

MOON-BOTS™

FRANZ COUDERC

SYLVAIN AUBLIN



KOMPONENTE

⚡ 65 karata sposobnosti:

- 24 dela robota (svetloplava pozadina)
- 24 unapređenja (siva pozadina)
- 17 tajnih oružja (crvena pozadina)

⚡ 3 cenovne karte (plava pozadina)

⚡ 16 kockica (4 po igraču)

⚡ 4 table robota

⚡ 4 plava tokena za energiju

UVOD

Pripreme su u toku za veliki godišnji Moon Bots turir. Najbolji naučnici u galaksiji se skupljaju na Mesecu kako bi se borili jedan protiv drugog. Moraćete da se snađete u momentu i da unapredite svog robota od delova koji su vam na raspolaganju. Pametno iskoristite energiju i izadijte iz ove borbe kao pobednik!

CILJ IGRE

Napravite i unapredite svog robota tako što ćete mu dodavati najkorisnije delove. Najjači robot u areni će biti pobednik!



POSTAVKA

 (postavka igre za 2 igrača je na 3. strani)

⚡ Svaki igrač postavlja ispred sebe tablu robota, token za energiju i jednu kockicu u boji svoje table. ⚡ Postavite cenovne karte u kolonu na sredinu stola (cenu od 0 na dno kolone, 1 u sredinu i 2 na vrh).

⚡ Ukoliko igrate sa 3 igrača, izbacite 12 karata sa simbolom (⌚) koji se nalazi u gornjem desnom uglu karte. Nećete ih koristiti u ovoj partiji.

⚡ Izbacite 5 karata tajnih oružja, nasumično, bez da pogledate koje ste izbacili.

⚡ Promešajte sve preostale karte (delove, unapređenja, tajna oružja) i napravite šipil od svim ovih kartaa. Povucite 6 karata i postavite ih u 3 reda, po 2 karte pored 3 cenovne karte, kao što je prikazano na slici. Sve karte su okrenute licem na gore, osim karata tajnih oružja, koje ostaju licem na dole. Ove karte su u ponudi za kupovinu. Ostale karte stavite u šipil koji se nalazi pored.

⚡ Sve ostale kockice stavite na sto.



postavka za 4 igrača

Igrač koji je poslednji nešto sam napravio igra prvi, a zatim se igra u smeru kretanja kazaljke na satu. Igrači postavljaju tokene za energiju na određeni podeljak u zavisnosti od redosleda igranja:

- ⚡ Prvi igrač kreće sa 15 energije,
- ⚡ Drugi igrač kreće sa 16 energije,
- ⚡ Treći igrač kreće sa 17 energije
- ⚡ Četvrti igrač kreće sa 18 energije.

TOK IGRE

Kada igrač dođe na potez mora da uradi sledeće akcije, u odgovarajućem redosledu:

- A) Kupovina karte (opciono)
- B) Aktiviranje robota (opciono)
- C) Dopuna karata za kupovinu (obavezno)

A) Kupovina karte (opciono)

Na svom potezu, igrač može kupiti jednu od karata u ponudi, tako što će platiti cenu koja odgovara redu u kojem se karta nalazi (0, 1, 2).

Određene karte koštaju 1 energiju više, ako se u donjem levom ugлу karte nalazi simbol ✗ (pogledajte primer desno).

Karte plaćate energijom, tako što umanjite svoju energiju za cenu karte (red u kome se nalazi, i još jedna energija ako se na karti nalazi simbol).

Primer: Želite da uzmete kartu koja vam daje dodatnu kockicu. Ova karta se nalazi u drugom redu tako da košta 2 energije (1 zbog reda u kom se nalazi i 1 zbog simbola na karti).



Postoje tri vrste karata sposobnosti:

Delovi robota (karte sa svetloplavom pozadinom)

su povezani sa odgovarajućom delom tela robota.



Napomena: Igrači ne mogu da dodaju deo robota koji već imaju. Drugim rečima, robot može da ima samo jednu levu i jednu desnú ruku i samo jednu levu i jednu desnú nogu, jednu glavu i jedan torzo.

Unapređenja (karte sa sivom pozadinom) poboljšavaju vašeg robota. Ove karte se postavljaju pored table, uz deo robota koji unapređuju.

+1 kockica karte se stavljuju sa desne strane table, dok se ostale karte stavljuju sa gornje strane table.

Igrači mogu da imaju maksimalno 6 unapređenja. Ne mogu da imaju dva identična unapređena OSIM karata koje dodaju kockicu. U tom slučaju mogu da imaju maksimalno 3 identične karte. Jednom kupljeno Unapređenje ne može da se zameni.



Tajna oružja (karte sa crvenom pozadinom) se kupuju na neviđeno. Kupac može da vidi koja je to karta tek nakon što ju je kupio. Ovu kartu skriva od ostalih igrača i može da je iskoristi samo jednom i to kada on želi, bilo da je njegov potez ili potez nekog drugog igrača.



B) Aktiviranje robota (opciono)

Igrač koji je na potezu bacava kockice i postavlja ih na delove svog robota da bi ga aktivirao. Na taj način može da pokrene napad na protivnike ili sebi da izleči energiju. Obavezno moraju da se poštuju sledeća pravila:

- ⚡ Da bi se robot aktivirao, jedna ili više kockica moraju da ispunjavaju uslove naznačene na delu robota koji želite da aktivirate.
- ⚡ Svaki deo robota može da se aktivira samo jednom tokom poteza.
- ⚡ Svaka kockica može da se iskoristi za aktiviranje samo jednog dela tokom poteza.

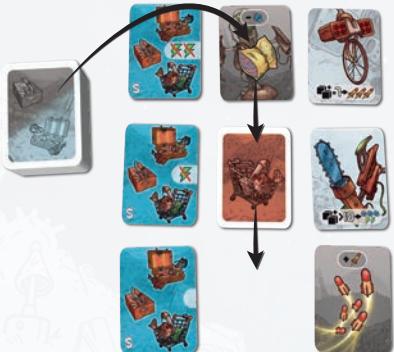


VAŽNO:

- ⚡ Igrač ne može da izleči više od dve energije tokom jednog poteza.
- ⚡ Robot nikada ne može da ima više od 18 energije. Svaki višak se gubi.

Igrač postavlja kockicu sa brojem 2 na desnú ruku robota kako bi je aktivirao. Sada može da napadne i nanese 1 štetu bilo kom drugom robotu, a sebi da izleči 1 energiju.

C) Dopuna karata za kupovinu (obavezno)



Prvo proverite da li se u najnižem redu (cena 0) nalazi neko tajno oružje. Ako se nalazi, sklonite ga i vratite u kutiju, a da ne pogledate kartu. Ukoliko se u ponudi nalazi manje od 6 karata, morate da ih dopunite. Spusnite sve karte koje ispod sebe nemaju kartu (a da nisu u redu 0), a iz špila dopunite gornje redove. Nove karte se uvek stavljuju u najskupljii red. Ukoliko nema više karata u špilu, igra se nastavlja, ali se ponuda ne dopunjava.



PAŽNJA: karte tajnog oružja uvek moraju da se postavljaju licem prema dole.

Nova runda: igrac sa leve strane igraca koji je upravo završio potez postaje aktivni igrac i odigrava svoje akcije.

KRAJ IGRE

Svaki napad na druge igrace izaziva štetu i gubljenje energije. Kada igrac spadne na 0 energije, izgubio je i ispada iz igre. Igra se završava kada ostane samo jedan igrac. Taj igrac je pobednik!



PRAVILA ZA DVA IGRAČA

POSTAVKA

Svaki igrac uzima 2 table. Table se postavljaju kao na slici desno.

Roboti prvog igraca kreću sa 15 energije, dok protivnik kreće sa po 16 energije na svagom robotu. Ostatak postavke je isti kao i redovnoj igri.

TOK IGRE

Tok igre je identičan kao u verziji za više igraca osim sledećih promena:

- ❖ Na svom potezu, igrac igra sa 2 robota. Prvo sa onim koji je sa leve strane, pa onda sa desne.
- ❖ Karte koje kupite možete da koristite samo na robotu u čijem potezu su kupljene.
- ❖ Robot može da napadne SAMO robota prekoputa njega.
- ❖ Kada robot ostane bez energije on je poražen. Poraženi robot ispada iz partie. Robot koji je pobedio duel se privremeno deaktivira sve dok jedan od dva robota iz drugog duela ne bude poražen. Deaktivirani i poraženi roboti ne mogu da kupuju karte niti da se bore.



KRAJ IGRE

Kada 2 robota više nemaju energije pogledajte:

❖ Ukoliko jedan igrac ima 2 robota koja su pobedila, on je pobednik!

❖ Ukoliko to nije slučaj, borba se nastavlja sa 2 preostala robota.

Kada ostane samo jedan robot koji još ima energije, igrac čiji je to robot, je pobednik.

Uvoznik za Srbiju: MIPL,
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad.
www.drustveneigre.rs



2019 Blue Orange Editions. Moon-Bots i Blue Orange su zaštitni znak Blue Orange Editions, Francuska. Proizvedeno u Kini. Dizajnirano u Francuskoj. www.blueorangeproductions.com

KARTE DELOVA

 Igrač dopunjava 1 energiju po nacrtanom simbolu. Robot nikada ne može da ima više od 18 energije, svaki višak se gubi.

PODSETNIK: Igrač po potezu može maksimalno da dopuni 2 energije!

 Igrač gubi 1 energiju po nacrtanom simbolu.

 Igrač može da sproveđe jedan napad po nacrtanom simbolu. Može da napadne igrače levo ili desno od sebe, ali ne i preko puta sebe (u 4 igrača). Ukoliko odluči da napadne više od jednom, može da podeli svoje napade (da bira mete, levo i desno) po želji.

 Moć se aktivira kada kockica pokazuje jedan od navedenih brojeva (u ovom primeru to su brojevi 2, 4 ili 6).

 Moć se aktivira ako je zbir vrednosti na dve kockice jednak 7.

 Moć se aktivira kada kockica pokazuje tačno određeni broj (u ovom primeru to je broj 3).

 Moć se aktivira kada dve kockice pokazuju isti broj.

 Moć se aktivira ako je zbir vrednosti na dve kockice manji od 4.

 Moć se aktivira ako je zbir vrednosti na dve kockice veći od 10.

TAJNA ORUŽJA



Dodatne baterije: Dodajte 4 energije. Ovo je jedini način na koji možete da dodati više od 2 energije.



Zaštita - Skok: Potpuno izbegavate napad koji je usmeren ka vama.



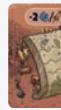
Zaštita - Štit: Preusmerite do 2 napada usmerena ka vama, na nekog drugog robota.



Akumulator: Kada neko od protivnika dobije energiju, bez obzira koliko, vi takođe dobijate 2 energije.



Pojačanje: Dodajte još 2 napada na napad koji ste upravo izveli. Karte **zaštite** ne pomažu u ovom slučaju.



Zaštita - Amortizer: Poništava do 2 štete napada kooji je usmeren na vas.



Prilagodavanje: Povećajte ili smanjite vrednost jedne vaše kockice za jedan.



Odmor: Aktivni igrač preskače svoj potez.



Crno tržište: Kupite kartu iz ponude potpuno besplatno.

UNAPREĐENJA



Uzmite 1 dodatnu kockicu. Svaki igrač može da ima najviše 3 ovakve karte.



Možete ponovo da bacite 2 kockice po vašem izboru. Ovo možete da uradite jednom po potezu i svaki igrač može da ima samo 1 ovaku kartu.



Kada napadnete protivnika pesnicom možete da nanesete 1 dodatni udarac da bi naneli dodatnu štetu. Svaki igrač može da ima samo 1 ovaku kartu.



Zaštita: Kada vas neko napadne koristeći napad pesnicom, ova karta zaustavlja jedan udarac i sprečava štetu. Svaki igrač može da ima samo 1 ovaku kartu.



Kada napadnete protivnika raketama možete da nanesete 1 dodatni udarac da bi naneli dodatnu štetu. Svaki igrač može da ima samo 1 ovaku kartu.



Zaštita: Kada vas neko napadne koristeći napad raketama, ova karta zaustavlja jedan udarac i sprečava štetu. Svaki igrač može da ima samo 1 ovaku kartu.

VAŽNO: Igrač može da ima samo jednu kopiju bilo koje "pesnica" ili "raketa" karte.



Špijun: Izaberite jednog protivnika i pogledajte njegove karte tajnih oružja.



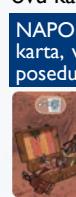
Napredna tehnologija: Svaki protivnik koji nema ni jednu kartu tajnih oružja, gubi 2 energije.



Trik: Protivnik po vašem izboru ne može ponovo da baca kockice u ovom krugu (ne može da koristi unapređenje).



Loša sreća: Čim kupite ovu kartu, pokažite je ostalim igračima i gubite 2 energije!



Inspekcija: Pogledajte šip karata delova, nađite deo koji vam odgovara i ugradite ga u svog robota besplatno. Promesajte šip nakon toga.



Dodatno unapređenje: Pogedajte šip karata unapređenja i nađite unapređenje vam odgovara i dodajte ga besplatno. Promesajte šip nakon toga.