João
QUINTELA MARTINS

Vital
LACERDA

BOT FACTORY

Ilustrace:
Pedro SOTO

OBSAH

2 ÚVOD
HERNÍ MATERIÁL
PŘÍPRAVA HRY
4 PRŮBĚH HRY
5 MONTÁŽNÍ DESKA
6 DESKA VÝROBY
7 DESKA PROJEKTŮ
8 DESKA FINANCÍ
9 KONEC HRY
ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ
SHRNUTÍ ZMĚN PRO 2 HRÁČE
10 INSPEKCE
[SÓLOVÁ VARIANTA]
12 VARIANTY HRY

// ÚVOD

Ráno vstanete a říkáte si, že vás čeká další obyčejný den v továrně na hračky. To by se ale korporátní manažeři nesměli na semináři doslechnout o metodě kanban. Přesvědčeni o její dokonalé efektivitě se rozhodli přestavět celou výrobní linku tak, aby odpovídala jejím principům. Jako konzultantku si dokonce najali manažerku sousední továrny na elektromobily, Sandru!

Jenomže kdo to všechno odnese? Vy. Teď je na vás, abyste implementovali tyto systémy do továrny na hračky, kde všichni pracujete. Ale třeba můžete situaci využít. Pokud předčíte všechna očekávání a všem ukážete, jak moc kanbanu rozumíte, tak na Sandru a vedení zapůsobíte tak, že konečně získáte vedoucí pozici, po které tolik toužíte!

HERNÍ MATERIÁL

Deska 01
(Montážní deska)

Deska 02
(Výrobní deska)

Deska 03
(Deska projektů)

Deska 04
(Deska financí)

1 kolo
+ 1 odpočtová kostka

1 figurka Sandry
1 ukazatel distribuce

16 figurek robotů
(4× ve 4 barvách)

4 ukazatele hodnoty robotů

24 destiček projektů
(6× ve 4 barvách)

14 destiček smluv

36 žetonů proslovů
(9× ve 4 barvách)

4 dělníci
(1× ve 4 barvách)

54 destiček součástek

16 hlav
(4× ve 4 barvách)

16 trupů
(4× ve 4 barvách)

16 nohou
(4× ve 4 barvách)

2 univerzální hlavy

2 univerzální trupy

2 univerzální nohy

Materiál pro sólovou hru

1 figurka Vilely

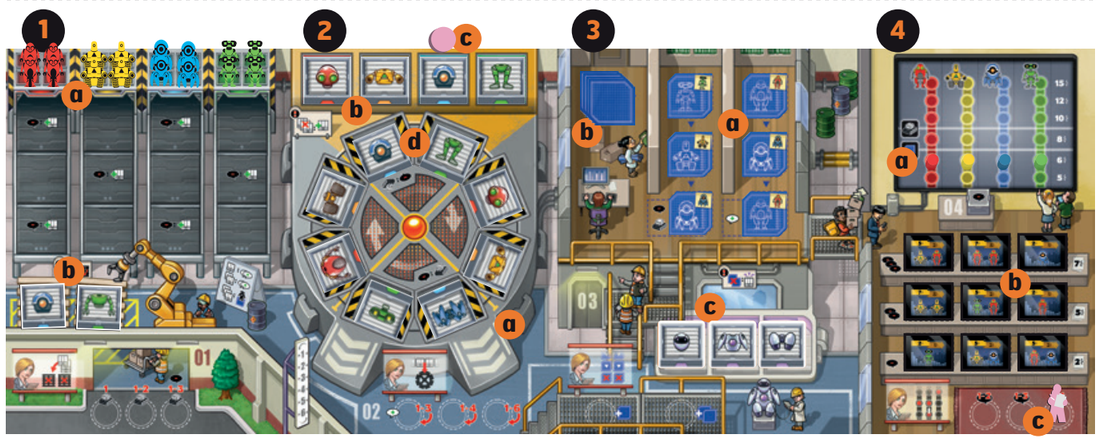
6 destiček
smluvních inspekcí

4 destičky robotů

4 destičky úkolů

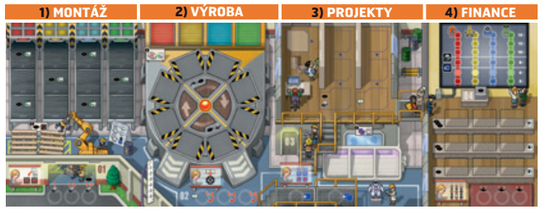
4 destičky Vilelových akcí

// PŘÍPRAVA HRY



Když hrajete poprvé, musíte sestavit výrobní desku: pevně umístěte kolo na výrobní desku kolem červeného středu (ujistěte se, že obě desky jsou lícem vzhůru a že kolo je nahoře).

Seřaďte desky zleva doprava a vytvořte továrnu: (1) Montáž, (2) Výroba, (3) Projekty, (4) Finance.



1. Montážní deska:

a. **Při hře 1 až 2 hráčů:** Do každé barevné sekce u horního okraje desky umístěte 3 roboty odpovídající barvy.
Při hře 3 až 4 hráčů: Do každé barevné sekce u horního okraje desky umístěte 4 roboty odpovídající barvy.

b. Náhodně vyberte 2 destičky součástek, mimo univerzální součástky, a umístěte je lícem vzhůru na pole (palety) náhradních dílů (1 destičku na 1 pole).

2. Výrobní deska:

a. Otočte kolem tak, aby žluté čáry na něm přímo navazovaly na žluté čáry na výrobní desce a symboly na kole byly v horní a spodní čtvrtině kola (vzhledem k orientaci výrobní desky, přesně jako na nákresu vpravo).

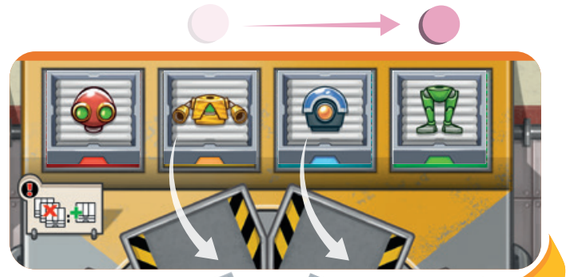
b. Prozatím dejte stranou univerzální součástky. Všechny zbylé součástky roztřiďte do sloupků podle barev. Každý sloupek zamíchejte zvlášť. Poté sloupky vyskládejte lícem vzhůru do odpovídajících barevných sekcí u horního okraje plánu.

c. Ukazatel distribuce umístěte nad sloupek té barvy, kterou má montážní deska na levém poli náhradních součástek.

Příklad: Destička na levém poli náhradních součástek je žlutá. Ukazatel distribuce tedy umístíte nad sloupek žlutých součástek.

d. Na kole je 8 polí pro součástky. Nyní je potřeba je zaplnit. Začněte levým polem v horní čtvrtině kola (na pomyslné 11. hodině) a poté pokračujte postupně po směru hodinových ručiček. Když zaplňujete pole, vezměte horní destičku ze sloupku, nad kterým je ukazatel distribuce, a umístěte ji na dané pole. Poté posuňte ukazatel distribuce o 1 sloupek doprava a zaplňte další pole destičkou z nového sloupku (ze zeleného sloupku se ukazatel posune nad červený sloupek). Po zaplnění všech 8 polí kola by měl ukazatel distribuce skončit nad stejným sloupkem, kde začal.

Příklad: Ukazatel distribuce začal nad žlutým sloupkem. Pole zaplňujete po směru hodinových ručiček destičkami z jednotlivých sloupků. Začnete od levého pole v horní čtvrtině (11. hodina) a postupně zaplníte kolo destičkami v tomto pořadí: žlutá, modrá, zelená, červená, žlutá, modrá, zelená a červená.



3. Deska projektů:

a. Všech 6 polí v horní polovině této desky zaplňte náhodně rozmístěnými destičkami projektů, lícem vzhůru.

b. Zbylé destičky projektů zamíchejte a utvořte z nich sloupek lícem dolů. Umístěte jej na vyznačené pole.

c. Univerzální destičky roztřiďte podle druhů a umístěte je lícem vzhůru na 3 pole ve spodní polovině této desky.

4. Deska financí:

a. Ukazatele hodnot 4 barev robotů umístěte na vyznačené počáteční hodnoty na 4 stupnicích hodnot robotů (tj. 6).

b. Všech 9 polí pro smlouvy zaplňte náhodně rozmístěnými destičkami smluv, lícem vzhůru. Zbylé destičky smluv vraťte do krabice.

c. Figurku Sandry umístěte na akční pole nejvíce vpravo.

5. Každý hráč si vybere barvu a vezme si dělníka v této barvě.

6. Každý hráč si vezme 1 náhodnou destičku projektu ze sloupku projektů a umístí ji lícem vzhůru před sebe na stůl.

Začínající hráč bude ten, kdo naposledy koupil nějakého robota v jakékoli podobě. Případně vyberte začínajícího hráče náhodně.

7. Každý hráč si vezme do své osobní zásoby (před sebe na stůl) 1 žeton proslovu ve své barvě. Poslední hráč v pořadí průběhu hry (po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče) si vezme 1 žeton proslovu navíc. Zbylé žetony proslovů umístěte do společné zásoby někde poblíž desek továrny, ale na dosah všech. Každý hráč má k dispozici maximálně 9 proslovů. Pokud jsou všechny žetony proslovů v hráčově osobní zásobě nebo jinak využity, nemůže získat další, dokud nějaké nezaplatí zpět do společné zásoby.

8. V opačném pořadí hry (od posledního hráče v pořadí a dál proti směru hodinových ručiček) si každý hráč vezme 1 horní destičku součástek z libovolného sloupku součástek a umístí ji lícem vzhůru před sebe na stůl.

// PRŮBĚH HRY

Každé kolo hry má tři fáze:

1. **POHYB DĚLNÍKŮ**
2. **PROVÁDĚNÍ AKCÍ**
3. **ÚDRŽBA**

Hra probíhá po jednotlivých kolech až do chvíle, kdy jsou dokončeny **všechny figurky robotů jedné barvy** (jejich sekce je prázdná) nebo 1 jeden hráč **dokončil 5 robotů** (viz str. 9).

1. POHYB DĚLNÍKŮ

Hráči jsou v této fázi na tahu v pořadí průběhu hry. Hráč který je na tahu, pohne svým dělníkem na libovolné dostupné akční pole v továrně. Akční pole představuje 11 kroužků u spodních okrajů desek.

Dostupné akční pole je takové, na kterém nestojí žádná figurka.

Když jste na tahu

Vezměte svoji figurku a umístěte ji na libovolné dostupné akční pole v továrně. Poté **figurku postavte**, aby bylo zcela jasné, že vaše figurka se v této fázi již pohnula, ale dosud nebyla provedena akce. Pozor: Vaše figurka dělníka se při pohybu **musí** pohnout na jinou desku továrny, než na které byla doposud.

Při hře 2 hráčů: Nesmíte figurku umístit na desku, kde se nachází figurka **Sandry**.

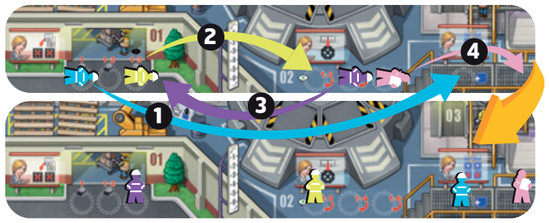
Pořadí průběhu hry: Po první fázi prvního kola, jakmile všichni hráči umístili figurky dělníků na továrnu, se pořadí průběhu hry určuje podle pořadí figurek dělníků na akčních polích v továrně zleva doprava. Do pořadí průběhu hry započítejte i figurku Sandry, jelikož i ona bude provádět akce.

Výjimka: V prvním kole ve fázi pohybu, tzn. na úplném začátku hry, figurku dělníka jednoduše umístíte na libovolné dostupné akční pole v továrně. Od této chvíle už jím budete vždy pohybovat.

POHYB SANDROU

V prvním kole (a pouze v prvním kole) ve fázi pohybu, když se má Sandra pohnout, ponechte ji na jejím aktuálním akčním poli. Prozatím plánuje svůj program pro dnešní den. V pozdějších kolech ve fázi pohybu, když se má Sandra pohnout (v pořadí průběhu hry), vezměte její figurku a pohněte jí doprava na **první dostupné akční pole na jiné desce, než kde se Sandra právě nachází** (v pořadí zleva doprava počínaje deskou napravo od desky, kde se Sandra právě nachází). Pokud by se měla pohnout doprava z desky financí (úplně vpravo), „doběhne" zpět na začátek továrny a pohne se na první dostupné akční pole v továrně v pořadí zleva doprava. Nejčastěji takto skončí na montážní desce. Sandra dodržuje pořadí průběhu hry, stejně jako všichni hráči.

Příklad: Pořadí hry (určené pořadím figurek zleva doprava na akčních polích) je následující: modrá, žlutá, fialová, Sandra. Modrá pohne svojí figurkou na první dostupné akční pole na desce projektů. Žlutá se pohne na první dostupné akční pole na desce výroby. Pak se fialová pohne na pole, kde předtím stála žlutá, protože teď už je dostupné. Nakonec se Sandra pohne doprava na první dostupné akční pole na jiné desce, než kde doposud stála.



2. PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Hráči jsou v této fázi na tahu v pořadí průběhu hry (které se od minulé fáze změnilo). Když je hráč na tahu, provede akci akčního pole, na kterém stojí jeho figurka. Pokud se na stejné desce nachází také Sandra, bude to složitější! Když jste pod dohledem Sandry, musíte rychle vymyslet nějaký chytrý proslov, kterým odůvodníte svůj aktuální krok. Pokud nenacházíte slov, nic neuděláte!

Když jste na tahu

Proveďte akci spojenou s akčním polem, na kterém stojí vaše figurka dělníka. Poté **položte svoji figurku**, aby bylo zcela jasné, že v tomto kole máte provedenou akci. Kromě hlavní akce smíte provést také doplňkovou akci vyobrazenou na desce, kde se vaše figurka nachází. Doplňkovou akci smíte provést před, během nebo po hlavní akci. Jednotlivé akce jsou detailně popsány na dalších stránkách těchto pravidel.

Pokud nemůžete (nebo nechcete) provést akci spojenou s akčním polem, na kterém stojí vaše figurka, smíte i nadále provést pouze doplňkovou akci. Hlavní i doplňkové akce jsou **dobrovolné**.

Pokud se **Sandra** nachází na stejné desce továrny jako vaše figurka, jste pod jejím přímým dohledem. Pokud v této situaci chcete provést akce, musíte **zaplatit 1 žeton proslovu**. Pokud nemůžete (nebo nechcete) žeton proslovu zaplatit, jednoduše položte svoji figurku a **vynechejte svůj tah**. Nesmíte provést ani hlavní, ani doplňkovou akci.

SANDŘINY AKCE

Když je Sandra v této fázi na tahu, provede svoji speciální akci vyobrazenou na desce, kde se právě nachází. Je jedno, na kterém akčním poli stojí. Po provedení akce položte její figurku, aby bylo jasné, že provedla akci. Sandřiny akce jsou detailně popsány na dalších stránkách těchto pravidel.
Výjimka: V prvním kole hry Sandra neprovede akci.
Pouze položte její figurku (řeší poslední detaily v diáři).

VILELA (POUZE SÓLO) – INSPEKTOR

V každé sekci pravidel najdete také pravidla pro Vilelu.
Tato pravidla platí pouze pro sólovou variantu Inspekce.
Pokud nehrajete s touto variantou, tato pravidla ignorujte.

3. ÚDRŽBA

Jakmile všichni (včetně **Sandry**) provedli své akce, nastane fáze údržby (viz str. 9).

// 1. MONTÁŽNÍ DESKA

V každém sloupci montážní desky najdete 3 montážní pole určená pro sestavení robota odpovídající barvy (podle figurek u horního okraje). Horní pole je pro hlavu, prostřední pro trup a spodní pro nohy. Do sloupce robotů určité barvy lze vždy umístit pouze součástky odpovídající barvy nebo univerzální součástky (viz str. 7). Během fáze údržby budou montážní pole se zcela sestavenými roboty vyprázdněna, takže v nadcházejícím kole půjde vyrobit nový robot stejné barvy.
Poznámka: Robotí součástky smíte přidávat v libovolném pořadí.

HLAVNÍ AKCE

Umístěte **1–3** destičky součástek na montážní pole:

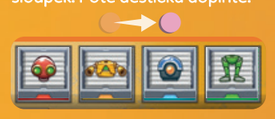
Umístěte **1 destičku součástek** na montážní pole.

Toto akční pole vám umožní umístit až **2 destičky součástek**. Smíte je umístit do stejného sloupce nebo do různých sloupců.

Toto akční pole vám umožní umístit až **3 destičky součástek**. Smíte je umístit do stejného sloupce nebo do různých sloupců.
Pokud ovšem chcete provést tuto akci, musíte zaplatit žeton proslovu. Pokud nezaplatíte žeton proslovu, nesmíte tuto akci provést (ale smíte provést doplňkovou akci).

SANDŘINA AKCE

Odhoďte 2 destičky z polí pro náhradní součástky a umístěte je lícem dolů na odpovídající odkládací hromádky, poblíž sloupků součástek stejné barvy. Každé pole pro náhradní součástky doplňte následujícím způsobem: vezměte horní destičku ze sloupku, nad kterým je ukazatel distribuce, a umístěte ji na pole pro náhradní součástky. Poté posuňte ukazatel distribuce o 1 sloupek doprava a zaplňte další pole destičkou z nového sloupku (ze zeleného sloupku se ukazatel posune nad červený sloupek).
Pokud máte doplnit destičku z prázdného sloupku, zamíchejte odkládací hromádku této barvy a vytvořte nový sloupek. Poté destičku doplňte.



Pokaždé když umístíte destičku součástek na montážní pole, získáte odměnu v závislosti na tom, jak moc je robot dané barvy sestavený:

1. Pokud se jedná o **první** destičku ve sloupci robota, získáte 2 žetony proslovů ve své barvě.
2. Pokud se jedná o **druhou** destičku ve sloupci robota, získáte 2 žetony proslovů ve své barvě.
3. Pokud se jedná o **třetí** a poslední destičku robota, robot je dokončen. Vezměte si figurku tohoto robota a umístěte ji na vaší dosud prázdnou destičku projektu ve stejné barvě jako robot, čímž tento projekt dokončíte.

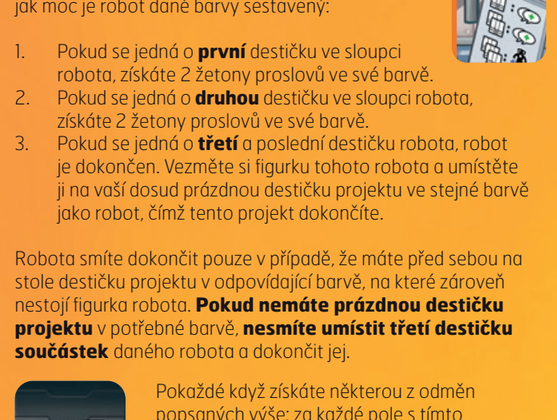
Robota smíte dokončit pouze v případě, že máte před sebou na stole destičku projektu v odpovídající barvě, na které zároveň nestojí figurka robota. **Pokud nemáte prázdnou destičku projektu** v potřebné barvě, **nesmíte umístit třetí destičku součástek** daného robota a dokončit jej.

Pokaždé když získáte některou z odměn popsaných výše: za každé pole s tímto symbolem, které jste překryli destičkou, smíte zaplatit 1 žeton proslovu a vzít si horní destičku součástek z libovolného sloupku na výrobní desce. **Tuto bonusovou akci smíte provést pouze ihned po získání odměny, nikoliv později.**

Poznámka: Pokud byli dokončeni **všichni roboti jedné barvy** (tzn. na desce už nejsou figurky těchto robotů) nebo někdo **dokončil svého pátého robota**, je současné kolo posledním kolem hry a po fázi údržby hra skončí.

DOPLŇKOVÁ AKCE

Smíte zaplatit libovolný počet žetonů proslovu. Za každý takto zaplacený žeton smíte vyměnit 1 destičku součástek z prostoru před vámi na stole za 1 destičku z polí pro náhradní součástky.



VILELA (POUZE SÓLO)

Podívejte se, zda se 2 součástky ve sloupci shodují s barvou Vilelovy destičky robota (univerzální destičky se počítají také).
Pokud tam jsou, obě tyto destičky odhoďte.
Pokud tam 2 součástky nejsou, odeberte z montážní desky 1 figurku robota této barvy. Odstranění nemá vliv na hodnotu této barvy robota.

Nezapomeňte: Pokud už na desce **nejsou žádní roboti některé barvy**, hra skončí po fázi údržby tohoto kola.

// 2. DESKA VÝROBY

Na této desce jsou z rozžhaveného plastu vyrobeny součástky robotů a poté jsou umístěny na chladící kolo, kde vystydnou. Dělníci mohou kolem otáčet a odebírat z něho hotové součástky.

HLAVNÍ AKCE

Využijte až 3, 4 nebo 6 **bodů pohybu** (v závislosti na tom, na jakém akčním poli je vaše figurka) k otočení kolem a/nebo získání součástek:

Toto akční pole vám poskytne 1 žeton proslovu vaší barvy. Také vám poskytne až 3 body pohybu.

Toto akční pole vám poskytne až 4 body pohybu.

Toto akční pole vám poskytne až 6 bodů pohybu.

Každý bod pohybu můžete využít jedním ze **dvou způsobů**:

• **K otočení kolem o 90°** po směru hodinových ručiček (¼ otočky, 2 pole s destičkami). Pokud jsou po otočení kola v horní čtvrtině kola prázdná pole, doplňte na každé prázdné pole v horní čtvrtině destičky součástek z libovolných sloupků. Pokud jsou prázdná obě pole, musíte nejprve doplnit destičku na pole vlevo a až pak na pole vpravo. Žeton distribuce zůstane na svém místě, nezávisle na tom, z jakého sloupku berete destičky součástek. Pokud chcete doplnit destičku z prázdného sloupku, zamíchejte odkládací hromádku **této barvy** a vytvořte nový sloupek. Poté destičku doplňte.

Poznámka: Bod pohybu platíte pouze za otočení kola. Doplnění destiček nespotřebovává body pohybu. Součástky automaticky „spadnou“ do chladícího kola.

• **K získání destičky součástek** z jednoho z polí, která se aktuálně nachází ve spodní čtvrtině kola. Jednoduše si vezměte jednu z těchto destiček a umístěte ji před sebe na stůl.

Pokud získáte destičku součástek z pole, nad kterým se nachází tyto symboly (viz vlevo), máte možnost provést bonusovou akci: smíte okamžitě zaplatit 1 žeton proslovu a umístit jednu ze svých destiček součástek na montážní pole na montážní desce, s obvyklými pravidly, odměnami a omezeními. Ovšem **nemůžete** takto provést doplňkovou akci montážní desky.

Poznámka: V levém spodním rohu této desky je malá stupnice o šesti polích. Použijte stupnici a odpočtovou kostku k počítání vašich dostupných bodů pohybu. Neztratíte tak přehled o tom, kolik bodů pohybu vám ještě zbývá.

Příklad: Fialová je na akčním poli, které poskytuje až 6 bodů pohybu. ❶ Fialová zaplatí 1 bod k otočení kolem o 90°. ❷ Fialová zaplatí 1 bod k získání součástky. ❸ Fialová se rozhodne použít bonusovou akci, takže raději umístí odpočtovou kostku na pole 2, aby věděla, kolik bodů už využila. ❹ Fialová zaplatí žeton proslovu a umístí destičku součástek na montážní desku. Poté se vrátí zpět ke kolu, aby využila své 4 zbylé body pohybu.

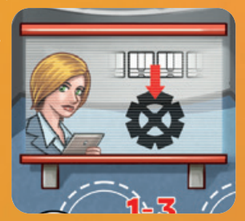
Poznámka: Nemusíte použít všechny své body pohybu. Také je možné získat bonusovou akci z kola vícekrát za jeden tah.

DOPLŇKOVÁ AKCE

Odhoďte 3 své libovolné destičky součástek a vezměte vrchní destičku součástek z libovolného sloupku na desce. Nesmíte si vzít destičku z odkládacích hromádek ani z kola.

SANDŘINA AKCE

Zaplňte všechna volná pole na kole destičkami ze sloupků. Začněte od levého pole v horní čtvrtině kola a poté postupně zaplňujte všechna prázdná pole po směru hodinových ručiček (kolem neotáčejte). Když zaplňujete pole, vezměte horní destičku ze sloupku, nad kterým je ukazatel distribuce, a umístěte ji na dané pole. Poté posuňte ukazatel distribuce o 1 sloupek doprava a zaplňte další pole destičkou z nového sloupku (ze zeleného sloupku se ukazatel posune nad červený sloupek).



VILELA (POUZE SÓLO)

Odhoďte z kola všechny destičky součástek shodující se s barvou Vilelovy destičky robota. Pokud na kole takové součástky nejsou, nic se nestane.

// 3. DESKA PROJEKTŮ

V horní části této desky najdete 6 destiček projektů, které navrhli naši inženýři. Ve spodní části najdete nejnovější univerzální součástky, které pasují na každého robota.

HLAVNÍ AKCE

Vezměte si **1–2** destičky projektů:

Toto akční pole vám umožní vzít si 1 destičku projektu z libovolného sloupce.

Toto akční pole vám umožní vzít si až 2 destičky projektů z libovolných sloupců (ze stejného či různých).

Poznámka: Po provedení této akce nedoplňujte nabídku projektů. Projekty budou doplněny během fáze údržby, nebo až na této desce provede akci Sandra.

Pokud si vezmete destičku ze spodního pole levého sloupce, máte možnost provést bonusovou akci: smíte okamžitě zaplatit 1 žeton proslovu a umístit jednu ze svých destiček součástek na montážní pole na montážní desce, s obvyklými pravidly, odměnami a omezeními. Ovšem nemůžete takto provést doplňkovou akci montážní desky.

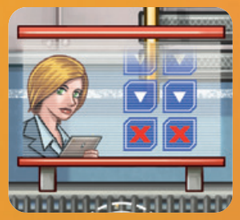
Pokud si vezmete destičku ze spodního pole pravého sloupce, okamžitě získáte žeton proslovu vaší barvy.

DOPLŇKOVÁ AKCE

Odhoďte 2 své projekty a vezměte si 1 univerzální součástku z této desky. Univerzální součástku lze umístit na montážní pole v libovolném sloupci.

SANDŘINA AKCE

Odhoďte spodní destičky z obou sloupců (pokud tam jsou). Poté posuňte všechny destičky projektů o 1 pole níže, aby se zaplnila spodní pole. Nakonec doplňte nabídku projektů novými destičkami ze sloupku projektů.



VILELA (POUZE SÓLO)

Odhoďte z nabídky všechny destičky projektů shodující se s barvou Vilelovy destičky robota. Pokud v nabídce takové projekty nejsou, nic se nestane. Destičky v nabídce neposouvejte a nabídku nedoplňujte.

// 4. DESKA FINANCÍ

Na této desce můžete pronášet proslovy, které zvýší hodnotu robotů a umožní vám zarezervovat smlouvy.

HLAVNÍ AKCE

Zaplaťte až **2**, **3** nebo **4** žetony proslovů (v závislosti na akčním poli) a zvyšte hodnotu robotů anebo rezervujte smlouvy.

Toto pole vám umožní zaplatit až **2** žetony proslovů.

Toto pole vám umožní zaplatit až **3** žetony proslovů.

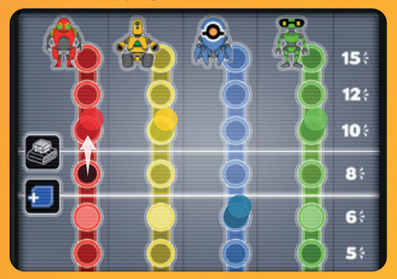
Toto pole vám umožní zaplatit až **4** žetony proslovů.

Každý zaplacený žeton proslovu můžete využít jedním ze dvou způsobů: ke zvýšení hodnoty některé barvy robotů nebo k rezervaci smlouvy. Smíte využít jednu či obě možnosti v rámci jedné akce. Smíte využít stejnou možnost vícekrát či je kombinovat, dokud vám to umožní zaplacené proslovy.

- Za **1 žeton proslovu smíte zvýšit hodnotu libovolné barvy robotů** o 1 pole. Pokud v průběhu vaší akce ukazatel hodnoty robotů překročí čáru, získáte **zdarma** bonusovou akci vyobrazenou nalevo od dané čáry (akci musíte využít ihned, jinak je ztracena).

Tato bonusová akce vám umožní okamžitě umístit jednu ze svých destiček součástek na montážní pole na montážní desce, s obvyklými pravidly, odměnami a omezeními. Ovšem nemůžete takto provést doplňkovou akci montážní desky.

Tato bonusová akce vám umožní okamžitě získat destičku projektu z desky projektů, s obvyklými pravidly, odměnami a omezeními. Ovšem nemůžete takto provést doplňkovou akci desky projektů.



Poznámka: Pokud v rámci těchto akcí získáte žetony proslovů, smíte je zaplatit k provedení dalších akcí na desce financí, pokud nepřekročíte maximální počet žetonů proslovů umožněný vaším akčním polem. Hodnotu robotů nelze nikdy zvýšit nad horní pole stupnice (15).

DOPLŇKOVÁ AKCE

Zde není žádná doplňková akce.

A/NEBO

- Zaplaťte **1–3 žetony proslovů** a **rezervujte si destičku smlouvy**. Počet žetonů proslovů potřebných k rezervaci smlouvy je vyobrazen nalevo od daného řádku smluv. Jeden ze zaplacených žetonů proslovů umístěte na nejhodnotnější dostupné pole na dané smlouvě. Zbylé žetony proslovů vraťte do společné zásoby jako obvykle (pokud vás rezervace stála víc než 1 proslov). Destičku smlouvy ponechte na desce. Nesmíte rezervovat smlouvu, na kterou již máte žeton proslovu. Každou smlouvu smí rezervovat maximálně 2 hráči.

Poznámka: Smlouvu smíte rezervovat pouze tehdy, pokud vám vaše akční pole umožní zaplatit všechny požadované žetony proslovů naráz. Např. pokud můžete zaplatit maximálně 2 žetony proslovů, nemůžete rezervovat smlouvu vyžadující 3 žetony proslovů.

SANDŘINA AKCE

Sandra zvýší hodnotu nejméně hodnotné barvy robotů o 1 pole. Pokud má více robotů stejně nízkou hodnotu, Sandra zvýší hodnotu všech těchto robotů o 1. Ovšem pokud mají všichni roboti stejnou hodnotu, nic se nestane.

VILELA (POUZE SÓLO)

Snižte o 1 pole hodnotu barvy robotů shodující se s barvou **Vilelovy destičky robota** (pokud je to možné). Poté odhalte 1 destičku ze sloupku smluvních inspekcí. Ze 3 možností vyobrazených na destičce vyberte 2 destičky smluv lícem vzhůru, které odstraníte. Pokud není možné odstranit 2 smlouvy ze 3 vyobrazených, odstraňte pouze 1 z nich. Pokud není možné odstranit ani jednu z nich, přeskočte tento krok. Destičky smluv s žetonem proslovu nelze odstranit.

Na konci tahu smíte mít **maximálně** 5 destiček součástek a 5 destiček projektů. Pokud jich máte více, musíte dané destičky odhodit na jejich odkládací hromádky, dokud jich nemáte 5. Do limitu 5 destiček projektů se počítají i dokončené projekty (s robotem), které ovšem nesmíte odhodit. Takže čím blíže jste konci hry, tím méně nedokončených projektů budete mít k dispozici.

3. ÚDRŽBA

Jakmile jsou všechny figurky (včetně **Sandry**) položené a všichni provedli své akce, proveďte následující kroky údržby, s jejichž pomocí připravíte další kolo:

- **Montážní deska** a **deska financí**: Pokud je na montážní desce 1 či více zcela sestavených robotů (hlava, trup, nohy), součástky těchto robotů odstraňte. Vezměte všechny destičky použité k jejich sestavení a odhoďte je na odpovídající odkládací hromádky (univerzální součástky se vrátí na desku projektů). Poté snižte o 1 pole hodnotu každého takto odstraněného robota na desce financí. Nesestavení roboti zůstanou na montážní desce.

- **Deska projektů:** Odhoďte destičky ze spodního řádku (pokud tam jsou). Poté posuňte všechny destičky projektů o 1 pole níže, aby se zaplnila spodní pole. Nakonec doplňte nabídku projektů novými destičkami ze sloupku projektů po řádcích odshora. Pokud je sloupek projektů prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte nový sloupek.

// KONEC HRY

Pokud byli dokončeni **všichni roboti jedné barvy** nebo **1 hráč dokončil svého pátého robota**, hra skončí **po dokončení** fáze údržby.

// ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Montážní desku otočte na opačnou stranu a své vítězné body počítejte pomocí figurek dělníků. Vítězné body (VB) získáte za následující kategorie:

- Za každého dokončeného robota na svých destičkách projektů získáte tolik VB, kolik činí hodnota této barvy robota na desce financí.
- Své roboty poté přesuňte na destičky smluv, které máte zarezervované. Za každou smlouvu, kterou se vám podařilo splnit (tzn. máte na ní potřebné roboty), získáte tolik VB, kolik je na poli s vaším žetonem proslovu, plus VB vyobrazené napravo v řádku s danou smlouvou.
- Za každé 2 žetony proslovů, které máte ve své osobní zásobě na konci hry, získáte 1 VB.
- Za každou smlouvu, kterou máte rezervovanou, ale nepodařilo se vám ji zcela splnit, ztratíte tolik VB, kolik je na poli s vaším žetonem proslovu. VB napravo v řádku neztratíte.
- Za každou destičku součástek, kterou máte v osobní zásobě, ztratíte 1 VB.
- Za každý nedokončený projekt (bez robota), který máte v osobní zásobě, ztratíte 2 VB.

Hráč s nejvyšším počtem VB se stane vítězem!

Pokud nastane shoda, vyhrává ten hráč ve shodě, který má více dokončených robotů. Pokud shoda trvá, vyhrává ten hráč ve shodě, který má lichý počet žetonů proslovů. Pokud shoda trvá i nadále, hráči se o vítězství dělí a hrají znovu.

// SHRNUTÍ ZMĚN PRO 2 HRÁČE

V pravidlech jsou pouze 2 změny při hře 2 hráčů, které najdete ještě jednou zde:

PŘÍPRAVA HRY

2) Montážní deska: Do každé barevné sekce u horního okraje desky umístěte **3** roboty odpovídající barvy.

PRŮBĚH HRY (POHYB DĚLNÍKŮ)

Ve svém tahu přemístěte dělníka na libovolné dostupné akční pole, **ale nesmíte se pohnout na desku se Sandrou. Sandra se smí pohnout na desku s vašimi dělníky.**

// INSPEKCE [SÓLOVÁ VARIANTA]

Tato varianta vám bude zadávat úkoly, které musíte plnit. Zároveň vás postaví před další překážku: přísného továrního inspektora Vilelu. Jeho pověst jej předchází a vám už teď raší na čele studený pot z představy, že budete muset podat prvotřídní výkon jak pod dohledem Sandry, tak pod dozorem Vilely. Podaří se vám stres zvládnout, nebo všechno zmotáte a budete si balit kufry? Kromě přímo popsaných úprav jsou pravidla stejná jako při hře více hráčů.

// PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru jako pro **2 hráče**. Dostanete 1 žeton proslovu. Poté proveďte ještě tyto kroky přípravy:

1. Vyberte 1 destičku úkolu jako svůj cíl pro tuto hru (můžete vybrat libovolně nebo táhnout náhodně). Umístěte ji před sebe na stůl.
2. Zamíchejte destičky **Vilelových akcí** a vytvořte z nich sloupek lícem dolů. Umístěte jej před sebe na stůl.
3. Zamíchejte **destičky robotů** a vytvořte z nich sloupek lícem dolů poblíž sloupku Vilelových akcí.
4. Zamíchejte **destičky smluvních inspekcí** a vytvořte z nich sloupek lícem dolů poblíž desky financí.
5. Umístěte Vilelovu figurku na desku financí na akční pole nejvíce vlevo.

VILELŮV HERNÍ MATERIÁL

1 figurka Vilely

4 destičky robotů (1 × ve 4 barvách)

6 destiček smluvních inspekcí

4 destičky úkolů

1 montáž

1 výroba

1 projekty

1 finance

4 destičky Vilelových akcí

// PRŮBĚH HRY

Hrajte podle pravidel pro **2 hráče** s následujícími úpravami:

Obecné pravidlo: Pokud má Vilela otočit destičku z prázdného sloupku, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte nový sloupek.

1. POHYB DĚLNÍKŮ

V prvním kole (a pouze v prvním kole) se Vilela ve svém tahu nepohne. Prozatím studuje rozložení továrny. Po prvním kole, když je Vilela na tahu, otočte novou destičku ze sloupku **Vilelových** akcí a novou Vilelovu destičku robotů. **Vilela** se pohne na akční pole co nejvíce vlevo na desce vyobrazené na právě otočené destičce akce. Pokud otočíte destičku s deskou, na které se Vilela již nachází, otočte novou destičku. Vilela se musí pohnout na novou desku.

2. PROVÁDĚNÍ AKCÍ // VILELA

V prvním kole (a pouze v prvním kole) Vilela ve svém tahu neprovede akci. Jen položte jeho figurku. Připravuje inspekční formuláře. Po prvním kole, když je **Vilela** na tahu, řiďte se podle **Vilelovy** aktuální destičky akce a destičky robota. Poté jeho figurku položte, aby bylo jasné, že provedl akci. Detailní popis **Vilelových** akcí najdete v pravidlech pro jednotlivé desky továrny.

// KONEC HRY

Konec hry funguje jako při běžné hře s tím rozdílem, že **Vilela** může spustit konec hry odstraněním poslední figurky robota některé barvy. A především musíte splnit svůj úkol!

// DESTIČKY ÚKOLŮ

Pokud se vám nepodařilo splnit úkol z destičky úkolu, prohráváte. Máte padáka! Pokud se vám podařilo úkol splnit, smíte sečíst své VB a porovnat je s tabulkou inspekčních výsledků níže:

0	–	19	Velmi chabý výkon. Čeká vás snížení platu.
20	–	49	Adekvátní výkon. Zvážíme vaše povýšení.
50	–	∞	Excelentní výkon. Očekávejte pozvánku do dozorčí rady.

// POPIS DESTIČEK ÚKOLŮ

Dokončete 3 roboty stejné barvy.

Dokončete 3 roboty, každého v jiné barvě, každého v hodnotě alespoň 12.

Dokončete 2 roboty jedné barvy a 2 roboty jiné barvy.

Splňte 3 smlouvy.

TVŮRCI

Autoři: João Quintela Martins & Vital Lacerda
Ilustrace: Pedro Soto
Redakce: Nathan Morse
Grafický návrh: Pedro Santos Silva
Vedoucí projektu: Randal Lloyd

(c) 2022 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5.
Leitchfield, KY 42754

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Seigová, Tomáš Tvrdý
Grafická úprava: Michal Hubáček

BOT FACTORY

VARIANTA 1

Vezměte všech 7 destiček výroby (viz níže) a vytvořte z nich nabídku poblíž desky financí. Všech 7 destiček je k dispozici v nabídce. Poté umístěte univerzálního robota na tuto ilustraci na výrobní desce. Pokud během svého tahu chcete použít jednu ze zbývajících destiček výroby a aplikovat její bonus, vezměte si tuto destičku a okamžitě ji použijte. Poté ji umístěte před sebe na stůl, aby bylo jasné, že už jste použili destičku výroby. Každý hráč smí mít maximálně 1 destičku výroby za hru.

VARIANTA 2

Destičky výroby a univerzálního robota připravte stejně jako ve Variantě 1. Když rezervujete svoji první smlouvu na desce financí, smíte si vzít 1 destičku výroby z nabídky a umístit ji před sebe na stůl. Smíte ji použít až později. Každý hráč smí mít maximálně 1 destičku výroby za hru a smí svoji destičku využít ve svém tahu maximálně jedenkrát za hru.

// DESTIČKY VÝROBY

Při provádění akce na stejné desce jako Sandra nezaplatíte žeton proslovu. Naopak 1 žeton proslovu získáte.

Při provádění akce na desce financí zaplatíte o 1 žeton proslovu méně. Musíte zaplatit minimálně 1 žeton proslovu.

Zaplaťte 1 žeton proslovu a získejte 1 odměnu vyobrazenou na této destičce (vezměte si součástku z libovolného sloupku na desce výroby, vezměte si libovolnou destičku projektu z desky projektů, nebo umístěte součástku na montážní desku).

Zvyšte hodnotu 1 libovolné barvy robotů o 1 na desce financí.

Během fáze pohybu dělníků, pokud jsou obsazena všechna akční pole na desce, na kterou se chcete pohnout, smíte umístit dělníka těsně napravo od ostatních akčních polí na této desce a při vyhodnocení akcí jako poslední na této desce využít akční pole nalevo od vašeho dělníka.

Při provádění doplňkové akce získání univerzální součástky zaplatíte za získání univerzální součástky pouze 1 destičku projektu.

Vezměte si 1 libovolnou univerzální součástku z desky projektů, NEBO pokud máte 2 různé univerzální součástky, smíte je vrátit na desku projektů a vzít si univerzálního robota. Umístěte jej na libovolnou svoji destičku projektu. Je jedno, jaké 2 univerzální destičky použijte, důležité je, aby byla každá jiná. Univerzální robot se počítá do počtu 5 robotů potřebných k ukončení hry. Při závěrečném bodování a plnění smluv má univerzální robot barvu robota podle destičky projektu, na které stojí.

Všechny bonusy vyvstávající z akcí se stále aplikují.

EAGLE-GRYPHON GAMES

TLAMA games