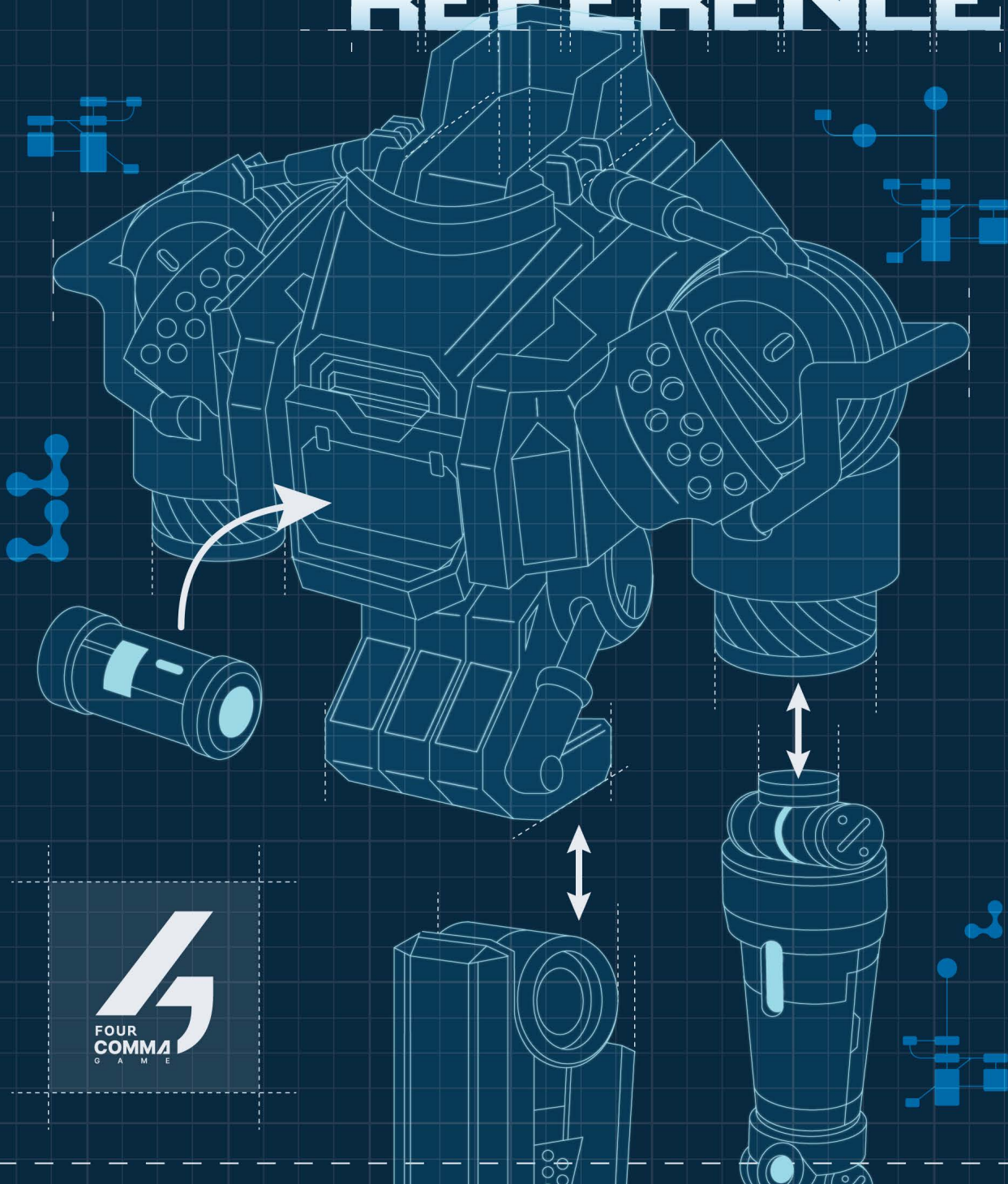
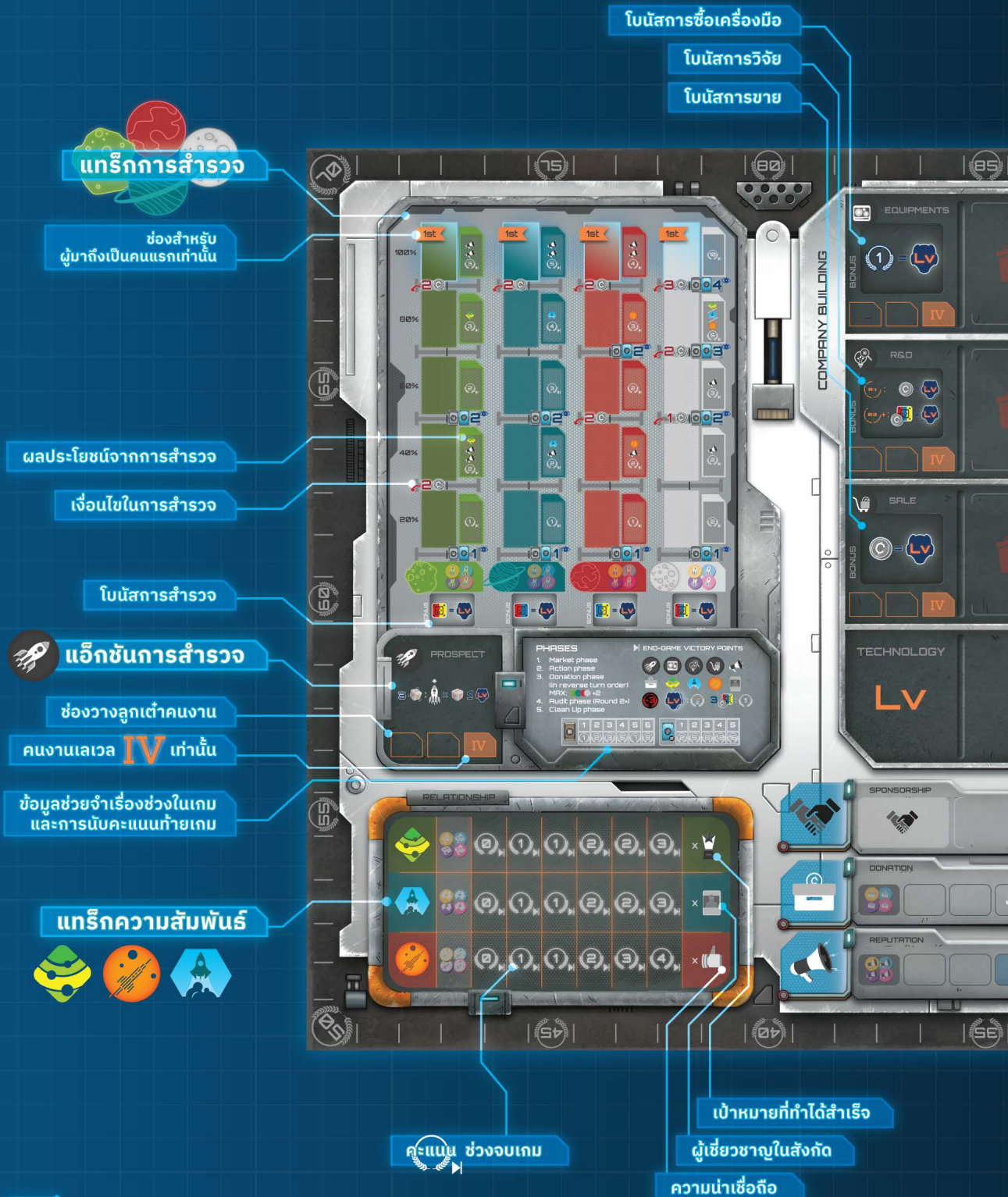


AGE OF AUTOMATON REFERENCE



กระดานกลาง



แทริคคะแนน



แทร็กลำดับการเล่น

ลำดับการเล่นในรอบนี้

ลำดับการเล่นในรอบถัดไป

แทร์กนั้บรอบการเล่น

ស្តង់ដារ ២:

รูปที่ 2:
เริ่มมีช่วงอดึก

រូបភាព 4 :

ได้รับเพิ่มคนละ 1 แอ็กชัน

การบริจาค
เพื่อให้กำลังใจและช่วยเหลือกันต่อไป

ผู้ที่มีลำดับการเล่นหลังจะได้บริจาคก่อน

โบนัสสำหรับผู้ทำเป้าหมายสำเร็จก่อน

แถมการ์ดเป้าหมาย

ช่องตลาด



แกวสปอนเซอร์

แทร็กการบริจา

แท็กรัดระดับชื่อเสียง

เพิ่มระดับชื่อเสียง 1 ชั้น

วิศวกร

แตรักเทคโนโลยี



กระดานผู้เล่น



การ์ดผู้เชี่ยวชาญ



- เมื่อเล่นการ์ดผู้เชี่ยวชาญจากบนมือ **ไม่ต้อง**จ่ายทรัพยากรใดๆ
- เมื่อถึงการ์ดผู้เชี่ยวชาญ ผู้เล่นจะได้รับ**ผลประโยชน์**ตามที่ระบุไว้ด้านล่างของการ์ด
- เมื่อไหร่ก็ตามที่ถึงการ์ดผู้เชี่ยวชาญ ให้ทิ้งหงายลงใน **พื้นที่การ์ดผู้เชี่ยวชาญไร้สังกัด**
- สามารถใช้ความสามารถของผู้เชี่ยวชาญได้ **1 ครั้งต่อรอบ** โดยการหมุนการ์ดให้เป็นแนวอน 90 องศาตามเข็มนาฬิกา
- เมื่อใช้ความสามารถของผู้เชี่ยวชาญไร้สังกัด ให้วางโทเคนสัญญาจำลองไปบนการ์ดนั้น
- ผู้เล่นแต่ละคนสามารถวางโทเคนสัญญาจำลองบนการ์ดผู้เชี่ยวชาญแต่ละใบได้เพียง **1 ชิ้นต่อรอบ** เท่านั้น
- โทเคนสัญญาจำลองที่ถูกใช้ไปแล้วจะถูก**นำออกจากเกมโดยการ**เมื่อจบแต่ละรอบ

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ความสามารถ
PROF. YAKOV (เการ์ดเริ่มต้น)	จ่ายเงิน 1 เครดิตให้กับกองกลาง เพื่อแลกกับทรัพยากรสีใดก็ได้ 1 ชั้น หรือ จ่าย ทรัพยากร 1 ชั้น เพื่อแลกเงิน 1 เครดิต ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. ZION (เการ์ดเริ่มต้น)	จ่ายทรัพยากร 2 ชั้นที่มี สีเดียวกัน ให้กับกองกลาง เพื่อแลกกับทรัพยากรสีใดก็ได้ 1 ชั้น ความสามารถนี้สามารถใช้ ซ้ำที่ครั้ง ก็ได้ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. ARGARD	เมื่อใช้ความสามารถนี้พร้อมกับเล่นแอ็กชัน การซื้อเครื่องมือ เลเวลของกองงานที่ใช้เล่น +1
PROF. BRANDON	ได้รับเงิน 1 เครดิต
PROF. CHARLES	เมื่อใช้ความสามารถนี้พร้อมกับเล่นแอ็กชัน การสำรวจ เลเวลของกองงานที่ใช้เล่น +1
PROF. DYLAN	เลื่อนโทเคนออกติกไปทางซ้ายหรือขวาได้ 1 ช่อง
PROF. ERIC	เมื่อใช้ความสามารถนี้พร้อมกับเล่นแอ็กชัน การขาย เลเวลของกองงานที่ใช้เล่น +1
PROF. FAITH	เมื่อใช้ความสามารถนี้พร้อมกับเล่นแอ็กชัน การวิจัย เลเวลของกองงานที่ใช้เล่น +1
PROF. GAVIN	สลับการ์ดในแถวเดียวกัน(การ์ดเครื่องมือ, การ์ดการวิจัย, หรือการ์ดคำสั่งซื้อ) ใบไหนก็ได้ที่อยู่ติดกัน 2 ใบ
PROF. HARPER	ทอยเต๋าทรัพยากร 1 ลูกแล้วได้รับทรัพยากร 1 ชั้นตามหน้าที่ทอยได้
PROF. ISAAC	เลื่อนโทเคนการบุริจากของผู้เล่นไปทางขวา 1 ช่อง หากในช่องที่เลื่อนโทเคนไปอยู่นั้นมีสัญลักษณ์ชื่อเสียง ผู้เล่นจะ ไม่ได้รับ ชื่อเสียงเพิ่มขึ้นจากช่องนั้น
PROF. JAY	เลือกการ์ดในแถว(การ์ดเครื่องมือ, การ์ดการวิจัย, หรือการ์ดคำสั่งซื้อ) 1 ใบ นำไปไว้ใต้กองการ์ดชนิดนั้น จากนั้นให้จั่วใบใหม่มาวางแทนที่
PROF. KONGPOP	จ่ายทรัพยากร 2 ชั้นที่มี สีเดียวกัน ให้กับกองกลาง เพื่อแลกกับเงิน 2 เครดิต ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. LEON	จ่ายเงิน 2 เครดิตให้กับกองกลาง เพื่อแลกกับทรัพยากร 2 ชั้นที่มี สีเดียวกัน ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. MAO	จ่ายทรัพยากร 2 ชั้นที่มี สีเดียวกัน ให้กับกองกลาง เพื่อแลกกับทรัพยากร 2 ชั้นที่มี สีเดียวกัน ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. NOVA	จ่ายเงิน 1 เครดิตให้กับกองกลาง เพื่อแลกกับ 1 คะแนน ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. ORION	จ่ายทรัพยากรใดก็ได้ 1 ชั้นให้กับกองกลาง เพื่อแลกกับ 1 คะแนน ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. PEDRO	เสีย 1 คะแนน(เลื่อนตัวนับคะแนนย้อนกลับ 1 ช่อง) เพื่อแลกกับเงิน 1 เครดิต หรือ ทรัพยากรสีใดก็ได้ 1 ชั้น ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. QUINN	เมื่อใช้ความสามารถนี้พร้อมกับเล่นแอ็กชัน แบบใช้คนงาน ผู้เล่นจะได้รับผลโบนัสของแอ็กชันที่เลือก ตามที่ปรากฏบนกระดานกลางเพิ่มอีก 1 (คะแนน, เครดิต, ทรัพยากร)
PROF. RAYDEN	เมื่อใช้ความสามารถนี้ หลังจาก ทอยเต๋าทรัพยากรหรือเต๋าเลเวล จะสามารถทอยเต๋านี้ใหม่อีกครั้งได้ 1 ลูก
PROF. SUMETHA	เมื่อใช้ความสามารถนี้ ให้ผู้เล่นเลือกระหว่าง เสีย 1 ชื่อเสียงและจ่ายเงิน 1 เครดิต หรือ จ่ายเงิน 3 เครดิต เพื่อแลกกับการเพิ่มเลเวลของกองงาน 1 ตัว 1 เลเวล ความสามารถนี้สามารถใช้ได้ 2 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน

การ์ดเครื่องมือ



- เมื่อซื้อการ์ดเครื่องมือ ให้จ่ายทรัพยากรตามราคาที่ระบุไว้ด้านบนของการ์ดให้กับกองกลาง
- แอ็กชันเพิ่มเติมของการ์ดเครื่องมือนั้นใช้ได้เพียงครั้งเดียว หากเลือกใช้จะต้อง**ใช้ทันที**หลังจากซื้อการ์ดเครื่องมือใบนั้น
- การใช้แอ็กชันเพิ่มเติมจะต้องใช้ **คนงานอีกตัวหนึ่ง** จากแตรีกเทคโนโลยี
- การ์ดเครื่องมือที่ซื้อมานั้นจะต้องเลือกติดตั้งลงในหนึ่งในสี่ของคอลัมน์ใต้กระดานผู้เล่น และจะ**ย้ายที่ไม่ได้**อีกตลอดทั้งเกม
- ความสามารถของการ์ดเครื่องมือจะสามารถใช้ได้**หลังจาก**ที่ผู้เล่นใช้แอ็กชันหลักใน**คอลัมน์ที่การ์ดติดตั้งอยู่**เท่านั้น
- เมื่อซื้อการ์ดเครื่องมือใบใหม่ **อย่าลืมใช้ส่วนลด**ที่ระบุอยู่ด้านล่างของการ์ดด้วย

เลขที่	ความสามารถ
01, 02:	ได้รับเงิน 1 เครดิต แต่หากผู้เล่นใช้ “ทำงานล่วงเวลา” ในคอลัมน์นี้จะได้รับเงิน 1 เครดิต พร้อมกับ 1 คะแนนแทน
03, 04:	เลื่อนโทเคนออกติกไปทางซ้ายหรือขวาได้ 1 ช่อง
05, 06:	[ใช้ทันที] ใช้ความสามารถของการ์ดผู้เชี่ยวชาญไร้สังกัด 1 ใบได้โดย ไม่ต้องใช้ โทเคนสัญญาจ้าง
07, 08:	ทอยเต๋าทรัพยากร 1 ลูกแล้วได้รับทรัพยากร 1 ขึ้นตามหน้าที่ทอยได้ แต่หากผู้เล่นใช้ “ทำงานล่วงเวลา” ในคอลัมน์นี้ ให้ทอยเต๋าทรัพยากร 2 ลูกแล้วได้รับทรัพยากร 2 ขึ้นแทน
09, 10:	เลือกระหว่าง ทอยเต๋าทรัพยากร 1 ลูกแล้วได้รับทรัพยากร 1 ขึ้นตามหน้าที่ทอยได้ หรือ ได้รับเงิน 1 เครดิต
11, 12:	เลื่อนโทเคนการบริจาคของผู้เล่นไปทางขวา 1 ช่อง หากในช่องที่เลื่อนโทเคนไปอยู่นั้นมีสัญลักษณ์ชื่อเสียง ผู้เล่นจะ ไม่ได้รับ ชื่อเสียงเพิ่มขึ้นจากช่องนั้น
13, 14:	[ใช้ทันที] เมื่อใช้แอ็กชันพิเศษ เร่งการผลิต หรือ เร่งการประมวลผล . สามารถจ่ายได้ทั้งเงินเครดิตและทรัพยากร โดยจำนวนรวมที่จะต้องจ่ายเพื่อจะทำแอ็กชันพิเศษนั้นจะลดลง 1 หน่วยอีกด้วย
15, 16:	เลือกใช้ความสามารถของการ์ด 2 ใบแรกในแถวการ์ดเครื่องมือได้ 1 ใบ
17, 18:	จ่ายเงิน 2 เครดิตให้กับกองกลาง แล้วเพิ่มเลเวลของคนงาน 1 ตัว 1 เลเวล ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้งต่อ 1 การใช้งาน
19, 20:	จ่ายทรัพยากรใดก็ได้ 1 ขึ้นให้กับกองกลาง เพื่อแลกกับทรัพยากรสีใดก็ได้ 1 ขึ้น ความสามารถนี้สามารถใช้ได้ 2 ครั้งต่อ 1 การใช้งาน

การ์ดการวิจัย

ชิ้นส่วนอโตมาตอน

เพิ่มเลเวลคนงาน

เพิ่มความสัมพันธ์กับบริษัท

เลขสำหรับอ้างอิง

- การ์ดการวิจัย**ไม่มี**ค่าใช้จ่ายในการหยิบจากแถวการ์ด
- ชิ้นส่วนของอโตมาตอนแต่ละเซ็ทจะเพิ่มคะแนนให้กับผู้เล่นเมื่อจบเกม
- หากมีชิ้นส่วนที่**เหมือนกัน**หลายชิ้นให้นับเป็น**คนละเซ็ท**
- เมื่อได้รับการ์ดการวิจัย ให้เพิ่มเลเวลคนงานและความสัมพันธ์กับบริษัทตามที่ระบุไว้ในการ์ด **ทันที** ไม่เช่นนั้นจะ**ไม่ได้รับ**ผลประโยชน์นั้น
- การเพิ่มเลเวลคนงาน 2 เลเวลนั้น **ไม่สามารถ**แบ่งแยกให้กับคนงาน 2 ตัวได้
- การ์ดการวิจัยที่ได้รับมา**ให้วางคว่ำ**ไว้ใกล้กระดานของผู้เล่น โดยเจ้าของการ์ดสามารถเปิดดูการ์ดของตนเองเมื่อไรก็ได้

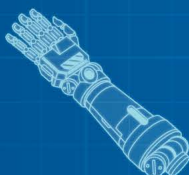
ชิ้นส่วนอโตมาตอน



ส่วนหัว



ส่วนลำตัว



ส่วนแขน



ส่วนขา



แกนกลาง

เพิ่มเลเวลคนงานอโตมาตอน

1  เพิ่ม **1** เลเวล
ให้กับคนงาน **1** ตัว

1  เพิ่ม **2** เลเวล
ให้กับคนงาน **1** ตัว

2  เพิ่ม **1** เลเวล
แยกให้กับคนงาน **2** ตัว

เพิ่มความสัมพันธ์กับบริษัท



เพิ่มความสัมพันธ์กับ  **1** ชั้น



เพิ่มความสัมพันธ์กับ  **2** ชั้น



เพิ่มความสัมพันธ์กับ  **1** ชั้น



เพิ่มความสัมพันธ์กับ  **2** ชั้น



เพิ่มความสัมพันธ์กับ  **1** ชั้น



เพิ่มความสัมพันธ์กับ  **2** ชั้น

การ์ดคำสั่งซื้อ



- เมื่อซื้อการ์ดคำสั่งซื้อ ให้จ่ายทรัพยากรตามราคาที่จะบูไว้ด้านบนของการ์ดให้กับกองกลาง
- เมื่อได้รับการัดคำสั่งซื้อ ให้เพิ่มระดับชื่อเสียงและความสัมพันธ์กับบริษัทตามที่ระบุไว้ในการ์ด **ทันที** ไม่เช่นนั้นจะ**ไม่ได้รับ**ผลประโยชน์นั้น
- คะแนนบนการ์ดคำสั่งซื้อเป็น**คะแนนช่วงจบเกม** จะไม่เพิ่มในระหว่างเกม
- การ์ดคำสั่งซื้อที่ได้รับมาให้**วางคว่ำ**ไว้ใกล้กระดานของผู้เล่น โดยเจ้าของการ์ดสามารถเปิดดูการ์ดของตนเองเมื่อไรก็ได้
- เมื่อไหร่ก็ตามที่ผู้เล่นทำเอ็กชันการสร้างอโทยาตอน ให้เพิ่มระดับของคณงานตัวแรกที่สร้าง**ตัวเดียว**ตามจำนวนการ์ดคำสั่งซื้อ โดยเพิ่ม **1** เลเวลต่อการ์ดคำสั่งซื้อ **1** ใบ (**เลเวลสูงสุดอยู่ที่ IV**)

ผลประโยชน์จากการ์ด



เพิ่มความสัมพันธ์กับ 1 ชั้น



เพิ่มความสัมพันธ์กับ 1 ชั้น



เพิ่มความสัมพันธ์กับ 1 ชั้น



เพิ่มระดับชื่อเสียงของผู้เล่นขึ้น 1 ชั้น

โทล์สปอนเซอร์

ผลประโยชน์ของโทล์



เลขสำหรับอ้างอิง

- เมื่อไหร่ก็ตามที่ผู้เล่นใช้เอ็กชันทสปอนเซอร์ ให้หยิบโทล์สปอนเซอร์ไปหนึ่งชิ้น จากนั้นนำโทเคนลำดับการเล่นของตนเองที่ไม่ได้ใช้ไปวางไว้ที่**ช่องบนสุดที่ยังว่างอยู่**ในแทริกลำดับการเล่นของรอบต่อไป
- แต่ถ้าผู้เล่นเป็นผู้เล่นคนแรกในรอบปัจจุบัน ผู้เล่นคนนั้นจะไม่สามารถจองสิทธิการเป็นผู้เล่นคนแรกซ้ำอีกรอบหนึ่งได้ในกรณีนี้ให้ผู้เล่นวางโทเคนในช่องว่างช่องถัดจากช่องบนสุดแทน



๐1 : เพิ่มระดับชื่อเสียง **1** ขึ้น และได้รับเงิน **1** เครดิต

๐2 : เพิ่มระดับชื่อเสียง **1** ขึ้นจากนั้นทอยเต๋าทรัพยากร **1** ลูก แล้วได้รับทรัพยากร **1** ขึ้นตามหน้าที่ทอยได้

๐3 : ได้รับทรัพยากรสีใดก็ได้ **2** ชิ้น

๐4 : ได้รับทรัพยากรสีใดก็ได้ **1** ชิ้น และเงิน **2** เครดิต

๐5 : ได้รับ **2** คะแนน

๐6 : ได้รับ **1** คะแนน จากนั้นทอยเต๋าทรัพยากร **2** ลูก แล้วได้รับทรัพยากร **2** ขึ้นตามหน้าที่ทอยได้

๐7 : นำลูกเต๋าคงงาน **1** ลูกที่ยังไม่ได้ใช้ ไปวางไว้ที่ช่อง **เลเวล I** ของแทริกเทคโนโลยี จากนั้นทอยเต๋าทรัพยากร **1** ลูก แล้วได้รับทรัพยากร **1** ขึ้นตามหน้าที่ทอยได้

๐8 : นำลูกเต๋าคงงาน **1** ลูกที่ยังไม่ได้ใช้ ไปวางไว้ที่ช่อง **เลเวล I** ของแทริกเทคโนโลยี จากนั้นรับเงิน **1** เครดิต

๐9 : นำลูกเต๋าคงงาน **1** ลูกที่ยังไม่ได้ใช้ ไปวางไว้ที่ช่อง **เลเวล II** ของแทริกเทคโนโลยี

๐1 : เพิ่มระดับชื่อเสียง **1** ขึ้น และได้รับเงิน **2** เครดิต

๐2 : เพิ่มระดับชื่อเสียง **1** ขึ้น จากนั้นทอยเต๋าทรัพยากร **3** ลูก แล้วได้รับทรัพยากร **3** ขึ้นตามหน้าที่ทอยได้

๐3 : ได้รับทรัพยากรสีใดก็ได้ **3** ชิ้น

๐4 : ได้รับทรัพยากรสีใดก็ได้ **2** ชิ้น และเงิน **3** เครดิต

๐5 : ได้รับ **3** คะแนน

๐6 : ได้รับ **2** คะแนน จากนั้นทอยเต๋าทรัพยากร **3** ลูก แล้วได้รับทรัพยากร **3** ขึ้นตามหน้าที่ทอยได้

๐7 : นำลูกเต๋าคงงาน **1** ลูกที่ยังไม่ได้ใช้ ไปวางไว้ที่ช่อง **เลเวล II** ของแทริกเทคโนโลยี จากนั้นทอยเต๋าทรัพยากร **2** ลูก แล้วได้รับทรัพยากร **2** ขึ้นตามหน้าที่ทอยได้

๐8 : นำลูกเต๋าคงงาน **1** ลูกที่ยังไม่ได้ใช้ ไปวางไว้ที่ช่อง **เลเวล II** ของแทริกเทคโนโลยี จากนั้นรับเงิน **2** เครดิต

๐9 : นำลูกเต๋าคงงาน **2** ลูกที่ยังไม่ได้ใช้ ไปวางไว้ที่ช่อง **เลเวล I** และ **เลเวล II** ของแทริกเทคโนโลยีช่องละ **1** ลูก

การ์ดออกดึก



ข้อกำหนด

ช่องออกดึก

เลขสำหรับอ้างอิง

ยังไม่ได้ออกดึก



ออกดึกเสร็จเรียบร้อยแล้ว

- ช่วงออกดึกจะเริ่มใน**รอบที่สอง**ของเกม
- ถ้าโทเคนเดินไปหยุดในช่องออกดึก หรือเดินผ่านช่องดังกล่าว ให้ทำการออกดึกตามการ์ดดังกล่าว**ทันที**หลังจากที่เดินโทเคนไปจนครบจำนวนช่อง
- หากต้องการออกดึกในขณะที่ผู้เล่นกำลังทำตามผลของแอ็กชัน ให้รอจนกว่าผู้เล่นจะทำตามผลของแอ็กชันนั้นๆ สำเร็จแล้วค่อยเริ่มทำการออกดึก
- หากผู้เล่นไม่สามารถทำตามข้อกำหนดที่ระบุไว้บนการ์ดออกดึกได้ ผู้เล่นจะได้รับโทเคน -3 คะแนน
- เมื่อทำการออกดึกเสร็จสิ้นให้ถือว่าการ์ดนั้นลงหากโทเคนยังอยู่ในช่องออกดึกให้นำโทเคนไปวางไว้ที่ช่องด้านขวาสุดของการ์ดออกดึกที่ถูกคว่ำลงแล้ว

AUDIT A

- 01:** ผู้เล่นจะต้องมีพนักงานเลเวลใดก็ได้ที่ได้อยู่บนแทริกเทคโนโลยีอย่างน้อย **3 ตัว**
- 02:** ผู้เล่นจะต้องมีโทเคนทรัพยากรสีใดก็ได้ในครอบครองอย่างน้อย **6 ชิ้น**
- 03:** ผู้เล่นจะต้องมีเงินในครอบครอง อย่างน้อย **4 เครดิต**
- 04:** ผู้เล่นจะต้องมีเงินในครอบครอง อย่างน้อย **5 เครดิต**
- 05:** ผู้เล่นจะต้องมีโทเคนทรัพยากรสีใดก็ได้ในครอบครอง อย่างน้อย **5 ชิ้น**

AUDIT B

- 01:** ผู้เล่นจะต้องมีพนักงานเลเวล **IV** อยู่บนแทริกเทคโนโลยีอย่างน้อย **1 ตัว**
- 02:** หากถูกออกดึกด้วยการ์ดใบนี้ในช่วง **4 รอบแรก** ผู้เล่นจะต้องมีการ์ดเครื่องมือติดตั้งอยู่อย่างน้อย **2 ใบ** แต่หากออกดึกใน**รอบที่ 5** ผู้เล่นจะต้องมีอย่างน้อย **3 ใบ**
- 03:** หากถูกออกดึกด้วยการ์ดใบนี้ในช่วง **4 รอบแรก** ผู้เล่นจะต้องเริ่มทำการสำรวจไปแล้วอย่างน้อย **2 แทริก** แต่หากออกดึกใน**รอบที่ 5** จะต้องเริ่มทำการสำรวจไปแล้วอย่างน้อย **3 แทริก**
- 04:** หากถูกออกดึกด้วยการ์ดใบนี้ในช่วง **4 รอบแรก** ผู้เล่นจะต้องมีการ์ดคำสั่งซื้ออยู่กับตัวอย่างน้อย **2 ใบ** แต่หากออกดึกใน**รอบที่ 5** ผู้เล่นจะต้องมีการ์ดคำสั่งซื้ออยู่กับตัวอย่างน้อย **3 ใบ**
- 05:** หากถูกออกดึกด้วยการ์ดใบนี้ในช่วง **4 รอบแรก** ผู้เล่นจะต้องมีการ์ดการวิจัยอยู่กับตัวอย่างน้อย **2 ใบ** แต่หากออกดึกใน**รอบที่ 5** ผู้เล่นจะต้องมีการ์ดการวิจัยอยู่กับตัวอย่างน้อย **3 ใบ**



การ์ดเป้าหมาย



เป้าหมายของความสำเร็จ

เลขสำหรับอ้างอิง

รางวัลความสำเร็จ

- เมื่อไรก็ตามที่ผู้เล่นได้ทำตามเป้าหมายที่ระบุไว้ทางด้านซ้ายของการ์ดเป้าหมายสำเร็จในระหว่างเกม ให้ผู้เล่นนำโทเคนเป้าหมายของตนเองไปวางไว้บนการ์ดเป้าหมายใบนั้นๆที่ผู้เล่นทำได้สำเร็จ จากนั้นให้รับรางวัลตามที่ระบุไว้ด้านขวาของการ์ด
- ผู้เล่นหลายคนสามารถทำตามการ์ดเป้าหมายใบเดียวกันสำเร็จได้ แต่คนแรกของแต่ละใบเท่านั้นที่จะได้รับรางวัลพิเศษ
- เมื่อผู้เล่นได้ทำตามเป้าหมายได้เป็นคนแรก ผู้เล่นคนนั้นจะได้อันดับรางวัลเป็น[เงิน 1 เครดิต]หรือ[ทรัพยากรสีใดก็ได้ 1 ชิ้น]

เป้าหมาย	รางวัล
01: ผู้เล่นมีทรัพยากรสีเดียวกันอย่างน้อย 6 ชิ้น และเงินอย่างน้อย 8 เครดิต อยู่ในครอบครอง	ได้รับ 2 คะแนน และได้เพิ่มคนงานเลเวล I จำนวน 1 ตัวลงบนแทริกเทคโนโลยี
02: ผู้เล่นมีเงินอย่างน้อย 12 เครดิตอยู่ในครอบครอง	ได้รับ 2 คะแนน และได้เพิ่มคนงานเลเวล I จำนวน 1 ตัวลงบนแทริกเทคโนโลยี
03: ผู้เล่นมีทรัพยากรสีเดียวกันอย่างน้อย 7 ชิ้น และเงินอย่างน้อย 3 เครดิต อยู่ในครอบครอง	ได้รับ 2 คะแนน และได้เพิ่มคนงานเลเวล I จำนวน 1 ตัวลงบนแทริกเทคโนโลยี

เป้าหมาย	รางวัล
01: ผู้เล่นมีทรัพยากรสีเดียวกันอย่างน้อย 4 ชิ้นในครอบครอง และมีคนงานเลเวล III อย่างน้อย 2 ตัวบนแทริกเทคโนโลยี	ได้รับ 2 คะแนน และได้รับระดับชื่อเสียงเพิ่มขึ้น 1 ชิ้น
02: ผู้เล่นมีคนงานเลเวล II, เลเวล III, และเลเวล IV อย่างน้อยอย่างละ 1 ตัวบนแทริกเทคโนโลยี	ได้รับ 2 คะแนน และได้รับระดับชื่อเสียงเพิ่มขึ้น 1 ชิ้น
03: ผู้เล่นมีเงินอย่างน้อย 3 เครดิตในครอบครอง และมีคนงานเลเวล IV อย่างน้อย 2 ตัวบนแทริกเทคโนโลยี	ได้รับ 2 คะแนน และได้รับระดับชื่อเสียงเพิ่มขึ้น 1 ชิ้น

เป้าหมาย	รางวัล
01: ผู้เล่นมีอย่างน้อย 14 คะแนน	ได้รับ 1 คะแนน
02: ผู้เล่นเดินโทเคนการบริจาคมไปข้างหน้าแล้วอย่างน้อย 12 ช่อง, เล่นการ์ดผู้เชี่ยวชาญไว้ข้างกระดานผู้เล่นอย่างน้อย 2 ใบและมีอย่างน้อย 12 คะแนน	ได้รับ 1 คะแนน
03: ผู้เล่นมีระดับความสัมพันธ์กับบริษัทอยู่ในระดับสูงสุดอย่างน้อย 1 บริษัท ยังเหลือโทเคนสัญญาจ้างที่ไม่ได้ใช้อยู่อย่างน้อย 2 โทเคน และมีอย่างน้อย 11 คะแนน	ได้รับ 1 คะแนน

เป้าหมาย	รางวัล
01: ผู้เล่นมีจำนวนของแทริกที่ได้เริ่มทำการสำรวจไปแล้ว(สำรวจไปที่ช่องก็ได้) กับจำนวนการ์ดคำสั่งซื้อที่ครอบครองอยู่รวมกันได้อย่างน้อย 6	ได้รับ 1 คะแนน
02: ผู้เล่นมีจำนวนของแทริกที่ได้เริ่มทำการสำรวจไปแล้ว(สำรวจไปที่ช่องก็ได้) กับจำนวนการ์ดเครื่องมือที่ติดตั้งอยู่รวมกันได้อย่างน้อย 6	ได้รับ 1 คะแนน
03: ผู้เล่นมีจำนวนของการ์ดการวิจัยกับการ์ดเครื่องมือที่ติดตั้งอยู่รวมกันได้อย่างน้อย 7 ใบ	ได้รับ 1 คะแนน

การ์ดผู้เชี่ยวชาญ สมนาคุณ



- หากว่าคุณมีการ์ดเหล่านี้อยู่ในกล่องของคุณ นั่นแปลว่าคุณเป็นคนที่พิเศษมากๆ สำหรับพวกเรา พวกเราขอมอบของขวัญพิเศษนี้ไว้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของคำขอบคุณจากใจ ที่คุณได้ซื้อ **"AGE OF AUTOMATON"** กล่องนี้ เกมคุณยังได้รับตัดสินใจซื้อในล็อตแรกนี้ด้วย การ์ดสมนาคุณ 5 ใบนี้ คู่ควรแล้วที่จะได้อยู่ในครอบครองของคนพิเศษเช่นคุณ

การเตรียมเกมพร้อมการ์ดสมนาคุณ

- 1 แจกการ์ดผู้เชี่ยวชาญสมนาคุณให้กับผู้เล่นทุกคนคนละ 1 ใบ
- 2 ในการเตรียมเกมขั้นตอนที่ 23 (ในหนังสือกฎการเล่นหน้า 8) ที่ระบุว่าให้ผู้เล่นจั่วการ์ดผู้เชี่ยวชาญ 4 ใบ ให้ผู้เล่นจั่วการ์ดเพียง 3 ใบแทน การ์ดที่เหลือให้เก็บกลับลงกล่อง เมื่อทำตามนี้ ผู้เล่นจะมีการ์ดผู้เชี่ยวชาญรวม 4 ใบบนมือ

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ความสามารถ
PROF. TATARIGA	เมื่อใช้ความสามารถนี้หลังจากทอยเต๋าเลเวล จ่ายเงิน 1 เครดิตให้กับกองกลาง จากนั้นสามารถทอยเต๋าเลเวล ทั้งสามลูก ใหม่ได้ ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. UMI	จ่ายเงิน 2 เครดิต หรือจ่ายทรัพยากรสีใดก็ได้ 2 ชิ้นให้กับกองกลาง จากนั้นขยับโทเคนอดิกไปทางซ้ายหรือขวาได้ 1 ช่อง ความสามารถนี้สามารถใช้ได้ 2 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน
PROF. VATCHARIS	ได้รับทรัพยากรสีใดก็ได้ 1 ชิ้น
PROF. WALKER	หากการ์ดผู้เชี่ยวชาญใบนี้อยู่ในสังกัดคุณ ให้สลับที่การ์ดใบนี้กับการ์ดผู้เชี่ยวชาญไร้สังกัดหนึ่งใน หากมีโทเคนสัญญาจ้างวางอยู่ในน้ำออกจากเกม การ์ดผู้เชี่ยวชาญที่สลับมานั้นจะอยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน หากการ์ดผู้เชี่ยวชาญใบนี้เป็นหนึ่งในผู้เชี่ยวชาญไร้สังกัด ให้สลับที่การ์ดใบนี้กับการ์ดผู้เชี่ยวชาญในสังกัดของคุณหนึ่งใบ หากมีโทเคนสัญญาจ้างวางอยู่ในน้ำออกจากเกม และเอียงการ์ดนี้เป็นแนวนอน 90 องศา
PROF. XENOS	จ่ายเงิน 1 เครดิตให้กับกองกลาง ในครั้งนี้ผู้เล่นจะสามารถวางคณงาน เลเวล III ลงในช่องเฉพาะของคณงาน เลเวล IV ได้ ความสามารถนี้สามารถใช้ได้เพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 การใช้งาน