









Průběh tahu

1. Chipsetu
 - barva navazuje
2. Součástka roboservanta
 - chipset určuje barvu
3. Hrany a operace
 - určeny součástkou
4. Dobrání karet

Konec fáze

1. Výpočet cest operací
 - hrany bez operací zaniknou
2. Nabíjení roboservantů
 - nenabití body z cest zaniknou
3. Uspokojování chipsetů
 - počet roboservantů \geq počet barev chipsetů

Výherní metriky

- výpočet cest operací
- body roboservantů
 - tělo = 1 bod
 - součástka = 2 body
 - roboservant s ≥ 4 kartami za každý komponent bod navíc
- karty chipsetů

Roboservanti

Počet součástek	Body
2	2
3	5
4	8

- nohy = 2 cesty
- ruce = 1 cesta + 1 operace
- hlava, anténa:
 - 1, 2, 3 = 2 cesty
 - 4, 5, 6 = 1 cesta + 1 operace



V print'n'play není zahrnuto:

- Hrací kostka
- Počítadlo tahů
- Hrany
- Značky hráče
- Držák na karty

