

## Set Up

### Jugadores

- Tablero personal (1 de ellos de jugador inicial).
- Anillo de almacenamiento de energía.
- Carta de artilugio inicial bajo la zona de Archivo.

### Mesa

- Área de exposición formada por 3 mazos de cartas de artilugios separadas por nivel (sólo se usan 16 de nivel III en cada partida). Se muestran:
  - 4 de nivel I.
  - 3 de nivel II.
  - 2 de nivel III.
- Reserva de puntos de victoria.
- Dispensador de energía con 52 esferas (13 por color).

## Fases del juego

**Turno del jugador.** Realizar 1 de las siguientes acciones y activar los efectos de los artilugios construidos bajo esa acción (reacción en cadena):

- Archivar: 1 artilugio del área de exposición (límite de archivo). Reponer una carta del mismo nivel inmediatamente.
- Recolectar: Tomar 1 esfera de energía de las 6 disponibles y almacenarla en el anillo (límite de almacenamiento). Algunas capacidades te permiten coger esferas al azar (interior del dispensador).
- Construir: Gastar esferas de energía del anillo para tomar 1 carta de artilugio del área de exposición (reponer inmediatamente) o del archivo y colocarla en la sección correspondiente del tablero de jugador.
- Investigar: Tomar, de un único mazo de cartas de nivel, tantas cartas boca abajo como indique el límite de investigación. Escoger 1 para construir o archivar, si fuera posible, y devolver el resto al final del mazo.

## Fin de la partida

El final de partida se dispara cuando un jugador construye su cuarto artilugio de nivel III o su artilugio número 16 (incluyendo el inicial). Después se termina la ronda para que todos los jugadores jueguen el mismo número de turnos.

### Puntos:

- Puntos de los artilugios construidos.
- Fichas de puntos de victoria.