier proyecto de la oficina de diseño. Se saca permanentemente de la partida. Si algún jugador lo ha completado ya, se queda con los puntos de victoria.



No hay combinaciones posibles.

La Revoltijadora (A6) desactiva temporalmente máquinas. Cuando es reparada, elige un espacio en el taller de cada oponente. La máquina (o máquinas combinadas) presentes en ese espacio son momentáneamente desactivadas; la carta es vuelta boca abajo para indicar esto. Durante su siguiente fase de Usar las máquinas, tus oponentes no podrán usar dicha máquina, pero la carta se vuelve a colocar boca arriba para indicar que funcionará durante la siguiente fase. Una máquina desactivada no puede ser usada por otro jugador.



No hay combinaciones posibles.

Máquinas de Defensa

Recordatorio: todas las máquinas de defensa pueden ser combinadas juntas. Sus efectos son permanentes y combinarlos te permite liberar espacio en tu taller.

La Cerradora (D1) protege contra el robo de carbonita. Ningún oponente puede robarte carbonita.



Combinable con: todas las otras máquinas de defensa.

La Candadora (D2) protege contra el robo de recursos. Ningún oponente puede robarte madera, cobre o cristal.



Combinable con: todas las otras máquinas de defensa.

La Patentadora (D3) protege contra el robo de recursos, carbonita y contra la Revoltijadora.



Combinable con: todas las otras máquinas de defensa.

Máquinas Especiales

Recordatorio: las máquinas especiales no pueden ser desmanteladas.

El Reciclador (S1) te permite recuperar una máquina.



Inmediatamente descarta el Reciclador y después añade la máquina de tu elección de la pila de descartes a tu taller. Llega allí reparada y puedes usar su efecto. Sin embargo, no puedes recuperar una invención con efecto inmediato que tenga un símbolo de rayo.

No hay combinaciones posibles.

La Diplomadora (S2) produce puntos de victoria.



Una diplomadora sólo produce 1 punto de victoria que colocas detrás de tu pantalla. Dos diplomadoras combinadas producen 3 puntos de victoria que colocas detrás de tu

pantalla.

Combinable con: Diplomadora.

LOS PROYECTOS

Recordatorio: si eres el primero en completar un proyecto, coge el número de puntos de victoria correspondiente; si no, entonces coge 1 menos. Solo se tendrán en cuenta las máquinas reparadas.



Debes tener al menos 4 máquinas de **producción**, combinadas o no, distribuidas por al menos 4 espacios de tu taller.



Debes tener al menos 2 máquinas de **ataque** en tu taller.



Debes tener al menos 2 máquinas de **defensa**, combinadas o no, en tu taller.



Debes tener al menos 1 máquina de **ataque** y 1 máquina de **defensa** en tu taller.



Debes tener al menos 2 máquinas de **transformación**, combinadas o no, en tu taller.



Debes tener al menos 3 máquinas **idénticas** combinadas juntas en tu taller sea cual sea su función.



Debes tener al menos 6 máquinas, combinadas o no, en tu taller sea cual sea su función.



Debes tener al menos 3 máquinas de nivel 2, combinadas o no, en tu taller, sea cual sea su función.



Debes tener al menos 2 máquinas de nivel 3, combinadas o no, en tu taller, sea cual sea su función.



Debes ser capaz de generar al menos 6 recursos de los cuales al menos 2 sean diferentes con las **máquinas de tu taller**. Para ello **debes** usar una o varias máquinas de **producción** (combinadas o no entre ellas o con una máquina de **transformación**). **No debes** usar una máquina de **transformación** que no esté combinada con una máquina de **producción**.



Debes ser capaz de generar al menos 1 madera, 1 cobre y 1 cristal **con las máquinas de tu taller**. Para ello **debes** usar una o varias máquinas de **producción** (combinadas o no entre ellas o con una máquina de **transformación**). **No debes** usar una máquina de **transformación** que no esté combinada con una máquina de **producción**.



Debes ser capaz de generar al menos 3 recursos iguales **con las máquinas en tu taller**. Para ello **debes** usar una o varias máquinas de **producción** (combinadas o no entre ellas o con una máquina de **transformación**). **No debes** usar una máquina de **transformación** que no esté combinada con una máquina de **producción**.



Debes haber reclutado 3 asistentes.



Debes tener al menos 15 carbonitas detrás de tu pantalla y mostrarlas a los demás jugadores en el momento de completarlo, no se descartan después.