

MOON-BOTS™



FRANZ COUDERC



SYLVAIN AUBLIN



GAME CONTENTS

- ⚡ 65 Abilities cards:
 - 24 Robot Parts (light blue background)
 - 24 Upgrades (grey background)
 - 17 Secret Weapons (burgundy background)
- ⚡ 3 Development Costs cards (blue background)
- ⚡ 16 Dice (4 per player)
- ⚡ 4 Robot Boards
- ⚡ 4 Blue Energy Counters

INTRODUCTION

The grand annual Moon Bots tournament is gearing up to start. The most gifted scientists in the galaxy are gathering on the Moon to face off against one another. You'll have to step up your ingenuity because in this competition, you can only use salvaged parts to build your fighter robot. Use your energy wisely and rain down blows on your opponents to win this merciless mechanical battle!

OBJECT OF THE GAME

Build and then improve your Robot by fitting it with the most useful weapons so that when it enters the arena, it's the last Robot left standing and you are the winner!



SET UP (See Special Rule for 2 Player Game on page 3.)

Each player places a Robot Board, 1 Energy Counter and 1 die matching the colour of their character and board, in front of them.

Place the Development Cost Cards in a column in the centre of the table (with 0 on the bottom row, 1 a row above this and 2 on the top row)

If you are playing with 3 players, remove the 12 cards with the small symbol (found at the top right of the cards) and place these back in the box. They will not be needed for this game.

Remove the 5 Secret Weapons cards at random and place these back in the box without looking at them.

Shuffle all the Abilities cards together and then place 6 of these in 3 rows of 2 next to each Development Cost card as shown on the right. These cards are placed face-up, except for the Secret Weapons cards which stay face-down. This zone is called the Market. All the remaining cards form a pile, face-down, which are placed next to the Market.

Place all the unused dice together on one side of the table.

The last player to have done DIY plays first and then players play in turns, moving clockwise.

Players place their Energy Counters on their board, according to the order of play:

- ⚡ The 1st player starts off with 15 energy counters,
- ⚡ The 2nd player starts off with 16 energy counters,
- ⚡ The 3rd player starts off with 17 energy counters
- ⚡ The 4th player starts off with 18 energy counters.



Example of 4 player set up

HOW TO PLAY?

On their turn, the active player must carry out the following actions only once, in the following order:

- A) Buy an Ability (Optional)
- B) Activate the Robot (Optional)
- C) Restock the Market (Obligatory)

A) Buy an Ability (Optional)

On their turn, players can take one of the available cards from the Market by paying the Energy Counter cost indicated on the Development Cost card from the same line.

The two bottom row cards cost nothing, those in the middle cost 1 Energy Counter and those from the top row cost 2 Energy Counters.

Certain cards cost 1 Energy Counter more if this is indicated on the bottom left of the card (see the example on the right).

Example: Getting a card which gives you one additional die. This card is found on the second row of the Market so costs 2 Energy counters (1 for the level of the Market and 1 as indicated on the side of the card)

Three categories of **Abilities cards** exist:

 **Robot Parts** (cards with light blue background) which are attached to the corresponding section of the Robot.

Note: Players cannot add a Robot Part card that is the same as one they already have. In other words, a Robot can only have one arm and one leg on each side of their body, and only one head and one torso.



 **Upgrades** (cards with grey background) improve your Robot's Abilities. These cards are placed on the board facing the sections of the Robot they affect.

+1 Die cards are all placed on the right of the board and the other cards are placed at the top. Players can have a maximum of 6 Upgrades. Players cannot have several identical Upgrades, EXCEPT for additional dice. In this case, they can have a maximum of 3 identical cards. Once the Upgrade has been acquired, it can't be replaced.



 **Secret Weapons** (cards with burgundy backgrounds) are bought from the Market, face-down. The buyer can only see the effect of this card after purchase and this is hidden from the other players until the card is used. Secret Weapons are single-use cards which players can use whenever they want during the game, including during another player's turn.



B) Activate the Robot (Optional)

The active player rolls all their dice and places them on their Robot's cards in order to activate the attacks and the card's Energy generators, while respecting the following rules:

- ⚡ For a Robot to be activated, one or several dice must be used to fulfil the conditions of the part they want to activate,
- ⚡ A Robot Part can only be activated once during the player's turn,
- ⚡ Each die can only be used to activate one Robot Part per turn.

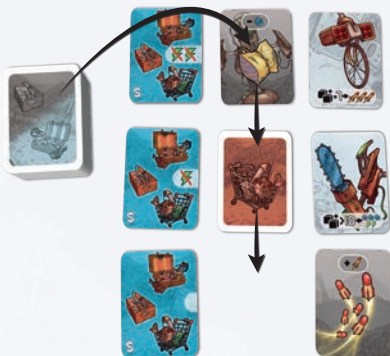
IMPORTANT:

- ⚡ A player cannot win more than 2 Energy Counters during their turn.
- ⚡ A Robot can never have more than 18 Energy Counters. Any excess is lost.



The Moon player places one die showing '2' on their Robot's right arm to activate it. They attack and damage another Robot and win 1 Energy Counter.

C) Restock the Market (Obligatory)



Before restocking the Market, Secret Weapons cards found at the bottom of a column are discarded and put back in the box, staying face-down. If the Market has less than 6 cards then any cards left are moved down a row of the Market to fill any gaps. Then, the upper levels of the Market are restocked with new cards. If there are no cards left in the pile, the game continues but the Market is out of stock.

ATTENTION: Secret Weapons cards must always stay face-down in the Market

New Round: the player to the left of the person who has just played becomes the active player.

END OF THE GAME

Every attack on a player causes damage, and the attacked player loses an Energy Counter. When their Energy level reaches zero, that player is out of the game. The game ends when all but one player is eliminated. They are the Moon Bots Competition winner.

SPECIAL RULE FOR 2 PLAYER GAME

SET UP

Each player takes 2 Robot boards. The 4 boards are set up as shown on the right. The first player's Robots start with 15 Energy Counters whilst their opponent's starts with 16. The rest of the set up follows the same structure as for a 4 player game.

PLAYING A ROUND

Turns are identical to those in a normal game, except for the following points:

- ✋ On their turn, a player plays with their 2 Robots - first that on the left, then that on the right.
- ✋ Cards which are bought are to be used for the Robot whose turn it is only.
- ✋ Robots can ONLY attack the Robot opposite them.
- ✋ When a Robot has no more Energy, it is defeated. The defeated Robot won't play for the rest of this game. The winning Robot is temporarily deactivated until one of the two Robots from the other duel are defeated. The deactivated and defeated Robots cannot buy cards nor continue to fight.



END OF THE GAME

When 2 Robots have no more Energy Counters left, players look to see:

- ✋ If a player has 2 victorious Robots, they win the game!
- ✋ If not, each player's the winning Robot competes until one of the remaining Robots runs out of Energy. The player with the last Robot to still have Energy counters wins the game.



© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Editions, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu

ROBOT PARTS CARDS

 The player wins 1 Energy Counter per symbol. Players can't surpass the maximum number of Energy Counters (18), any excess is lost. **REMINDER: On their turn, a player can't add more than 2 Energy Counters to their Robot's total!**

 The player loses 1 Energy counter per symbol.

 The player carries out one attack per symbol to damage the player sitting to their right or left - but NOT to the player sitting opposite them (for 4 players). If they decide to attack more than once, they can split these attacks however they wish.

 Powers are activated when a die shows the following numbers (in this case, 2, 4 or 6.)

 Powers are activated only when the face of the die shows this number (in this case, 3.)

 Powers are activated when 2 dice faces show the same number.

 Powers are activated if the numbers on 2 dice faces add together to give a total greater than 10.

 Powers are activated if the numbers on 2 dice faces add together to give a total of 7.

 Powers are activated if the values of 2 dice add together to give a total of less than 4.

UPGRADES

 Take an additional die. Players can only have 3 copies of this card.

 You can roll 2 dice, of your choice, again. This can be done once per turn and players can only have one copy of this card.

 When you attack an opponent with your fists, you can inflict an extra hit on them to cause extra damage. Players can only have one copy of this card.

 **Protection:** When you are attacked using fists, this card can stop one hit from being effective and causing damage. Players can only have one copy of this card.

 When you attack an opponent with missiles, you can add an extra hit to this, causing twice the damage. Players can only have one example of this card.

 **Protection:** When you are hit by a missile attack, this can stop one hit from being effective and causing damage. Players can only have one copy of this card.

IMPORTANT: Players can only have one copy of any 'missile' or 'fist' cards.

SECRET WEAPONS

 **Energy Stock:** Add 4 Energy Counters. This is the only time where it's possible to add more than 2 Energy Counters.

 **Protection - Dodge:** You aren't affected by any attack that has just been carried out against you.

 **Protection - Deflection:** Protect yourself from up to 2 attacks and deflect them onto another Robot.

 **Energy Pump:** When an opponent wins Energy Counters, regardless of how many they win, you also win 2 Energy Counters for your own Robot.

 **Stronger:** Add 2 more attacks to whatever attack you've just carried out. (Protection cards won't work here)

 **Protection - Shock absorber:** This will make at least 2 attacks just carried out against you ineffective.

 **Adjustment:** Increase or decrease the value of one your dice by 1 point.

 **Rest:** The active player skips their turn.

 **Black Market:** Buy a card from the Market for free.

 **Supermarket:** Buy an extra card on this turn (and pay for it)

 **Computer Virus:** All players lose as many Energy Counters as they have Secret Weapons cards in their possession (including you!).

NOTE: When this card is played, it no longer counts as a card in the player's possession)

 **Look closer:** Go through the Robot Parts card pile (cards with light blue background), find a part you want and add it to your Robot for free. Afterwards, shuffle the pile again.

 **Extra Upgrade:** Go through the Upgrade card pile (grey background), find an Upgrade you want and add it to your Robot for free. Afterwards, shuffle the pile again.

 **Spy:** Pick an opponent and have a peak at their Secret Weapons cards.

 **Technological Advance:** Any opponents who don't have any Secret Weapons cards lose 2 Energy Counters.

 **Trick:** A player of your choice can't use their 'Roll dice again' Upgrade on this turn.

 **Bad luck:** As soon as this card is bought, show it to the other players and lose 2 of your Energy Counters!!!



MATÉRIEL DE JEU

- ⚡ 65 Cartes Capacité :
- 24 Morceaux de Robot (fond bleu clair)
- 24 Améliorations (fond gris)
- 17 Armes Secrètes (fond bordeaux)

- ⚡ 3 Cartes Coûts de Développement (fond bleu)
- ⚡ 16 Dés (4 par joueur)
- ⚡ 4 Plateaux Robot
- ⚡ 4 Marqueurs Énergie Bleus.



INTRODUCTION

Le grand tournoi annuel des Moon Bots est sur le point de démarrer. Les scientifiques les plus rusés de la galaxie se rendent sur la Lune pour en découdre. Redoublez d'ingéniosité, car selon les règles de cette compétition, vous ne pouvez utiliser que des pièces de récupération pour construire votre robot de combat. Dépensez intelligemment votre énergie et faites pleuvoir les coups sur vos adversaires pour remporter cette impitoyable joute robotique !

BUT DU JEU

Construisez et améliorez votre Robot en le munissant des armes les plus performantes et soyez le dernier Robot encore debout dans l'arène pour vous assurer la victoire !

MISE EN PLACE (Voir Règle spéciale à 2 joueurs en page 7)

- 🔧 Chaque joueur prend un Plateau Robot devant lui, 1 Marqueur Énergie et 1 dé de la couleur du personnage de son plateau de jeu.
- 🔧 Placez les cartes Coûts de Développement en colonne au centre de la table (Coût 0 en bas, 1 au dessus et 2 en haut).
- 🔧 Si vous jouez à 3 joueurs, enlevez les 12 cartes marquées d'un petit symbole (en haut à droite) et remettez-les dans la boîte du jeu, elles ne serviront pas pour cette partie.
- 🔧 Enlevez 5 cartes Armes Secrètes au hasard et remettez-les dans la boîte du jeu sans les consulter.
- 🔧 Mélangez toutes les cartes Capacité, puis placez-en 6 à côté des cartes Coûts de Développement comme ci-contre. Toutes les cartes sont placées faces visibles sauf les cartes Armes Secrètes qui restent faces cachées. Cette zone s'appelle le Marché. Les cartes restantes forment une pioche face cachée que vous placez à côté du Marché.
- 🔧 Formez une réserve avec les dés inutilisés sur un côté de la table.

Le dernier joueur à avoir bricolé commence puis le jeu se déroulera en sens horaire.

Les joueurs placent leur jeton Énergie sur leur plateau suivant l'ordre du tour de jeu :

- ⚡ le 1^{er} joueur démarre avec 15 énergies,
- ⚡ le 2^e avec 16 énergies,
- ⚡ le 3^e avec 17 énergies,
- ⚡ le 4^e avec 18 énergies.



Exemple d'installation à 4 joueurs

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour le joueur actif doit faire une seule fois les actions suivantes dans l'ordre :

- A) Acheter une Capacité (Action facultative)**
- B) Activer son Robot (Action facultative)**
- C) Recharger le Marché (Action obligatoire)**

A) Acheter une Capacité (Action facultative)

Le joueur peut prendre une des cartes disponibles sur le Marché, en payant le coût en Énergie indiqué sur la carte Coûts de Développement de la même ligne.

Les deux cartes du bas ne coûtent rien, celles du milieu 1 Énergie, celles du haut 2 Énergies.

Certaines cartes coûtent 1 Énergie de plus, c'est indiqué sur la carte en bas à gauche (voir exemple ci-contre).

Exemple : Obtenir une carte rapportant un dé additionnel se trouvant au second rang du Marché coûte 2 Énergies (1 pour le niveau du Marché et 1 pour le coût de la carte)

Il existe trois catégories de **cartes Capacité** :

 **Les morceaux de Robot** (cartes sur fond bleu clair) qui se place sur l'emplacement correspondant du Robot.

Note : Les joueurs ne peuvent pas remplacer une carte Morceau de Robot qu'ils ont déjà. Un Robot ne peut avoir qu'un bras et qu'une jambe de chaque côté, qu'une tête et qu'un tronc.



 **Les Améliorations** (cartes sur fond gris) améliorent les capacités de votre Robot.

Les cartes sont placées en face des emplacements sur le bord du plateau.

Les cartes +1 Dé se placent toutes sur la droite du plateau, les autres cartes se placent en haut.

Le joueur peut avoir au maximum 6 Améliorations.

Le joueur ne peut pas avoir plusieurs

Améliorations identiques, SAUF pour les dés supplémentaires où le maximum est de 3 cartes.

Une fois une Amélioration acquise, elle ne peut être remplacée.



 **Les Armes Secrètes** (cartes sur fond rouge) sont achetées faces cachées sur le Marché. L'acquéreur n'en découvre l'effet qu'une fois la carte achetée et le cachera aux autres joueurs jusqu'à son utilisation.

Les Armes Secrètes sont des cartes à usage unique que les joueurs peuvent utiliser quand ils le veulent durant la partie, même durant le tour d'un autre joueur.



B) Activer son Robot (Action facultative)

Le joueur lance tous ses dés et les place sur les cartes de son Robot afin d'activer les attaques et les générateurs d'Énergie de la carte en respectant les règles suivantes :

- ⚡ Afin d'activer un Morceau de Robot, il faut utiliser un ou plusieurs dés pour remplir la condition d'activation de ce morceau,
- ⚡ Un Morceau de Robot ne peut être activé qu'une seule fois durant le tour du joueur,
- ⚡ Un dé ne peut servir qu'à activer un seul Morceau de Robot par tour.

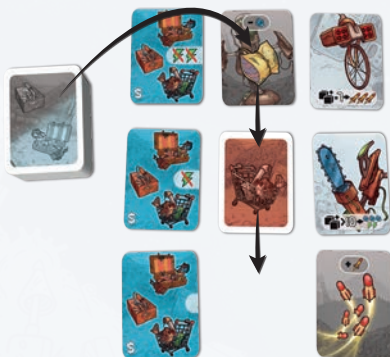
NOTE IMPORTANTE :

- ⚡ Il n'est pas possible de gagner plus de 2 énergies durant son tour de jeu.
- ⚡ Un Robot ne peut jamais avoir plus de 18 Énergies. Le surplus est perdu.



Le joueur vert place un dé 2 sur son bras droit, il fait un dégât à un autre Robot et il gagne 1 Énergie.

C) Recharger le marché (Action obligatoire)



Avant de recharger le Marché, les cartes Armes Secrètes se trouvant en bas d'une colonne sont défaussées et retournent dans la boîte du jeu en restant faces cachées. Si le Marché compte moins de 6 cartes, alors toutes les cartes restantes sont décalées vers le bas du Marché. Puis on complète le Marché avec de nouvelles cartes. Si la pioche est vide, la partie continue, mais le marché n'est plus alimenté.

ATTENTION : Les cartes Armes Secrètes doivent toujours rester faces cachées sur le Marché.

Le joueur à la gauche de celui qui vient de jouer devient le joueur actif.

FIN DE PARTIE

Pour chaque dégât que reçoit un joueur, il perd une Énergie. Quand son niveau d'Énergie arrive à zéro, le joueur est éliminé. La partie prend fin lorsque tous les joueurs sont éliminés sauf 1. Il est le grand gagnant de la compétition de Moon Bots.



RÈGLE SPÉCIALE À 2 JOUEURS

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 2 plateaux Robot. Les 4 plateaux sont placés comme sur l'image de droite. Les Robots du premier joueur commencent avec 15 Énergies, ceux de son adversaire avec 16 Énergies. Le reste de l'installation se fait comme pour le jeu à 4 joueurs.

TOUR DE JEU

Le tour de jeu est identique au jeu normal à l'exception des points suivants :

- ✋ À son tour un joueur joue ses 2 Robots, d'abord celui de gauche, puis celui de droite.
- ✋ Les cartes achetées le sont pour le Robot dont c'est le tour uniquement.
- ✋ Les Robots ne peuvent attaquer QUE le Robot en face d'eux.
- ✋ Quand un Robot n'a plus d'Énergie, il est vaincu. Le Robot vaincu ne jouera plus durant cette partie. Le Robot vainqueur est temporairement désactivé jusqu'à ce qu'un des deux Robots de l'autre duel soit vainqueur. Les Robots désactivés ou vaincus ne peuvent pas acheter de cartes ou combattre.



FIN DE PARTIE

Quand 2 Robots n'ont plus d'Énergie les joueurs regardent :
 ✋ Si un joueur a ses 2 Robots vainqueur, il gagne la partie !
 ✋ Sinon, les Robots vainqueurs de chaque joueur s'affrontent jusqu'à épuisement de l'Énergie de l'un des Robots restants. Le joueur ayant le dernier Robot avec de l'énergie gagne la partie.



© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu

CARTES MORCEAUX DE ROBOT

 Le joueur gagne 1 Énergie par symbole. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus d'énergie que le maximum (18), le surplus est perdu.

RAPPEL : Lors de son tour de jeu, un joueur ne peut pas ajouter plus de 2 Énergies au total à son Robot !

 Le joueur perd 1 Énergie par symbole.

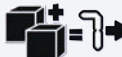
 Le joueur inflige 1 dégât par symbole au joueur assis à sa droite ou au joueur assis à sa gauche - mais JAMAIS au joueur assis en face de lui (à 4 joueurs). S'il inflige plusieurs dégâts, il peut les répartir comme il le souhaite.

 Le pouvoir est activé avec un dé d'une de ces valeurs (dans ce cas 2, 4 ou 6).

 Le pouvoir est activé avec un dé de cette valeur (dans ce cas 3).

 Le pouvoir est activé avec 2 dés de même valeur.

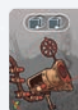
 Le pouvoir est activé si la valeur additionnée de 2 dés est strictement supérieure à 10.

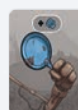
 Le pouvoir est activé si la valeur additionnée de 2 dés est égale à 7.

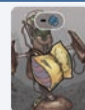
 Le pouvoir est activé si la valeur additionnée de 2 dés est strictement inférieure à 4.

LES AMÉLIORATIONS

 Prenez un dé supplémentaire. Les joueurs ne peuvent avoir que 3 exemplaires de cette carte.

 Vous pouvez relancer 2 dés de votre choix une fois par tour. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

 Quand vous attaquez un adversaire aux poings, vous pouvez infliger un dégât supplémentaire à l'adversaire de votre choix. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

 **Protection :** Quand vous êtes touché par une attaque aux poings vous subissez 1 dégât de moins. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

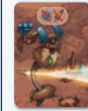
 Quand vous attaquez un adversaire avec des missiles, il subit un dégât supplémentaire. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

 **Protection :** Quand vous êtes touché par une attaque avec des missiles vous subissez 1 dégât de moins. Les joueurs ne peuvent avoir qu'un exemplaire de cette carte.

NOTE IMPORTANTE : Vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire de chacune des cartes "missiles" ou "poings".

LES ARMES SECRÈTES

 **Energie en Stock :** Ajoutez 4 Énergies. C'est le seul cas où il est possible d'ajouter plus de 2 Énergies.

 **Protection Esquive :** Vous ne subissez aucun des dégâts que l'on vient de vous faire.

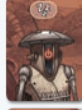
 **Protection Déflecteur :** Protégez-vous de 2 dégâts maximum et renvoyez-les sur un autre Robot.

 **Pompe à Énergie :** Quand un adversaire gagne de l'Énergie, peu importe la quantité qu'il a gagné, votre Robot gagne 2 énergies également.

 **Plus fort :** Ajoutez 2 dégâts de plus à ceux que vous venez de faire (les cartes Protection sont ignorées).

 **Protection Absorbant :** Vous subissez 2 dégâts de moins que ceux que l'on vient de vous infliger.

 **Ajustement :** Augmentez ou diminuez de 1 la valeur d'un de vos dés.

 **Repos :** Le joueur actif passe son tour de jeu.

 **Marché noir :** Achetez gratuitement une carte du Marché.

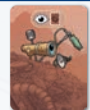
 **Supermarché :** Achetez une carte supplémentaire ce tour-ci (en payant son coût).

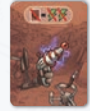
 **Virus informatique :** Tous les joueurs perdent autant d'Énergies que de cartes Armes Secrètes en leur possession (vous inclus).

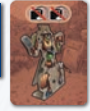
NOTE : quand cette carte est jouée, elle ne compte pas dans les cartes que possède le joueur.

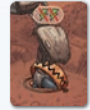
 **Recherche Plus :** Cherchez la carte morceaux de Robot de votre choix dans la pioche (cartes sur fond bleu clair) et construisez-la gratuitement. Puis, mélangez la pioche.

 **Amélioration Plus :** Cherchez la carte Améliorations de votre choix dans la pioche (fond gris) et construisez-la gratuitement. Puis, mélangez la pioche.

 **Espionnage :** Regardez les cartes Armes Secrètes d'un adversaire.

 **Avance Technologique :** Tous les adversaires n'ayant aucune carte Armes Secrètes perdent 2 Énergies.

 **Leurre :** Le joueur de votre choix ne peut pas utiliser son Amélioration « Relance des dés » ce tour de jeu.

 **Malchance :** Révélez cette carte immédiatement après son achat et perdez 2 Énergies !!!



SPIELMATERIAL

⚡ 65 Ausbaukarten:

- 24 Bauteile (hellblauer Hintergrund)
- 24 Aufwertungen (grauer Hintergrund)
- 17 Geheimwaffen (rostroter Hintergrund)

⚡ 3 Karten "Entwicklungskosten" (blauer Hintergrund)

- ⚡ 16 Würfel (4 pro Spieler)
- ⚡ 4 Roboter-Ablagen
- ⚡ 4 blaue Energiemarker



EINLEITUNG

Das große Turnier der Moon Bots kann beginnen. Einmal im Jahr treffen sich die listigsten Wissenschaftler der Galaxie auf dem Mond und kämpfen um den Titel. Strengt euch doppelt an, denn die Regeln dieses Wettbewerbs schreiben vor, dass ihr euren Kamproboter nur aus gebrauchten Teilen bauen dürft. Setzt eure Energie klug ein und lasst in diesem gnadenlosen Roboterkampf einen Hagel von Schlägen auf eure Gegner niedergehen.

ZIEL DES SPIELS

Baut euren Roboter zusammen und rüstet ihn mit den mächtigsten Waffen aus, damit er bei diesem Wettkampf der Moon Bots nicht in der Arena auseinanderfällt!



AUFBAU (Sonderregel für 2 Spieler auf Seite 11)

🔧 Jeder Spieler legt eine Ablage vor sich und nimmt sich 1 Energiemarker und 1 Würfel in der Farbe seines Charakters und seiner Ablage.

🔧 Legt die Karten „Entwicklungskosten“ als Leiste in die Tischmitte (Kosten 0 zuunterst, 1 darüber und 2 ganz oben).

🔧 Wenn ihr mit 3 Spielern spielt, sortiert die 12 Karten mit dem kleinen ⚙️ (rechts oben) heraus und legt sie zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht gebraucht.

🔧 Nehmt 5 zufällige Karten mit Geheimwaffen und legt sie in die Schachtel, ohne sie anzusehen.

🔧 Mischt alle Ausbaukarten und legt 6 von ihnen neben die Leiste der Entwicklungskosten, so wie rechts gezeigt. Die Karten werden offen ausgelegt, bis auf die Geheimwaffen, die verdeckt ausliegen. Dieser Bereich ist der Markt. Die verbleibenden Karten bilden einen verdeckten Stapel neben dem Markt.

🔧 Legt die ungenutzten Würfel als Reserve auf eine Seite des Tisches.

Der Spieler, der als Letzter etwas gebastelt hat, beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die Spieler legen ihren Energiemarker auf ihre Ablage:

- ⚡ der 1. Spieler startet mit 15 Energie
- ⚡ der 2. mit 16 Energie
- ⚡ der 3. mit 17 Energie
- ⚡ der 4. mit 18 Energie.



Aufbau-Beispiel für 4 Spieler.

SPIELABLAUF

In seinem Zug kann der aktive Spieler die folgenden Aktionen jeweils einmal ausführen, in dieser Reihenfolge:

A) Eine Ausbaukarte kaufen (Optionale Aktion)

B) Den eigenen Roboter aktivieren (Optionale Aktion)

C) Den Markt auffüllen (Verpflichtende Aktion)

A) Eine Ausbaukarte kaufen (Optionale Aktion)

Der Spieler kann sich eine der Karten vom Markt nehmen und muss die Energiekosten bezahlen, die auf der Entwicklungskosten-Karte in der gleichen Reihe angezeigt wird. Die beiden Karten in der untersten Reihe kosten nichts, die in der Mitte 1 Energie, die ganz oben 2 Energie. Bestimmte Karten kosten 1 Energiepunkt mehr, dies werden unten links auf der Karte angezeigt (siehe Beispiel)

Beispiel: Du willst eine Karte haben, die dir einen zusätzlichen Würfel einbringt. Sie liegt in der zweiten Reihe des Marktes und kostet 2 Energie (1 für die Reihe des Marktes und 1 für die Kosten der Karte).

Es gibt drei Kategorien von **Ausbaukarten**:

 **Die Bauteile** (Karten mit hellblauem Hintergrund), die an der passenden Stelle an den Roboter gebaut werden.

Anmerkung: Die Spieler können eine Bauteile-Karte, die sie bereits besitzen, nicht ersetzen. Ein Roboter kann nur einen Kopf und einen Torso haben und auf jeder Seite nur einen Arm und ein Bein.



 **Die Aufwertungen** (Karten mit grauem Hintergrund) verbessern die Fähigkeiten eurer Roboter. Sie werden am Rand der Ablage an die Bereiche angebaut, die sie verstärken. Die Karten, die +1 Würfel geben, werden alle rechts an der Ablage angelegt. Ein Spieler kann höchstens 6 Aufwertungen haben. Ein Spieler kann nicht mehrere identische Aufwertungen haben, AUSSER für zusätzliche Würfel, bei denen das Maximum 3 Karten beträgt. Eine einmal gekaufte Aufwertung kann nicht mehr ersetzt werden.



 **Die Geheimwaffen** (Karten mit roströtem Hintergrund) werden verdeckt auf dem Markt gekauft. Der Käufer sieht den Effekt der Karte erst nach dem Kauf und verbirgt ihn vor den anderen Spielern, bis er die Karte einsetzt. Geheimwaffen können einmalig eingesetzt werden, zu einem beliebigen Zeitpunkt, auch während ein anderer Spieler an der Reihe ist.



B) Den eigenen Roboter aktivieren (Optionale Aktion)

Der Spieler würfelt alle seine Würfel und legt sie auf die Karten seines Roboters, um Angriffe zu aktivieren und Energie zu erzeugen, unter Einhalten der folgenden Regeln:

- ⚡ Um ein Bauteil zu aktivieren, müssen ein oder mehrere Würfel eingesetzt werden, um die Aktivierungsbedingung dieses Teils zu erfüllen.
- ⚡ Ein Bauteil kann in einer Spielrunde nur einmal aktiviert werden,
- ⚡ Ein Würfel kann nur ein einziges Bauteil pro Runde aktivieren.

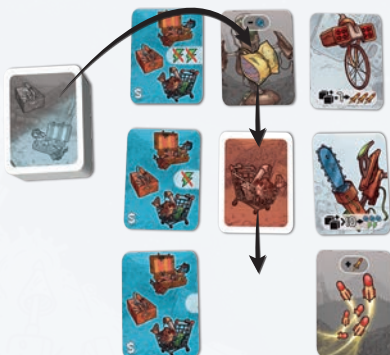
WICHTIGE ANMERKUNG:

- ⚡ Ein Spieler kann in seinem Zug höchstens 2 Energie dazugewinnen!
- ⚡ Ein Roboter kann niemals mehr als 18 Energie haben. Der Überschuss geht verloren.



Der grüne Spieler legt eine 2 auf seinen rechten Arm, er verursacht einen Schaden bei einem anderen Roboter und erhält 1 Energie.

C) Den Markt auffüllen (Verpflichtende Aktion)



Bevor ihr den Markt auffüllt, werden alle Geheimwaffen, die am unteren Ende einer Spalte liegen, aussortiert und verdeckt in die Schachtel gelegt. Wenn weniger als 6 Karten auf dem Markt liegen, werden nach Möglichkeit alle Karten nach unten verschoben. Dann wird der Markt von oben mit neuen Karten aufgefüllt. Wenn der Nachziehstapel leer ist, geht das Spiel weiter, aber der Markt hat keinen Nachschub mehr.

ACHTUNG: Die Geheimwaffen-Karten liegen immer verdeckt im Markt aus.

Der Spieler links vom gerade aktiven Spieler wird zum neuen aktiven Spieler.

ENDE DES SPIELS

Für jeden Schaden, den ein Spieler erleidet, verliert er einen Energiepunkt. Wenn sein Energielevel 0 erreicht, scheidet er aus. Das Spiel endet, wenn alle bis auf 1 Spieler ausgeschieden sind. Er ist der überragende Sieger des Moon-Bot-Wettkampfs.

SONDERREGEL FÜR 2 SPIELER

AUFBAU

Jeder Spieler nimmt 2 Roboter-Ablagen. Die 4 Ablagen werden ausgelegt wie rechts gezeigt. Die Roboter des ersten Spielers beginnen mit 15 Energiepunkten, die seines Gegners mit 16 Energiepunkten. Der restliche Aufbau verläuft wie beim Spiel mit 4 Spielern.

SPIELRUNDE

Die Spielrunde läuft genau so wie beim normalen Spiel, mit folgenden Ausnahmen:

- In seiner Runde spielt ein Spieler seine 2 Roboter, erst den linken, dann den rechten.
- Karten können nur für den Roboter gekauft werden, der am Zug ist.
- Die Roboter können NUR Roboter des anderen Spielers angreifen.
- Wenn ein Roboter keine Energie mehr hat, ist er besiegt. Der besiegte Roboter spielt in dieser Partie nicht mehr mit. Der siegreiche Roboter wird temporär deaktiviert, bis einer der Roboter des anderen Duells Sieger ist. Deaktivierte oder besiegte Roboter können keine Karten kaufen und nicht kämpfen.



ENDE DES SPIELS

Wenn 2 Roboter keine Energie mehr haben, überprüft ihr:

- Hat ein Spieler 2 siegreiche Roboter, gewinnt er das Spiel!
- Ansonsten treten die siegreichen Roboter beider Spieler gegeneinander an, bis die Energie eines Roboters verbraucht ist. Der Spieler, dessen Roboter am Ende noch Energie hat, gewinnt die Partie.



© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Editions, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich. www.blueorangegames.eu

BAUTEILE-KARTEN

 Du erhältst 1 Energiepunkt pro Symbol. Kein Spieler kann mehr Energie als das Maximum von 18 haben, jeder Überschuss geht verloren.

ERINNERUNG: In seinem Spielzug kann kein Spieler mehr als 2 Energiepunkte zum Gesamtwert seines Roboters hinzufügen!

 Du verlierst 1 Energiepunkt pro Symbol.

 Du fügst dem Spieler zu deiner Rechten oder zu deiner Linken 1 Schadenspunkt pro Symbol zu – aber NIEMALS dem Spieler gegenüber (bei 4 Spielern). Wenn du mehrere Schadenspunkte verursachst, kannst du sie nach Belieben aufteilen.

 Die Fähigkeit wird mit den gezeigten Zahlen aktiviert (in diesem Fall 2, 4 oder 6).

Die Fähigkeit wird nur aktiviert, wenn der Würfel diese Zahl zeigt (in diesem Fall die 3).

 Die Fähigkeit wird mit 2 Würfeln mit gleichem Wert aktiviert.

 Die Fähigkeit wird aktiviert, wenn die Summe von 2 Würfelwürfen 7 ergibt.

 Die Fähigkeit wird aktiviert, wenn die Summe von 2 Würfelwürfen kleiner als 4 ist.

 Die Fähigkeit wird aktiviert, wenn die Summe von 2 Würfelwürfen größer als 10 ist.

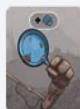
DIE AUFWERTUNGEN



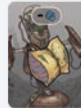
Nimm dir 1 weiteren Würfel. Kein Spieler darf mehr als 3 dieser Karten haben.



Du kannst in jeder Runde 2 Würfel deiner Wahl neu würfeln. Kein Spieler darf mehr als 1 dieser Karten haben.



Wenn du einen Gegner mit der Faust angreifst, kannst du bei einem Gegner deiner Wahl 1 zusätzlichen Schaden verursachen. Kein Spieler darf mehr als 1 dieser Karten haben.



Schutz: Wenn dich ein Faust-Angriff trifft, erleidest du 1 Schaden weniger. Kein Spieler darf mehr als 1 dieser Karten haben.



Wenn du einen Gegner mit Raketen angreifst, erleidest er 1 zusätzlichen Schaden. Kein Spieler darf mehr als 1 dieser Karten haben.



Schutz: Wenn dich ein Raketen-Angriff trifft, erleidest du 1 Schaden weniger. Kein Spieler darf mehr als 1 dieser Karten haben.

WICHTIGE ANMERKUNG: Ihr könnt nur jeweils eine „Raketen“- oder „Faust“-Karte besitzen.

DIE GEHEIMWAFFEN



Starker Akku:

Erhöhe deine Energie um 4 Punkte. Dies ist die einzige Möglichkeit, Energie um mehr als 2 Punkte zu erhöhen.



Abwehr –

Ausweichen:

Du erleidest keinen Schaden, wenn du gerade angegriffen wirst.



Abwehr –

Deflektor: Schütze dich vor maximal 2 Schadenspunkten

und lenke sie auf einen anderen Roboter um.



Energiepumpe:

Wenn ein Gegner Energie erhält – egal wie viel – erhält dein Roboter 2 Energie.



Stärker:

Verstärke deine Attacke um 2 Schadenspunkte (Abwehr-Karten werden ignoriert).



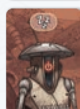
Abwehr –

Absorber:

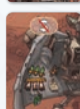
Erleide 2 Schadenspunkte weniger, als dir gerade zugefügt wurden.



Feintuning: Erhöhe oder verringere einen Würfelwurf um 1.



Rast: Der aktive Spieler verzichtet auf seinen Zug.



Schwarzmarkt: Erhalte gratis eine Karte vom Markt.



Supermarkt:

Kaufe diese Runde eine Karte zusätzlich (und bezahle ihren Preis).



Computervirus:

Alle Spieler verlieren so viele Energiepunkte, wie sie Geheimwaffen besitzen (du eingeschlossen).

ANMERKUNG: Sobald diese Karte gespielt wird, zählt sie nicht mehr zu den Karten des Spielers.



Zweiter Blick:

Such dir die Bauteile-Karte deiner Wahl aus dem Stapel (Karten mit hellblauem Hintergrund) und baue sie gratis ein. Misch dann den Stapel.



Sonder-Aufwertung:

Suche die Aufwertungskarte deiner Wahl aus dem Stapel (grauer Hintergrund) und baue sie gratis ein. Misch dann den Stapel.



Spionage: Sieh dir die Geheimwaffen-Karten eines Gegners an.



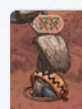
Vorsprung durch

Technik: Alle Gegner ohne Geheimwaffen verlieren 2 Energie.



Attrappe:

Ein Spieler deiner Wahl kann in dieser Runde seine Aufwertung „Würfel neu werfen“ nicht einsetzen.



Pech: Decke diese Karte sofort nach dem Kauf auf und verliere 2 Energie!!!



MATERIALI DI GIOCO

⚡ 65 Carte Abilità:

- 24 Componenti di robot (sfondo blu chiaro)
- 24 Miglioramenti (sfondo grigio)
- 17 Armi Segrete (sfondo bordeaux)

⚡ 3 carte Costi di Sviluppo (sfondo blu)

⚡ 16 Dadi (4 per giocatore)

⚡ 4 Pance Robot

⚡ 4 Contrassegni

Energia Blu



INTRODUZIONE

Il torneo annuale dei Moon Bots sta per iniziare. Gli scienziati più geniali di tutte le galassie si danno appuntamento sulla Luna per risolvere gli enigmi. Occorre moltiplicare l'ingegno perché, secondo le regole di questa competizione, si potranno utilizzare soltanto materiali di ricupero per costruire il proprio robot da combattimento. Dosa con sapienza la tua energia e convogli gli effetti negativi sui tuoi avversari per essere il vincitore in questa spietata sfida robotica!

SCOPO DEL GIOCO

Costruisci e migliora il tuo robot, dotandolo di armi tra le più efficaci e cerca di essere l'ultimo Robot ancora in piedi nell'arena per assicurarti la vittoria in questa competizione di Moon Bots!

PREPARAZIONE (per 2 giocatori vedi la regola speciale a pag. 15)

🔧 Ogni giocatore colloca davanti a sé una Plancia robot, 1 Contrassegno Energia e 1 dado dello stesso colore del personaggio che ha sulla sua plancia.

🔧 Si piazzano le carte Costi di Sviluppo disposte in colonna al centro del tavolo (Costo 0 in basso, 1 più sopra e 2 in alto).

🔧 Se si gioca in 3, si tolgono le 12 carte Abilità e Componenti del Robot, che riportano un piccolo ☺ (in alto a destra) e si rimettono nella scatola; non saranno usate in questa partita.

🔧 Si prelevano a caso 5 carte Armi Segrete e si ripongono nella scatola senza guardarle.

🔧 Si mischiano tutte le carte Abilità e se ne collocano 6 a lato delle carte Costi di Sviluppo, come mostrato nell'immagine. Le carte vengono piazzate con la faccia illustrata visibile, ad eccezione delle carte Armi Segrete che restano con l'immagine nascosta. Questa zona viene definita IL MERCATO. Le carte residue formano un mazzo che viene posto a faccia in giù a lato del Mercato.

🔧 Si costituisce una riserva dei dadi inutilizzati su un lato del tavolo.

Comincia il giocatore che per ultimo ha fatto del bricolage. Poi il gioco prosegue in senso orario.

I giocatori mettono il loro gettone Energia sulla loro plancia rispettando il turno di gioco:

- ⚡ il 1° giocatore inizia con 15 energie,
- ⚡ il 2° con 16 energie
- ⚡ il 3° con 17 energie
- ⚡ il 4° con 18 energie.



Esempio di preparazione per 4 giocatori

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Al proprio turno il giocatore che è di mano deve compiere una sola volta e rispettando la sequenza le seguenti azioni:

- A) **Acquistare una Abilità (Azione facoltativa)**
- B) **Attivare il suo Robot (Azione facoltativa)**
- C) **Ricaricare il Mercato (Azione obbligatoria)**

A) Acquistare una Abilità (Azione facoltativa)

Il giocatore può prendere una delle carte disponibili sul Mercato pagandone il prezzo in Energia nella quantità indicata sulla carta Costi di Sviluppo nella stessa riga.

Le due carte in basso non costano nulla, quelle a metà 1 Energia, quelle in alto 2 Energie. Alcune carte costano 1 Energia in più e lo si trova indicato sulla carta in basso a sinistra (vedi esempio a lato).

Esempio: Ottenere una carta che fa guadagnare un dado supplementare che si trova nella seconda fila del Mercato costa 2 Energie (1 per la posizione del mercato e 1 per il prezzo della carta).

Esistono tre categorie di carte **Abilità**:

 **I componenti di Robot** (carte con sfondo blu chiaro) che si collocano nello spazio corrispondente del Robot.

Nota: I giocatori non possono sostituire una carta Componente di Robot già in loro possesso. Un Robot può avere soltanto un braccio e una gamba su ciascun lato, come pure soltanto una testa e un tronco.



 **I Miglioramenti** (carte con sfondo grigio) incrementano le abilità del tuo Robot.

Le carte vengono collocate di fronte alle postazioni sul bordo della plancia.

Le carte + 1 Dado si collocano tutte sulla destra della plancia; le altre carte si collocano in alto.

Il giocatore può avere al massimo 6 Miglioramenti. Il giocatore non può avere più Miglioramenti identici, SALVO nel caso dei dadi supplementari. In questo caso si può avere un massimo di 3 carte identiche. Un Miglioramento acquisito non può essere sostituito.



 **Le armi segrete** (carte con sfondo rosso) vengono acquistate al Mercato con l'immagine nascosta. L'acquirente ne scoprirà l'effetto dopo aver acquistato la carta e lo terrà nascosto agli altri giocatori fino al momento dell'utilizzo. Le Armi Segrete sono delle carte ad impiego singolo che i giocatori possono usare quando vogliono nel corso della partita, anche durante il turno di un altro giocatore.



B) Attivare il proprio Robot (Azione facoltativa)

Il giocatore lancia tutti i suoi dadi e li colloca sulle carte del proprio Robot per attivare gli attacchi e i generatori di Energia della carta rispettando le seguenti regole:

- ⚡ per attivare un Componente di Robot occorre utilizzare uno o più dadi per soddisfare la condizione di attivazione di questo componente;
- ⚡ un componente di Robot può essere attivato una sola volta durante il turno di un giocatore;
- ⚡ un dado può attivare un solo Componente di Robot in ciascun turno.

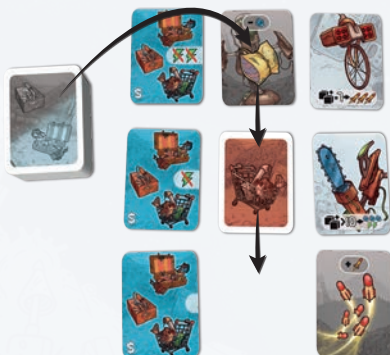
NOTA IMPORTANTE:

- ⚡ Non è possibile guadagnare più di 2 Energie durante un proprio turno di gioco.
- ⚡ Un Robot non può avere mai più di 18 Energie. L'eccedenza viene persa.



Il giocatore verde piazza un dado 2 sul braccio destro del suo Robot, determina un danno a un altro Robot e guadagna 1 Energia.

C) Ricaricare il Mercato (Azione obbligatoria)



Prima di ricaricare il Mercato, le carte Armi Segrete che si trovano ai piedi di una colonna vengono scartate e rimesse nella scatola sempre con l'immagine nascosta.

Se il Mercato contiene meno di 6 carte, allora tutte le carte per le quali è possibile vengono spostate verso il vertice inferiore del Mercato. Poi si completa il Mercato inserendo nuove carte. Se il mazzo è esaurito, la partita continua, ma il mercato non viene più alimentato.

ATTENZIONE: Le carte Armi Segrete devono restare sul Mercato sempre con l'immagine nascosta.

Il giocatore alla sinistra di chi ha appena giocato inizia il proprio turno.

FINE DELLA PARTITA

Per ogni danno subito un giocatore perde una Energia. Quando il suo livello di Energia arriva a 0, il giocatore viene eliminato. La partita termina quando tutti i giocatori vengono eliminati salvo uno. Sarà lui il vincitore della sfida di Moon Bots.

REGOLA SPECIALE PER 2 GIOCATORI

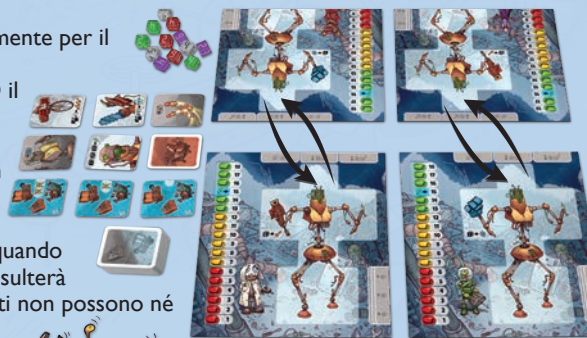
PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende 2 plance Robot.
Le 4 plance sono posizionate come nell'immagine qui a destra.
I Robot del primo giocatore iniziano con 15 Energie e quelli dell'avversario con 16 Energie.
Il resto della preparazione avviene come per il gioco in 4 giocatori.

TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco è uguale a quello del gioco base, eccetto che per i seguenti punti.

- 👉 al proprio turno un giocatore mette in campo i suoi 2 Robot, prima quello di sinistra e poi quello di destra;
- 👉 le carte acquistate valgono unicamente per il Robot che è di turno;
- 👉 i Robot possono attaccare SOLO il Robot loro dirimpettaio;
- 👉 quando un Robot esaurisce la propria Energia, viene sconfitto e non giocherà più nel corso di questa partita. Il Robot vincitore viene temporaneamente disattivato fino a quando uno dei due Robot dell'altro duello risulterà vincitore. I Robot disattivati o sconfitti non possono né comprare carte né combattere.



FINE DELLA PARTITA

Quando 2 Robot hanno esaurito del tutto l'Energia i giocatori controllano:
👉 se un giocatore ha i suoi 2 Robot vincenti, allora risulta vincitore!
👉 Altrimenti i Robot vincitori di ogni giocatore si affrontano fino a che uno dei due esaurirà l'Energia. Colui che resta con il Robot ancora carico di Energia sarà il vincitore.



© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Editions, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu

CARTE COMPONENTI DI ROBOT

 Il giocatore guadagna 1 Energia per ogni simbolo. I giocatori non possono avere Energia superiore al livello massimo (18); l'eccedenza viene persa. **N.B.: durante il proprio turno, un giocatore può aggiungere al suo Robot, come massimo, 2 Energie!**

 Il giocatore perde 1 Energia per ogni simbolo.

 Il giocatore infligge 1 danno per ogni simbolo al giocatore alla sua destra o a quello alla sua sinistra, ma MAI al giocatore seduto di fronte a lui (in 4 giocatori). Se infligge più danni può ripartirli come meglio crede.

 I poteri vengono attivati quando un dado mostra uno di questi valori (in questo caso 2, 4 o 6).

 I poteri sono attivati soltanto quando la faccia del dado mostra questo valore (in questo caso 3).

 I poteri vengono attivati quando due facce del dado mostrano lo stesso valore.

 I poteri sono attivati se la somma dei valori dei 2 dadi è obbligatoriamente superiore a 10.

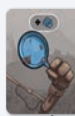
 I poteri sono attivati se la somma dei due dadi è uguale a 7

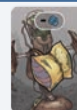
 I poteri sono attivati se la somma dei valori sui 2 dadi è obbligatoriamente inferiore a 4.

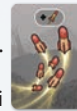
I MIGLIORAMENTI

 Si prende un dado supplementare. I giocatori possono avere soltanto 3 esemplari di questa carta.

 Si possono rilanciare 2 dadi a scelta una volta in ciascun turno. I giocatori possono avere soltanto un esemplare di questa carta.

 Quando si attacca un avversario a colpi di pugni, gli si può infliggere un danno supplementare. I giocatori possono avere solo un esemplare di questa carta.

 **Protezione:** quando si è colpiti con un attacco di pugno si subisce 1 danno in meno. I giocatori possono avere soltanto un esemplare di questa carta.

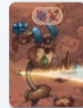
 Quando si attacca un avversario con i missili, lui subirà un danno aggiuntivo. I giocatori avranno soltanto un esemplare di questa carta.

 **Protezione:** Quando si viene colpiti da un attacco con missili si subisce 1 danno in meno. I giocatori possono avere soltanto un esemplare di questa carta.

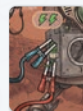
NOTA IMPORTANTE: si può avere soltanto un esemplare di ciascuna delle carte "missili" o "pugni".

LE ARMI SEGRETE

 **Energia di riserva:** Si aggiungono 4 Energie. Solo in questo caso si possono aggiungere più di 2 Energie.

 **Protezione Schivata:** non si subisce nessun danno di nessun tipo.

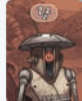
 **Protezione Catarifrangente:** Ci si protegge al massimo da 2 danni e li si rimbalza su un altro Robot.

 **Pompa di Energia:** quando un avversario guadagna dell'Energia, in qualunque quantità, il proprio Robot guadagna comunque 2 Energie.

 **Più potente:** si aggiungono 2 danni supplementari a quelli che avete appena procurato (le carte Protezione vengono ignorate).

 **Protezione Assorbente:** si subiscono 2 danni in meno di quanto vi vorrebbero infliggere.

 **Aggiustamento:** si aumenta o diminuisce di 1 il valore di uno dei propri dadi.

 **Riposo:** Il giocatore che sarebbe di turno, lo salta.

 **Mercato nero:** si acquista gratis una carta del Mercato.

 **Supermercato:** si acquista una carta supplementare durante un turno (pagandone il relativo costo).

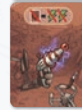
 **Virus informatico:** Tutti i giocatori perdono tante Energie quante sono le carte Armi Segrete che possiedono (compreso che detiene la carta).

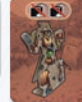
NOTA: Quando questa carta viene giocata non viene computata come una carta posseduta dal giocatore.

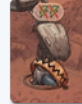
 **Ricerca Più:** si cerca la carta componenti di Robot a propria scelta nel mazzo (carte con sfondo blu chiaro) e la si usa gratuitamente. Poi si mischia il mazzo.

 **Miglioramento Più:** si cerca la carta Miglioramenti di proprio gradimento nel mazzo (sfondo grigio) e la si usa gratuitamente. Poi si mischia il mazzo.

 **Spionaggio:** si guardano le carte Armi Segrete di un avversario.

 **Progresso Tecnologico:** tutti gli avversari che non hanno nessuna carta Armi Segrete perdono 2 Energie.

 **Illusione:** al giocatore di propria scelta viene impedito di utilizzare il suo Miglioramento "Rilancio dei dadi" in questo turno di gioco.

 **Sfortuna:** si scopre questa carta subito dopo averla acquistata e si perdono 2 Energie.



CONTENIDO

- ⚡ 65 cartas de Capacidades:
 - 24 cartas de Piezas de Robot (fondo azul claro)
 - 24 cartas de Mejoras (fondo gris)
 - 17 cartas de Armas Secretas (fondo rojo oscuro)

- ⚡ 3 cartas de Costes de Desarrollo (fondo azul)
- ⚡ 16 Dados (4 por jugador)
- ⚡ 4 Tableros de Robot
- ⚡ 4 Marcadores de Energía azules

INTRODUCCIÓN

¡El gran torneo anual de Moon Bots está a punto de empezar! Los científicos más inteligentes de toda la Galaxia se dirigen a la Luna para enfrentar a sus creaciones entre sí. Para participar, tendréis que poner a prueba vuestro ingenio, pues en este torneo solo podréis usar piezas recicladas para construir vuestro robot de combate. ¡Usa su energía sabiamente y haz caer una lluvia de golpes sobre tus oponentes para ganar esta batalla robótica!

OBJETIVO DEL JUEGO

Construir y mejorar tu Robot con las armas más poderosas para que cuando entre en la arena de combate sea el último en mantenerse en pie y seas tú el ganador en la competición de Moon-Bots.

PREPARACIÓN (Ver las reglas especiales para 2 jugadores en la página 19)

🔧 Cada jugador toma un tablero de Robot, 1 Marcador de Energía y 1 dado del color de su personaje y lo coloca delante de él.

🔧 Poned las 3 cartas de Costes de Desarrollo formando una columna en el centro de la mesa (la carta con el Coste 0 en la fila de abajo, la carta con el Coste 1 en la fila de encima de ella y la carta de Coste 2 en la parte superior).

🔧 Si sois 3 jugadores, retirad del juego las 12 cartas marcadas con el símbolo ⚡ (que se encuentra en la parte superior a la derecha) y devolvedlas a la caja del juego ya que no se utilizarán en esta partida.

🔧 Retirad 5 cartas de Armas Secretas al azar y devolvedlas a la caja de juego sin mirarlas.

🔧 Barajad todas las cartas de Capacidades y luego poned 6 de ellas formando 3 filas de 2 cartas al lado de cada una de las cartas de Costes de Desarrollo tal como se muestra en la imagen. Estas cartas se colocarán boca arriba a excepción de las cartas de Armas Secretas que se mantendrán boca abajo. Esta zona será el Mercado. Las cartas restantes se colocarán en una pila boca abajo al lado de la zona de Mercado.

🔧 Dejad los dados no utilizados a un lado de la mesa.

El último jugador que haya realizado algún trabajo de bricolaje juega primero. Los jugadores juegan por turnos, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador coloca su Marcador de Energía en su tablero en función del orden de juego:

- ⚡ El 1^{er} jugador empieza con 15 Puntos de Energía.
- ⚡ El 2^o jugador empieza con 16 Puntos de Energía.
- ⚡ El 3^{er} jugador empieza con 17 Puntos de Energía.
- ⚡ El 4^o jugador empieza con 18 Puntos de Energía.



Ejemplo de preparación del juego para 4 jugadores

CÓMO JUGAR

En su turno, el jugador realiza las siguientes acciones una sola vez y en este orden:

- A) **Comprar una Capacidad (Acción opcional)**
- B) **Activar el Robot (Acción opcional)**
- C) **Reabastecer el Mercado (Acción obligatoria)**

A) Comprar una Capacidad (Acción opcional)

En su turno, el jugador puede tomar una de las cartas disponibles en el Mercado, pagando el Coste de Energía que se indica en la carta de Coste de Desarrollo que se encuentra en la misma fila. Las dos cartas de la fila inferior no cuestan nada, las del medio cuestan 1 punto de Energía y las de la fila superior cuestan dos puntos de Energía. Algunas cartas cuestan 1 punto más de Energía si se indica en la parte inferior de la izquierda de la carta  (ver el ejemplo a la derecha)

Ejemplo: Quieres obtener una carta que te da un dado adicional. Esta carta se encuentra en la segunda fila del Mercado por lo que cuesta 2 Puntos de Energía (1 por el nivel del Mercado y 1 tal como se indica en la carta)

Existen tres categorías de **cartas de Capacidad**:

 **Piezas de Robot** (cartas de fondo azul claro) que se han de colocar en el lugar correspondiente del tablero de Robot.

Nota: los jugadores no pueden volver a colocar una carta de Pieza de Robot que sea igual a una que ya tienen. En otras palabras, un Robot solo puede tener un brazo y una pierna a cada lado de su cuerpo y una sola cabeza y torso.



 **Mejoras** (cartas de fondo gris): son cartas que mejoran las Capacidades de tu Robot. Estas cartas han de ser colocadas en el tablero encima de las partes del Robot a las que afecten. Las cartas de +1 dado se colocarán a la derecha del tablero. Las otras cartas se colocarán en la parte superior. Cada jugador puede tener un máximo de 6 Mejoras. Un jugador no puede ninguna Mejora repetida EXCEPTO las que proporcionan dados adicionales. En este caso, pueden tener un máximo de 3 cartas idénticas. Una vez se adquiere una Mejora no se puede reemplazar.



 **Armas Secretas** (cartas de fondo rojo oscuro): se compran en el Mercado, boca abajo. El jugador que compre una puede mirarla sin enseñarla. El resto de los jugadores no sabrán cuál es hasta que no la utilice. Las Armas Secretas son cartas de un solo uso que los jugadores pueden utilizar cuando quieran durante el juego incluso en el turno de otro jugador.



B) Activar el Robot (Acción opcional)

El jugador lanza todos sus dados y los coloca en sus cartas de Robot para poder activar los ataques y los generadores de Energía de la carta de acuerdo con las siguientes reglas:

- ⚡ Para activar una Pieza del Robot, deben usarse uno o más dados para cumplir las condiciones de activación de esa pieza.
- ⚡ Una Pieza de Robot solo puede activarse una vez durante el turno del jugador.
- ⚡ Cada dado solo puede usarse para activar una Pieza de Robot por turno.

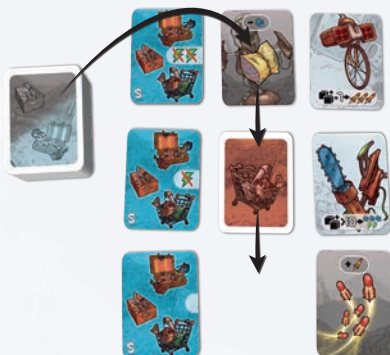
NOTA IMPORTANTE:

- ⚡ Un jugador no puede ganar más de 2 puntos de Energía durante su turno de juego.
- ⚡ Un Robot nunca puede tener más de 18 puntos de energía. El sobrante se pierde.



El jugador verde pone un dado mostrando "2" en el brazo derecho de su Robot para activarlo. El robot ataca y daña a otro Robot con lo que gana 1 Punto de Energía.

C) Reabastecer el Mercado (Acción obligatoria)



Antes de reabastecer el Mercado, las cartas de Armas Secretas que se encuentran en la parte inferior de la columna se descartan y se devuelven a la caja de juego boca abajo.

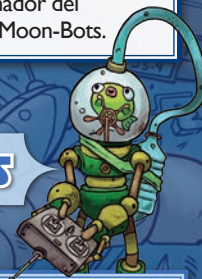
Si el Mercado tiene menos de 6 cartas, las que quedan se moverán una fila hacia abajo para rellenar los huecos y se repondrán las filas superiores con nuevas cartas. Si ya no quedan cartas en la pila, el juego continúa pero el Mercado quedará sin existencias.

ATENCIÓN: las cartas de Armas Secretas siempre deben estar en el Mercado boca abajo.

Nueva ronda: el jugador de la izquierda de la persona que acaba de jugar se convierte en el jugador activo.

FIN DE LA PARTIDA

Cada ataque a un jugador causa daño al Robot, y el jugador atacado pierde un Punto de Energía. Cuando el nivel de energía de un robot llega a cero, es eliminado del juego junto con el jugador que lo controlaba. El juego termina cuando todos los jugadores menos uno han sido eliminados. Este jugador será el ganador del concurso Moon-Bots.



REGLAS ESPECIALES PARA DOS JUGADORES

PREPARACIÓN

Cada jugador toma 2 tableros de Robot. Los 4 tableros se colocan como se muestra a la derecha. Los Robots del primer jugador comienzan con 15 Puntos de Energía, mientras que los de su oponente comienzan con 16. El resto de la preparación sigue la misma estructura que el juego para 4 jugadores.

CÓMO JUGAR

La manera de jugar es la misma que la del juego normal a excepción de:

- ✋ En su turno, un jugador juega con sus 2 Robots, primero con el de la izquierda y luego con el de la derecha.
- ✋ Las cartas que se compran deben usarse solo sobre el Robot con el que se está jugando en este momento.
- ✋ Los Robots SOLO pueden atacar a los Robots situados enfrente de ellos.
- ✋ Cuando un Robot se queda sin Energía, es derrotado. El Robot derrotado no podrá seguir jugando en esta partida. El Robot ganador es temporalmente desactivado hasta que uno de los dos Robots del otro duelo sea derrotado. Los Robots desactivados y derrotados no pueden comprar cartas ni seguir luchando.



FIN DE PARTIDA

Cuando 2 Robots ya no tienen ningún Punto de Energía, los jugadores comprueban:

- ✋ Si un jugador tiene 2 Robots victoriosos, ¡gana el juego!
- ✋ Si no, los Robots ganadores de cada jugador se enfrentarán entre sí hasta que a uno de ellos se le agote la energía. El jugador con el último Robot que todavía tenga Energía gana el juego.



© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Editions, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu

PARTES DE ROBOT

⚡ El jugador gana 1 Punto de Energía por símbolo. Los jugadores no pueden superar el número máximo de puntos de Energía (18), cualquier exceso se pierde.

RECORDATORIO: En su turno, un jugador no puede agregar más de 2 Puntos de Energía al total de su Robot.

✖ El jugador pierde 1 Punto de Energía por cada símbolo.

🔫 El jugador realiza un ataque por cada símbolo para dañar el jugador sentado a su derecha o izquierda, pero NO al jugador sentado frente a él (para 4 jugadores). Si decide atacar más de una vez, puede dividir estos ataques como él quiera.

2/4/6 ➔ Los Poderes son activados cuando los dados muestran al menos uno de los números indicados (en este caso 2, 4 o 6).

3/ ➔ Los Poderes son activados solamente cuando el dado muestra el número indicado (en este caso, 3).

🎲 ➔ Los Poderes son activados cuando 2 dados muestran el mismo número.

🎲 ➔ Los Poderes son activados si la suma de los resultados de 2 dados es superior a 10.

🎲 ➔ Los Poderes son activados si los resultados de 2 dados suman justo 7.

🎲 ➔ Los Poderes son activados si la resta de los resultados de 2 dados es inferior a 4.

MEJORAS

🎲 Toma un dado adicional. Un jugador puede tener como máximo 3 cartas de este tipo.

🎲 Puedes tirar de nuevo los 2 dados que elijas. Esto puede hacerse solo una vez por turno y cada jugador puede tener solo una de estas tarjetas.

🔍 Cuando atacas a un oponente con tus puños, puedes infligir un daño extra. Los jugadores solo pueden tener un ejemplar de esta tarjeta.

IMPORTANTE: Los jugadores solo pueden tener una copia de cada carta de "misil" o de "puño".

🛡️ **Protección:** Cuando eres atacado por un oponente con sus puños, esta carta puede parar un golpe y así recibir un daño menos. Un jugador solo puede tener una carta de este tipo.

🚀 Cuando atacas a un oponente con misiles puedes añadir un impacto extra causando el doble de daño. Un jugador solo puede tener una carta de este tipo.

🛡️ **Protección:** Cuando eres atacado por misiles puedes parar uno de los impactos. Un jugador solo puede tener una carta de este tipo.

ARMAS SECRETAS

🔋 **Reserva de Energía:** Agrega 4 Puntos de Energía. Este es el único caso en el que es posible añadir más de 2 Puntos de Energía.

🛡️ **Protección-Esquivar:** Deja sin efecto un ataque que le hagan a tu robot.

🕒 **Protección-Desvío:** Estás protegido de hasta 2 ataques y puedes desviarlos hacia otro Robot.

💣 **Bomba de Energía:** Cuando un oponente gana Puntos de Energía, independientemente de cuántos haya ganado, tú también ganas 2 Puntos de Energía para tu Robot.

🔥 **Amplificador de fuerza:** Añade 2 ataques más a los que vas a realizar (en este caso las cartas de Protección no tienen efecto).

🛡️ **Protección-Amortiguador:** Anula hasta 2 ataques contra ti.

🎲 **Ajuste:** Aumenta o disminuye en 1 el valor de uno de tus dados.

🛖 **Descanso:** El jugador activo pierde su turno.

🏪 **Mercado negro:** Toma gratis una carta del Mercado.

🛒 **Supermercado:** Compra una carta adicional en este turno (pagando su coste).

📱 **Virus informático:** Todos los jugadores pierden tantos Puntos de Energía como cartas de Armas Secretas tienen en su poder (incluido tú).

NOTA: Cuando se juega esta carta no cuenta como carta del jugador que la ha jugado.

📖 **Buscador:** Escoge de la pila de cartas de Partes de Robot la que más te guste (fondo azul claro) y colócala en tu robot sin coste. Luego mezcla de nuevo la pila de cartas.

📖 **Mejora Adicional:** Escoge de la pila de cartas Mejora la que más te guste (fondo gris) y colócala en tu robot sin coste. Luego mezcla de nuevo la baraja.

🕵️ **Espía:** Mira las cartas de Arma Secreta del jugador que tú escojas.

🚀 **Avance tecnológico:** Todos tus oponentes que no tengan ninguna carta de Arma Secreta pierden dos Puntos de Energía.

🎲 **Truco:** El jugador que tú elijas no podrá usar la carta de mejora de volver a lanzar los dados en este turno.

🎲 **Mala suerte:** Muestra esta carta inmediatamente después su compra. ¡Pierdes 2 Puntos de Energía!



MATERIAL DE JOGO

- ⚡ 65 Cartas Habilidades:
 - 24 Peças de Robot (fundo azul-claro)
 - 24 Upgrades (fundo cinzento)
 - 17 Armas Secretas (fundo bordô)

- ⚡ 3 cartas Custos de Evolução (fundo azul)
- ⚡ 16 Dados (4 por jogador)
- ⚡ 4 Tabuleiros de Jogo Robot
- ⚡ 4 Marcadores de Energia azul

INTRODUÇÃO

O grande torneio anual dos Moon Bots está prestes a começar. Os cientistas mais dotados da galáxia reúnem-se na Lua para se enfrentarem uns aos outros. Vais ter de redobrar o teu engenho porque nesta competição, só vais poder usar partes de sucata para construíres o teu robot lutador. Usa a tua energia de uma forma sensata e faz chover ataques aos teus adversários, de forma a ganhares sem piedade esta batalha robótica!

OBJETIVO DO JOGO

Constrói e melhora o teu Robot, equipa-o com as melhores armas para quando ele entrar na arena ser o último Robot de pé e tu seres o grande vencedor da competição dos Moon Bots!

PREPARAÇÃO DE JOGO (Ver Regra Especial para um jogo com 2 jogadores na página 23)

🔧 Cada jogador escolhe 1 Tabuleiro de Jogo Robot, 1 Marcador de Energia e 1 dado cuja cor corresponda à cor do tabuleiro de jogo e personagem escolhida. O jogador coloca todos estes elementos à sua frente.

🔧 Organiza as cartas Custos de Evolução numa coluna ao centro da mesa (custo 0 em baixo, custo 1 ao meio e custo 2 em cima).

🔧 Se estiveres a jogar com 3 jogadores, remove as 12 cartas com o símbolo ⚡ (que se encontra no canto superior direito das cartas) e coloca-as de volta na caixa. Estas cartas não serão necessárias para este jogo.

🔧 Remove as 5 cartas Armas Secretas de forma aleatória e coloca-as de volta na caixa sem olhar para elas.

🔧 Baralha todas as cartas Habilidades e depois coloca 6 dessas cartas em 3 colunas de 2 perto de cada carta Custo de Evolução, como mostrado na figura à direita. Estas cartas são colocadas com a face virada para cima, a única exceção são as cartas Armas Secretas que são colocadas com a face virada para baixo. Esta zona é chamada de Mercado. Todas as restantes cartas vão formar uma pilha, com a face virada para baixo, e vão ser colocadas ao lado do Mercado.

🔧 Coloca todos os dados que não vão ser utilizados à parte, num dos lados da mesa.

O último jogador a fabricar começa o jogo e este desenvolve-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Os jogadores colocam os seus Marcadores de Energia no seu tabuleiro de acordo com a ordem de jogada:

- ⚡ O primeiro jogador começa com 15 Marcadores de Energia,
- ⚡ O segundo jogador começa com 16 Marcadores de Energia,
- ⚡ O terceiro jogador começa com 17 Marcadores de Energia,
- ⚡ O quarto jogador começa com 18 Marcadores de Energia.



Exemplo de uma preparação de jogo com 4 jogadores

COMO JOGAR?

No seu turno, o jogador deve efetuar as seguintes ações, só uma vez, na seguinte ordem:

- Compra uma Habilidade (opcional)**
- Ativa o Robot (opcional)**
- Reabastece o Mercado (obrigatório)**

A) Compra uma Habilidade (opcional)

No seu turno os jogadores podem tirar uma das cartas disponíveis do Mercado se pagarem o custo de Energia indicado na carta de Custo de Evolução da mesma coluna. As duas cartas da última coluna não têm custo, as da coluna do meio custam 1 de Energia e as do topo custam 2 de Energia.

Algumas cartas custam 1 de Energia a mais do que o indicado na parte inferior esquerda da carta  (ver o exemplo à direita).

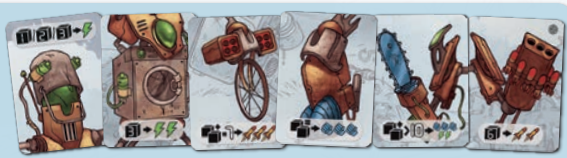
Exemplo: Receber uma carta que te dê um dado extra. Esta carta foi encontrada na segunda coluna do Mercado, por isso custa 2 de Energia (1 para o nível do Mercado e 1 para o custo da carta).

Existem três categorias de **cartas Habilidades**:



 **Peças de Robot** (cartas com fundo azul-claro) que estão anexadas à seção correspondente do Robot.

Nota: Os jogadores não podem adicionar uma carta Peça de Robot que seja igual a uma carta que já possuam. Por outras palavras, um Robot só pode ter um braço e uma perna em cada lado do corpo, e só uma cabeça e um torso.



 **Upgrades** (cartas com fundo cinzento) que melhoram as habilidades do teu Robot. Estas cartas são colocadas à frente das secções do Robot que afetam no tabuleiro de jogo.

As cartas + 1 Dado são colocadas à direita do tabuleiro de jogo, as outras cartas são colocadas em cima.

Um jogador pode ter no máximo 6 Upgrades.

Um jogador não pode ter vários Upgrades idênticos, EXCETO para dados extra. Neste caso, podem ter no máximo 3 cartas idênticas.

Uma vez que um Upgrade tenha sido adquirido, não pode ser substituído.



 **Armas Secretas** (cartas com fundo bordô) são compradas no Mercado, com a face virada para baixo. O jogador que compra a carta só pode saber o efeito que a carta faz depois de a ter comprado, a carta permanece escondida dos outros jogadores até que o jogador que a possui, a decida usar. As Armas Secretas são cartas que só podem ser usadas uma vez mas que podem ser usadas a qualquer altura durante o jogo, mesmo no turno de outro jogador.



B) Ativar o Robot (opcional)

No seu turno, o jogador lança todos os dados e coloca-os em cima das cartas Robot para ativar os ataques e os geradores de Energia das cartas. O jogador tem de respeitar as seguintes regras:

- ⚡ Para se ativar uma Peça de Robot, um ou mais dados devem ser utilizados para se cumprir a condição de ativação dessa peça.
- ⚡ Uma Peça de Robot só pode ser ativada uma vez durante a ronda do jogador.
- ⚡ Cada dado só pode ser usado para ativar uma Peça de Robot por turno.



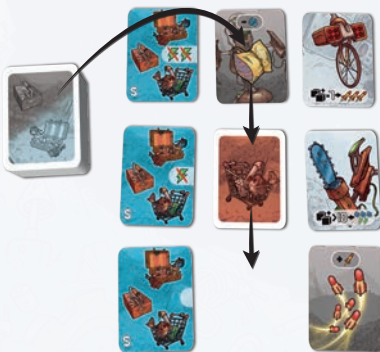
Os jogadores verdes colocam um dado que marca o número 2 no braço direito do seu Robot para o ativar. Depois, atacam e danificam outro Robot, o que lhes faz render 1 de Energia.

IMPORTANTE:

- ⚡ Um jogador não pode ganhar mais de 2 marcadores de Energia durante o seu turno.
- ⚡ Um Robot não pode ter mais de 18 Energias. Qualquer número que exceda é perdido.

C) Reabastecer o Mercado (obrigatório)

Antes de reabasteceres o Mercado, as cartas Armas Secretas que estão no final da coluna são descartadas e colocadas de volta na caixa, na mesma com a face virada para baixo.



Se o Mercado tiver menos de 6 cartas, todas as cartas que sobram são colocadas em baixo da coluna do Mercado para preencher os espaços que estiverem vazios. Depois, as colunas superiores do Mercado são reabastecidas com cartas novas. Se já não existirem mais cartas na pilha, o jogo continua mas o Mercado está esgotado.

ATENÇÃO: As cartas Armas Secretas devem estar sempre colocadas com a face virada para baixo no Mercado

Nova Ronda: o jogador à esquerda do jogador que acabou de jogar fica agora o jogador ativo.

FIM DO JOGO

Cada ataque a um jogador causa dano e o jogador atacado perde 1 Energia. Quando o seu nível de Energia chegar a zero, esse jogador está fora do jogo. O jogo acaba quando todos, exceto um jogador, forem eliminados. Esse jogador é o Grande Vencedor da competição Moon Bots.

REGRA ESPECIAL PARA UM JOGO DE 2 JOGADORES

PREPARAÇÃO DE JOGO

Cada jogador tira 2 tabuleiros de jogo Robot.

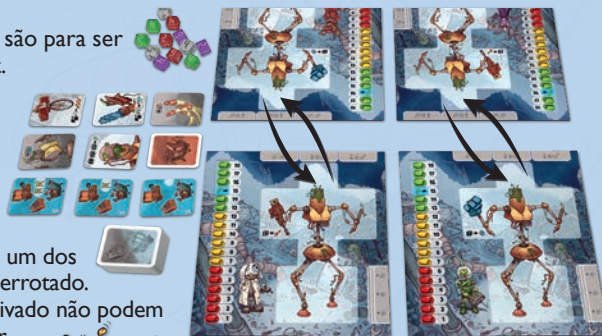
Os 4 tabuleiros de jogo são montados como é mostrado na imagem à direita.

Os Robots do primeiro jogador começam com 15 de Energia, enquanto que o seu adversário começa com 16. A restante preparação de jogo segue a mesma estrutura de um jogo com 4 jogadores.

JOGAR UMA RONDA

As rondas dos jogadores são idênticas às rondas de um jogo normal, à exceção dos seguintes pontos:

- 👉 No seu turno, o jogador joga com os seus 2 Robots, primeiro o Robot da esquerda e depois o Robot da direita.
- 👉 As cartas que forem compradas são para ser usadas na ronda de um único Robot.
- 👉 Os Robots só podem atacar o Robot que é seu adversário.
- 👉 Quando um Robot não tiver mais Energia, é derrotado. O Robot derrotado não irá mais jogar no restante jogo. O Robot vencedor é temporariamente desativado até que um dos dois Robots do duelo anterior seja derrotado. O Robot derrotado e o Robot desativado não podem comprar cartas nem continuar a lutar.



FIM DO JOGO

Quando 2 Robots não tiverem mais Energia, os jogadores verificam se:

- 👉 Um jogador tem 2 Robots vitoriosos, ele ganha o jogo!
- 👉 Um jogador não tiver 2 Robots vitoriosos, o Robot vencedor de cada jogador compete um com o outro até a Energia de um Robot se esgotar. O jogador que tiver o último Robot com Energia ganha o jogo.

© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots e Blue Orange são marcas registadas de Blue Orange Editions, França. Feito na China. Desenhado em França. www.blueorangegames.eu

CARTAS PEÇAS DE ROBOT

 O jogador ganha 1 de Energia por símbolo. Os jogadores não podem ultrapassar o número máximo de Energia (18), qualquer Energia que esteja a mais é perdida. **LEMBRA-TE: No seu turno, um jogador não pode adicionar mais de 2 Energias ao total de Energia do seu Robot!**

 O jogador perde 1 de Energia por símbolo.

 O jogador inflige, por símbolo, 1 de dano ao jogador que estiver sentado à sua direita ou esquerda mas **NÃO** ao jogador que está sentado à sua frente (regra para jogo com 4 jogadores). Se os jogadores escolherem atacar mais de uma vez, eles podem dividir esses ataques como quiserem.

 Os poderes são ativados quando os dados apresentarem os seguintes números (neste caso os números 2, 4 ou 6).

 Os poderes são ativados só quando os dados apresentarem este número (neste caso, o número 3).

 Os poderes são ativados quando 2 dados apresentarem o mesmo número.

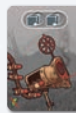
 Os poderes são ativados se os números de 2 dados formarem um total de maior de 10.

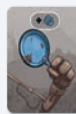
 Os poderes são ativados se os números apresentados nos dados fizerem um total de 7.

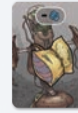
 Os poderes são ativados se os 2 números apresentados nos dados fizerem um total de menos 4.

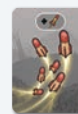
UPGRADES

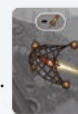
 Ganha um dado extra. Os jogadores só podem ter 3 cópias desta carta.

 Podes lançar 2 dados, da tua escolha, uma vez mais. Esta ação pode ser feita uma vez por turno e os jogadores só podem ter uma cópia desta carta.

 Quando atacas um adversário com os punhos, podes infligir 1 dano extra para causar mais dano ao seu Robot. Os jogadores só podem ter uma cópia desta carta.

 **Proteção:** Quando recebes dano de um ataque por punhos, esta carta consegue impedir um desses ataques e assim sofres menos 1 de dano. Os jogadores só podem ter uma cópia desta carta.

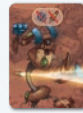
 Quando atacas um adversário com mísseis, podes dar 1 dano extra, causando assim o dobro do dano. Os jogadores só podem ter uma cópia desta carta.

 **Proteção:** Quando fores atacado por mísseis, esta carta consegue impedir um desses ataques e assim sofres menos 1 de dano. Os jogadores só podem ter uma cópia desta carta.

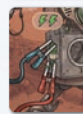
IMPORTANTE: Os jogadores só podem ter no máximo uma carta “mísseis” ou uma carta “punhos”.

ARMAS SECRETAS

 **Stock de Energia:** Adiciona 4 de Energia. Esta é a única altura em que podes adicionar mais de 2 Energias.

 **Proteção-Esquivar:** Não és afetado por nenhum ataque que te acabaram de infligir.

 **Proteção – Desvio:** Protege-te até 2 ataques e projeta-os para outro Robot.

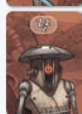
 **Bomba de Energia:** Quando um adversário ganhar Energia, independentemente do número que ganhe, tu também ganhas 2 de Energia para o teu Robot.

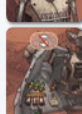
Mais Forte: Adiciona mais 2 ataques a qualquer ataque

 que acabaste de infligir. (As cartas de Proteção não podem ser usadas nesta ação).

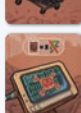
 **Proteção – Amortecedor de Choques:** Esta ação faz com que recebas menos 2 de dano de um ataque que acabaste de sofrer.

 **Ajuste:** Aumento ou perda de 1 valor de um dos teus dados.

 **Descanso:** O jogador ativo passa o seu turno.

 **Mercado Negro:** Compra uma carta do Mercado e não a pagues.

 **Supermercado:** Compra uma carta extra neste turno (e paga por ela).

 **Vírus de Computador:** Todos os jogadores perdem o mesmo número de Energia igual ao número de cartas Armas Secretas na sua posse (incluindo tu!).

NOTA: Quando esta carta é jogada, já não conta como uma carta pertencente ao jogador que a jogou.

 **Vê de Perto:** Procura na pilha de cartas Peças de Robot (cartas com fundo azul-claro) e encontra uma peça que queiras e instala no teu Robot sem custos. Depois desta ação baralha a pilha de cartas novamente.

 **Upgrade Extra:** Explora a pilha de cartas Upgrade (fundo cinzento) e encontra um Upgrade que queiras e instala no teu Robot, sem custos. Depois da ação baralha novamente a pilha de cartas.

 **Espia:** Escolhe um adversário e espreita o seu baralho de cartas Armas Secretas.

 **Avanço Tecnológico:** Quaisquer adversários que não tenham nenhuma carta Armas Secretas perdem 2 de Energia.

 **Iludir:** Um jogador à tua escolha não pode usar o Upgrade “Lança os dados novamente” neste turno.

 **Maré de Azar:** Assim que esta carta for comprada, é revelada aos outros jogadores e perdes 2 de Energia!!!



- ⚡ 65 Capaciteitskaarten:
 - 24 Robotonderdelen (lichtblauwe achtergrond)
 - 24 Verbeteringen (grijze achtergrond)
 - 17 Geheime Wapens (rode achtergrond)
- ⚡ 3 Ontwikkelingskostenkaarten (blauwe achtergrond)

- ⚡ 16 dobbelstenen (4 per speler)
- ⚡ 4 Robotborden
- ⚡ 4 Blauwe Energie Markers



Het grote jaarlijkse Moon Bots toernooi gaat van start. De slimste wetenschappers uit het heelal spreken af op de maan om zich er met elkaar te meten. Vindingrijkheid is de grootste vereiste, want volgens de regels van deze wedstrijd mag je enkel recuperatieonderdelen gebruiken om je gevechtsrobot te bouwen. Gebruik je energie slim en verpletter de tegenstanders van je robot om deze meedogenloze vechtpartij te winnen!

Bouw en bewapen je Robot met de krachtigste wapens en wees de laatste Robot die overeind blijft in de arena om zo de overwinning te behalen!

 Elke speler neemt een Robotbord voor zich, 1 Energie Marker en 1 dobbelsteen van de kleur van zijn personage op het Robotbord.

1. Plaats de Ontwikkelingskostenkaarten in een kolom in het midden van de tafel (0 kost onderaan, 1 daarboven en 2 bovenaan).
2. Als je met 3 spelers speelt, verwijder dan de 12 kaarten gemarkeerd met een kleine  (rechtsboven) en plaats ze terug in de speldoos, ze zullen niet meer gebruikt worden in deze spelpartij.
3. Verwijder 5 willekeurige Geheime Wapenkaarten en plaats ze terug in de speldoos zonder ze te raadplegen.
4. Vermeng alle Capaciteitskaarten en plaats er vervolgens 6 naast de Ontwikkelingskostenkaarten zoals afgebeeld. De kaarten worden met de speelzijden zichtbaar gelegd, behalve de Geheime Wapenkaarten die verborgen blijven. Deze zone wordt de Markt genoemd. De resterende kaarten vormen een dek dat naast de Markt geplaatst wordt, met de speelzijde naar beneden.
5. Vorm een reserve met de ongebruikte dobbelstenen aan een kant van de tafel.

De speler die het laatst klaar is met zijn opstelling, begint en het spel verloopt verder met de klok mee.

De spelers plaatsen hun Energie Marker op hun bord volgens de beurtvolgorde:

- ⚡ De 1^{ste} speler begint met 15 Energieën,
- ⚡ De 2^{de} met 16 Energieën,
- ⚡ De 3^{de} met 17 Energieën,
- ⚡ De 4^{de} met 18 Energieën.



Voorbeeld van opstelling voor 4 spelers

SPELVERLOOP

Als hij aan de beurt is, moet de actieve speler de volgende acties één keer en in de juiste volgorde uitvoeren:

A) Een Capaciteit aankopen (optionele actie)

B) Zijn Robot activeren (optionele actie)

C) De Markt aanvullen (verplichte actie)

A) Een Capaciteit aankopen (optionele actie)

De speler kan een van de beschikbare kaarten op de Markt nemen door de Energiekosten te betalen die vermeld staan op de Ontwikkelingskostenkaart die op dezelfde lijn ligt.

De twee kaarten onderaan kosten niets, de middelste kosten 1 Energie, en de bovenste kosten 2 Energieën.

Sommige kaarten kosten 1 Energie meer, dit staat onderaan links op de kaart aangeduid (zie het voorbeeld hiernaast).

Voorbeeld: een kaart verkrijgen die een extra dobbelsteen oplevert in de tweede rang van de Markt kost 2 Energieën (1 voor het Marktniveau en 1 voor de kost van de kaart).

Er zijn drie categorieën **Capaciteitskaarten**:

 **De Robotonderdelen** (kaarten met een lichtblauwe achtergrond) die op de overeenkomstige plaats op de Robot wordt geplaatst.

Opmerking: Spelers mogen een Robotonderdeel dat ze al hebben niet vervangen. Een Robot kan slechts één arm en één been aan elke kant hebben, een hoofd en een romp.



 **Verbeteringen** (kaarten met een grijze achtergrond) verhogen de capaciteiten van uw robot.

De kaarten worden tegenover de daarvoor voorziene plaatsen gelegd, aan de rand van het bord.

De kaarten + 1 Dobbelssteen worden allemaal aan de rechterkant van het bord geplaatst, de andere kaarten worden bovenaan geplaatst.

De speler mag maximaal 6 Verbeteringen hebben.

De speler mag niet meerdere identieke Verbeteringen hebben, BEHALVE voor de extra dobbelstenen waarbij het maximum 3 kaarten is. Zodra een Verbetering is verkregen, mag ze niet meer worden vervangen.



 **De Geheime Wapens** (kaarten met een rode achtergrond) worden met verborgen speelzijde op de Markt gekocht en de koper ontdekt pas hun effect als hij de kaart gekocht heeft. Deze kaart blijft verborgen voor de andere spelers tot wanneer ze wordt gebruikt. Geheime Wapens zijn kaarten die slechts een keer gebruikt mogen worden en die de spelers om het even wanneer kunnen gebruiken tijdens het spel, zelfs tijdens de beurt van een andere speler.



B) Zijn Robot activeren (optionele actie)

De speler gooit al zijn dobbelstenen en plaatst ze op de kaarten van zijn Robot om de aanvallen en de Energieverwekkers van de kaart te activeren, met respect van de volgende regels:

- ⚡ Om een Robotonderdeel te activeren, moeten één of meer dobbelstenen worden gebruikt om aan de activeringsvoorwaarden van dat onderdeel te voldoen,
- ⚡ Een Robotonderdeel mag slechts één keer worden geactiveerd tijdens de beurt van de speler,
- ⚡ Een dobbelsteen mag enkel dienen om slechts één Robotonderdeel per beurt te activeren.

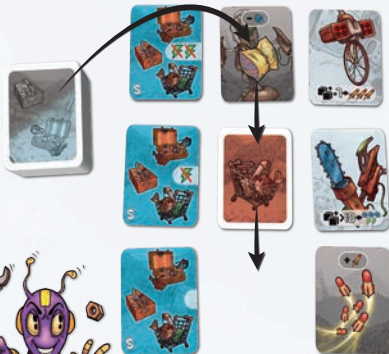


De groene speler plaatst een 2-dobbelsteen op zijn rechterarm, hij beschadigt een andere Robot en hij wint 1 Energie.

BELANGRIJKE OPMERKING:

- ⚡ Het is niet mogelijk om meer dan 2 Energieën per spelronde te behalen!
- ⚡ Een Robot mag nooit over meer dan 18 Energieën beschikken. Het overschot is verloren.

C) De Markt aanvullen (verplichte actie)



Voordat de Markt opnieuw wordt aangevuld, worden Geheime Wapenkaarten aan de onderkant van een kolom verwijderd en, zonder ze te tonen, teruggeplaatst in de speldoos. Als de Markt minder dan 6 kaarten telt, dan worden alle overblijvende kaarten verschoven naar de onderkant van de Markt. Vervolgens wordt de Markt aangevuld met nieuwe kaarten. Als het dek opgebruikt is, gaat het spel verder, maar de Markt wordt dan niet meer aangevuld.

WAARSCHUWING: Geheime wapenkaarten moeten altijd met de afbeelding naar beneden op de Markt blijven liggen.

De speler aan de linkerkant van de speler die zojuist heeft gespeeld, wordt de actieve speler.

EINDE VAN HET SPEL

Voor elke beschadiging die aan een speler wordt toegebracht, verliest deze laatste één Energie. Wanneer zijn Energieniveau op nul komt te staan, wordt de speler uitgeschakeld. Het spel is afgelopen als alle spelers zijn uitgeschakeld, behalve één. Hij is de grote winnaar van de Moon-Bots-wedstrijd.

SPECIALE REGEL VOOR 2 SPELERS

OPSTELLING

Elke speler neemt 2 Robotborden.
De 4 Robotborden worden geplaatst zoals op de afbeelding rechts.
De Robots van de eerste speler beginnen met 15 Energieën, die van zijn tegenstander met 16 Energieën.
De rest van de opstelling gebeurt zoals voor het spel met 4 spelers.

SPELRONDE

De spelronde van het spel verloopt op dezelfde wijze als het normale spel, behalve voor volgende punten:

- 👉 Als het zijn beurt is, speelt een speler zijn 2 Robots, eerst die van links en vervolgens die van rechts.
- 👉 De gekochte kaarten dienen enkel voor de Robot die aan de beurt is.
- 👉 Robots mogen ENKEL de Robot aanvallen die zich aan de overzijde bevindt.
- 👉 Wanneer een robot geen Energie meer heeft, is hij verslagen. De verslagen Robot mag tijdens deze ronde niet meer spelen. De winnende Robot wordt tijdelijk gedeactiveerd totdat een van de twee Robots van het andere duel het van zijn tegenstander haalt.
- 👉 Gedeactiveerde of verslagen Robots mogen geen kaarten kopen of vechten.



EINDE VAN HET SPEL

Wanneer 2 robots geen Energieën meer hebben, geldt het volgende:

- 👉 Als beide Robots van een speler het van hun tegenstander halen, dan wint hij het spel!
- 👉 Anders vechten de winnende Robots van elke speler het uit totdat de Energie van een van de overgebleven Robots uitgeput is. De speler met de Robot die als laatste over Energie beschikt, wint het spel.

© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Editions, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontwikkeld in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu

ROBOTONDERDELEN

 De speler verdient 1 Energie per symbool. Spelers mogen nooit over meer dan 18 Energieën (het maximum) beschikken, het overschot is verloren.

HERINNERING: tijdens zijn beurt mag een speler niet meer dan 2 Energieën aan het totaal van zijn Robot toevoegen!

 De speler verliest 1 Energie per symbool.

 De speler brengt 1 beschadiging per symbool toe aan de speler aan zijn rechterzijde of aan de speler aan zijn linkerzijde - maar NOOIT aan de speler die tegenover hem zit (met 4 spelers). Als hij meerdere beschadigingen aanricht, kan hij die verdelen zoals hij wil.

 De Capaciteit wordt geactiveerd met een dobbelsteenzijde die 2, 4 of 6 aangeeft (in dit geval).

De Capaciteit wordt enkel

 geactiveerd met een dobbelsteenzijde van deze waarde (in dit geval 3).

 De Capaciteit wordt geactiveerd met 2 dobbelsteenzijden van dezelfde waarde.

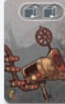
 De Capaciteit wordt geactiveerd als het totaal van 2 dobbelsteenzijden meer dan 10 bedraagt.

 De Capaciteit wordt geactiveerd als het totaal van 2 dobbelsteenzijden gelijk is aan 7.

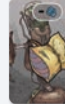
 De Capaciteit wordt geactiveerd als het totaal van 2 dobbelsteenzijden minder dan 4 bedraagt.

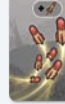
VERBETERINGEN

 Neem een extra dobbelsteen. Spelers mogen slechts 3 exemplaren van deze kaart hebben.

 Je mag per beurt 2 dobbelstenen naar keuze opnieuw gooien. Spelers mogen slechts één exemplaar van deze kaart hebben.

 Als je een tegenstander met de vuisten aanvalt, mag je een extra beschadiging toebrengen aan een tegenstander naar keuze. Spelers mogen slechts één exemplaar van deze kaart hebben.

 **Bescherming:** Als je geraakt wordt door een vuistaanval, geeft dit je 1 beschadiging minder. Spelers mogen slechts één exemplaar van deze kaart hebben.

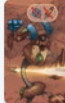
 Als je een tegenstander met raketten aanvalt, ondergaat hij een extra beschadiging. Spelers mogen slechts één exemplaar van deze kaart hebben.

 **Bescherming:** Als je wordt geraakt door een raketaanval, geeft dit je 1 beschadiging minder. Spelers mogen slechts één exemplaar van deze kaart hebben.

BELANGRIJKE OPMERKING: Je mag slechts één exemplaar van elke "raketkaart" of "vuistkaart" hebben.

GEHEIME WAPENS

 **Energievoorraad:** voeg 4 Energieën toe. Dit is het enige geval waarbij het mogelijk is om meer dan 2 Energieën toe te voegen.

 **Ontwijkbescherming:** Je ondergaat geen enkele van de beschadigingen die men je zojuist heeft aangebracht.

 **Weerkaatsbescherming:** Bescherm jezelf tegen maximaal 2 beschadigingen en weerkaats ze naar een andere robot.

 **Energiepomp:** Als een tegenstander Energie verkrijgt, het maakt niet uit hoeveel hij er verkrijgt, dan ontvangt je Robot ook 2 Energieën.

 **Versterking:** voeg 2 extra beschadigingen toe aan degene die je zojuist hebt toegebracht (de Beschermingskaarten worden hierbij genegeerd).

 **Absorptiebescherming:** Je ondergaat 2 beschadigingen minder dan degene die men je zojuist heeft toegebracht.

 **Aanpassing:** verhoog of verlaag de waarde van een van je dobbelstenen met 1.

 **Rust:** de actieve speler slaat zijn beurt over.

 **Zwarte Markt:** koop gratis een Marktkkaart.

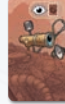
 **Supermarkt:** Koop een extra kaart tijdens deze beurt (door er de prijs van te betalen).

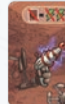
 **Computervirus:** alle spelers verliezen evenveel Energieën als ze Geheime Wapenkaarten in hun bezit hebben (jij inbegrepen).

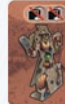
OPMERKING: Als deze kaart gespeeld is, telt ze niet mee met de kaarten die de speler bezit.

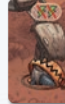
 **Extra Onderdeel:** zoek een Robotonderdeel naar keuze in het dek (kaarten met een lichtblauwe achtergrond) en gebruik ze gratis. Meng vervolgens het dek.

 **Extra Verbetering:** Zoek een Verbeteringskaart naar keuze in het dek (kaarten met grijze achtergrond) en gebruik ze gratis. Meng vervolgens het dek.

 **Spionage:** bekijk de verborgen zijde van de Geheime Wapenkaarten van een tegenstander.

 **Technologische Vooruitgang:** alle tegenstanders zonder Geheime Wapenkaarten verliezen 2 Energieën.

 **Lokaas:** Je duidt een speler aan die zijn Verbetering "dobbelstenen opnieuw gooien" tijdens deze spelronde niet mag gebruiken.

 **Pech:** toon deze kaart onmiddellijk na de aankoop ervan en verlies 2 Energieën !!!



КОМПОНЕНТЫ

⚡ 65 карт способностей:

- 24 части роботов (голубой фон)
- 24 карты апгрейдов (серый фон)
- 17 карт секретного оружия (бордовый фон)

⚡ 3 карты расходов на модификацию (синий фон)

⚡ 16 кубиков (по 4 для каждого игрока)

⚡ 4 планшета с роботами

⚡ 4 голубых маркера энергии

ОПИСАНИЕ

Большой турнир лунороботов вот-вот начнётся. Самые одарённые учёные со всей галактики собираются на Луне, чтобы поучаствовать в этом противостоянии. Вам нужно проявить всю свою изобретательность, поскольку роботов-бойцов для участия в турнире можно собирать только из металлолома. Разумно распоряжайтесь энергией и наносите удары соперникам, чтобы победить в этой беспощадной битве механизмов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Постройте, усовершенствуйте и вооружите вашего робота. В Турнире лунороботов побеждает только один робот, тот, у которого к концу битвы ещё останется энергия!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (правила для двух игроков на стр. 31)

🔧 Каждый игрок берёт планшет робота, 1 кубик того же цвета, что и персонаж на каждом планшете, и 1 маркер энергии, и кладёт их перед собой.

🔧 Положите карты расходов на модификацию друг под другом в центре стола (в нижнем ряду – 0, в среднем – 1 и в верхнем – 2).

🔧 При игре втроем уберите 12 карт с символом ⚙️ (в правом верхнем углу) и положите их обратно в коробку. В этой игре они не понадобятся.

🔧 Не глядя отсчитайте 5 карт секретного оружия и уберите обратно в коробку. Перемешайте карты способностей и положите 6 из них в три ряда по 2 карты около каждой карты расходов на модификацию, как показано на рисунке. Все карты способностей выкладывайте лицевой стороной вверх, кроме карт секретного оружия, — их нужно выкладывать лицевой стороной вниз. Эта зона в центре стола называется Рынок. Все остальные карты сложите стопкой лицевой стороной вниз около Рынка.

🔧 Положите кубики, которые пока в игре не используются, около Рынка.

Игрок, который последним что-то делал своими руками, ходит первым, затем игра продолжается по часовой стрелке.

Игроки кладут маркеры энергии на планшет следующим образом:

- ⚡ первый игрок начинает с 15 единиц энергии,
- ⚡ второй игрок — с 16 единиц энергии,
- ⚡ третий игрок — с 17 единиц энергии,
- ⚡ четвёртый игрок — с 18 единиц энергии.



Пример подготовки к игре вчетвером

ХОД ИГРЫ

В свой ход активный игрок выполняет определённый набор действий в следующем порядке:

А) Приобрести способность (необязательно)

Б) Активировать робота (необязательно)

В) Пополнить рынок (обязательно)

А) Приобрести способность (необязательно)

В свой ход игрок может взять одну из карт на Рынке, отдав за неё столько единиц энергии, сколько указано на карте расходов на модификацию в том же ряду. Две карты в нижнем ряду ничего не стоят, карты в среднем ряду стоят 1 единицу энергии, а в верхнем — 2 единицы энергии.

Некоторые карты стоят на 1 единицу больше, если это указано в левом нижнем углу карты  (см. пример справа).

Пример: вы хотите получить карту, которая добавляет вам ещё один кубик. Эта карта находится во втором ряду на Рынке и стоит две единицы энергии (1 единица за ряд на рынке и 1 единица указана на карте).

В игре есть три категории **карт способностей**:

 **Карты частей робота** (голубой фон) игрок кладёт на соответствующие места на планшете.

Внимание: игрок не может присоединить к своему роботу часть, которая у него уже есть. То есть у робота может быть только по одной руке и по одной ноге с каждой стороны. Одна голова и одно туловище.



 **Карты апгрейдов** (серый фон) совершенствуют способности вашего робота. Эти карты игрок кладёт на предназначенные для этого места на краю планшета. Карты, которые дают возможность добавить ещё один кубик, игрок кладёт справа от планшета, а остальные карты — над планшетом.

У игрока не может быть больше 6 карт апгрейдов. У игрока не может быть одинаковых карт апгрейдов, исключение составляют карты, добавляющие кубик (таких карт может быть 3). Приобретённую карту апгрейдов нельзя заменить на другую.



 **Карты секретного оружия** (бордовый фон) приобретаются на рынке лицевой стороной вниз. Игрок может узнать, какую карту он приобрёл, только после покупки, а другие игроки смогут увидеть, что это за карта, только когда игрок решит её применить. Карты секретного оружия можно использовать только один раз в любой момент игры, в том числе во время хода другого игрока.



Б) Активировать своего робота (необязательно)

Активный игрок бросает все свои кубики и затем кладёт их на карты частей робота, чтобы начать атаку и получить энергию, следуя правилам ниже:

- ⚡ чтобы активировать часть робота, необходимо использовать один или более кубиков,
- ⚡ любую часть робота можно активировать только один раз за ход,
- ⚡ каждый кубик можно использовать для активации только одной части робота за ход.

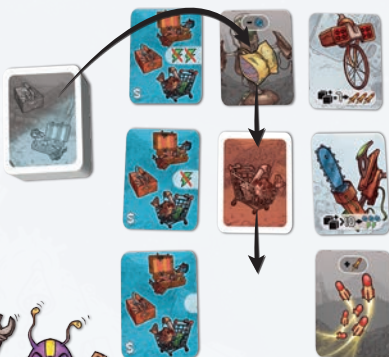
ВАЖНО:

- ⚡ Игрок может получить не больше 2 единиц энергии за ход.
- ⚡ У робота не может быть больше 18 единиц энергии. Лишняя энергия не засчитывается.



Зелёный игрок кладёт один кубик, на котором выпало «2», на правую руку робота, чтобы её активировать. Он атакует другого робота, наносит ему повреждение и получает 1 единицу энергии.

В) ПОПОЛНИТЬ РЫНОК (обязательно)



Перед тем, как пополнить рынок, игроки сбрасывают карты секретного оружия в нижнем ряду и убирают их обратной стороной в коробку лицевой стороной вниз.

Если на Рынке меньше 6 карт, то оставшиеся карты из верхних рядов сдвигаются ниже, заполняя пустые места. Затем на верхние ряды Рынка игрок выкладывает новые карты из стопки. Если карт в стопке не осталось, игра продолжается, но рынок не пополняется.

ВНИМАНИЕ: карты секретного оружия должны всегда находиться на Рынке лицевой стороной вниз.

В новом раунде ход передаётся игроку слева от активного игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждая атака на игрока повреждает его робота, и тот игрок, которого атакуют, теряет энергию. Когда уровень энергии робота доходит до нуля, игрок выбывает из игры. Игра заканчивается, если энергия осталась только у одного из роботов. Он объявляется победителем Турнира лунороботов.



ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт два планшета роботов. Четыре планшета нужно положить так, как показано на рисунке справа. Роботы первого игрока начинают с 15 единиц энергии, а роботы его противника – с 16 единиц энергии. В остальном подготовка к игре такая же, как и при игре вчетвером.

ХОД ИГРЫ

Игра идёт по базовым правилам со следующими исключениями:

- В свой ход игрок проделывает действия с обоими роботами: сначала с тем, что слева, а затем – с тем, что справа.
- Карты приобретаются именно для того робота, за которого игрок играет в данный момент.
- Робот может атаковать ТОЛЬКО робота, который находится напротив.
- Когда у робота больше нет энергии, он считается побеждённым. Побеждённый робот больше в игре не участвует. Робот-победитель считается временно деактивированным до тех пор, пока не будет побеждён один из двух роботов в другой дуэли. Деактивированный и побеждённый роботы не могут приобретать карты или продолжать бой.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда у двух роботов заканчивается энергия, победителя определяют следующим образом:

- Если оба робота-победителя принадлежат одному игроку, победа присуждается ему!
- В противном случае роботы-победители каждого игрока соревнуются друг с другом, пока у одного из оставшихся роботов не закончится энергия. Победителем объявляется игрок с роботом, у которого ещё осталась энергия.

© 2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots и Blue Orange – торговые марки Blue Orange Editions, Франция. Сделано в Китае. Разработано во Франции.
www.blueorangegames.eu

КАРТЫ ЧАСТЕЙ РОБОТА

 Игрок получает 1 единицу энергии за каждый такой символ. У игроков не может быть больше 18 единиц энергии, лишняя энергия не засчитывается. **ПОМНИТЕ!** В свой ход игрок не может добавить больше 2 единиц энергии к общему уровню энергии своего робота.

 Игрок теряет 1 единицу энергии за каждый такой символ.

 Каждый такой символ позволяет игроку напасть один раз и нанести повреждения роботу игрока справа или слева от себя, но не тому, который находится напротив (при игре вчетвером). Если игрок решает напасть несколько раз, он может распределить эти нападения между соперниками, как хочет.

 → Способности активируются, только когда на кубике выпадают эти числа (в данном случае 2, 4 или 6).

 → Способности активируются, только если на кубике выпало это число (в данном случае 3).

 → Способности активируются, когда на двух кубиках выпало одинаковое число.

 → Способности активируются, если сумма чисел, выпавших на кубиках, больше 10.

 → Способности активируются, если сумма чисел, выпавших на кубиках, равна 7.

 → Способности активируются, если сумма чисел на двух кубиках меньше 4.

АПГРЕЙДЫ

 Возьмите ещё один кубик. У одного игрока может быть не больше 3 таких карт.

 Вы можете перебросить два кубика по своему выбору. Это можно делать один раз за ход, и у игрока может быть только одна такая карта.

 Когда ваш робот нападает на соперника с кулаками, соперник получает на одно повреждение больше. У игрока может быть только одна такая карта.

 **Защита:** Когда на вашего робота нападают с кулаками, ваш робот получает на одно повреждение меньше. У игрока может быть только одна такая карта.

 Если ваш робот при нападении на соперника использует ракеты, соперник получает на одно повреждение больше. У игрока может быть только одна такая карта.

 **Защита:** Если вашего робота атакуют с использованием ракет, ваш робот получает на одно повреждение меньше. У игрока может быть только одна такая карта.

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ

 **Запас энергии:** Добавьте 4 единицы энергии. Только в этом случае вы можете получить больше 2 единиц энергии.

 **Защита – уклонение:** Любое нападение не оказывает на вас никакого действия.

 **Защита – перенаправление:** Вы можете защитить себя от одного или двух нападений и перенаправить их на другого робота.

 **Выкачивание энергии:** Если у соперника прибавляется энергия, ваш робот получает 2 единицы энергии независимо от того, сколько единиц энергии получает соперник.

 **Сильнее:** Вы можете напасть ещё два раза независимо от того, какую атаку вы только что провели (карты защиты при этом не работают).

 **Защита – гаситель удара:** По меньшей мере два нападения не нанесут вашему роботу никаких повреждений.

 **Приладка:** Увеличьте или уменьшите значение, выпавшее на одном из ваших кубиков, на 1.

 **Отдых:** Активный игрок пропускает ход.

 **Чёрный рынок:** Возьмите карту на Рынке бесплатно.

 **Супермаркет:** Возьмите ещё одну карту в этот ход (заплатив за неё).

 **Компьютерный вирус:** Все игроки теряют столько же единиц энергии, сколько у них карт секретного оружия (включая вас!).

ВАЖНО: когда разыгрывается эта карта, она уже не считается картой игрока.

 **Пристальный взгляд:** Просмотрите карты с частями роботов (голубой фон), найдите нужную вам часть и присоедините её к своему роботу бесплатно. Затем снова перемешайте карты в стопке.

 **Дополнительный апгрейд:** Просмотрите карты апгрейдов (серый фон), найдите нужный вам апгрейд и возьмите его бесплатно для своего робота. Затем снова перемешайте карты в стопке.

 **Шпион:** Посмотрите карты секретного оружия у любого соперника по вашему выбору.

 **Технологический прогресс:** Все соперники, у которых нет карт секретного оружия, теряют 2 единицы энергии.

 **Уловка:** Любой соперник по вашему выбору не может в этот ход использовать апгрейд, который позволяет перебросить кубики.

 **Не везёт:** Если вы приобрели эту карту, сразу покажите её другим игрокам. Вы теряете 2 единицы энергии!