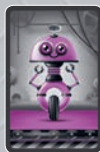
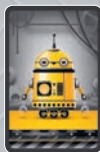


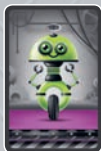


## ELEMENTY GRY

5 kart startowych (jednokolorowe)



50 kart robotów (dwukolorowe)

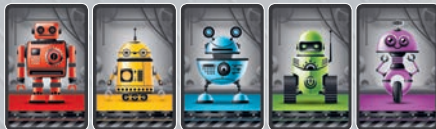


Przycisk STOP



## PRZYGOTOWANIE GRY

- 5 kart startowych ułóż w rzędzie na środku stołu. Leżące tu karty będziemy nazywać **taśmą produkcyjną**.
- Przycisk STOP połóż pod taśmą produkcyjną.
- Potasuj pozostałe **karty robotów** i ułóż w stos, rewersem ku górze. Karty te będziemy nazywać **zamówieniami**.



Miejsce na karty  
wykładane ze stosu.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podczas gry będą się pojawiać **zamówienia** na roboty. Gracze muszą **jak najszybciej** odnaleźć właściwego robota na taśmie produkcyjnej.

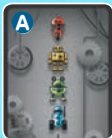


Najstarszy gracz odwraca górną kartę ze stosu zamówień i kładzie ją obok. Robi to **szybko**, tak aby wszyscy gracze w tym samym momencie zobaczyli, co znajduje się na karcie.

Zakryta karta leżąca na górze stosu i odkryta karta leżąca obok tworzą **zamówienie**.

# ZAMÓWIENIE

- Rewers karty leżącej na stosie informuje graczy, czym mają się kierować, szukając właściwego robota: **A** kolorem robota, **B** kształtem robota czy **C** kolorem taśmy produkcyjnej.



- Karta leżąca obok stosu dostarcza graczom drugiej części informacji na temat poszukiwanego robota. Na przykład:



Gracze muszą szukać robota w **czerwonym** kolorze (kształt robota i kolor taśmy produkcyjnej nie mają znaczenia).



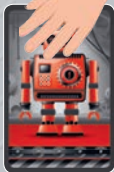
Gracze muszą szukać robota **na jednym kole** (kolor robota i kolor taśmy produkcyjnej nie mają znaczenia).



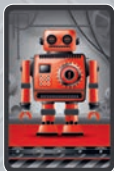
Gracze muszą szukać robota na **zielonej** taśmie produkcyjnej (kolor robota i jego kształt nie mają znaczenia).

Po odkryciu karty ze stosu gracze starają się **jak najszybciej odnaleźć na taśmie produkcyjnej robota spełniającego warunki zamówienia**. Gdy go odnajdą, łapią odpowiednią kartę. Na przykład:

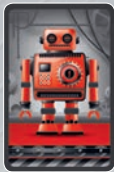
Szukamy robota **czerewnego!**



Szukamy robota **na jednym kole!**



Szukamy robota na **zielonej** taśmie produkcyjnej!



Jeśli złapana karta przedstawia właściwego robota, gracz zabiera ją i kładzie obok siebie na stole – karta ta oznacza **zdobyty punkt**.

- Warunki zamówienia może spełniać **kilka robotów**, kilku graczy może więc zdobyć punkty za to samo zamówienie.
- Jeśli gracz będzie wystarczająco szybki, może zdobyć **więcej niż jeden punkt** za jedno zamówienie. Karty należy łapać **jedną ręką**, gracz musi więc najpierw złapać jedną kartę, odłożyć ją obok siebie, a następnie próbować złapać kolejną kartę.

**Jeśli gracz popełnił błąd** (złapana karta nie przedstawia robota spełniającego warunki zamówienia lub błędnie złapany został przycisk STOP), **traci punkt** – musi oddać jedną z posiadanych kart (jeśli jeszcze nie posiada karty, nie traci punktu). Gracz ten nie może złapać już innego robota.

Błędnie złapaną kartę należy pozostawić na taśmie produkcyjnej.

Jeśli na taśmie produkcyjnej nie ma robota spełniającego warunki zamówienia, gracze muszą **jak najszybciej złapać przycisk STOP**. Gracz, który zrobi to jako **ostatni** (czyli ten, którego ręka znajdzie się najwyżej), **traci punkt** – musi oddać do pudełka jedną z posiadanych kart (jeśli jeszcze nie posiada karty, nie traci punktu).



Po zdobyciu/stracie punktów **kartę odkrytą ze stosu** należy umieścić **na taśmie produkcyjnej**. Robot znajdujący się na tej karcie dołącza do innych robotów wyprodukowanych przez fabrykę.

W trakcie gry liczba robotów na taśmie będzie się zmieniać.



Następną rundę ponownie rozpoczyna najstarszy gracz. Odkrywa kolejną kartę ze stosu. Po pojawieniu się nowego zamówienia gracze ponownie starają się jak najszybciej złączyć właściwego robota.


## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy w stosie pozostanie ostatnia karta. Gracze liczą zdobyte karty. Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył ich najwięcej. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

**Uwaga!** Jeśli gracze nie mają możliwości rozegrania pełnej rozgrywki, na początku gry mogą odłożyć część kart robotów do pudełka. Rozgrywka będzie krótsza.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa  
[www.nk.com.pl](http://www.nk.com.pl)

 /NaszaKsiegarnia  
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© 2017 MO ZI Games

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Redakcja: Michał Szewczyk  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Korekta: Katarzyna Susfał  
DTP: Cezary Szulc