

ROBOTROC

Um jogo de Cesare Mainardi, para 2 a 4 jogadores, ilustrado por Maryline Weyl.

No mundo de RoboTroc, um bando de cientistas loucos compete para ver quem é capaz de criar o robô mais poderoso a partir de sucata do ferro-velho. Afinal, ninguém quer estragar o disfarce infringindo as leis ambientais.

Seja um desses cientistas e monte o melhor robô possível com o material à sua disposição!

Componentes:

- › 27 Cartas de Peças, sendo 9 Cabeças, 9 Torsos e 9 Pernas (fundo azul)
 - › 9 Cartas de Armas (fundo amarelo)
 - › 9 Cartas de Bônus (fundo verde)
 - › 4 Cartas de Personagens
 - › 1 Playmat
 - › 1 Manual de Regras
- Toda carta de Cabeça, Torso, Pernas e Arma tem um Nível de Poder. A tabela a seguir mostra como esses níveis foram distribuídos:

Nível de Poder	1 pts	2 pts	3 pts	3 pts	4 pts	5 pts	5 pts	6 pts	10 pts
----------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------

- O símbolo «♀» em algumas cartas indica peças de robôs do sexo feminino.
- As Cartas de Bônus, numeradas de 1 a 9, não têm Nível de Poder. Elas conferem vantagens que são descritas mais adiante neste manual.

À direita um exemplo da preparação do jogo e, abaixo, um exemplo de como montar seu robô.



Esta configuração daria ao jogador:
 $6 + 5 + 5 + 6 + 15 + 10 = 47$ pts.



- **Objetivo do Jogo:** Montar o robô mais poderoso reunindo Cabeça, Torso, Pernas e Armas disponíveis no ferro-velho robótico. Vencerá aquele que fizer mais pontos.
- **Preparação:** As Cartas de Peças, Armas e Bônus são embaralhadas juntas e distribuídas, com a face para cima, em uma matriz de 9x5 cartas no Playmat, formando o ferro-velho. Aí cada jogador escolhe uma Carta de Personagem.

Como Jogar

Fase I: Pegar peças no ferro-velho

- O jogador que tiver as ideias mais birutas será o primeiro. Ele **escolhe e pega uma carta das linhas ou colunas externas do ferro-velho, coloca-a em sua reserva e deixa no lugar dela sua Carta de Personagem**. Aí ele passa a vez ao jogador à sua direita, que fará a mesma coisa, e assim por diante.
- Depois da primeira rodada, inverte-se o sentido da partida. Cada jogador, no seu turno, **move sua Carta de Personagem para um espaço adjacente**, recolhe a carta que ali está, manda-a para sua reserva e deixa no lugar dela a Carta de Personagem. A adjacência pode se dar na **vertical, horizontal ou diagonal**.
- Se o espaço para o qual o jogador se mover estiver vazio, o movimento será desperdiçado e o jogador não poderá fazer um novo movimento no mesmo turno.
- E, assim, cada jogador vai **juntando sua reserva de Peças, colocando cada carta nova com a face para baixo** à sua frente. Os jogadores podem olhar as cartas de suas respectivas reservas a qualquer momento da partida.
- **A Fase I terminará quando todas as cartas do ferro-velho forem recolhidas.**

Fase II: Roubar peças a caminho do laboratório

- **Cada jogador conta quantas Armas** tem na sua reserva e informa esse número aos oponentes.
- **Cada jogador escolhe quatro cartas da sua reserva e coloca-as à sua frente, viradas para baixo**. Essas cartas estarão a salvo das ações dos oponentes, como se o cientista as tivesse **escondido num lugar seguro**. As cartas restantes são dispostas viradas para cima diante de cada jogador.
- Um de cada vez, os jogadores podem pegar da mesa **um total de cartas quaisquer igual ao número de Cartas de Armas** que contaram no começo desta fase. Podem escolher as cartas que eles mesmos reuniram ou pegar

cartas dos oponentes, desde que estejam com a face para cima. O jogador que tiver a Cabeça de Poder 1 será o primeiro, seguido pelo jogador à sua esquerda, e assim por diante, até cada um chegar a seu limite máximo de roubos. As cartas obtidas dessa maneira também são escondidas em lugar seguro.

- No fim desta fase, os jogadores refazem suas reservas, reunindo as cartas asseguradas e as cartas que sobraram viradas para cima diante deles.

Fase III: Montar um robô e partir para o confronto (pontuar)

- **Cada jogador monta um robô** com as cartas da sua reserva. Um robô é formado por pelo menos uma Carta de Cabeça, uma de Torso e uma de Pernas. Os jogadores também podem acrescentar a **seus respectivos** robôs quantas Cartas de Bônus forem aplicáveis e uma Carta de Arma (apenas a Carta de Bônus nº 5 permite que o robô seja equipado com mais de uma Arma).

- **Cada jogador soma os Níveis de Poder de Cabeça, Torso, Pernas e Armas e aplica os efeitos das Cartas de Bônus.** O exemplo da primeira página teria como resultado $6 + 5 + 5 + 6 + 15 + 10 = 47$ pontos. Se o robô não estiver completo, isto é, se alguma peça estiver faltando, o jogador não vai marcar pontos nem receber os Bônus.

- **Montar robôs aliados:** Os jogadores podem montar mais robôs com as peças que sobraram. Esses robôs serão aliados no confronto e devem ser formados por uma Carta de Cabeça, uma de Torso e uma de Pernas. Cada robô aliado, seja qual for o Nível de Poder de suas peças, dará a seu dono mais 10 pontos. Cartas de Armas e de Bônus não se aplicam aos robôs aliados.

- **Vencerá a partida o jogador que conseguir o maior total.**

- **Variante 1:** Os jogadores podem decidir jogar uma quantidade predeterminada de partidas. Nesse caso, os pontos são somados de uma partida para outra e o vencedor será aquele que obtiver o maior total.

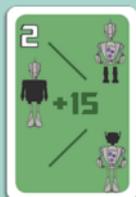
- **Variante 2:** Para simplificar a partida, passe diretamente da Fase I para a Fase III.

- **Variante 3:** Na Fase II, o primeiro jogador a roubar peças é aquele que coletou menos Cartas de Armas, seguido pela segunda pessoa a coletar menos Armas, e assim por diante.

- **Variante 4:** Na Fase II, os jogadores se alternam, roubando uma carta por vez e passando o turno para o próximo. Quando todos tiverem roubado pelo menos uma carta, o jogador inicial fará seu segundo roubo, e assim por diante. Os jogadores que não tiverem mais roubos para fazer, serão obrigados a passar a vez.

As Cartas de Bônus

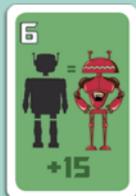
Veja aqui quais as vantagens especiais oferecidas por cada uma das Cartas de Bônus.



+15 pontos se seu robô tiver duas destas Peças.



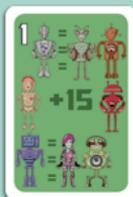
+5 pontos, ou +15 pontos se seu robô só tiver Peças femininas.



+15 pontos se seu robô tiver estas três Peças.



+10 pontos se seu robô não tiver nenhuma destas Peças.



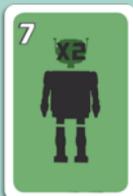
+15 pontos se os Níveis de Poder de cada Peça do seu robô forem idênticos, mas todos diferentes de 10.



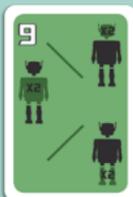
+10 pontos se seu robô tiver uma destas Cabeças.



Você pode equipar seu robô com até três Armas.



Multiplique por 2 o Nível de Poder da Cabeça.



Multiplique por 2 o Nível de Poder de uma Peça à sua escolha.



Flick Game Studio

Felipe Barbosa Biscaro • Lucian Barbosa Biscaro

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio • Regras das Variantes 3 e 4: Felipe Barbosa Biscaro e Lucian Barbosa Biscaro • Revisão: Cassiano Santos Alves • Design Gráfico Adicional: Marcelo "Groo"

Para mais informações:

www.flickgamestudio.com.br • suporte@flickgamestudio.com.br

© 2017. Atalia e Cesare Mainardi. © 2017. Flick Game Studio. Todos os direitos reservados.

