

RabbitZ & Robots

REGLAS



AÑO 30175

Desde hace miles de años, la destrucción de ecosistemas naturales y la contaminación han convertido el planeta en un lugar desolado y prácticamente inhabitable.

Mientras que las especies menos afortunadas se han extinguido, otras nos adaptamos y evolucionamos en unión con la Huerta, el último pulmón verde, nuestro hogar.

Aquí, hortalizas de todos los colores convivimos y trabajamos unidas para proteger la tierra que nos da la vida.

Pero se acerca la primavera y, como cada año, el miedo se apodera de la Huerta...

¡Los RabbitZ!, una temible horda de conejos zombis mutantes, salen de su madriguera con un único objetivo... ¡COMER!

La Huerta y el pueblo hortaliza están en peligro... ¡Pero esta vez estamos preparadas!

-Anciano Coliflor



RabbitZ & Robots es un juego de cartas de 1 a 5 jugadores a partir de 10 años y con una duración aproximada de 20 minutos, en el que los jugadores se convertirán en los Guardianes de la Huerta, un grupo de valientes hortalizas que pilotan robots de combate y defienden la Huerta de la invasión de los RabbitZ.

COMPONENTES



5 Cartas de Robot



5 Cartas de Huerto



Mazo de 71 Cartas
de Madriguera



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Según el número de jugadores, saca del mazo de Madriguera una carta con RabbitZ Normal (ver *RabbitZ Normal* pg 7) de los siguientes valores:

Nº de jugadores	RabbitZ Normal de valores
2	3 y 4
3	2, 3 y 4
4	1, 2, 3 y 4
5	1, 2, 3, 3 y 4

Al seleccionar estas cartas de Madriguera, no tengas en cuenta su cara de Arma y déjalas a un lado mientras continúas con la preparación.

Baraja el mazo de Madriguera manteniendo las caras de RabbitZ hacia arriba y colócalo en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.

A continuación, reparte a cada jugador una carta de Robot y una carta de Huerto. Los jugadores colocarán en su zona de juego su carta de Robot con la cara de cargado hacia arriba, y junto a ella su carta de Huerto. Entre estas cartas y el mazo de Madriguera dejarán espacio suficiente para colocar tres cartas; este espacio será el camino de cada jugador. Deja otro lugar en la mesa para la pila de descartes.

Por último, coge los RabbitZ Normales que antes dejaste a un lado y coloca al azar uno al inicio del camino de cada jugador (junto al mazo de Madriguera).



OBJETIVO

Evita que los RabbitZ entren en tu Huerto usando tu Robot y las Armas que conseguirás durante la partida.

Si al final de la invasión eres el jugador con menos puntos negativos en su Huerto, serás el ganador.

¿CÓMO SE JUEGA?

Comenzando por el jugador que tenga en su camino el RabbitZ de valor más alto, se jugará por turnos y en el sentido de las agujas del reloj.

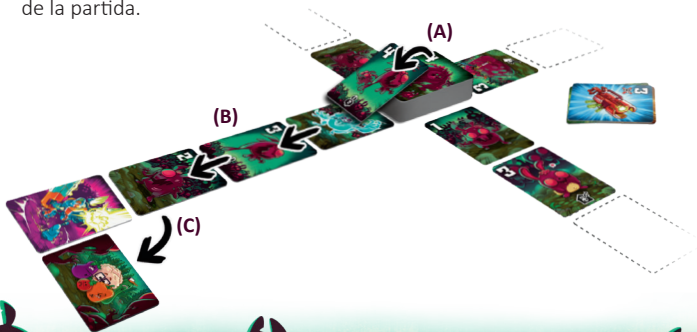
El turno de cada jugador se divide en dos fases:

Fase 1. ¡LOS RABBITZ AVANZAN!

Coge la carta superior del mazo de Madriguera y colócala al inicio de tu camino (junto al mazo de Madriguera) con la cara de RabbitZ hacia arriba.

Si ya hay otros RabbitZ en tu camino, estos se moverán en dirección a tu Robot para dejar espacio al nuevo RabbitZ.

Los caminos tienen un máximo de tres espacios, esto quiere decir que si ya hay tres RabbitZ en un camino y entra un cuarto RabbitZ (A), este empujará a los demás (B) y el RabbitZ más cercano al Robot se colará en el Huerto del jugador (C), contando como puntuación negativa al final de la partida.



Fase 2. ¡DEFIENDE TU HUERTO!

Elige una acción entre:

- **Super Ataque.** Si tu Robot está cargado, puedes voltearlo para eliminar uno o varios RabbitZ de tu camino.
- **Cargar Robot.** Si tu Robot está descargado, puedes voltearlo para recargar sus baterías.
- **Usar armas.** Si tienes armas en tu mano, puedes usarlas para eliminar uno o varios RabbitZ.
- **Pasar turno.** Puedes tener la suerte de encontrar tu camino despejado y tu robot cargado, o simplemente no te interesa hacer nada este turno.

En tu primer turno tu robot estará cargado y no tendrás armas en mano, así que solo podrás pasar turno o usar el super ataque de tu Robot.

Utilizando la tecnología de los Antiguos hemos creado grandes máquinas que funcionan gracias a la energía de la Huerta, la fuerza mística de la naturaleza que fluye a través de la tierra y de cada hortaliza. Pilotados por los valientes Guardianes de la Huerta, estos poderosos robots son nuestra última esperanza.

-Anciano Coliflor



CARTAS DE ROBOT

Los Robots son la última línea de defensa contra los RabbitZ. Pilota tu robot y conviértete en el héroe que el pueblo hortaliza necesita.

Las cartas de robot tienen dos caras: **cargado** (cara A) y **descargado** (cara B).



Cara A de las cartas de Robot



Cara B de las cartas de Robot

Durante la fase 2 de tu turno puedes usar tu robot para realizar una de estas dos acciones: Super Ataque o Cargar Robot.

- **Super Ataque.** Todos los robots tienen 4 puntos de fuerza. Cuando tu robot está cargado, voltéalo para lanzar un potente super ataque con el que podrás eliminar de tu camino cualquier RabbitZ de hasta 4 puntos de fuerza o varios RabbitZ que sumen como máximo 4 puntos. Después de usar el super ataque, tu robot estará descargado.
- **Cargar Robot.** Cuando tu robot está descargado, voltéalo para recargar sus baterías absorbiendo energía de la Huerta. Después de realizar esta acción, tu robot estará cargado.



CARTAS DE HUERTO

La Huerta está compuesta por pequeños pueblos habitados por hortalizas a los que llamaremos huertos.

Coloca bajo tu carta de Huerto a todos los RabbitZ que consigan cruzar tu camino sin ser eliminados.

El valor de estos RabbitZ contará como puntos negativos al final de la partida.



MAZO DE MADRIGUERA

Los RabbitZ

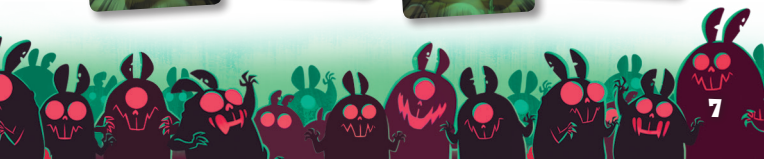
Esta cara de las cartas de Madriguera representa a los malvados conejos zombi que cada primavera invaden nuestra querida Huerta.

Todos los RabbitZ tienen un valor de 1 a 4 puntos de fuerza. Para eliminar un RabbitZ tendrás que igualar o superar sus puntos de fuerza. Siempre que consigas eliminar un RabbitZ, llévalo a tu mano como un arma.

En el Mazo de Madriguera encontraremos diferentes tipos de RabbitZ:

RabbitZ Normal.

Pequeños y hambrientos devoradores de hortalizas. Estos RabbitZ no tienen habilidad.



RabbitZ con habilidades que se activan al ser eliminados.



RabbitZ Fuerte. Gigantes y muy resistentes. Si consigues eliminar un RabbitZ Fuerte, envía los RabbitZ que haya en tu camino al camino de otro u otros jugadores.



Saltadores. Son rápidos, furiosos y ¡saltan por todos lados! Al eliminar un Saltador, saca 1 o 2 RabbitZ de la Madriguera (según indique su icono de habilidad) y envíalos al camino de otro u otros jugadores.



Conejito Zombi. Son tan bonicos y adorables que a veces se te olvida que podrían comerte en cualquier momento. Si eliminas un Conejito Zombi, elige uno de los RabbitZ que hayan entrado en tu Huerto y envíalo al camino de otro jugador.

RabbitZ Explosivo. Absorben energía de la Huerta, pero no son capaces de controlarla. Si eliminas un RabbitZ Explosivo, este explotará eliminando a un RabbitZ adyacente. Si el RabbitZ adyacente tiene habilidad, también se activará.



RabbitZ Tragón. Tienen un apetito insaciable y se comen todo lo que pillan. Cuando eliminas un RabbitZ Tragón, roba un arma al azar de la mano de otro jugador.



RabbitZ con habilidades que se activan al salir de la madriguera.



Líder RabbitZ. Inteligentes y calculadores. Controlan al resto de RabbitZ y dirigen el ataque a la Huerta. Siempre que un Líder salga de la Madriguera vendrá acompañado de otro RabbitZ, ambos entrarán en el mismo camino.

Mega Reina. La Madre de todos los RabbitZ, enorme y fea como ella sola. Al salir de la Madriguera, vendrá acompañada de tantos RabbitZ como jugadores. Envía en orden del turno, comenzando por el jugador que tenga a la Mega Reina en su camino, un RabbitZ al camino de cada jugador.



RabbitZ Inmortal. La extraña magia que los rodea los hace indestructibles. Los RabbitZ Inmortales no pueden ser eliminados.

Siempre que un RabbitZ entre en tu camino, colócalo al inicio de este (junto al mazo de madriguera). Si ya hay otros RabbitZ en tu camino, estos avanzarán en dirección a tu Robot para dejar espacio al nuevo RabbitZ.

Recuerda que tu camino tiene un máximo de tres espacios, si ya hay 3 RabbitZ y entra un cuarto, este empujará a los demás y el RabbitZ más cercano a tu Robot entrará en tu Huerto. Los RabbitZ que consigan entrar en tu Huerto contarán como puntuación negativa a final de partida.



Armas

En esta cara de las cartas de Madriguera encontrarás lanzacohetes, metralletas, cañones de plasma, sierras mecánicas y algunos artilugios especiales. Estas sofisticadas herramientas te permitirán mantener a esos asquerosos RabbitZ alejados de tu Huerto.

Las armas sirven para eliminar a los RabbitZ de tu camino y pueden tener 2, 3 o 4 puntos de fuerza.

La fuerza de las armas debe igualar o superar la fuerza del Rabbitz para poder eliminarlo.



Puedes usar un arma para eliminar uno o varios Rabbitz,



o dos armas para eliminar un solo RabbitZ.

Siempre que elimines un RabbitZ, descarta las armas empleadas y lleva a tu mano los RabbitZ eliminados para conseguir nuevas armas. El límite de armas en mano es de 4; si al final de tu turno tienes más, deberás descartarlas.



No todas las armas te servirán para eliminar a todos los tipos de RabbitZ. Debes fijarte en el icono de habilidad del RabbitZ que quieres eliminar y comprobar que el icono del arma no prohíbe su uso contra dicho RabbitZ.



La gruesa piel del RabbitZ Fuerte le protegerá de las balas de la metralleta, los RabbitZ Saltadores siempre conseguirán esquivar los proyectiles del Lanzacohetes y los RabbitZ cercanos a un Líder le protegerán del impacto del rayo del cañón de plasma. La sierra mecánica es el arma menos poderosa, pero podrás usarla para eliminar a cualquier RabbitZ, bueno, excepto a los Inmortales, todavía no hemos encontrado la manera de eliminarlos.

También encontraremos dos armas especiales:



Portal. Este artefacto mecánico te permitirá ganar algo de tiempo. Envía un RabbitZ de tu camino al camino de otro jugador. Además, si tu robot está descargado, puedes recargarlo. Usa un portal durante tu turno en lugar de usar otras armas.

Escudo. Un campo de fuerza que te protegerá del ataque de un RabbitZ. Usa el Escudo para evitar que un RabbitZ entre en tu camino y envíalo al camino de otro jugador. Puedes usar el Escudo durante el turno de cualquier jugador. No consume acción.



RONDA FINAL

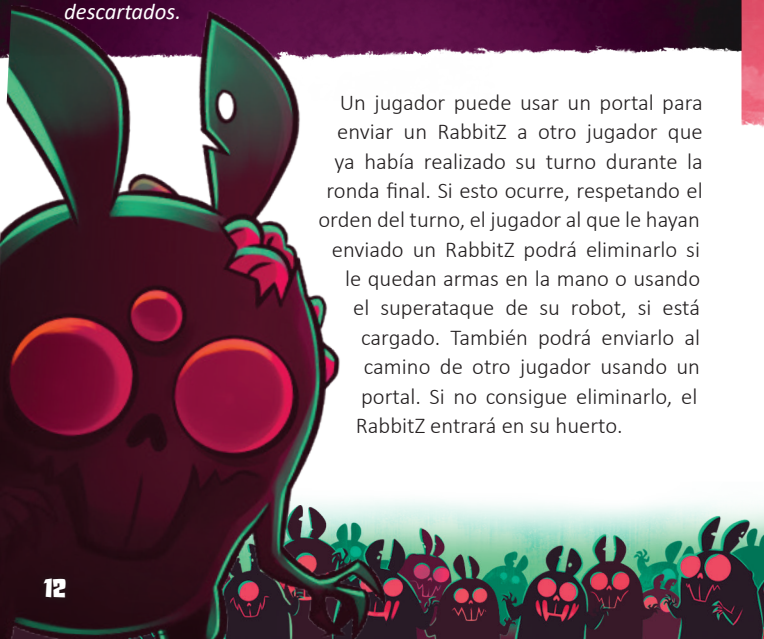
Cuando al inicio del turno de algún jugador no queden RabbitZ en el Mazo de Madriguera, dará comienzo la ronda final.

Durante la ronda final, los jugadores podrán usar en su turno todas las armas de su mano (portal incluido) y el super ataque de su robot (si está cargado), pudiendo combinar estas acciones tantas veces como les sea posible para eliminar el máximo número de RabbitZ que queden en su camino.

Todos los RabbitZ que un jugador no haya conseguido eliminar o enviar a un rival entrarán directamente en su Huerto.

Durante la ronda final, los RabbitZ eliminados NO activarán sus habilidades y NO irán a la mano del jugador sino que serán descartados.

Un jugador puede usar un portal para enviar un RabbitZ a otro jugador que ya había realizado su turno durante la ronda final. Si esto ocurre, respetando el orden del turno, el jugador al que le hayan enviado un RabbitZ podrá eliminarlo si le quedan armas en la mano o usando el superataque de su robot, si está cargado. También podrá enviarlo al camino de otro jugador usando un portal. Si no consigue eliminarlo, el RabbitZ entrará en su huerto.



En la ronda final, Brócoli tiene 3 RabbitZ en su camino y le quedan en la mano un arma de 4 puntos de fuerza y un portal. Usa el arma de fuerza 4 para eliminar a un Conejito Zombi (que no activará su habilidad ni tampoco irá a la mano de Brócoli en forma de arma) y el portal para enviar un RabbitZ Normal de fuerza 3 a Cebolla. Además, gracias al uso del Portal, Brócoli carga a su Robot y después usa el superataque de este para eliminar al tercer RabbitZ.

Brócoli ha conseguido que ningún malvado RabbitZ entre en su Huerto durante la ronda final.



FINAL DE PARTIDA

Los jugadores revelarán los RabbitZ que hayan conseguido entrar en su Huerto y contarán sus puntos. El jugador con menos puntos negativos será el ganador de la partida.

Si hay empate, ganará la partida quien tenga menos RabbitZ en su Huerto.

Si el empate persiste, ambos jugadores acudirán a un centro de criogenización donde serán conservados en cápsulas hasta el año 30175. Una vez hayan despertado de su letargo, su misión será encontrar al Anciano Coliflor, la hortaliza más sabia de toda la Huerta, él decidirá quién es el ganador de la partida.



MODO SOLITARIO

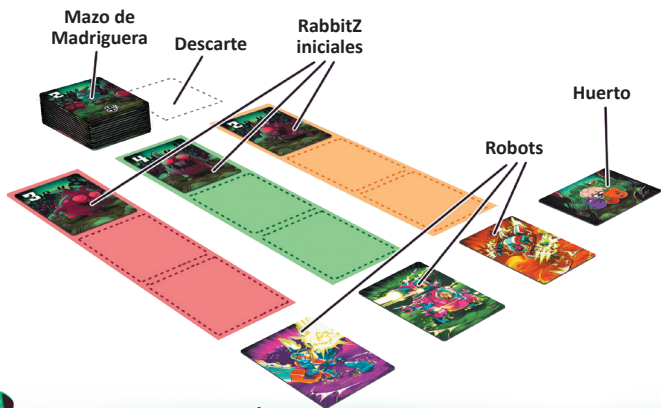
La Huerta está siendo arrasada y sólo un pequeño Huerto queda en pie. Allí, todas las hortalizas se han refugiado para intentar sobrevivir a la invasión. Infiltrate en la Madriguera y defiende el último Huerto.

Preparación

En el modo solitario de RabbitZ defenderás tres caminos. Elige tres Robots y colócalos frente a ti con la cara de cargado hacia arriba. Cada Robot defenderá uno de los tres caminos, mientras que los otros dos te ayudarán infiltrándose en la Madriguera.

Saca de la Madriguera tres RabbitZ Normales de 2, 3 y 4 puntos de fuerza. Coloca uno de estos RabbitZ al inicio de cada camino.

Divide el Mazo de Madriguera en dos montones. Pon uno de los dos robots infiltrados dentro de cada montón y barájalo. Coloca un montón sobre el otro y sitúa el Mazo de Madriguera en el centro de la mesa. Deja un espacio en la mesa para los descartes y otro para la zona de Huerto.



Turno de juego

Tu turno se divide en dos fases:

- **Fase 1.** Saca dos RabbitZ de la Madriguera y colócalos en caminos diferentes.
- **Fase 2.** Elige una acción entre:
 - Lanzar el super ataque de uno de tus robots.
 - Cargar uno de tus robots.
 - Usar un arma para eliminar uno o varios Rabbitz de un camino o dos armas para eliminar un solo RabbitZ.

Repite esta secuencia de turno hasta que no queden RabbitZ en la Madriguera. Entonces dará comienzo tu último turno.

Durante tu último turno, puedes usar todas las armas de tu mano, usar un portal o el super ataque de tus robots para eliminar a los RabbitZ que quedan en tu camino. Combina estas acciones tantas veces como te sea posible.

Las habilidades de los RabbitZ no se activarán al ser eliminados y tampoco irán a tu mano en forma de arma, deberás enviarlos al descarte.

Al final de este último turno, todos los RabbitZ que queden en los caminos entrarán en tu huerto.



Cuenta los puntos negativos que has obtenido y compáralos con la siguiente tabla:

0	¡La Huerta es libre! Acabas de convertirte en leyenda, el pueblo hortaliza siempre te recordará como el héroe que acabó con los RabbitZ.
1 - 5	¡Buen trabajo! Los RabbitZ han perdido esta batalla, pero volverán y estaremos preparados.
6 - 12	El último Huerto y el pueblo hortaliza han sufrido importantes daños.
13+	Hemos perdido nuestro hogar... La Huerta ha sido completamente destruida.

Hay que tener en cuenta las siguientes diferencias con respecto al modo normal de juego:

- Las armas especiales y todas las habilidades de RabbitZ que normalmente implican enviar un RabbitZ al camino de otro jugador enviarán dicho RabbitZ al descarte.
- Además de enviar un RabbitZ al descarte, usar un Portal te permitirá recargar todos tus robots.
- Si eliminas un RabbitZ Tragón, coge del descarte la primera carta visible de arma o arma especial.
- La Mega Reina vendrá acompañada de tres RabbitZ. Coloca a tu elección uno en cada camino.
- En este modo de juego, los RabbitZ Inmortales podrán ser enviados al descarte. Quizás no podamos eliminarlos, pero sí que podemos lanzarlos muy lejos.



Robots infiltrados

Para defender el último Huerto contarás con dos robots infiltrados dentro de la Madriguera.

Siempre que tengas que sacar un RabbitZ de la Madriguera, podrá salir en su lugar uno de los robots infiltrados, que entrará al inicio de uno de los caminos como un RabbitZ más. Los robots infiltrados tienen 4 puntos de fuerza y pueden ser afectados por las habilidades de los RabbitZ.

Cuando consigas que un robot infiltrado entre en tu Huerto, podrás enviar al descarte uno o varios RabbitZ de los que ya se encuentren dentro de tu Huerto y que sumen un máximo de 4 puntos de fuerza. Después, envía el robot al descarte.

Si quieres añadir dificultad al modo solitario, puedes jugar sin robots infiltrados.

MODO COOPERATIVO 2 JUGADORES

Juega a este modo aplicando las mismas normas que en el modo solitario, la única diferencia es que ambos jugadores tendrán su propia mano de cartas. Durante su turno, el jugador activo solo podrá hacer uso de las cartas de su mano.

MODO CAZARABBITZ

Juega a este modo aplicando las mismas normas que en el modo normal, con la diferencia de que puedes usar tus armas y tu robot para eliminar a los RabbitZ del camino del resto de jugadores. También puedes usar un portal para enviar un RabbitZ de cualquier camino a otro jugador.



GUARDIANES DE LA HUERTA



ZANAHORIA

Responsable, decidida y carismática líder de los Guardianes de la Huerta. Gran estratega y experta en combate, siempre está lista para la batalla y es capaz de eliminar a montones de enemigos con un solo movimiento de su espada Omega Z. Al igual que su maestro, el anciano Coliflor, Zanahoria sueña con una Huerta libre de RabbitZ.

“¡Por el pueblo hortaliza!”

CEBOLLA

Temeraria, impulsiva, con varias capas de locura y cero de cordura. Es capaz de salir ilesa de las situaciones más extremas y nunca duda ni un segundo en lanzarse a la batalla, ya sea para enfrentarse a un solo RabbitZ o contra una madriguera infestada de estos malvados conejos zombi, igual está algo pirada.

“¡A llorar, malditos RabbitZ! ¡Cebolla ha llegado!”



BRÓCOLI

Es el mejor mecánico de la Huerta, trabajador, inteligente y un manitas. Investigador incansable de la tecnología de los Antiguos y de cómo esta puede mejorar la vida de las hortalizas y, por supuesto, a los robots y sus armas. El impacto de la maza sísmica de su robot genera grandes terremotos. El resto de guardianes le llaman cariñosamente “Afro Bro”.

“¿Probamos mi nuevo misil?”



RABANITO



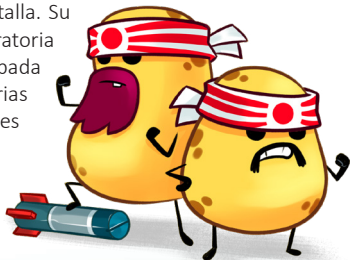
Es el piloto más joven del equipo y su robot es el más pequeño, rápido y silencioso. Descendiente del milenarismo clan Rábano, ha sido entrenado en las enseñanzas del camino del guerrero y aplica sus conocimientos en artes marciales al estilo de lucha de su robot, que cuenta con las armas cuerpo a cuerpo más potentes creadas por Brócoli: los Turbo Puños.

*“Respira hondo... y cuando estén cerca...
¡TURBO PUÑO!”*

HNOS. PATATA

Sinónimo de destrucción. Armados hasta los dientes, los hermanos Patata son la alegría de la Huerta y se dejarán la piel en el campo de batalla. Su robot cuenta con una torreta giratoria con visión periférica de 360° equipada con un mega cañón de plasma, varias metralletas y cientos de lanzacohetes instalados por todas partes.

*“-Hermano, ¿preparado?”
-Preparado, hermano.
-¡BANZAI!”*



CRÉDITOS

Autores: Lorena Gestido y Javier Martínez

Ilustración: **Bambinomonkey** - Diseño y maquetación: Lorena Gestido

Edición: **Rocket Lemon Games**



LOGROS



PILOTO DE ROBOT

Únete a los Guardianes de la Huerta.



PILOTO VERSÁTIL (Modo normal)

Gana una partida con cada uno de los Robots.



MISIÓN IMPOSIBLE (Modo normal)

Gana una partida sin RabbitZ en tu Huerto.



INVASIÓN INMORTAL (Modo normal o solitario)

Acaba una partida con todos los Inmortales en tu Huerto.



LEYENDA

Juega al modo solitario y acaba la partida con 0 puntos.



REGALO RABBITZ

Regala una copia de RabbitZ & Robots.



rocketlemongames



@rocketlemongames



@rocketlemon

rocketlemongames.com