



ROBOT

Autor: Michel Baudoin

Liczba graczy: 2-5

Wiek: od 8 lat

Czas: 30-45 min.



Wchodzisz do domu i już w progu masz ochotę uciec gdzie pieprz rośnie. Dookoła pełno pogniecionych ubrań, gruba warstwa kurzu zalega na meblach, a w zlewku piętrzy się stos brudnych naczyń... Nie ma szans, by to wszystko samo się posprzątało! A gdyby tak mieć własnego pomocnika, który zrobiłby to wszystko za ciebie i nigdy się nie męczył? Zamień się w szalonego naukowca i skonstruuj robota, który wyręczy cię w domowych obowiązkach. Uważaj jednak, by inni domorośli wynalazcy nie pokrzyżowali twoich planów!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

– Instrukcja

– 81 kart podstawowych:

64 karty z częściami robota



awers

rewers

6 kart o wartości 200



awers

rewers

3 karty o wartości 300



awers

rewers

8 kart wydarzeń



awers

rewers

– 36 kart bonusowych:

12 kart dających dodatkowe punkty za wskazane części robota



awers

rewers

12 kart dających dodatkowe punkty za wskazaną liczbę kolorowych gwiazdek



awers

rewers

12 kart dających dodatkowe punkty za liczbę gwiazdek na poszczególnych kartach



awers

rewers

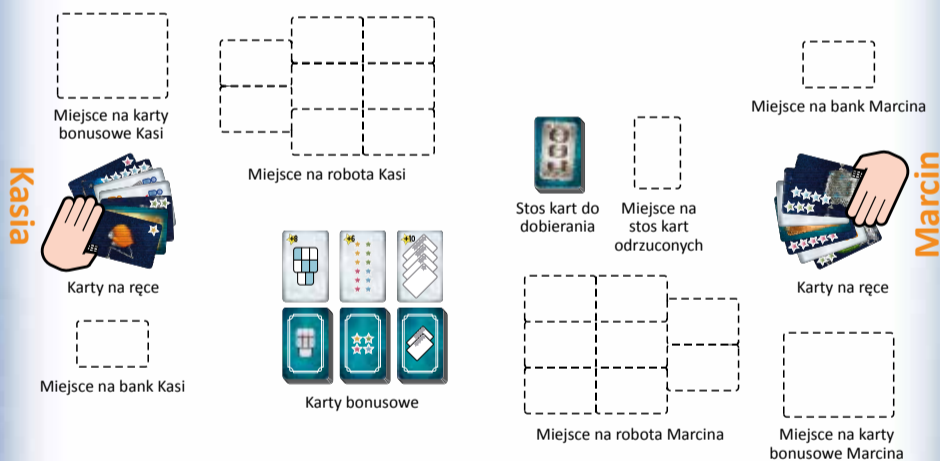
CEL GRY

Gracze rywalizują o miano najlepszego konstruktora robotów. Roboty buduje się z kart wygranych podczas licytacji. Zwycięzcą zostanie osoba, która na koniec gry zdobędzie najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE

- Karty podstawowe** tasuje się i rozdaje każdemu graczowi po 7. Pozostałe układa się na środku stołu w formie zakrytego stosu kart do dobierania.
- Karty bonusowe** dzieli się według ich rewersów na 3 kategorie i oddzielnie tasuje. Potasowane karty układa się na stole w formie 3 zakrytych stosów i odkrywa się wierzchnią kartę każdego z nich.

Przykładowe rozłożenie dla dwóch graczy



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Losowo wybiera się gracza rozpoczynającego. Gra dzieli się na **tury**, z których każda składa się z dwóch obowiązkowych kroków:

A. Dobranie karty

Na początku swojej tury gracz **zawsze** dobiera **jedną** kartę z wierzchu stosu kart do dobierania. Jeśli nie ma żadnej karty na ręce, dobiera **dwie**. Nie ma limitu kart na ręce.

Uwaga: Gdy stos kart do dobierania wyczerpie się, trzeba przetasować stos kart odrzuconych, który utworzy nowy stos kart do dobierania.

B. Wykonanie **jednej** z poniższych akcji:

- Odłożenie karty do banku
- Wystawienie karty do licytacji
- Zakup karty bonusowej
- Zagranie karty wydarzeń

1. Odłożenie karty do banku



Gracz może odłożyć do **banku** (np. po swojej prawej stronie) **jedną dowolną** kartę z ręki **rewers**em do góry. Od tej pory może ona być wykorzystywana **tylko jako waluta** do licytacji lub zakupu kart bonusowych. **Każda** karta w banku jest warta **100**, **niezależnie** od tego, co wskazuje jej awers (np. 200/300). W swoim banku gracz może posiadać **maksymalnie 8 kart**. Powinien je trzymać w równym, zakrytym stosie i nie ujawniać ich liczby przeciwnikom.

2. Wystawienie karty do licytacji

Gracz może wystawić do licytacji jedną kartę z ręki, przedstawiającą dowolny fragment robota. Wartość początkowa takiej karty **zawsze wynosi 100** i jest to jednocześnie oferta gracza, który wystawił kartę do licytacji. Pozostali mogą ją przebić, deklarując kolejno (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) kwoty wyższe o **minimum 100** od poprzedniemu graczowi. Licytacja trwa, dopóki nie spasują wszyscy oprócz jednej osoby. Następnie mogą mieć miejsce następujące sytuacje:

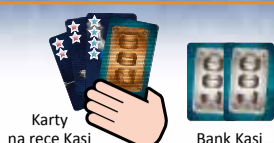
- Jeśli najwyższą kwotę zadeklarował gracz, który wystawił kartę do licytacji, płaci on o **100 mniej**, niż zadeklarował. Jeśli nikt nie przebił oferty początkowej (100), to gracz, który wystawił kartę do licytacji, otrzymuje ją za **darmo**.
- Jeśli licytację wygra inna osoba, to minimum **połowę** kwoty, zaokrąglając w górę (ale nie mniej niż 200), płaci do **banku** gracza wystawiającego kartę, a resztę (o ile jakaś zostanie) odkłada na stos kart odrzuconych.

Uwaga: Jeśli w wyniku licytacji gracz zarobi więcej kart i przekroczy ich limit w banku to nadmiarowe karty odkłada się na stos kart odrzuconych.

Uwaga: W trakcie licytacji nie wolno blefować. Deklarowana wartość nie może przewyższać budżetu gracza, czyli sumy wartości wszystkich kart w banku (max. 800) oraz kart na ręce – każda z nich warta jest 100 (karty z częściami robota i karty wydarzeń) oraz 200  i 300 .

Za wylicytowane karty płaci się **pieniężmi z banku**. Jeśli nie wystarczy ich na pokrycie całego kosztu, resztę sumy płaci się kartami z ręki.

Przykład: Kasia ma na ręce 4 karty (3 karty z częściami robota – każda warta 100 – oraz jedną kartę o wartości 200), oprócz tego w swoim banku ma jeszcze 2 karty. Wystawioną kartę może więc licytować maksymalnie za 700 ($3 \times 100 + 200 + 2 \times 100 = 700$).



Uwaga: Gracz, który zarobił pieniądze na licytacji, **musi** dostać taką liczbę kart, która odpowiada wysokości jego zarobku, tzn. jeśli zarobił 300, musi dostać 3 karty (a nie pojedynczą kartę o wartości 300). Dozwolone jest rozmiennienie pieniędzy (z kartami ze stosu kart odrzuconych), ale nie wydawanie reszty.

Budowanie robota

Po wygraniu karty w licytacji **trzeba** natychmiast umieścić ją odkrytą przed sobą, budując w ten sposób robota. Każdy robot może mieć maksymalnie **po jednej** karcie z danym fragmentem ciała. Jeśli gracz zakupi drugą kartę tego samego rodzaju, **decyduje** którą zachowa jako element robota, a którą odłoży do swojego banku. **Każdy gracz może w całej grze budować tylko jednego robota.**

Uwaga: W prawym dolnym rogu karty umieszczono symbol ilustrujący, jaka część robota znajduje się na danej karcie.

3. Zakup karty bonusowej

Gracz może kupić **jedną z odkrytych** kart bonusowych lub **przejrzeć 3 wierzchnie karty** dowolnego stosu, wybrać jedną, a pozostałe odłożyć w dowolnej kolejności na wierzch lub na spód odpowiedniego stosu kart bonusowych. Wolno posiadać **maksymalnie 3 karty** każdego rodzaju. Koszt pierwszej karty danego rodzaju dla każdego gracza wynosi 100, drugiej **tego samego rodzaju** 200, a trzeciej 300. Po zakupie odkrytej karty bonusowej kładzie się ją awersem do góry obok swojego robota, następnie odkrywa się wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu, a pieniądze (jeśli to możliwe wzięte z banku) odkłada się na stos kart odrzuconych.

W grze występują **3 rodzaje** kart bonusowych:



12 kart, które dają dodatkowe punkty na koniec gry za **wskazane części robota** danego gracza (od lewej u góry: lewe ucho, głowa, prawe ucho, lewa ręka, brzuch, prawa ręka, lewa noga, prawa noga).



12 kart, które dają dodatkowe punkty na koniec gry za **karty ze wskazaną liczbą gwiazdek** (niezależnie od ich koloru), wchodzące w skład robota danego gracza.



12 kart, które dają dodatkowe punkty na koniec gry za **wskazaną (lub większą) liczbą gwiazdek w konkretnych kolorach**, wchodzącą w skład robota danego gracza.

Przykład: Marcin wylicytował drugi taki sam fragment ciała robota – głowę. Postanowił ją zachować jako część robota, więc wcześniej wylicytowaną kartę z głową odkłada do swojego banku. Będzie mógł ją wykorzystać w kolejnych turach jako kartę o wartości 100.

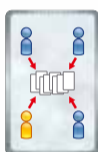


4. Zagranie karty wydarzeń

Po wyłożeniu jednej z kart wydarzeń gracz natychmiast rozpatruje jej efekt:



Gracz losuje po jednej karcie z rąk **maksymalnie dwóch** graczy, którzy po zagranie przez niego tej karty mają **więcej** kart od niego.



Karty z rąk wszystkich graczy są tasowane i ponownie rozdawane **po równo** zgodnie z ruchem wskazówek zegara (rozpoczynając od osoby zagrywającej kartę wydarzeń).



Gracz może zamienić swoją kartę bonusową z **dowolną** kartą bonusową innego gracza (nawet z innego rodzaju, ale pod warunkiem, że żaden z graczy nie przekroczy w ten sposób limitu kart danego rodzaju).



Gracz może przejrzeć stos kart odrzuconych i jedną wybraną przez siebie kartę z tego stosu wziąć na rękę.

Po wykonaniu akcji kartę wydarzeń odkłada się na stos kart odrzuconych.

Tura gracza kończy się i kolej przechodzi na następną osobę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC GRY

Gra kończy się **natychmiast**, gdy jeden z graczy skompletuje całego robota. Aby robot był kompletny, musi mieć **dwie nogi, dwie ręce, brzuch i głowę**. Uszy nie są elementem wymaganym do ukończenia robota. Ich posiadanie daje jedynie dodatkowe punkty na koniec gry.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Na koniec gry gracze podliczają punkty za swojego robota. Osoba, która zdobędzie największą liczbę punktów, zostanie zwycięzcą. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Punkty dodatnie otrzymuje się za:

- liczbę gwiazdek na kartach, z których składa się dany robot, pomnożoną przez liczbę ich kolorów,
- zrealizowane karty bonusowe (liczba punktów wskazana jest na każdej karcie),
- skompletowanie całego robota – pierwszy gracz, który skompletuje robota dostaje dodatkowo 10 punktów.

Punkty ujemne otrzymuje się za:

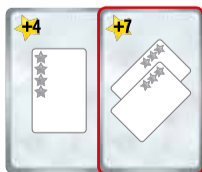
- niezrealizowane karty bonusowe (liczba punktów wskazana jest na każdej karcie).

Przykład: Suma wszystkich gwiazdek wynosi 23. Mnoży się ją przez 4 (robot składa się z 4 kolorów: zielonego, różowego, pomarańczowego i niebieskiego). Gracz jako pierwszy skompletował robota, więc dodatkowo otrzymuje 10 punktów. Za zrealizowanie celów ze swoich kart bonusowych dolicza mu się jeszcze:

- 4 punkty – w skład jego robota wchodzi część z czterema gwiazdkami w dowolnym kolorze;
- 7 punktów – posiada 9 niebieskich gwiazdek w swoim robocie (karta bonusowa wymaga minimum 8);
- 5 punktów – jego robot ma lewe ucho i lewą rękę.

Za niezrealizowaną kartę bonusową odejmuje mu się 7 punktów (posiada tylko jedną kartę z trzema gwiazdkami).

Łącznie gracz zbierał 111 punktów.
($23 \times 4 + 10 + 4 + 7 + 5 - 7 = 111$)



Ilustracje: Sylwia Smerdel

Kierownik projektu: Katarzyna Dobra

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!



Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A
www.g3poland.com



Na licencji:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 18A

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2015. Wersja 1.0