

! SCREW UP BOTS & NUTS

FAGUNDES - SCHWARZMEIER



Assista ao vídeo de
como jogar:



MANUAL DE REGRAS



S'Crew Up: Bots & Nuts é um jogo estratégico de alocação de trabalhadores e “toma essa” para 2 a 4 jogadores, com apenas 37 cartas.

Tentando melhorar a performance da linha de produção, uma fábrica instalou um novo sistema de Inteligência Artificial para seus robôs. No entanto, um bug fez a I.A. se fragmentar em duas, juntando robôs em equipes adversárias. Agora cada sistema está levando as máquinas a completarem suas tarefas a todo custo, mesmo que para isso tenham de atacar os robôs da outra equipe! Voam parafusos e porcas para todos os lados, mas o que conta é saber qual equipe de robôs será a mais eficiente da fábrica.



2-4 jogadores



14+anos



30min

COMPONENTES

8 cartas de Linha de Produção (LP),
4 verdes e 4 azuis.



13 cartas de Defeito.



12 cartas de Robô, a saber (qtd por equipe):

robô Grande
LG (1x)



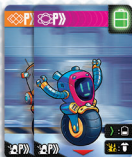
robô Médio
LM (2x)



robô Pequeno
LP (2x)



robô Pequeno ágil
LP>> (1x)



4 cartas de auxílio ao jogador.



Manual de regras.



ANATOMIA DAS CARTAS

ROBÔS: LADO DISPONÍVEL

Nome do robô
e identificação da
equipe (cor/forma)



Carga completa
(robô **disponível**)

Estado ao ser
chamado para
a oficina

Estado ao voltar
quebrado para
a oficina

Indicador de
robô Ágil >>

Tamanho e tipo

Seta apontando o jogador
ao qual o robô pertence

ROBÔS: LADO EM MANUTENÇÃO

Robô **quebrado**
(aguardando recurso
para pagar
custo de resolução)

Lembrete: Ao receber o
recurso, gire a carta para robô
recarregando (meia carga)



Nome do robô
e identificação da
equipe (cor/forma)

Robô **recarregando** (meia carga)
(aguardando carga completa)

Lembrete: Ao completar
a carga, vire a carta
para o lado **disponível**

Robô **em manutenção**

DEFEITOS



LINHAS DE PRODUÇÃO



PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Selecione **quatro** cartas de Linha de Produção (LP), duas de cada cor, e coloque-as no centro da mesa. Em sua primeira partida, recomendamos as cartas de Linha de Produção **A1, A2, B1 e B2**. Devolva as outras quatro à caixa do jogo, pois elas não serão utilizadas.

Em seguida, prepare a Oficina de cada jogador:

- De acordo com o número de jogadores na partida (mais detalhes a seguir), distribua aos integrantes de cada equipe as cartas de Robô que correspondem à cor/forma da equipe escolhida.
- Sorteie uma certa quantidade de cartas de Defeito para cada jogador (mais detalhes a seguir). Recomendamos usar apenas os defeitos de dificuldade  em suas primeiras partidas.
- Todas as cartas nas Oficinas ficam abertas na mesa, não nas mãos dos jogadores. As cartas de Robô e Defeito não utilizadas são devolvidas à caixa do jogo.

2 JOGADORES – DUELO

Cada jogador individual controla uma equipe e recebe 4 Robôs – , ,  e  (*) – e 4 Defeitos aleatórios.

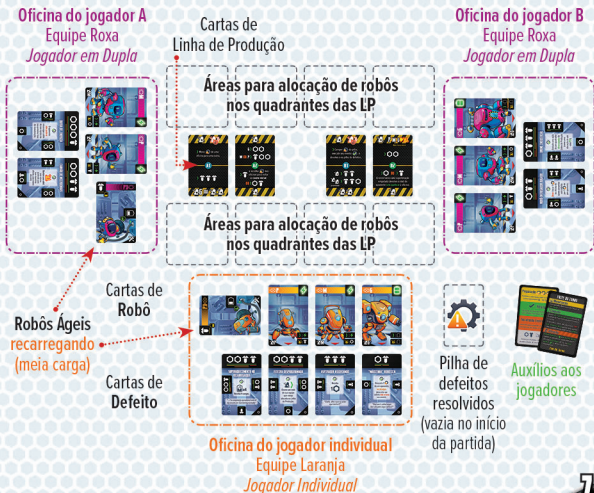
3 JOGADORES – 2 CONTRA 1

O jogador individual controla uma equipe e recebe 4 Robôs – , ,  e  (*) – e 4 Defeitos aleatórios. Cada um dos jogadores da dupla que controla a outra equipe recebe 3 Robôs – ,  e  para um deles; ,  e  (*) para o outro – e 2 Defeitos aleatórios.

4 JOGADORES – DUPLAS

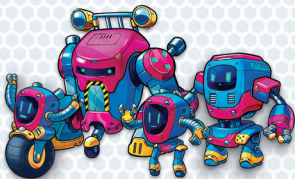
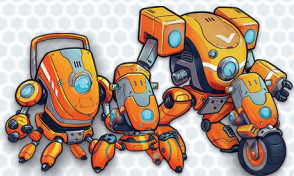
Cada equipe é formada por uma dupla, e cada um dos jogadores da dupla recebe 3 Robôs – ,  e  para um deles; ,  e  (*) para o outro – e 2 Defeitos aleatórios.

(*) **ATENÇÃO:** Todos os robôs Pequenos Ágeis () em jogo devem começar a partida **recarregando (meia carga)**.



OBJETIVO

Vencerá a partida a primeira equipe a finalizar um de seus turnos sem Defeitos e sem Robôs em Manutenção.



REGRAS

As regras são apresentadas aqui e na seção “Como jogar”. Os jogadores encontrarão um resumo das regras e também esclarecimentos sobre os ícones do jogo nas cartas de auxílio.

OFICINA

A área da mesa próxima a cada jogador é sua **Oficina**. O jogador mantém ali os **Defeitos** a serem resolvidos e seus Robôs **em Manutenção** ou **Disponíveis**.

LINHAS DE PRODUÇÃO

As **Linhas de Produção (LP)** são as cartas no centro da mesa que contêm os quadrantes onde o jogador posicionará seus Robôs durante a Fase de Alocação (consulte “Fases do turno”, mais adiante).

ALOCACÃO

Ao alocar um Robô num dos quadrantes de uma LP, o jogador estará programando as opções que sua equipe terá em turnos futuros. Para fazer isso, basta o jogador passar a carta de Robô de sua Oficina para a área de alocação do quadrante onde deseja posicioná-la.



ÁREA ZEBRADA

Os quadrantes podem impor restrições à quantidade e ao tipo de robôs que entram neles. Por exemplo, alguns não permitem mais de um Robô por vez; outros não permitem Robôs Ágeis. Também há quadrantes que produzem efeitos especiais no momento da alocação. Todas essas informações aparecem

na área zebrada de cada quadrante.

Confira a carta de auxílio ao jogador para conhecer a iconografia utilizada nas áreas zebradas.



Não é permitido alocar um Robô Ágil (P) neste quadrante.



Ative o quadrante **imediatamente ao alocar** qualquer robô (como um Ágil).



Adicione no quadrante a regra que robôs **P** quebram robôs **G** na alocação.

CHAMAR ROBÔS E ATIVAR QUADRANTES

Chamar um Robô lá da Linha de Produção significa **ativar** o quadrante no qual ele está alocado e, em seguida, passar sua carta do quadrante para a Oficina do jogador ao qual o Robô pertence. Com isso, o quadrante gera **recursos** e/ou desencadeia **eventos** que podem ajudar a equipe do jogador a resolver Defeitos e Robôs **Quebrados**.



Ao ativar na chamada (saída) de um robô do quadrante...



Ao ativar o quadrante com um robô de tamanho específico...



Ao ativar quando o quadrante tem uma quantidade específica de robôs alocados (indiferente de qual jogador seja)...

Alguns quadrantes têm mais de uma opção de ativação e, nesses casos, o jogador escolhe uma delas. Outros apresentam ativações condicionais, identificadas pela presença de ícones antes do **símbolo de ativação**: nesses casos, será ativada a opção cujas condições se cumprirem.

EVENTOS

Os **eventos** são efeitos que podem alterar o fluxo da partida ou mesmo mudar momentaneamente as regras. Nas cartas de Linha de Produção, em particular, os eventos são os blocos de texto que aparecem após o **símbolo de ativação**.

Em geral, os eventos são resolvidos apenas no momento em que são desencadeados, a não ser que seu texto indique uma duração. Eventos não resolvidos no devido tempo são desperdiçados.

Sempre que um evento contrariar as regras apresentadas neste manual, aplique o texto do evento. Se alguma circunstância especificada no texto do evento por acaso não estiver presente, então nenhuma parte do evento será aplicada.

RECURSOS

Porcas e parafusos são recursos, geralmente produzidos com a ativação dos quadrantes das cartas de Linha de Produção durante a Fase de Chamada (consulte “Fases do turno”, mais adiante). Para vencer a partida, a equipe precisa usar recursos para resolver Defeitos e Robôs **em Manutenção** presentes em sua(s) Oficina(s).

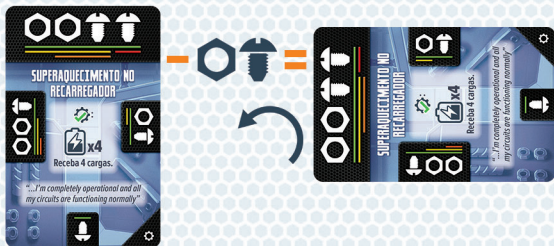


Os recursos gerados no turno de um jogador devem ser usados para pagar os custos de resolução de sua respectiva equipe na mesma fase em que foram produzidos. O jogador pode distribuir os recursos como bem entender para pagar diversos custos. Os recursos não gastos serão desperdiçados quando o jogador passar de uma fase do turno para outra (p.e., a porca que sobrar na Fase de Chamada será desperdiçada quando o jogador passar para a Fase de Alocação).

DEFEITOS

Os defeitos são objetivos dentro do jogo que trazem benefícios extras para as jogadas, e ao serem resolvidos avançam sua equipe na direção da vitória.

O custo de resolução inicial de cada Defeito aparece no alto da carta e exige o pagamento de uma certa combinação de recursos. Sempre que a carta de Defeito entrar numa nova Oficina, o jogador terá de reorientá-la de maneira que o custo inicial fique para cima.



Ao pagar integralmente esse custo, o jogador resolverá o Defeito (aplicando seus efeitos) e mandará a carta para a pilha de defeitos resolvidos. Mas, quando pagar apenas parte do custo, o jogador terá de girar a carta, deixando para cima o custo de resolução remanescente (o que falta para resolvê-la de vez).

ATENÇÃO: Nem sempre será possível pagar parte do custo da maneira que você desejar. Cada carta de Defeito traz linhas de ajuda coloridas logo abaixo do custo de resolução, indicando as combinações de pagamento permitidas.

Em sua maioria, os Defeitos geram eventos instantâneos  quando resolvidos. Outros, no entanto, obedecem a condições especificadas no texto de suas respectivas cartas.

A pilha de defeitos resolvidos é comum a todos jogadores e deverá ser reembaralhada sempre que um evento permitir a um jogador comprar uma carta desse monte para sua Oficina.

MOVIMENTAÇÃO E ESTADO DOS ROBÔS

Quando um Robô é **chamado** por um jogador (>) ou quebrado por outro Robô () , normalmente sua carta retorna **em manutenção** à Oficina a qual ele pertence. O estado exato em que o Robô volta à Oficina – seja **quebrado (necessitando recursos)** ou **recarregando (meia carga)** – é indicado no canto inferior direito do lado **disponível** da carta de Robô. O jogador deve seguir essa indicação para posicionar corretamente a carta em sua Oficina.



ATENÇÃO: Robôs com o tipo de energia  já retornam **disponíveis** à Oficina quando são **chamados** (>).

SUPERLOTAÇÃO E QUEBRA

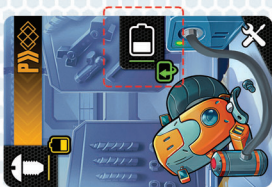
Ao entrar numa LP, o Robô que superlotar um quadrante **quebrará Robôs menores da equipe adversária** que por acaso estiverem ali até liberar uma vaga de alocação para si próprio. (**Lembrete:** A lotação do quadrante e outras restrições impostas à alocação de Robôs são informadas em sua área zebada.) Havendo no quadrante mais de um Robô de tamanho menor ao da carta que está sendo alocada, o jogador da vez escolherá qual deles retornará para a respectiva Oficina.

Do maior ao menor, os tamanhos são: **G, M e P** (Grande, Médio e Pequeno). No entanto, essa dinâmica entre os tamanhos pode ser alterada por eventos ou restrições (*p.e., a área zebada do quadrante superior da LP B2*). Normalmente, os **empates** entre Robôs de mesmo tamanho favorecem o Robô que já está alocado na LP. Nesse caso, a nova carta de Robô que se tentava alocar ali é simplesmente devolvida à respectiva Oficina. Os Robôs quebrados retornam **em manutenção** para suas Oficinas, **sem ativar os quadrantes** de onde saíram. Os jogadores não podem superlotar um quadrante de LP com o intuito de quebrar Robôs de sua própria equipe.



ROBÔS ÁGEIS >>

Os Robôs Ágeis (como o ) são especiais, funcionam de maneira diferenciada e **começam** a partida **recarregando (meia carga)** na Oficina. São capazes de ativar um quadrante até duas vezes:



- assim que são **alocados** na LP (onde permanecerão até serem chamados de volta em turnos posteriores);
- e no momento em que são **chamados** para retornar à Oficina (voltando no estado indicado no canto inferior direito da carta).

O Robô Ágil é do tamanho informado no canto inferior esquerdo de sua carta. Na coleção **Bots & Nuts**, só há Robôs Pequenos Ágeis.



ATENÇÃO: Os Robôs Ágeis podem impactar bastante a partida; portanto, recomendamos usá-los com sabedoria e nunca perder de vista os Robôs Ágeis da equipe adversária.



COMO JOGAR

ORDEM DOS TURNOS

As equipes têm turnos alternados (p.e., turno *laranja*, turno *roxo*, turno *laranja*, e assim por diante), com as especificidades a seguir.

Em partidas com...

- 2 jogadores: os jogadores simplesmente se alternam.
- 3 jogadores: o jogador individual sempre tem seu turno entre os jogadores da dupla (p.e., *jogador Laranja A*, *jogador Roxo*, *jogador Laranja B*, *jogador Roxo*).
- 4 jogadores: Jogadores jogam alternadamente, alternando as equipes a cada turno.

PRIMEIRO JOGADOR

As equipes somam os recursos que aparecem como custo de resolução inicial em todas as suas cartas de Defeito. Começará a partida a equipe que tiver o maior total a pagar. Em caso de empate, começará a partida a equipe que tiver de pagar mais recursos do tipo **porca**. Se ainda assim persistir o empate, começará a partida a equipe do jogador que tiver menos carga na bateria do seu aparelho de telefone celular. Equipes formadas por duplas de jogadores, caso ganhem a disputa para ver quem começa a partida, podem escolher qual dos dois será o primeiro a jogar.

O turno do primeiro jogador da partida pula as duas primeiras fases normais e já começa na Fase de Alocação. Do segundo jogador em diante, todos deverão cumprir as três fases do turno, como veremos a seguir.

FASES DO TURNO

Cada turno é composto de três fases, que devem ser executadas na seguinte ordem:



- **FASE DE MANUTENÇÃO:** O jogador da vez pode carregar meia bateria de até **2 Robôs** que estiverem em qualquer Oficina de sua equipe no estado **recarregando**.

ATENÇÃO: O primeiro jogador da partida é obrigado a pular esta fase e, portanto, não poderá completar a carga de Robôs Ágeis que começam **em manutenção** na(s) Oficina(s) de sua equipe.



- **FASE DE CHAMADA:** O jogador da vez pode **chamar** de volta à Oficina **1 Robô** de sua equipe alocado numa Linha de Produção, ativando o quadrante de onde o Robô irá sair.

ATENÇÃO: No primeiro turno de uma equipe na partida, obviamente não haverá Robôs dessa equipe alocados nas LP.



PRIMEIRO
JOGADOR:
comece
seu turno

AQUI ➔

- **FASE DE ALOCAÇÃO:** O jogador da vez pode alocar em quadrantes das Linhas de Produção quantos Robôs **Disponíveis** tiver em sua Oficina, desde que cumpra as regras de alocação dos quadrantes visados, informadas em suas respectivas áreas zebreadas.



Para sempre saber de quem é um Robô nas partidas com duplas (3 ou 4 jogadores), a carta deve ser posicionada no quadrante de maneira que a seta vermelha na parte inferior  aponte para o jogador ao qual o Robô pertence.

UM TREINO SOLO PARA APRENDER O JOGO

Prepare uma partida para 2 jogadores, com as LP A1, A2, B1 e B2 no centro da mesa. Sorteie apenas Defeitos de dificuldade . Você será a equipe **Laranja**. Neste treino, não importa o total de recursos a pagar como custo de resolução inicial dos Defeitos sorteados: o jogador imaginário **Roxo** será o primeiro.

1º TURNO DO ROXO

Faça o jogador **Roxo** alocar o robô  no quadrante superior da LP B2 e o robô  no quadrante inferior da LP B2. Os robôs  e  permanecem na oficina da equipe **Roxa**.

SEU 1º TURNO

Comece o turno pela **Fase de Manutenção** e carregue a bateria de seu . Vire a carta desse Robô: ele agora está **disponível** e pronto para ser alocado.

Como você não tem Robôs alocados nas LP, ignore a **Fase de Chamada**.

Passe para a **Fase de Alocação** e posicione em quadrantes quantos Robôs você quiser e puder. Ao alocar Robôs, tente planejar as coisas para que, nos próximos turnos, você consiga gerar os recursos de que precisa para resolver os Defeitos de sua Oficina.

- Se alocar seu  no quadrante inferior B2, quebre o Robô  e mande-o de volta à Oficina do Roxo com o lado em manutenção visível.
- Você não conseguirá quebrar o Robô , pois ele está num quadrante no qual os Robôs Pequenos levam vantagem sobre Robôs maiores (observe a iconografia do quadrante).
- Não é possível alocar o robô Ágil  nos quadrantes superiores das LPs A1 e B1 (pois eles restringem a alocação a Robôs não Ágeis). Caso o aloeque em outros quadrantes, ative imediatamente o quadrante no qual essa carta for colocada. Use agora mesmo os recursos gerados pelo quadrante e/ou resolva o evento desencadeado pela ativação. Deixe o  alocado ali.
- Caso consiga resolver algum Defeito de sua Oficina com os recursos gerados na Fase de Alocação, desencadeie o evento instantâneo impresso na carta de Defeito resolvida. Inicie a Pilha de defeitos resolvidos.

2º TURNO DO ROXO

Na Fase de Manutenção, faça o jogador Roxo carregar a bateria do , que ficará disponível na Oficina Roxa.

Na Fase de Chamada, faça o Roxo chamar o  – que voltará disponível para a Oficina Roxa por ter o  – ele ativará o quadrante superior da LP B2, gerando 2 porcas.

- Se o  estiver quebrado, faça o Roxo pagar 1 porca para deixar o Robô mais uma vez disponível.

- Se possível, faça o **Roxo** pagar **1 porca** do custo de resolução de algum Defeito da Oficina **Roxa**. Oriente a carta de Defeito de maneira que o custo de resolução remanescente após o pagamento da porca fique voltado para cima.

Faça o **Roxo** passar à **Fase de Alocação** – desperdiçando qualquer porca da Fase de Chamada que possa ter sobrado – para alocar o  em qualquer quadrante livre das LP e o  no quadrante superior da LP **B2**. Por ser **Ágil**,  ativa imediatamente o quadrante, gerando **2 porcas**: faça o **Roxo** gastá-las como for possível para avançar na resolução de seus Defeitos.

SEU 2º TURNO

Execute as fases do turno e tente terminá-lo, no máximo, com **dois Defeitos em sua Oficina**. Se não conseguir fazer isso, volte a sortear os Defeitos das equipes e recomece este treino solo. Resolva possíveis dúvidas revendo as regras do manual e as cartas de auxílio ao jogador.

Agora que você já sabe como as coisas funcionam nesta fábrica, é hora de botar seus defeitos na mesa e quebrar robôs! DIVIRTA-SE!

CRÉDITOS:

Autores: Rony Fagundes & Lukas Schwarzmeier

Coordenador: Osmar Telles

Editor Chefe: Diego Borges

Ilustrador: Daniel Araújo

Designer Gráfico: Marcelo Groo



**BLACK
MARK
GAMES**

**ACROSS
THE BOARD**

