12-99 ETÀ

2-4 GIOCATORI

60' DURATA

RUMBLEBOTS™

NE RESTERÀ SOLO UNO

MICHELE PICCOLINI

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

Assembla il tuo gruppo di robot combattenti ("Bot", in breve) e lanciali nell'arena. L'ultimo che resterà in piedi sarà il vincitore! Concentrati sulla strategia e ammirala in esecuzione davanti ai tuoi occhi. Scegli Bot sinergici, ricicla le unità obsolete, e sali di livello per costruire macchine sempre più potenti. Oppure sfida la sorte con un esercito fatto di automi semplici: un piano aggressivo, ma rischioso. Le possibilità sono infinite...
Cerca di rimanere in piedi in ogni battaglia, conquista i cristalli e assorbine il potere.

LO SCONTRO FINALE DECIDERÀ TUTTO!

CONTENUTO

98 CARTE BOT



- 12 Bot di livello ⬡
- 18 Bot di livello ★
- 24 Bot di livello ★★
- 20 Bot di livello ★★★
- 16 Bot di livello ★★★★
- 8 Trasformazioni

4 CARTE RIASSUNTIVE



4 PLANCE OFFICINA



1 PLANCIA LABORATORIO



8 INDICATORI OFFICINA



1 SEGNALINO CAMPIONE



30 CRISTALLI



Il contenuto può variare in forma e colore.

PANORAMICA DEL GIOCO

Rumblebots si divide in 6 round, ognuno composto da due fasi: **Costruzione** e **Battaglia**.
Nella fase di Costruzione assembli nuovi Bot, aggiungendoli al tuo mazzo.
Nella fase di Battaglia, ti scontri con gli altri giocatori per ottenere i preziosi cristalli.
Vince chi rimane in piedi per ultimo nel corso del round finale, detto *Showdown*.
In alternativa vince chi, prima dello Showdown, riesce ad avere 6 cristalli in più rispetto agli altri giocatori.

PREPARAZIONE GENERALE

A Metti la plancia Laboratorio al centro del tavolo.

B Separa le carte Bot in base al livello: ○, ⋆, ⋆⋆, ⋆⋆⋆, ⋆⋆⋆⋆ e Trasformazioni, per formare i rispettivi mazzi. Metti le carte di livello ○ e le Trasformazioni da parte, per il momento.

C Mischia separatamente ogni mazzo (⋆, ⋆⋆, ⋆⋆⋆, ⋆⋆⋆⋆), poi collocalo, coperto, sullo spazio della plancia corrispondente al proprio livello.

D Rivela le prime 4 carte del mazzo di **livello** ⋆ e piazzale in fila accanto alla plancia Laboratorio: questi sono i Bot disponibili per essere costruiti, all'inizio della partita.

E Prendi il mazzo delle **Trasformazioni** messo da parte e mettilo in alto a sinistra della plancia Laboratorio, a faccia in su. Questo mazzo è sempre consultabile, l'ordine non ha importanza.

F In **2 giocatori**: piazza **2 cristalli nei primi cinque spazi (1-5) del tracciato dei round** della plancia. Lascia vuoto lo spazio con la ♛.

In **3 o 4 giocatori**: piazza **3 cristalli nei primi cinque spazi (1-5) del tracciato dei round** della plancia. Lascia vuoto lo spazio con la ♛.

G Tieni il resto dei cristalli in una riserva comune, vicino al tabellone.



***Esempio** di preparazione di una partita in 3 giocatori.*



PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

H Ogni giocatore prende una **plancia Officina** e una coppia di **indicatori Officina**. Ognuno posiziona un indicatore sul livello ⋆ del tracciato "Livello dell'Officina" e l'altro sullo 0 del tracciato dei materiali.

I Prendi i Bot di livello ⬡ messi da parte. Ogni giocatore forma il proprio mazzo iniziale prendendo un **set di 3 carte Bot di Livello** ⬡: Bulby, Mechchicken e Wrench Toast. Ogni giocatore piazza queste tre carte a faccia in su davanti a sé.

J Ogni giocatore prende una carta riassuntiva. Rimetti nella scatola eventuali carte, plance e indicatori inutilizzati.

K L'ultimo giocatore ad aver costruito un robot è il primo a giocare: prende il **segnalino Campione** e lo tiene davanti a sé.



















CONCETTI FONDAMENTALI

CARTE BOT



I Bot sono il cuore del gioco. Hanno valori di **attacco** (A) e di **difesa** (B), e costituiscono il tuo **mazzo di battaglia**. Alcuni Bot hanno **colpi critici** (C), **barriere** (D), o delle **abilità** (E) che si attivano in certe condizioni (ad esempio, quando entrano in gioco o se il tuo mazzo è agli sgoccioli).

Il valore di attacco è in cima alla carta. Quando il Bot è in posizione d'attacco, devi piazzarlo in verticale davanti a te. Il valore di difesa è sul lato sinistro della carta. Quando un Bot è in posizione di difesa, devi piazzarlo in orizzontale, in modo che il valore punti verso gli altri giocatori.

Per aggiungere i Bot al tuo mazzo devi costruirli, scegliendoli tra quelli disponibili nel Laboratorio, e pagando il **costo** (F) in *materiali*. Puoi anche *riciclarli* per ottenere **materiali aggiuntivi** (G) con cui costruire altri Bot. I Bot sono divisi in 4 **livelli** (H): più è alto il livello, maggiori sono l'utilità e la potenza del Bot. Per costruire Bot di livello più alto devi sviluppare la tua Officina.

Ogni Bot ha un NOME (I) e appartiene a una o due delle seguenti **fazioni** (J):



CARTE BOT: MARCHINGEGNI



I Marchingegni sono particolari tipi di Bot, in grado di ampliare le tue strategie con potenti abilità, ma solo in determinate **condizioni**.

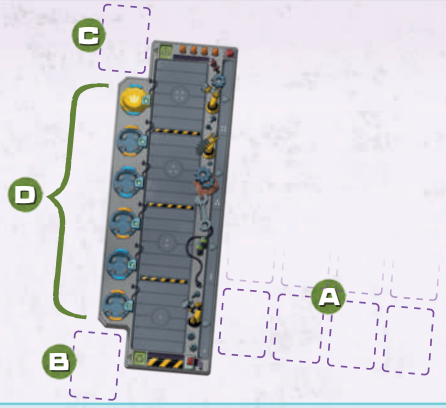
A differenza degli altri Bot, i Marchingegni non hanno valori di attacco o di difesa, né colpi critici o barriere e non appartengono ad alcuna fazione.

Non vanno **mai mischiati nel tuo mazzo**.
Tieni i Marchingegni che costruisci davanti a te, a faccia in su.

Quando la carta Marchingegno è in posizione verticale, è pronta per essere utilizzata. Quando la usi, ruotala in orizzontale, per indicare che l'hai usata. Un Marchingegno non è utilizzabile fino a quando non sarà nuovamente in posizione verticale.

LABORATORIO

Il Laboratorio ospita i Bot di tutti i livelli e mostra quelli che possono essere costruiti A. Man mano che le Officine salgono di livello, nuovi Bot diventeranno disponibili per essere costruiti, in nuove file. In basso a sinistra del Laboratorio, c'è l'area di **Riciclo** ♻ B: quando un Bot viene **eliminato** per un qualunque motivo, mettilo qui, a faccia in su. In alto a sinistra c'è il mazzo di **carte Trasformazione** C: in date circostanze, alcuni Bot possono **trasformarsi** in una loro versione evoluta. Le caselle sulla sinistra del Laboratorio fungono da **tracciato dei round** D e ospitano i cristalli messi in palio.





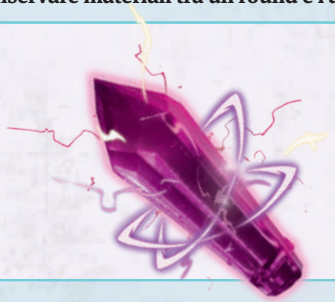
MATERIALI

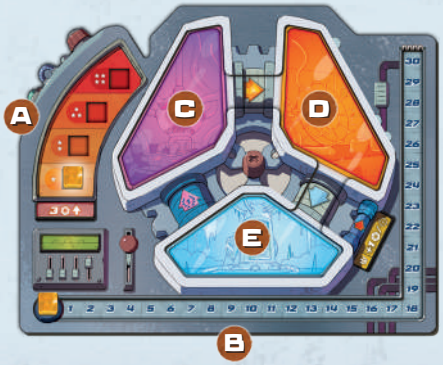
I materiali rappresentano la valuta di gioco. Ogni giocatore ne tiene conto usando un indicatore sull'apposito tracciato della propria Officina. Quando guadagni o spendi materiali, fai rispettivamente avanzare o retrocedere l'indicatore. **Non è possibile conservare materiali tra un round e l'altro.**

CRISTALLI

I Cristalli si ottengono vincendo le Battaglie o grazie all'abilità di alcuni Bot. Si usano per:

- ottenere materiali aggiuntivi;
- pescare carte Bot dai mazzi del Laboratorio;
- attivare specifiche abilità dei Bot.





OFFICINA

Il **livello dell'Officina** A determina il livello dei Bot che puoi costruire.

Il **tracciato dei materiali** B indica quanti materiali hai a disposizione per costruire.

Accumuli nel **Magazzino** C i cristalli che ottieni. I cristalli possono essere usati, spostandoli nel **Reattore** D per avere dei bonus. Dopo le battaglie i cristalli passano nella **Criocella** E da cui, in determinate condizioni, possono tornare al Magazzino.

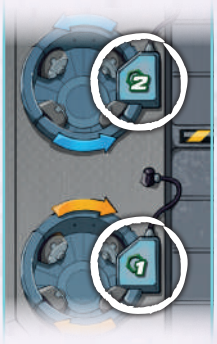
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si divide in 6 round, ognuno formato dalle fasi di **Costruzione** e di **Battaglia**. Ogni fase viene svolta dal giocatore che ha il segnalino Campione, e poi in ordine dagli altri giocatori, seguendo il verso delle frecce stampate sulla casella del round in corso (**ORARIO** ↷ oppure **ANTIORARIO** ↶). Il **round in corso** è indicato dalla casella più in basso sul tracciato ancora contenente cristalli. Vinci la partita restando l'ultimo giocatore in gioco durante il round finale, detto **Showdown**. In alternativa vinci immediatamente, prima del round di Showdown, se possiedi almeno 6 cristalli in più rispetto a ogni altro giocatore, al termine di una qualsiasi fase di Costruzione o di Battaglia.

FASE DI COSTRUZIONE

RENDITA DI MATERIALI

All'inizio della tua fase Costruzione, ricevi un ammontare di materiali pari al numero del round in corso (1 materiale all'inizio del primo round, 2 all'inizio del secondo, ecc.). Aggiorna il tracciato dei materiali di conseguenza, spostando l'indicatore.



BONUS DELLO SFAVORITO: all'inizio del tuo turno, se possiedi **almeno 2 cristalli in meno** del giocatore che ne ha di più, ricevi 1 materiale aggiuntivo. Nel primo round questo bonus non viene assegnato.

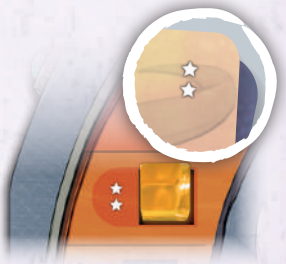
***Nota**: il numero di cristalli che possiedi è pari alla somma di tutti i cristalli nella tua Officina (totale di cristalli nel Magazzino + Reattore + Criocella).*

***Esempio.** Nel terzo round Lisa riceve 3 materiali come rendita base, più 1 materiale aggiuntivo grazie al "bonus dello sfavorito", in quanto possiede 0 cristalli mentre Giacomo, il giocatore che ne ha di più, ne ha 4.*

Una volta riscossa la rendita, puoi svolgere le seguenti azioni:

- COSTRUIRE UN BOT ⟨2x⟩
- MIGLIORARE L'OFFICINA ⟨1x⟩
- RICICLARE UN BOT ⟨∞⟩
- ENERGIZZARE UN CRISTALLO ⟨3x⟩

Puoi eseguire queste azioni in qualsiasi ordine, qualcuna anche più volte. Durante questa fase, metti tutte le carte del tuo mazzo al di sotto della tua officina, a faccia in su, in modo da renderle visibili a tutti i giocatori (nel primo round, ci saranno solo le tre carte di livello ○: Bulby, Mechchicken e Wrench Toast).



COSTRUIRE UN BOT

*Puoi eseguire questa azione un massimo di **due volte** per fase di Costruzione.*

Costruisci un nuovo Bot, scegliendolo tra quelli a faccia in su disponibili nel Laboratorio oppure tra quelli che hai in mano (vedi "Energizzare un cristallo").
Puoi costruire solo Bot di livello **uguale o inferiore** a quello della tua Officina.

Paga il costo in materiali riportato in giallo in basso a destra sul Bot (2 nell'esempio a destra), riducendo il valore sul tuo tracciato dei materiali di conseguenza, poi metti il Bot a faccia in su davanti a te, **al di sopra** della tua Officina. Quindi rivela un nuovo Bot dal mazzo del livello corrispondente per sostituire quello che hai costruito. Se non ci sono più carte in quel mazzo, lascia vuoto quello spazio.

Non c'è limite al numero di Bot che puoi avere, anche con lo stesso nome.



RICICLARE UN BOT

*Puoi eseguire questa azione **quante volte vuoi** in ogni fase di Costruzione.*

Puoi riciclare i tuoi Bot per ottenere materiali aggiuntivi. **Rimuovi** uno dei tuoi Bot, **ponendolo nell'area di Riciclo** e ottieni il numero di materiali riportato in verde in basso a destra sulla carta riciclata (3 nell'esempio a destra). **Non puoi riciclare un Bot nella stessa fase in cui l'hai costruito** (per questo motivo, i Bot che costruisci in questo round si tengono sopra l'Officina, e gli altri sotto). Se hai un solo Bot, **non puoi** riciclarlo. **Non puoi mai avere un mazzo formato esclusivamente da Marchingegni.**



***Esempio.** È il primo round. Lisa, durante la sua prima fase di Costruzione, decide di riciclare due dei suoi Bot iniziali (Wrench Toast e Bulby) ottenendo 2 materiali aggiuntivi (ognuno ne fornisce 1). Lisa non può riciclare anche Mechchicken dato che è l'ultimo Bot che le è rimasto. Lisa ha ora un totale di 3 materiali da utilizzare (1 dalla rendita iniziale più 2 dal riciclo), e decide di costruire Rocket Bill spendendo quanto accumulato.*



MIGLIORARE L'OFFICINA

*Puoi eseguire questa azione soltanto **una volta** per fase di Costruzione.*

Spendi 3 materiali per migliorare la tua Officina, facendola salire di livello (sposta l'indicatore al livello successivo, sull'apposito tracciato) A. Il livello massimo raggiungibile è 4.

Se sei **il primo giocatore a raggiungere un certo livello**, rivela 4 nuovi Bot dal mazzo corrispondente del Laboratorio, e disponili in una nuova fila B. Questi nuovi Bot sono ora disponibili per essere costruiti da tutti i giocatori che hanno raggiunto quel livello Officina.



ENERGIZZARE UN CRISTALLO

*Puoi eseguire questa azione fino a **tre volte** per fase di Costruzione.*

Puoi **energizzare** un cristallo spostandolo dal tuo Magazzino al Reattore. Quando energizzi un cristallo scegli tra:

- Ottenere 1 materiale aggiuntivo. Aggiorna subito l'indicatore della tua Officina.

OPPURE

- Fare uno Scan.



SCAN

Pesca le prime due carte di uno dei mazzi del Laboratorio, che sia di livello pari o inferiore a quello della tua Officina. Tieni le carte pescate in mano. Puoi costruire questi Bot allo stesso modo di quelli disponibili nel Laboratorio, pagandone normalmente il costo. Alla fine della fase di Costruzione, rimetti in fondo al rispettivo mazzo, ogni carta che non costruisci, in ordine casuale e senza mostrarla agli altri. Ricordati di rispettare **il limite di costruzione di 2 Bot per fase**.

TERMINE DELLA FASE DI COSTRUZIONE

Al termine della tua fase di Costruzione:

1. **scarta** eventuali Bot che hai ancora in mano (quelli pescati con lo "Scan" e che non hai costruito) sotto ai rispettivi mazzi;
2. **unisci** i Bot sopra l'Officina (quelli che hai costruito in questa fase) a quelli sotto;
3. **azzera** il tracciato dei materiali: non è possibile conservare i materiali per i prossimi round.

Esempio di una fase di Costruzione. *All'inizio della sua fase di Costruzione del terzo round, Lisa ottiene 3 materiali e 1 materiale aggiuntivo per il bonus dello sfavorito. Lisa decide di energizzare un cristallo per fare uno Scan: quindi sposta un cristallo dal Magazzino al Reattore, poi pesca le prime due carte dal mazzo del Laboratorio di livello ⁂. Poi decide di costruire un Bot dal Laboratorio, pagando 2 materiali. Quindi energizza un secondo cristallo per fare un altro Scan: pesca altre 2 carte, stavolta dal mazzo di livello ⋆. Lisa decide di energizzare il suo terzo e ultimo cristallo per ottenere 1 materiale aggiuntivo, che sfrutta per costruire uno dei Bot che ha in mano, pagando 3 materiali e mettendolo davanti a sé. Lisa ripone le carte che ha in mano in fondo ai rispettivi mazzi, sposta i nuovi Bot al di sotto della sua Officina e conclude la sua fase di Costruzione.*

Dopo che tutti hanno giocato la propria fase di Costruzione, si passa alla battaglia!

FASE DI BATTAGLIA

In questa fase, usi il mazzo formato dai tuoi Bot per combattere, in maniera quasi "automatica", per diventare ***Campione****.*

Tutti i giocatori sono coinvolti, a turno, nella stessa fase di Battaglia in una **serie di scontri**, finché hanno carte nel loro mazzo.

L'ordine di gioco segue la stessa direzione della fase di Costruzione. Il primo Campione è il giocatore che ha il segnalino Campione.

In ogni scontro, due giocatori combattono per il titolo di **Campione**. Lo scontro prosegue finché uno dei due giocatori non viene **sconfitto e perde lo scontro**: a questo punto il prossimo giocatore in ordine di turno diventa il nuovo Sfidante dell'attuale campione.

Si prosegue con gli scontri finché i giocatori hanno carte nel mazzo. Quando un giocatore viene sconfitto e non ha più carte nel mazzo si deve ritirare, **abbandonando il round di Battaglia**. Gli altri giocatori continuano la Battaglia: gli scontri con l'attuale campione riprendono dal prossimo Sfidante in ordine di turno.

Quando resta un solo giocatore in gioco, ossia l'ultimo a essere Campione, egli è il vincitore dell'attuale round di battaglia.



INIZIO DELLA BATTAGLIA



All'inizio di ogni fase di Battaglia, mischia le tue carte Bot a faccia in giù per formare il **mazzo di battaglia**. **Non mischiare i Marchingegni**: tienili a faccia in su di fronte a te, pronti per essere utilizzati (mettili in posizione verticale).

Il Campione rivela il **primo Bot** del proprio mazzo e lo posiziona a faccia in su davanti a sé, in **posizione di difesa**: la carta va piazzata in orizzontale in modo da mostrare il valore di difesa agli altri giocatori. Questo Bot costituisce la **squadra di difesa** del Campione per il primo scontro. Una squadra di difesa è formata da un qualsiasi numero di Bot **della stessa fazione**, in posizione di difesa.

Il giocatore successivo in ordine di turno è il primo Sfidante che cercherà di battere la difesa del Campione, per prenderne il posto.

ATTACCO



Quando sei lo Sfidante, rivela carte dalla cima del tuo mazzo, una alla volta, risolvendo le eventuali abilità dei Bot. Posiziona i Bot davanti a te, in verticale, impilandoli se necessario, ma lasciando visibili le icone : questi Bot formano la tua **squadra d'attacco**. Una squadra d'attacco è formata da un qualsiasi numero di Bot di qualunque fazione, in posizione d'attacco. Via via che i Bot si aggiungono alla tua squadra, somma il loro valore d'attacco , così come il numero di colpi critici .

Sconfiggi immediatamente la squadra del Campione se:

- Il **valore totale di attacco** della tua squadra è **maggiore** del valore totale di difesa della squadra del Campione; se il valore d'attacco è uguale a quello di difesa, continua a rivelare carte!

  Oppure se:
- Il **numero totale di colpi critici** della tua squadra **è 4 o più**, se la squadra del Campione non ha barriere. Ogni barriera presente sulle carte della squadra del Campione, **cancella 1 colpo critico** della squadra di attacco: quindi, ti serve 1 colpo critico aggiuntivo per battere la difesa.

Devi continuare a girare carte fino a che il Campione non è sconfitto, o fino a che non le finisci senza batterlo (e devi quindi ritirarti, vedi più avanti). Appena il Campione viene sconfitto, **smetti** di pescare carte. Un Campione sconfitto deve scartare tutti i Bot della squadra di difesa davanti a sé, in una **propria** pila degli scarti, vicino al proprio mazzo di battaglia. Lo Sfidante diventa il nuovo Campione.

***Esempio**. Giacomo è il Campione in carica e la sua squadra ha una difesa totale di 7 , più 2 barriere . Lisa, la Sfidante, attacca rivelando carte fino a sconfiggere Giacomo: il valore totale di attacco di 7 non basterebbe a superare la difesa, ma il numero di colpi critici sì. Sono 6, sufficienti a battere la squadra di Giacomo (4+2 barriere).*





***Nota**: le carte che scarti durante la battaglia non sono eliminate dal gioco e continuano ad appartenerti (scartale in una tua pila degli scarti personale, non nell'area di Riciclo).*

***Nota**: se batti il Campione con la tua ultima carta, diventi comunque il nuovo Campione, ma senza più carte nel mazzo.*

DIVENTARE IL NUOVO CAMPIONE

Quando diventi il nuovo Campione, prendi il segnalino Campione e mettilo davanti a te.

Poi scegli **una fazione** di Bot per formare la tua squadra di difesa. Tutti i Bot della tua squadra d'attacco che sono della fazione scelta rimangono in gioco come squadra di difesa (mettili in posizione di difesa, in modo da mostrare il valore di difesa di ogni Bot, verso gli altri), mentre i Bot restanti vengono scartati nella tua pila degli scarti. Un Bot che appartiene a due fazioni può essere usato indifferentemente per l'una o per l'altra. Il tuo valore totale di difesa è dato dalla somma di tutti i valori di difesa dei Bot che formano la tua squadra di difesa. Inoltre, ogni barriera aumenta di 1 il numero di colpi critici necessari a batterla.

La battaglia prosegue nel verso indicato dallo spazio round in corso. Il giocatore che segue diventa il nuovo Sfidante.

Esempio. *Quando Lisa diventa la nuova Campionessa, sceglie di difendere con i Bot Bio. Optimus Primate e Andruid sono Bot Bio, mentre Thrash Panda no: i primi due rimangono in difesa, mentre Thrash Panda viene scartato. Il valore di difesa di Lisa è 9. Intanto Giacomo, appena sconfitto, scarta tutta la propria squadra. Federico si appresta ad attaccare la Campionessa in carica Lisa, come nuovo Sfidante.*



RITIRATA

Se dopo aver rivelato e risolto gli effetti del tuo **ultimo Bot** del mazzo, non riesci a battere la squadra del Campione, allora devi ritirarti dalla battaglia: tutti i tuoi Bot vengono scartati e non puoi più partecipare agli scontri di questo round.

Anche un Campione che viene sconfitto, e che non ha più carte nel suo mazzo, si ritira dalla battaglia.

Nota: alcuni Bot attivano i loro effetti quando la squadra cui appartengono viene sconfitta in difesa (vedi "Cogmender", ad esempio). Questo potrebbe far tornare disponibili alcuni Bot che andrebbero a formare un nuovo mazzo. Prima che un Campione sia costretto al ritiro, tutti i suoi Bot che possono attivarsi, lo fanno.

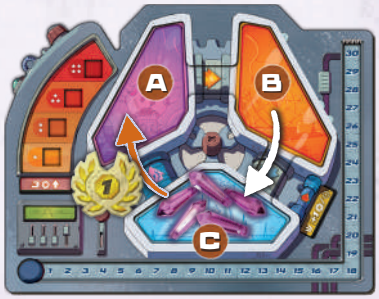
Quando un giocatore si ritira, se dopo di lui c'è un altro Sfidante che ha ancora carte nel suo mazzo, allora quest'ultimo proverà a battere il Campione. Se invece tutti i giocatori si sono ritirati, tranne il Campione, allora la fase termina: il Campione in carica vince questa battaglia!

FINE DELLA BATTAGLIA

Quando la battaglia termina, l'attuale Campione prende 2 cristalli dal mucchietto del round corrente sulla plancia Laboratorio e li mette nel proprio Magazzino A.

In 3 o 4 giocatori: il giocatore che si ritira per ultimo, come premio per essere arrivato secondo, prende dalla plancia Laboratorio il cristallo rimasto del mucchietto del round corrente, e lo mette nel proprio Magazzino.

Al termine della fase di Battaglia, tutti i cristalli energizzati (presenti nei Reattori B) vengono spostati nelle Criocelle C. Come premio per la vittoria, il Campione sposta tutti i cristalli dalla sua Criocella al Magazzino (questi cristalli possono essere energizzati di nuovo).



Esempio di uno scontro. *Tutti i giocatori hanno mescolato le loro carte Bot nei rispettivi mazzi (Federico ha lasciato davanti a sé Oogle in quanto è un Marchingegno). Lisa possiede il segnalino Campione e spetta a lei dare inizio alla battaglia: rivela la prima carta del suo mazzo e la mette in posizione di difesa davanti a lei. È Pengutron, difesa pari a 3. Giacomo è il primo Sfidante e dovrà battere la difesa della squadra di Lisa (composta solo da Pengutron) per riuscire a diventare il nuovo Campione dell'arena: rivela la prima carta del suo mazzo, Wrench Toast, che con il suo attacco di 2 non può battere Pengutron. Giacomo rivela allora una seconda carta dal suo mazzo (l'ultima!): Rocket Bill, che ha un attacco di 7! Riesce quindi a superare la difesa di Pengutron (9 contro 3): Giacomo è il nuovo Campione e si prepara alla difesa. Sceglie la fazione Guerrieri e, dato che le due carte giocate appartengono alla fazione scelta, le lascia entrambe sul tavolo davanti a sé. Il valore di difesa della sua squadra è di 2 (0+2). La mano passa a Federico, il nuovo Sfidante: dovrà cercare di battere la difesa di Giacomo. Se Federico dovesse riuscire a battere la difesa di Giacomo, quest'ultimo sarebbe eliminato dalla fase di Battaglia corrente: non avendo più carte nel suo mazzo, Giacomo non potrebbe diventare un nuovo Sfidante. Lisa è ancora in gioco e aspetta il suo prossimo turno da Sfidante.*



VITTORIA PER DOMINIO

Se, prima del round di Showdown, alla fine di una qualsiasi fase di Costruzione o di Battaglia, possiedi **almeno 6 cristalli in più** rispetto a ogni altro giocatore, indipendentemente da dove si trovano nella tua Officina, vinci immediatamente la partita!

Esempio. *Dopo la fase di Battaglia del 5° round, Lisa ha 12 cristalli nella sua officina, Giacomo ne ha 6 e Federico ne ha 2. Lisa ha almeno 6 cristalli più di ogni altro giocatore e viene dichiarata vincitrice per Dominio della partita.*

SHOWDOWN

Alla fine del 5° round, se nessuno ha ottenuto una vittoria per dominio, si gioca un ultimo, sesto round: lo **Showdown**.
Lo Showdown si svolge come gli altri round, con le seguenti eccezioni:

- **RENDITA DI MATERIALI** - Ottieni 6 materiali all'inizio della tua fase di Costruzione.
- **COSTRUIRE UN BOT** - Durante la fase di Costruzione puoi costruire fino a 3 Bot invece di 2.
- **MIGLIORARE L'OFFICINA** - Puoi migliorare la tua Officina tutte le volte che vuoi, invece di 1 sola volta.
- **ENERGIZZARE UN CRISTALLO** - Puoi energizzare tutti i cristalli che vuoi, invece che solo 3.
  Ogni cristallo energizzato per ottenere materiali fornisce 2 materiali invece di 1.
  Puoi energizzare anche i cristalli presenti nella Criocella; spostali nel Reattore (non nel Magazzino!): ciascuno ti fornisce 1 materiale, o ti permette di fare Scan.



La fase di Battaglia si svolge come di consueto.
Chi possiede il titolo di Campione alla fine di questa battaglia vince la partita!

ABILITÀ E PAROLE CHIAVE

La maggior parte dei Bot presenti nel gioco hanno delle abilità che li rendono speciali. Alcune abilità si attivano quando il Bot entra in battaglia, altre sono sempre attive, altre ancora vengono attivate durante la fase di Costruzione.

Se il testo delle abilità dei Bot contraddice il regolamento, segui le abilità dei Bot.

ATTENZIONE

REGOLA DEL LOOP: se, a causa di qualche combinazione di carte, un giocatore gioca per 3 volte di seguito una stessa sequenza di Bot senza che alcun Bot venga **distrutto**, quel giocatore si ritira immediatamente dallo scontro.

Molte abilità sono descritte usando una **parola chiave**, spiegate di seguito.

PAROLA CHIAVE	DESCRIZIONE
CRESCITA	Quando ricicli questa carta, in aggiunta ai materiali ottenuti per il riciclo, ottieni un numero di materiali aggiuntivi pari al livello della tua Officina.
ENERGIZZATO	Attiva l'abilità che segue questa parola chiave solo se, durante la fase di Battaglia, ci sono cristalli nel tuo Reattore. Ricorda: i cristalli possono essere spostati nel Reattore solo durante la fase di Costruzione.
ENTRATA	Durante un attacco, se riveli un Bot con questa parola chiave, risolvi l'abilità riportata **prima** di ogni altra abilità in gioco.
FINALE	Attiva l'abilità che segue questa parola chiave quando nel mazzo ti rimangono 1 o 0 carte.
RIAVVIO	Quando attivata, metti questo Bot in fondo al tuo mazzo (a faccia in giù). Il Bot non fa più parte della squadra (quindi non aggiunge valori all'attacco, né attiva abilità sue o di altri Bot).
TRASFORMAZIONE	I Bot che hanno questa abilità possono, nelle circostanze descritte sulla carta, trasformarsi in una loro versione potenziata. Quando un Bot si trasforma deve essere sostituito con la sua versione : **elimina** la carta che si trasforma; prendi la versione trasformata dal mazzo di trasformazione (in alto a sinistra della plancia Laboratorio), e sostituiscila a quella eliminata. La carta trasformata non attiva le abilità di ENTRATA. Puoi guardare le carte nel mazzo di trasformazione in qualsiasi momento. Un Bot si trasforma solo se la sua versione evoluta è presente nel mazzo delle trasformazioni.
SCIAME	Attiva l'abilità che segue questa parola chiave solo se questo Bot è parte di una squadra di 3 o più Bot (incluso sé stesso).
	I **Marchingegni** non vengono mai inseriti nel mazzo, tienili davanti a te. Attivare un Marchingegno è sempre opzionale. Puoi attivare un Marchingegno quando sei parte di uno scontro, in attacco o in difesa. I Marchingegni tornano *pronti*, in posizione verticale, all'inizio di ogni fase di Battaglia. I Marchingegni non appartengono ad alcuna fazione.
	Per utilizzare l'abilità della carta è necessario **ruotarla** in orizzontale. Se la carta è già ruotata, non è possibile attivarne l'abilità. Questo simbolo appare solitamente sui Marchingegni.
	Questo simbolo connota le abilità che si attivano solo nella fase di **Costruzione** e/o quando stai per costruire un Bot.

GLOSSARIO

- **ATTACCO BASE** ( ): il valore nella parte centrale in alto di una carta Bot. Indica, insieme ai colpi critici, la capacità di attaccare del Bot.

- **BARRIERA** ( ): i Bot possono avere 0 o più barriere (vicino al valore di difesa). Ogni barriera cancella 1 colpo critico della squadra d'attacco. In altre parole, il numero di colpi critici per sconfiggere la squadra del Campione è aumentato di 1 per ogni barriera.

- **CAMPIONE**: il giocatore in difesa che gli Sfidanti attaccano, a turno.

- **CARTE** (possedute): tutte le carte che possiedi davanti a te, sia i Bot che formeranno il tuo mazzo per la fase di Battaglia, sia gli eventuali Marchingegni che tieni fuori dal mazzo, che puoi attivare durante la battaglia.

- **COLPO CRITICO** ( ): i Bot possono avere 0 o più colpi critici (vicino al valore di attacco). Con 4 colpi critici batti una squadra di difesa priva di barriere.

- **COMPAGNO**: un Bot della tua squadra diverso da quello in cui appare questa abilità.

- **CREARE CRISTALLI**: un Bot che ha questa abilità può, in determinate circostanze, generare cristalli. Questi cristalli sono equivalenti ai cristalli vinti nella fase di Battaglia. I cristalli ottenuti con questa abilità vengono presi dalla riserva comune e messi in Magazzino.

- **DIFESA BASE** ( ): il valore nella parte sinistra della carta. Il valore di difesa è usato dalla squadra del Campione.

- **ELIMINARE**: una carta eliminata viene collocata nell'area di Riciclo. Diversamente dall'azione di riciclo non ottieni materiali.

- **ENERGIZZARE**: durante ogni tua fase di Costruzione, puoi energizzare fino a 3 cristalli (non c'è limite nello Showdown). Per energizzare un cristallo, spostalo dal Magazzino al Reattore. Per ogni cristallo energizzato puoi ottenere 1 materiale aggiuntivo (2 nello Showdown), oppure fare Scan .

- **FAZIONE**: sono sei e rappresentano Bot tematicamente simili. Un Bot può appartenere anche a 2 fazioni contemporaneamente. Le fazioni di un Bot sono indicate in alto a sinistra sulla carta. I Marchingegni non appartengono ad alcuna fazione.

- **LABORATORIO**: l'area del tavolo con la plancia Laboratorio, dove si trovano il contatore dei round, i mazzi e i Bot disponibili durante la fase di Costruzione.

- **LIVELLO** (Bot): il simbolo in alto a destra di una carta Bot. Determina a quale mazzo il Bot appartiene, va dallo (i Bot di partenza) al . I Bot con sono la versione trasformata di altri Bot.

- **LIVELLO** (Officina): determina il livello massimo dei Bot che puoi costruire.
  Durante la fase di Costruzione puoi aumentare questo livello spendendo 3 materiali. Il massimo livello raggiungibile è ⁂.

- **RICICLO:** durante la fase di Costruzione, alcuni Bot possono essere riciclati per ottenere il numero di materiali indicato in verde nell'angolo in basso a destra della carta .

- **RITIRATA:** non prendere più parte agli scontri della fase di Battaglia in corso. Quando uno Sfidante rivela il suo ultimo Bot e non riesce a battere la squadra del Campione, si ritira. Quando un Campione viene sconfitto e non ha altri Bot nel mazzo, si ritira.

- **SCONFITTO** (Bot): un Bot che termina nella pila degli scarti, accanto al proprio mazzo di battaglia (non nell'area di Riciclo). Le carte scartate non sono perse, sono solo fuori da quella fase di Battaglia, ma saranno nuovamente utilizzabili nella prossima. Alcune abilità consentono di ripescare le carte sconfitte durante la fase di Battaglia.

- **SCONTRO**: all'interno di una Fase di Battaglia, il confronto tra Sfidante e Campione che termina con la vittoria di uno dei due.

- **SFIDANTE:** il giocatore in attacco contro l'attuale Campione.

- **SQUADRA DI DIFESA/DI ATTACCO**: un gruppo di Bot. Può essere la squadra del Campione, con i Bot in difesa (uno solo all'inizio della battaglia), o la squadra di uno Sfidante, con i Bot in attacco.



F.A.Q.

- **ANUBIS**: per attivare la sua abilità devi avere un Marchingegno pronto, in posizione verticale. L'abilità di Anubis va risolta per intero. Il Marchingegno viene ruotato in orizzontale come se fosse stato utilizzato, ma la sua abilità non si attiva. Se vieni sconfitto, restituisci il Bot all'avversario, che lo mette nella propria pila degli scarti.

- **BUNNIVATRIX**: deve essere parte della squadra in difesa per attivare la sua abilità. Può scegliere quali Bot tenere in difesa a prescindere dalla loro fazione.

- **CANDISPENSER**: conta per la sua abilità. I Bot che hanno 2 fazioni contano per entrambe. I Marchingegni non fanno parte di una fazione, quindi non sono inclusi nel conteggio.

- **CHRONIK**: quando ENTRA, se ti rimangono 0-1 carte nel mazzo, si TRASFORMA.

- **CHRONOK**: quando ENTRA, se ti rimangono 0-1 carte nel mazzo, si TRASFORMA. Appena TRASFORMATO, non si trasforma di nuovo, perché non sta ENTRANDO in gioco.

- **CHRONARCH**: non attivare la sua abilità appena si TRASFORMA, perché non sta ENTRANDO in gioco. Gli avversari possono tenere le carte Bot già costruite nei loro mazzi. Non importa il loro livello.

- **C.O.R.E.**: il Bot così ottenuto non può essere nuovamente riciclato durante la stessa fase di Costruzione. Non conta nel limite di costruzione di 2 Bot per turno.

- **FRYSTOISE**: conta per la sua abilità.

- **GRR-HOWDY**: non può sconfiggere Marchingegni.

- **HEXTIC**: questa abilità è basata sul tuo livello Officina. Se la tua officina è a livello ⁂, Hextic ha in totale 2 colpi critici. Se la tua Officina è al livello ⁂ ha in totale 3 colpi critici.

- **IN-SPIRE**: la sua abilità sovrascrive solo i valori di attacco e di difesa stampati che hanno i suoi compagni. Le loro abilità si attivano come di consueto.

- **LEADHARE**: conta per la sua abilità.

- **NIGHTHOWLER**: scegli liberamente i Bot dall'area di riciclo. Scegli l'ordine in cui mettere i Bot in cima al tuo mazzo. Questi Bot rimangono nel tuo mazzo anche alla fine della fase di Battaglia.

- **SAW-N-HOARDER**: se vinci 2 cristalli ne ottieni 1 in più. Ogni abilità dei tuoi altri Bot che crea cristalli te ne fa ottenere 1 in più. Il cristallo ottenuto con Saw-N-Hoarder non attiva l'abilità di un altro eventuale Saw-N-Hoarder. Si attiva anche con i cristalli creati in battaglia.

- **SPRINKLER**: non ottieni materiali aggiuntivi dal Bot BIO o MECH che elimini per costruirlo. Ricorda: non puoi eliminare un Bot BIO o MECH che hai costruito in questa fase.

RICONOSCIMENTI

GAME DESIGN: Michele Piccolini
ILLUSTRAZIONI: Ekaterina Kuznetsova, Maja Mistzal, Riccardo Pieruccini, Ron Tsfany, Riccardo Varisco
SVILUPPO: Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi, Stefano Tristano
DIREZIONE ARTISTICA: Matteo Brustenghi
GRAFICA: Matteo Brustenghi, Simone Fucchi
L'AUTORE RINGRAZIA: Alba Kalaja, tutte le incredibili persone di DV GAMES e tutti gli amici e volontari che hanno aiutato con i test e i feedback a Groningen, Leeuwarden, New York, in Italia e online!

Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto. Per ogni domanda, commento o suggerimento: info@dvgames.com

Copyright © MMXXIV daVinci Editrice S.r.l. Via S. Penna, 24 06132 Perugia, Italia Tutti i diritti riservati. www.dvgames.com