



12-99

EDAD



2-4

PARTICIPANTES



60'

DURACIÓN

RUMBLEBOTS™

EL ÚLTIMO BOT EN PIE

MICHELE PICCOLINI

EKATERINA KUZNETSOVA, MAJA MISTZAL,
RICCARDO PIERUCCINI, RON TSFANY,
RICCARDO VARISCO, DANIELE RUDONI

Reúne a tu grupo de robots de combate (Bots) y llévalos a la arena. ¡El último que quede en pie será el ganador! Decide tu estrategia y obsérvala ejecutarse ante tus ojos. Elige Bots con sinergias, recicla las unidades obsoletas, sube de nivel para construir máquinas cada vez más poderosas o prueba suerte con un plan agresivo pero arriesgado basado en un ejército de autómatas sencillos.

Las posibilidades son ilimitadas... Intenta en cada batalla que el último Bot superviviente sea uno de los tuyos, hazte con los cristales y absorbe su poder.

¡LA BATALLA FINAL LO DECIDIRÁ TODO!

CONTENIDO

98 CARTAS DE BOT

- 12 Bots de nivel 0
- 18 Bots de nivel ★
- 24 Bots de nivel ★★
- 20 Bots de nivel ★★★
- 16 Bots de nivel ★★★★
- 8 Transformaciones



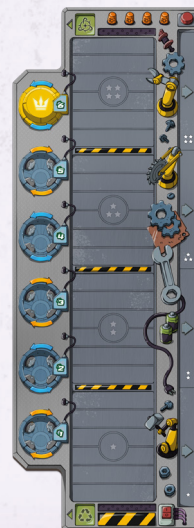
4 CARTAS DE RESUMEN



4 TABLEROS DE TALLER



1 TABLERO DE LABORATORIO



8 INDICADORES DE TALLER



1 FICHA DE CAMPEÓN



30 CRISTALES



El contenido puede variar en forma y color.

RESUMEN DEL JUEGO

Rumblebots se divide en seis rondas, cada una compuesta de dos fases: **Construcción** y **Batalla**.




En la fase de Construcción, ensamblas nuevos Bots y los añades a tu mazo.


En la fase de Batalla, compites con los demás jugadores por obtener valiosos cristales.

El último superviviente de la ronda final, llamada *Desenlace*, gana la partida.

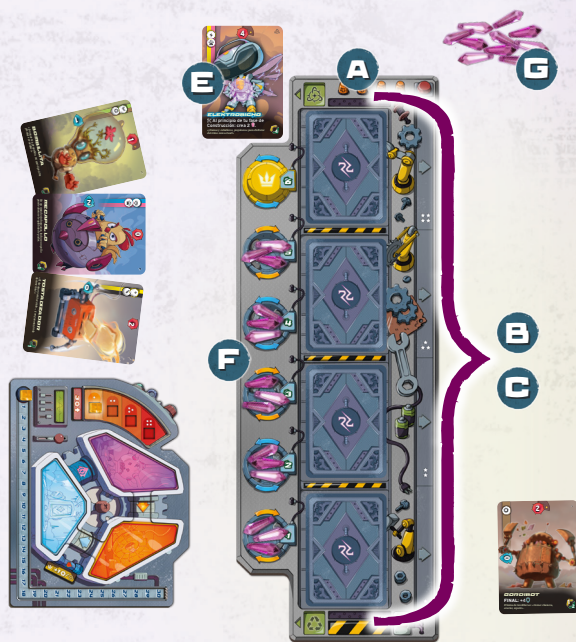
Otra manera de ganar consiste en tener 6 cristales más que cada uno de los demás jugadores antes de que ocurra el *Desenlace*.

PREPARACIÓN

- A** Coloca el tablero de Laboratorio en el centro de la mesa.
- B** Separa las cartas de Bot según su nivel: 0, *, **, ***, **** y Transformaciones  para formar sus respectivos mazos. Deja aparte las cartas de nivel 0 y las Transformaciones por el momento.
- C** Baraja cada mazo por separado (*, **, ***, ****) y déjalo bocabajo en la casilla del Laboratorio correspondiente a su nivel.
- D** Revela las 4 primeras cartas del mazo de **nivel *** y dispónlas en fila junto al tablero de Laboratorio: estos serán los Bots disponibles para ser construidos al principio de la partida.
- E** Toma el mazo de **Transformaciones**  que se había dejado aparte y déjalo bocarriba en la esquina superior izquierda del tablero de Laboratorio. Este mazo puede consultarse en todo momento; el orden de sus cartas no es importante.
- F** Para **partidas de dos jugadores**: coloca **2 cristales** en las cinco primeras casillas (1-5) del medidor de Ronda. La casilla con el símbolo  se deja vacía.

Para **partida de tres o cuatro jugadores**: coloca **3 cristales** en las cinco primeras casillas (1-5) del medidor de Ronda. La casilla con el símbolo  se deja vacía.

- G** Reúne todos los demás cristales en una reserva común cerca del tablero.



Ejemplo de preparación de partida de tres jugadores.



PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

- H** Cada jugador toma un **tablero de Taller** y dos **indicadores de Taller**. Cada jugador coloca uno de sus indicadores en la casilla de nivel **•** del medidor de Nivel de su Taller y el otro en la casilla «0» de su medidor de Chatarra.
- I** Toma los Bots de nivel 0 que se habían dejado aparte. Cada jugador forma su mazo inicial tomando un **conjunto de tres cartas de Bot de nivel 0**: Bombillita, Mecapollo y Tostadizador. Cada jugador deja estas tres cartas bocarriba delante de él, colocándolas debajo de su tablero de Taller.
- J** Cada jugador toma una carta de resumen. Todas las cartas, tableros e indicadores que no se han asignado a ningún jugador se devuelven a la caja del juego.
- K** El último jugador que haya construido un robot será el primero en jugar: debe tomar la **ficha de Campeón** y dejarla delante de él.



ELEMENTOS FUNDAMENTALES

CARTAS DE BOT



CARTAS DE BOT: ARTILUGIOS



Los Bots son el corazón del juego. Tienen valores de **ataque** **A** y de **defensa** **B** y constituyen tu **mazo de batalla**. Algunos Bots poseen **impactos críticos** **C**, **barreras** **D** o **capacidades** **E** que se activan en ciertas condiciones (por ejemplo, cuando entran en juego o si tu mazo se está agotando).

El valor de ataque de una carta de Bot **A** figura en su parte superior. Cuando un Bot está en posición de ataque, debes colocarlo de manera que su valor de ataque apunte hacia los demás jugadores. El valor de defensa **B** figura en el lado izquierdo de la carta. Cuando el Bot está en posición de defensa, debes girar horizontalmente la carta para que su valor de defensa apunte hacia los demás jugadores.

Para añadir Bots a tu mazo, primero debes construirlos, eligiéndolos de entre los que están disponibles en el Laboratorio y pagando su **coste** **F** con **chatarra**. También puedes **reciclar** Bots para obtener **chatarra adicional** **G** que puedes usar para construir otros Bots. Los Bots se dividen en cuatro **niveles** **H**: cuanto mayor nivel tenga, más poderoso será. Para construir Bots de niveles altos, deberás mejorar tu Taller.

Cada Bot tiene un **NOMBRE** **I** y pertenece a una o dos de las siguientes **facciones** **J**.



Los Artilugios son un tipo especial de Bot capaz de ampliar tus estrategias con potentes capacidades, pero solo en **circunstancias** concretas.

A diferencia de otros Bots, los Artilugios carecen de valores de ataque y defensa, así como de impactos críticos o barreras, y no pertenecen a ninguna facción.

Los Artilugios **nunca se barajan en tu mazo**.

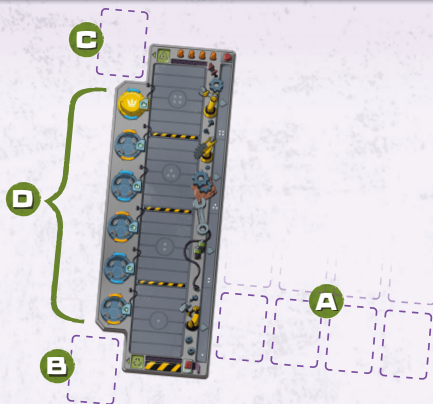
Mantén los Artilugios que construyas delante de ti y bocarriba.

Cuando una carta de Artilugio está en posición vertical, se la considera preparada y disponible para su uso. Al utilizarla, se gira horizontalmente para indicar que ya no está preparada y por lo tanto no podrá utilizarse hasta que vuelva a estar en posición vertical.

EL LABORATORIO

El Laboratorio alberga Bots de todos los niveles y muestra cuáles se pueden construir **A**. A medida que se mejoren los Talleres, aparecerán nuevos Bots para ser construidos, dispuestos en nuevas filas. En la esquina inferior izquierda del Laboratorio se halla la **Zona de reciclaje** **B**: cuando un Bot sea **desechado** por cualquier motivo, ponlo aquí, bocarriba. En la esquina superior izquierda está el mazo de las **cartas de Transformación** **C**: en ciertas circunstancias, algunos Bots pueden transformarse en una versión evolucionada.

A la izquierda del Laboratorio está el **medidor de Ronda** **D**, que contiene los cristales que recibirás en cada ronda.



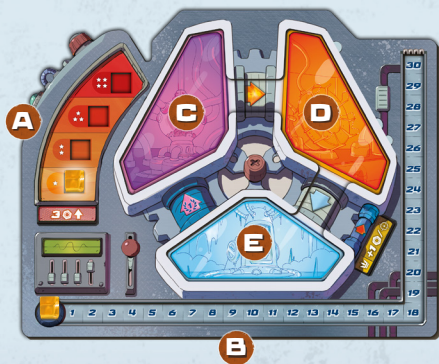
CHATARRA

La chatarra es el dinero del juego. Cada jugador lleva la cuenta de su chatarra mediante un indicador en el medidor correspondiente de su Taller. Cuando recibas o pierdas chatarra, desplaza el indicador hacia adelante o hacia atrás, según corresponda. **No es posible conservar chatarra entre rondas.**

CRISTALES

Los cristales se obtienen ganando batallas o mediante las capacidades de algunos Bots. Se utilizan para:

- Obtener chatarra adicional.
- Robar cartas de Bot de los mazos del Laboratorio.
- Activar capacidades de Bot concretas.



EL TALLER

El **nivel del Taller** **A** determina el nivel máximo de los Bots que puedes construir.

El **medidor de Chatarra** **B** indica cuánta chatarra te queda.

Los cristales que obtengas se guardan en tu **Almacén** **C**. Desde aquí, puedes utilizarlos trasladándolos al **Reactor** **D** para obtener bonificaciones.

Después de cada batalla, los cristales energizados van a la **Criocámara** **E** desde la que, en ciertas condiciones, pueden volver a tu Almacén.

CÓMO SE JUEGA

El juego se divide en seis rondas, cada una de las cuales consta de una fase de **Construcción** y una de **Batalla**. Cada fase la lleva a cabo primero el jugador que posee la ficha de Campeón, seguido por los demás jugadores en la dirección de las flechas impresas en la casilla de la ronda actual (**SENTIDO HORARIO** ↻ o **ANTIHORARIO** ↺). La **ronda actual** corresponde a la casilla situada más abajo en el medidor que aún contenga cristales. El último jugador en pie después de la ronda final (es decir, **el Desenlace**) gana la partida.

También puedes ganar inmediatamente (antes del Desenlace) si, al final de cualquier fase, tienes al menos 6 cristales más que cada uno de los demás jugadores.

FASE DE CONSTRUCCIÓN ✂

RECEPCIÓN DE CHATARRA

Al principio de tu fase de Construcción, recibes tanta chatarra como el número de la ronda actual (1 de chatarra al principio de la primera ronda, 2 al principio de la segunda, etc.). Actualiza el medidor de Chatarra desplazando el indicador.

BONIFICACIÓN POR DESVENTAJA: Al principio de tu turno, si tienes **al menos 2 cristales** menos que el jugador que tiene más, recibes 1 de chatarra adicional. En la primera ronda, esta bonificación no se recibe.

Nota: el número de cristales en tu poder siempre equivale a la suma de todos los cristales en tu Taller (el total de cristales en el Almacén + Reactor + Criocámara).

Ejemplo. En la tercera ronda, Lisa recibe automáticamente 3 de chatarra, más 1 de chatarra adicional gracias a la «bonificación por desventaja», al no tener ningún cristal mientras que Jaime, el jugador con más cristales, tiene 4.

Tras recibir tu chatarra, puedes llevar a cabo las siguientes acciones:

- **CONSTRUIR UN BOT (2X)**
- **MEJORAR TU TALLER (1X)**
- **RECICLAR UN BOT (∞)**
- **ENERGIZAR UN CRISTAL (3X)**

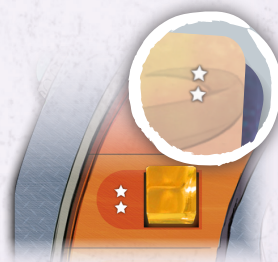
Puedes realizar estas acciones en cualquier orden, algunas incluso varias veces. Al principio de esta fase, pon todas las cartas de tu mazo debajo de tu Taller, bocarriba, de manera que todos los jugadores puedan verlas (en la primera ronda, estas serán las tres cartas de nivel 0: Bombillita, Mecapollo y Tostadizador).

CONSTRUIR UN BOT

Puedes realizar esta acción un máximo de **dos veces** en cada fase de Construcción.

Para construir un nuevo Bot debes elegir uno de los que están bocarriba en el Laboratorio o uno de los que tienes en tu mano (ver «Energizar un cristal»).

Solo puedes construir Bots de **nivel igual o inferior** al de tu Taller.



Paga el coste en chatarra indicado en amarillo 🟡 en la esquina inferior derecha del Bot («2» en el ejemplo a la derecha; reduce el valor de tu medidor de Chatarra en consecuencia) y luego coloca el Bot delante de ti, bocarriba, **encima** de tu Taller para que esté apartado de los Bots debajo de tu Taller. Por último, revela un nuevo Bot del mazo del nivel correspondiente para reemplazar el que acabas de construir. Si no quedan más cartas en ese mazo, esa casilla se deja vacía.

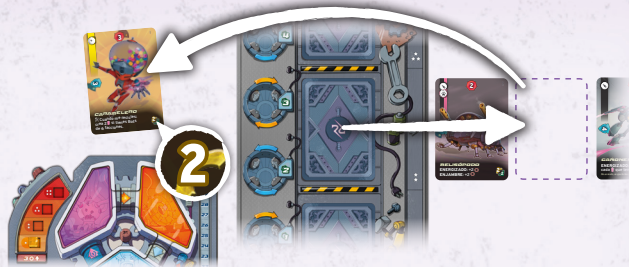
No hay ningún límite al número de Bots que puedes tener, incluso aunque se llamen igual.

RECICLAR UN BOT

Puedes realizar esta acción **tantas veces como quieras** en tu fase de Construcción.

Puedes reciclar tus Bots para obtener chatarra adicional.

Desecha uno de tus Bots colocándolo en la **Zona de reciclaje** y recibe la cantidad de chatarra indicada en verde 🟢 en la esquina inferior derecha de su carta («3» en el ejemplo de la derecha). **No puedes reciclar un Bot en la misma fase en que lo construyas** (por esta razón los Bots que construyes en esta ronda se dejan encima de tu Taller, mientras que los que ya tenías están debajo). Si tienes un solo Bot, **no puedes** reciclarlo. **Nunca puedes tener un mazo compuesto únicamente por Artilugios.**



Ejemplo. Es la primera ronda. Lisa, en su primera fase de Construcción, decide reciclar a dos de sus Bots iniciales (Tostadizador y Bombillita), obteniendo 2 de chatarra adicionales (cada Bot proporciona 1). Lisa no puede reciclar también a Mecapollo porque es el último Bot que le queda. Lisa tiene 3 de chatarra en total para usar (1 de su recepción inicial y 2 más del reciclado) y decida gastarla toda para construir a Bill el Cohete.



MEJORAR TU TALLER

Solo puedes realizar esta acción **una vez** en cada fase de Construcción.

Puedes gastar 3 de chatarra para mejorar tu Taller, incrementando en 1 su nivel: desplaza el indicador de tu medidor al siguiente nivel **A**. El nivel máximo que puede alcanzarse es 4.

Si eres **el primer jugador en alcanzar un nivel concreto**, revela 4 nuevos Bots del mazo de Laboratorio correspondiente a ese nivel y disponlos en una nueva fila **B**. Estos nuevos Bots están ahora disponibles para ser construidos por todos los jugadores cuyo Taller sea como mínimo de ese nivel.



ENERGIZAR UN CRISTAL

Puedes realizar esta acción un máximo de **tres veces** en cada fase de Construcción.

Puedes **energizar** un cristal moviéndolo de tu Almacén al Reactor. Cuando energices un cristal, elige una de estas opciones:

- Obtener 1 de chatarra adicional. Incrementa el valor de tu medidor de Chatarra en consecuencia.

O BIEN

- Escanear.

ESCANEAR

Roba las dos primeras cartas de uno de los mazos del Laboratorio que sea de un nivel igual o inferior al de tu Taller. Conserva en tu mano las cartas que has robado. Puedes construir estos Bots de la misma manera que los que están disponibles en el Laboratorio, pagando su coste con normalidad. Al final de la fase de Construcción, debes devolver todas las cartas que no hayas construido a la parte inferior del mazo correspondiente en orden aleatorio, sin mostrárselas a los demás jugadores. ¡Recuerda respetar el **límite de construcción de 2 Bots por fase de Construcción!**



FINAL DE LA FASE DE CONSTRUCCIÓN

Al final de tu fase de Construcción, debes hacer lo siguiente:

- 1 **descartar** todos los Bots que conserves en tu mano (los que robaste escaneando y que no has construido) poniéndolos bajo sus mazos correspondientes.
- 2 **añadir** los Bots encima de tu Taller (los que has construido en esta fase) a los que tienes debajo.
- 3 **situar** tu medidor de Chatarra a «0»; no es posible conservar chatarra entre rondas.

Ejemplo. Al principio de su fase de Construcción de la tercera ronda, Lisa recibe 3 de chatarra y 1 de chatarra adicional por su bonificación por desventaja. Lisa decide energizar un cristal y escanear, por lo que traslada un cristal del Almacén al Reactor y roba las dos primeras cartas del mazo de Laboratorio de nivel ★. A continuación decide construir un Bot del Laboratorio, pagando 2 de chatarra. Luego energiza un segundo cristal para volver a escanear y roba 2 cartas más, esta vez del mazo de nivel ★. Lisa decide energizar su tercer y último cristal para obtener 1 de chatarra adicional, que utiliza para construir uno de los Bots en su mano, pagando 3 de chatarra y dejándolo delante de ella. Para finalizar su turno, Lisa coloca las cartas restantes de su mano en la parte inferior de sus correspondientes mazos y pone sus Bots recién construidos debajo de su Taller.

¡Después de que todos hayan finalizado su fase de Construcción, es hora de luchar!

FASE DE BATALLA

*En esta fase utilizarás, de un modo casi «automatizado», el mazo formado por tus Bots para luchar y convertirte en el **Campeón**.*

Todos los jugadores que participen en la fase de Batalla se turnarán en una **serie de enfrentamientos** mientras sigan teniendo cartas en su mazo.

El orden de juego procede en el mismo sentido que en la fase de Construcción. El primer Campeón será el jugador en posesión de la ficha de Campeón.

En cada enfrentamiento, dos jugadores luchan por el título de **Campeón**. El enfrentamiento prosigue hasta que uno de esos dos jugadores sea **derrotado y pierda el enfrentamiento**, momento en el que el siguiente jugador por orden del turno se convierte en el nuevo Retador del Campeón actual.

Un enfrentamiento prosigue mientras los jugadores sigan teniendo cartas en sus mazos. Cuando un jugador sea derrotado y haya agotado su mazo, deberá retirarse, **abandonando esa ronda de batalla**. Los demás jugadores continuarán la batalla, con los enfrentamientos contra el Campeón actual siendo reanudados por el siguiente Retador por orden del turno.

Cuando solo quede un jugador en la partida (es decir, el último en ser Campeón), ese será el ganador de la ronda de batalla actual.



COMIENZO DE LA BATALLA

Al principio de la fase de Batalla, baraja tus cartas de Bot para formar tu **mazo de batalla**. **No barajes ningún Artillugio** 🤖: déjalos bocarriba delante de ti, listos para ser usados (en posición vertical).

El Campeón revela el **primer Bot** de su mazo y lo coloca bocarriba delante de él, en **posición de defensa**: la carta debe estar en posición horizontal para que su valor de defensa apunte hacia los demás jugadores. Este Bot constituirá la **escuadra de defensa** para el primer enfrentamiento. Una escuadra de defensa se compone de cualquier cantidad de Bots **de la misma facción** situados en posición de defensa.

El siguiente jugador por orden del turno será el primer Retador, quien intentará derrotar a la escuadra de defensa del Campeón y arrebatarle su título.



CÓMO ATACAR

Como Retador, irás revelando cartas de la parte superior de tu mazo, de una en una, resolviendo las capacidades de Bot a medida que se activen. Coloca tus Bots delante de ti, en posición vertical; apílalos si es necesario, pero deja los iconos 🌟 bien visibles. Los Bots que coloques delante de ti formarán tu **escuadra de ataque**. Una escuadra de ataque se compone de cualquier cantidad de Bots de cualquier facción situados en posición de ataque. A medida que añadas Bots a tu escuadra, suma sus valores de 🌟 así como el número de impactos críticos 🌟.



Derrotas inmediatamente a la escuadra del Campeón si:

- El **valor total de ataque** 🌟 de tu escuadra es **mayor** que el valor total de defensa 🛡️ de la escuadra del Campeón. ¡Si el valor de ataque es igual al valor de defensa, sigue robando cartas!

O bien si:

- El **número total de impactos críticos** 🌟 de tu escuadra es **4 o más**, en caso de que la escuadra del Campeón carezca de barreras. Cada barrera 🟢 visible en la escuadra del Campeón **incrementa en 1** el número de impactos críticos necesarios para superar la defensa.

Deberás seguir revelando cartas hasta que agotes tu mazo sin haber derrotado al Campeón (y por lo tanto deberás retirarte, como se explica más abajo) o hasta que derrotes al Campeón. En cuanto derrotes al Campeón, **debes** dejar de robar cartas. Un Campeón derrotado debe descartarse de todos los Bots de la escuadra de defensa delante de él, poniéndolos en **su pila de descartes personal**, junto a su mazo de batalla. Tú pasarás a ser el nuevo Campeón.

Ejemplo. Jaime es el Campeón actual y su escuadra tiene una defensa total de 7 🛡️, junto con 2 barreras 🟢. Lisa, la Retadora, ataca revelando cartas hasta que Jaime sea derrotado: su valor total de ataque 🌟 de 7 no es suficiente para superar la defensa, pero el número de impactos críticos 🌟 sí que lo es. Son 6, suficientes para derrotar a la escuadra de Jaime (4+2 barreras).





Nota: las cartas que descartes durante la batalla no se desechan y siguen perteneciéndote. Descártalas en tu pila de descartes personal en vez de en la Zona de reciclaje.



Nota: si derrotas al Campeón con tu última carta, sigues convirtiéndote en el nuevo Campeón, pero te habrás quedado sin cartas en tu mazo.

CONVERTIRSE EN EL NUEVO CAMPEÓN

Cuando te conviertas en el nuevo Campeón, toma la ficha de Campeón y déjala delante de ti.

A continuación, elige **una facción** de Bots para formar tu escuadra de defensa. Todos los Bots de tu escuadra de ataque que sean de la misma facción que hayas elegido seguirán en juego como tu escuadra de defensa (gíralos a la posición de defensa para que el valor de defensa de cada carta de Bot apunte a los demás jugadores), mientras que el resto de Bots se descartan a tu pila de descartes. Un Bot que pertenece a dos facciones puede ser utilizado por cualquiera de ellas. Tu nuevo valor total de defensa será la suma de los valores de defensa  de los Bots en tu escuadra de defensa. Además, cada barrera  incrementa en 1 el número de impactos críticos necesarios para derrotarla.

La batalla continúa en el sentido indicado por las flechas de la casilla de la ronda actual. El siguiente jugador se convierte en el nuevo Retador.

***Ejemplo.** Cuando Lisa se convierte en la nueva Campeona, elige defenderse con Bots Biológicos . Óptimus Primate y Andruida son de esa facción, pero Mugripache no lo es, por lo que Óptimus Primate y Andruida permanecen en la escuadra de defensa de la nueva Campeona y Mugripache se descarta. El valor de defensa de Lisa es 9 . Mientras tanto, Jaime, al haber sido derrotado, se descarta de toda su escuadra. Vicente, como nuevo Retador, se prepara para atacar a Lisa, la Campeona actual.*



RETIRADA

Si, tras revelar y resolver los efectos del **último Bot** de tu mazo, no has logrado derrotar a la escuadra del Campeón, debes retirarte: todos tus Bots se descartan y no pueden seguir participando en los enfrentamientos de esta ronda.

Un Campeón que sea derrotado y que haya agotado su mazo también se retira.

***Nota:** algunos Bots activan sus efectos cuando la escuadra a la que pertenecen es derrotada mientras está defendiendo (ver Engranador, por ejemplo). Esto puede hacer que algunos Bots vuelvan a estar disponibles y formen un nuevo mazo. Antes de que un Campeón se vea obligado a retirarse, todos sus Bots que puedan activarse lo hacen.*

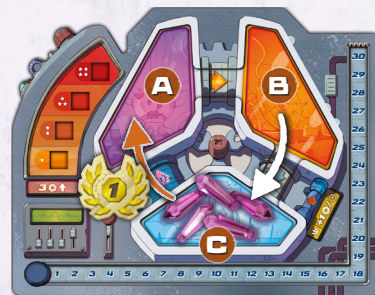
Cuando te retires, si después de ti hay otro retador que aún tenga cartas en su mazo, ese Retador desafiará al Campeón. Sin embargo, si todos los jugadores excepto el Campeón se han retirado, la batalla concluye: ¡el Campeón actual ha ganado esta batalla!

FINAL DE LA BATALLA

Cuando la batalla termina, el Campeón toma 2 cristales de la casilla de la ronda actual y los coloca en su Almacén **A**.

Con tres o cuatro jugadores: el jugador que ha sido el último en retirarse, como recompensa por su segundo puesto, toma el cristal restante.

Al final de la fase de Batalla, todos los jugadores trasladan todos sus cristales energizados (en sus Reactores **B**) a sus Criocámaras **C**. Como recompensa por su victoria, el Campeón traslada acto seguido todos los cristales de su Criocámara a su Almacén (estos cristales pueden ser energizados de nuevo).



Ejemplo. Todos los jugadores han barajado sus cartas de Bot en sus mazos (Vicente dejó a Fisgón delante de él, puesto que es un Artilugio). Lisa tiene la ficha de Campeón, por lo que ella empezará la batalla: revela la primera carta de su mazo y la sitúa en posición de defensa delante de ella. Es Pingutrón, con defensa 3 ♡. Jaime es el primer Retador y para convertirse en el nuevo Campeón debe superar la defensa de la escuadra de Lisa (compuesta únicamente por Pingutrón). Jaime revela la primera carta de su mazo, Tostadizador, cuyo valor de ataque es 2 🔥, insuficiente para derrotar a Pingutrón. Jaime revela a continuación una segunda carta (¡la última!) de su mazo: ¡es Bill el Cohete, cuyo valor de ataque es 7 🔥! Con esto logra superar la defensa de Pingutrón (9 🔥 contra 3 ♡): Jaime es el nuevo Campeón y se dispone ahora a defenderse. Elige la facción Bélica, y como las dos cartas que ha jugado pertenecen a ella, deja ambas delante de él sobre la mesa, girándolas a la posición de defensa. El valor de defensa de su escuadra es 2 ♡ (0+2). Ahora le toca a Vicente, el nuevo Retador, quien intenta superar la defensa de Jaime. Si Vicente lo logra, Jaime se verá obligado a retirarse para la fase de Batalla actual; al no quedarle cartas en su mazo, Jaime no podrá convertirse en un nuevo Retador, mientras que Lisa sigue aún en juego y esperando su próximo turno como Retadora.



VICTORIA POR DOMINACIÓN

Si, antes de la ronda del Desenlace, al final de cualquier fase de Construcción o de Batalla tienes **al menos 6 cristales más** que cada uno de los demás jugadores (independientemente de donde estén situados en tu Taller), ¡ganas inmediatamente la partida!

Ejemplo. Después de la fase de Batalla de la quinta ronda, Lisa tiene 12 cristales en su Taller, Jaime tiene 6 y Vicente tiene 0. Lisa tiene al menos 6 cristales más que cada uno de los demás jugadores y es declarada vencedora por dominación de la partida.

DESENLACE

Al final de la quinta ronda, si nadie ha logrado una victoria por dominación, se juega una sexta y última ronda: el **Desenlace**. Esta ronda transcurre como las demás, con las siguientes excepciones:

- **RECEPCIÓN DE CHATARRA** – Recibes 6 de chatarra al principio de tu fase de Construcción.
- **CONSTRUIR UN BOT** – Durante la fase de Construcción, puedes construir un máximo de tres Bots (en vez de dos).
- **MEJORAR TU TALLER** – Puedes mejorar tu Taller tantas veces como quieras (en vez de solo una).
- **ENERGIZAR UN CRISTAL** – Puedes energizar tantos cristales como quieras (en vez de solo tres). Cada cristal energizado para obtener chatarra proporciona 2 de chatarra en vez de 1. También puedes energizar cristales en tu Criocámara; trasládalos al Reactor (¡no al Almacén!); cada uno te proporciona 1 de chatarra. Los cristales se siguen pudiendo energizar para escanear de la manera normal.

La fase de Batalla procede de la manera normal.

¡Quien tenga el título de Campeón al final de esta batalla ganará la partida!



CAPACIDADES Y PALABRAS CLAVE





La mayoría de los Bots del juego poseen capacidades que los hacen especiales. Algunas de estas capacidades se activan cuando el Bot entra en batalla, otras siempre están activas, y otras se activan durante la fase de Construcción.

Si el texto de una capacidad contradice lo que está escrito en el reglamento, las capacidades de los Bot siempre tienen precedencia.

ATENCIÓN

REGLA DEL BUCLE: si, debido a cualquier combinación de cartas, un jugador logra jugar tres veces consecutivas la misma secuencia de Bots sin que ninguno de ellos sea **derrotado**, ese jugador se retira inmediatamente de ese enfrentamiento.

Muchas capacidades están resumidas con **palabras clave**, que se explican a continuación:

PALABRA CLAVE	DESCRIPCIÓN
ENERGIZADO	Activa la capacidad que sigue a esta palabra clave solo si, durante la fase Final, hay algún cristal en tu Reactor. Recuerda que los cristales solo pueden trasladarse al Reactor durante la fase de Construcción.
ENJAMBRE	Activa la capacidad que sigue a esta palabra clave solo si este Bot forma parte de una escuadra de tres o más Bots (esto le incluye a él).
ENTRADA	Durante un ataque, si revelas de tu mazo un Bot con esta palabra clave, resuelve esa capacidad antes de cualquier otra capacidad en juego.
FINAL	Activa la capacidad que sigue a esta palabra clave cuando en tu mazo solo queden 1 o 0 cartas.
MADURACIÓN	Cuando recicles esta carta, además de la chatarra obtenida por el reciclaje, recibes tanta chatarra adicional como el nivel de tu Taller.
REINICIAR	Al activar esta capacidad, pon este Bot bocabajo en la parte inferior de tu mazo. El Bot ya no forma parte de la escuadra, por lo que no se suma al valor total de ataque ni tampoco activa sus capacidades personales o las de otros Bots.
TRANSFORMACIÓN	Los Bots con esta capacidad pueden, en las circunstancias descritas en la carta, transformarse en una versión evolucionada de sí mismos. Cuando un Bot se transforme, debe ser reemplazado por su versión  : desecha la carta original y reemplázala por su versión evolucionada del mazo de Transformaciones (en la esquina superior izquierda del tablero de Laboratorio). No actives la capacidad ENTRADA de una carta cuando proceda de una TRANSFORMACIÓN. Las cartas del mazo de Transformaciones se pueden mirar en todo momento. Un Bot solo es capaz de transformarse si el mazo de Transformaciones contiene su versión evolucionada.
	Los Artilugios nunca se ponen en tu mazo de batalla; déjalos siempre delante de ti. Activar un Artilugio siempre es opcional. Solo puedes activar un Artilugio cuando participas en un enfrentamiento, ya sea atacando o defendiéndote. Los Artilugios se <i>preparan</i> (es decir, se ponen en posición vertical) al principio de cada fase de Batalla. Los Artilugios no pertenecen a ninguna facción.
	Este símbolo suele aparecer en Artilugios. Para usar la capacidad del Artilugio, debes girar la carta horizontalmente. Si la carta ya está girada, su capacidad no puede activarse.
	Este símbolo está asociado a capacidades que solo se activan durante la fase de Construcción o cuando vas a construir un Bot.

GLOSARIO

- **ATAQUE BÁSICO** (🔥): el valor que figura en la parte superior de una carta de Bot. Indica su capacidad para atacar, junto con los impactos críticos.
- **BARRERA** (🛡️): los Bots pueden tener 0 o más barreras (junto a su valor de defensa). Cada barrera anula 1 impacto crítico de la escuadra atacante. En otras palabras, el número de impactos críticos para derrotar a la escuadra del Campeón se incrementa en 1 por cada barrera.
- **CAMARADA**: un Bot de tu escuadra que no sea el Bot en el que aparece esta capacidad.
- **CAMPEÓN**: el jugador defendiéndose al que los Retadores atacan por turnos.
- **CARTAS** (poseídas): las cartas que tienes delante de ti, tanto los Bots que formarán tu escuadra en la fase de Batalla como cualquier Artilugio.
- **CREACIÓN DE CRISTALES**: un Bot con esta capacidad puede, en ciertas circunstancias, generar cristales. Estos cristales son idénticos que los cristales obtenidos en la fase de Batalla. Los cristales recibidos con esta capacidad se toman de la reserva común y se colocan en el Almacén.
- **DEFENSA BÁSICA** (🛡️): el valor que figura en el lado izquierdo de la carta. El valor de defensa es utilizado por la escuadra del Campeón.
- **DERROTADO** (Bot): coloca la carta en la pila de descartes junto a tu mazo de batalla (en vez de en la Zona de reciclaje). Las cartas descartadas no se pierden, solo están fuera de esa fase de Batalla, pero podrán volver a utilizarse en la siguiente ronda. Algunas capacidades te permiten recuperar cartas que han sido derrotadas durante la fase de Batalla.
- **DESECHAR**: una carta desechada se coloca en la Zona de reciclaje; a diferencia de cuando reciclas un Bot, no te proporciona chatarra.
- **ENERGIZAR**: en cada una de tus fases de Construcción, puedes energizar un máximo de 3 cristales (no hay ningún límite en el Desenlace). Para energizar un cristal, trasládalo de tu Almacén al Reactor. Por cada cristal energizado, puedes recibir 1 de chatarra adicional (2 durante el Desenlace) o escanear 🔍.
- **ENFRENTAMIENTO**: durante una fase de Batalla, una confrontación entre un Retador y el Campeón que terminará con la victoria de uno de los dos.
- **ESCUADRA DE DEFENSA/ATAQUE**: puede ser la escuadra del Campeón, compuesta por Bots en posición de defensa (solo habrá uno al principio de la batalla), o la escuadra de un Retador, compuesta por Bots en posición de ataque. Los Artilugios nunca forman parte de una escuadra.
- **FACCIÓN**: hay seis en total y representan a Bots que comparten una temática similar. Un Bot puede pertenecer a dos facciones simultáneamente. Las facciones figuran en la esquina superior izquierda de una carta de Bot. Los Artilugios carecen de facción.
- **IMPACTO CRÍTICO** (💣): los Bots pueden tener 0 o más impactos críticos (junto a su valor de ataque). Con 4 impactos críticos, puedes derrotar a una escuadra de defensa que carezca de barreras.

- **LABORATORIO:** la zona de la mesa que contiene el tablero de Laboratorio, el marcador de Ronda, los mazos y los Bots disponibles en la fase de Construcción.
- **NIVEL (Bot):** el símbolo en la esquina superior derecha de una carta de Bot. Indica a qué mazo pertenece el Bot, desde el ○ (Bots iniciales) al ✨. Los Bots con 🌱 son las versiones evolucionadas de otros Bots.
- **NIVEL (Taller):** muestra el nivel máximo de Bots que puedes construir. Durante la fase de Construcción, puedes incrementar este nivel pagando 3 de chatarra. El nivel máximo es ✨.
- **RECICLAJE:** durante la fase de Construcción, los Bots pueden ser reciclados para obtener la cantidad de chatarra que figura en color verde en la esquina inferior derecha de la carta 🍃.
- **RETADOR:** el jugador atacante que se enfrenta al Campeón actual.
- **RETIRADA:** ya no participas en enfrentamientos en la fase de Batalla actual. Cuando un Retador revela su último Bot y no logra derrotar a la escuadra del Campeón, se retira. Cuando un Campeón es derrotado y no le quedan cartas en su mazo, se retira.



PREGUNTAS FRECUENTES

- **ANUBIS:** para activar su capacidad, debes tener un Artillugio preparado (en posición vertical). La capacidad de Anubis debe resolverse por completo. El Artillugio se gira horizontalmente (como si hubiera sido usado), pero su capacidad no se activa. Cuando sea derrotado, pon el Bot «tomado prestado» en la pila de descartes de su propietario.
- **AULLADOR NOCTURNO:** elige sin restricciones qué Bots obtener de la Zona de reciclaje. Escoge el orden en que deseas poner los Bots en la parte superior de tu mazo. Estos Bots permanecerán en tu mazo incluso al final de la fase de Batalla.
- **CAMELERO:** cuenta para su capacidad personal. Un Bot individual que pertenezca a 2 facciones cuenta para ambas facciones. Los Artillugios no pertenecen a ninguna facción, por lo que no se tienen en cuenta.
- **CONEJIVATRIZ:** debe formar parte de la escuadra de defensa para activar su capacidad. Puedes elegir qué Bots deseas mantener en defensa independientemente de su facción.
- **CRONARCA:** no actives su capacidad después de una TRANSFORMACIÓN a partir de Crónok, porque no está ENTRANDO en juego. Los adversarios pueden conservar cartas de Bots ya construidos en sus mazos, independientemente de su nivel.
- **CRÓNIK:** cuando ENTRA, si te quedan 0-1 cartas en tu mazo, se TRANSFORMA.
- **CRÓNOK:** cuando ENTRA, si te quedan 0-1 cartas en tu mazo, se TRANSFORMA. No actives su capacidad después de una TRANSFORMACIÓN a partir de Crónik, porque no está ENTRANDO en juego.
- **FREIDORTUGA:** cuenta para su capacidad.
- **GUAURDIÁN:** no puede derrotar a Artillugios.
- **INS-PIRAADO:** su capacidad solo sobrescribe los valores de ataque y de defensa impresos en sus camaradas. Sus demás capacidades se activan con normalidad.
- **LIEBRETTADOR:** cuenta para su capacidad.
- **MALÉFIK:** esta capacidad se basa en tu nivel de Taller. Si tu Taller es de nivel **, Maléfik tiene un total de 2 impactos críticos. Si tu Taller es de nivel **, Maléfik tiene un total de 3 impactos críticos.
- **N.U.C.L.E.O.:** el Bot obtenido con su capacidad no se puede volver a reciclar durante la fase de Construcción. No cuenta para tu límite de construcción de dos Bots por turno.
- **ROCIADOR:** no recibes chatarra adicional por el Bot BIOLÓGICO o MECÁNICO desechado para construirlo. Recuerda que no puedes desechar un Bot BIOLÓGICO o MECÁNICO que hayas construido en esta misma fase.
- **SIERRUJANO:** si obtienes 2 cristales, recibes 1 adicional. Cada capacidad de tus demás Bots que genere cristales te proporciona 1 adicional. El cristal obtenido por Sierrujano no activará la capacidad de ningún otro Sierrujano. Esta capacidad es activada incluso por cristales que hayan sido creados durante la batalla.

CRÉDITOS

IDEA DEL JUEGO: Michele Piccolini

ILUSTRACIONES: Ekaterina Kuznetsova, Maja Mistzal, Riccardo Pieruccini, Ron Tsfany, Riccardo Varisco, Daniele Rudoni

DESARROLLO: Luca Appoloni, Marta Ciaccasassi, Stefano Tristano

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Matteo Brustenghi

DISEÑO GRÁFICO: Matteo Brustenghi, Simone Fucchi

TRADUCCIÓN: Alfred Moragas

REVISIÓN DE TRADUCCIÓN: Joaquín C. Martín-Rayó

EL AUTOR DESEA AGRADECER A: ¡Alba Kalaja, todas las maravillosas personas de DV GAMES y a todos los amigos y voluntarios que ayudaron con las pruebas y comentarios en Groningen, Leeuwarden, Nueva York, Italia y online!

La reproducción, copia, distribución o cualquier otro uso sin permiso de todo o parte de este producto está estrictamente prohibida. Para cualquier pregunta, comentarios o sugerencias: info@dvgames.com



Copyright © MMXXIV daVinci Editrice S.r.l. Via S. Penna, 24 06132 Perugia, Italia
Todos los derechos reservados.
www.dvgames.com

