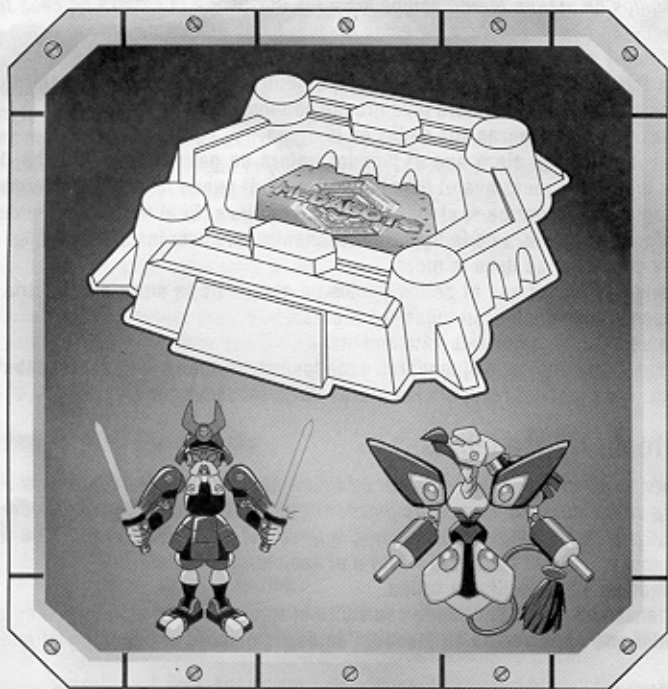


AGE: 6+
EDAD: 6+

82040

MEDABOTS

ROBATTLE ARENA ARÈNE DE ROBATAILLE ARENA DE ROBOBATALLA

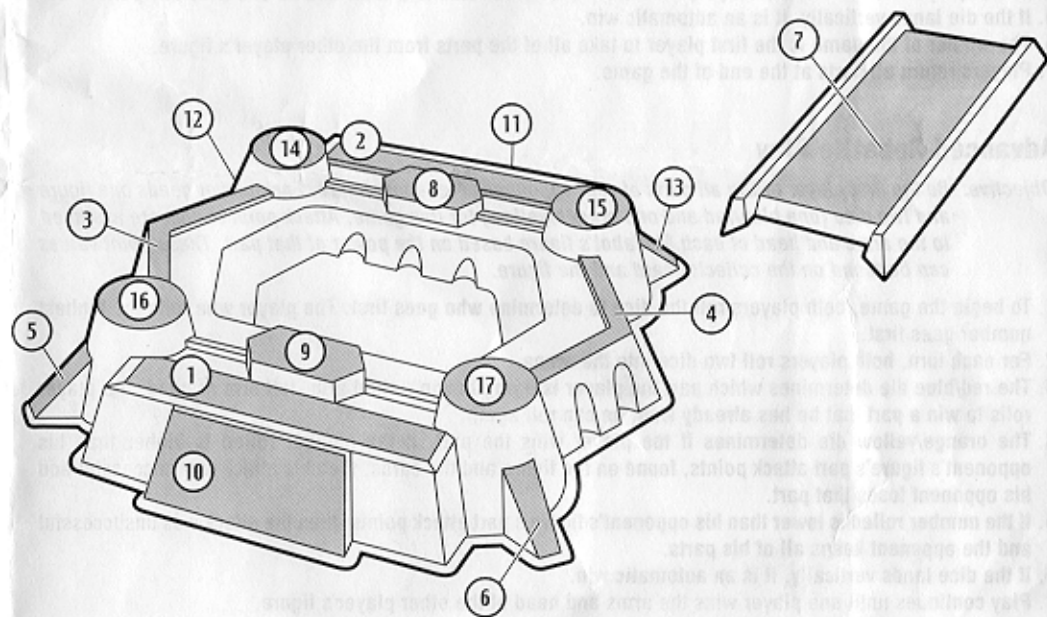
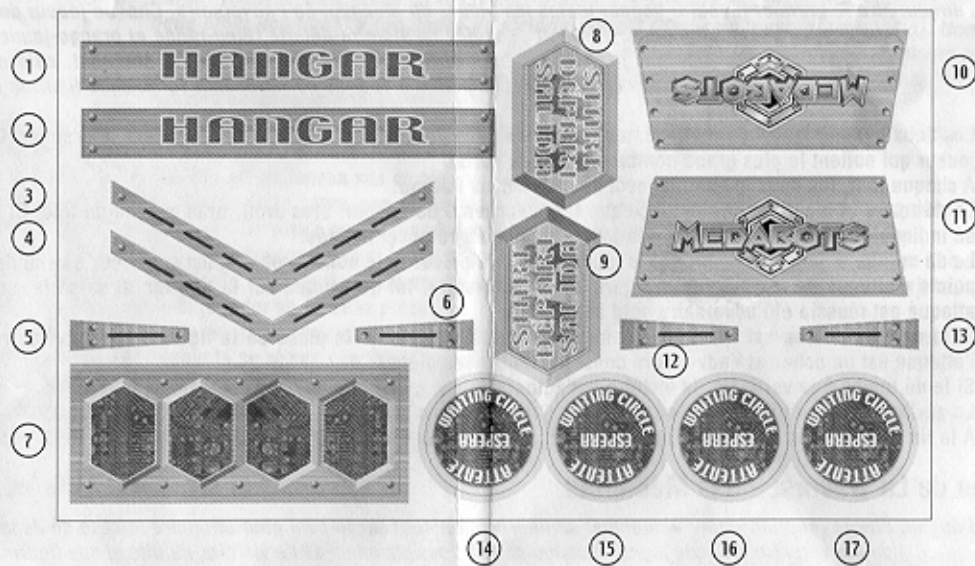


Includes: arena, 2 figures, 5 dice, 3 cardboard sheets of games, 1 label sheet, bridge and instructions.

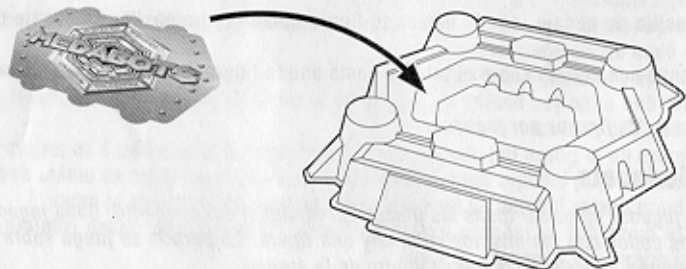
Contenu: 1 arène, 2 figurines, 5 dés, 3 feuilles de jeux en carton, 1 feuillet d'autocollants, 1 pont et des instructions.

Contenido: 1 estadio, 2 figuras, 5 dados, 3 hojas de cartón con juegos, 1 hoja de etiquetas, 1 puente e instrucciones.

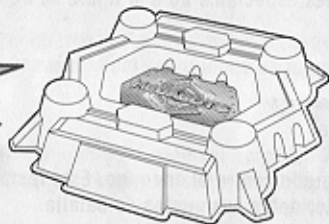
Peel and apply labels as shown.
Applique les autocollants comme indiqué.
Coloca las etiquetas tal como se indica.



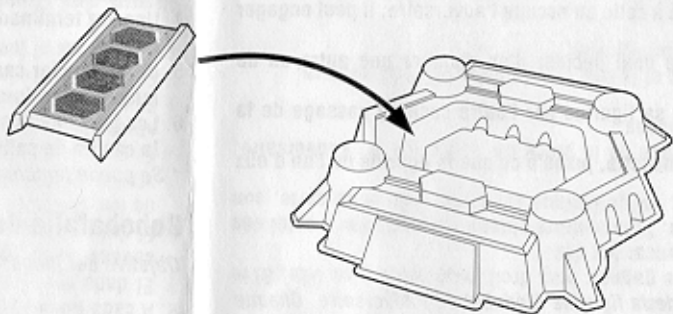
Basic and Advanced Robattle Play
Jeux de Robataille de base et pour experts
Juegos de Robobatalla básico y avanzado



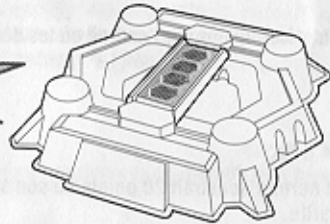
Ready for **ROBATTLE!**
Paré à **COMBATTRE!**
Listo para **COMBATIR**



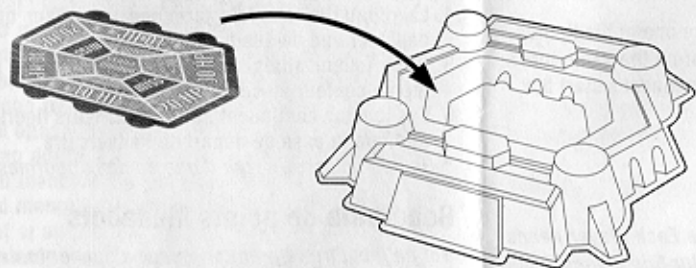
Medabots Bridge Game
Jeu de la Traversée des Médabots
Juego del Puente de los Medabots



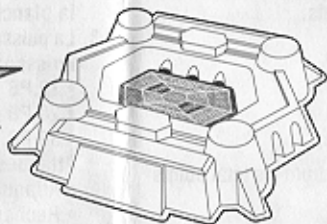
ROBATTLE across bridge!
ROBATS-TOI le long du pont!
¡ROBOBATALLA en el puente!



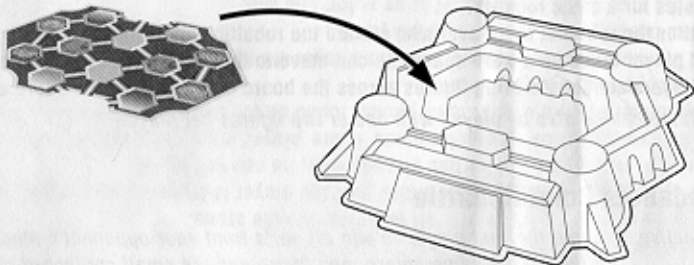
Medabots Point Robattle
Robataille de points Médabots
Robobatalla de puntos Medabots



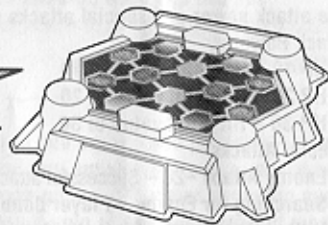
ROBATTLE for points!
ROBATS-TOI pour des points
COMBATE para ganar puntos



Medabots Team Robattle
Robataille d'équipes de Médabots
Robobatalla de equipos de Medabots



ROBATTLE six figures!
ROBATAILLE de 6 Médabots!
ROBOBATALLA de 6 Medabots



Juego básico de Robobatalla

Objetivo del juego: Ser el primer jugador en ganar todas las piezas del Medabot de su oponente. Para ello, cada jugador debe tener una figura y un dado de victoria-derrota. Los jugadores pueden escoger entre el dado rojo y azul o el dado naranja y amarillo.

1. Para comenzar a jugar, ambos jugadores lanzan su dado al mismo tiempo dentro de la arena. Si el dado cae sobre el rojo o naranja se gana, si es el azul o amarillo se pierde.
2. Cuando un jugador gana, toma una pieza de su oponente. El orden en que se deben tomar las piezas es el siguiente: brazo izquierdo, brazo derecho, piernas, torso y cabeza.
3. Cuando un jugador pierde, no toma ninguna pieza.
4. Si ambos jugadores ganan, o si ambos pierden, hay empate y ninguno tiene derecho a tomar piezas.
5. Si el dado cae a la vertical, se gana automáticamente.
6. El ganador del juego es el que logra tomar todas las piezas del Medabot de su oponente.
7. Al finalizar el juego, cada jugador recupera las piezas de su Medadot.

Juego avanzado de Robobatalla

Objetivo del juego: Ser el primer jugador en ganar todas las piezas del Medabot de su oponente. Cada jugador debe tener una figura y dos dados de victoria-derrota (azul-rojo o naranja-amarillo). Unos puntos de ataque fueron asignados a los brazos y a la cabeza de cada figura Medabot de acuerdo con la potencia de estas piezas. Estos puntos de ataque están inscritos en cada figura y en su tarjeta de colección.

1. Los dos jugadores lanzan sus dados al mismo tiempo dentro de la arena para determinar quién jugará primero. El jugador que obtiene el número más grande comienza la partida.
2. A cada turno, ambos jugadores lanzan sus dados en la arena.
3. El dado rojo y azul identifica la pieza que el jugador tratará de ganar: brazo derecho, brazo izquierdo o cabeza. Si el dado indica una pieza que el jugador ya posee, él puede lanzar nuevamente el dado.
4. El dado naranja y amarillo determina si el jugador ganará la pieza. Si el número obtenido es mayor que el de los puntos de ataque de la pieza de la figura del oponente, tal como inscrito en la figura y su tarjeta, el ataque es exitoso y el jugador se lleva la pieza.
5. Si el número obtenido es menor que el de los puntos de ataque de la pieza de la figura del oponente, el ataque falla y el oponente se queda con todas sus piezas.
6. Si el dado cae a la vertical, se gana automáticamente.
7. El juego continúa hasta que uno de los jugadores gane los brazos y la cabeza del Medabot de su oponente.
8. Al finalizar el juego, cada jugador recupera las piezas de su Medadot.

Juego del Puente de los Medabots

Objetivo del juego: Ser el primer jugador en mover su figura Medabot por el puente para alcanzar la casilla de salida del oponente. Cada jugador debe tener un dado de victoria-derrota y una figura. La partida se juega en el puente, que se colocará en la arena. Los jugadores pueden escoger entre el dado rojo y azul o el dado naranja y amarillo.

1. Coloca tu figura Medabot en la casilla de salida.
2. Ambos jugadores lanzan un dado. Si el dado cae sobre el rojo o naranja se gana, si es el azul o amarillo se pierde. El jugador que gana avanza su Medabot un espacio sobre el puente, y el que pierde se queda donde está.
3. Si los dos Medabots se encuentran cara a cara en el puente o si ocupan la misma casilla, los jugadores inician una robobatalla al lanzar cada uno su dado. El jugador que pierde cae del puente. Si ambos jugadores ganan, ambos caen del puente. Si ambos jugadores pierden, siguen lanzando su dado hasta que uno de ellos logre ganar. Si un dado cae a la vertical, el jugador lo lanza de nuevo.
4. Cuando un jugador cae del puente, debe obtener una victoria con el dado para regresar a su punto de partida y seguir jugando.
5. El ganador es el que logra alcanzar la casilla de salida de su oponente.

Robobatala de equipos

Objetivo del juego: Ser el primer jugador en mover una de sus figuras Medabots hasta la casilla de salida del oponente después de haber atravesado el tablero. Cada jugador debe tener un dado de victoria-derrota y tres figuras Medabots. La partida se juega sobre el juego más grande, que debe colocarse dentro de la arena.*

1. Cada jugador coloca una figura en su casilla de salida y sus otras dos figuras en los círculos de espera.
 2. Los jugadores, por turno, mueven una figura a la vez sobre el tablero empezando por la figura que se encuentra en la casilla de salida. Todas las figuras deben comenzar su travesía sobre la casilla de salida.
 3. Cuando la figura de un jugador se encuentra en una casilla contigua a la del oponente, puede iniciar una robobatala según las reglas básicas de robobatala.
 4. Una vez terminada la robobatala, el jugador que la inició puede decidir comenzar otra o mover una de sus figuras.
 5. Si un jugador cae sobre una casilla de pasaje, puede mover su figura hacia la otra casilla de pasaje del mismo color durante su turno.
 6. Los jugadores continúan moviendo sus figuras sobre el tablero hasta que la figura de uno de ellos alcance la casilla de salida del oponente.
- * Se puede también jugar con una o dos figuras por jugador.

Robobatala de puntos Medabots

Objetivo del juego: Ser el primer jugador en ganar todas las piezas del Medabot del oponente. Cada jugador debe tener dos dados con los mismos colores y una figura. La partida se juega sobre el juego más pequeño, que debe colocarse dentro de la arena.

1. Cada jugador escoge dos dados con los mismos colores.
2. A cada turno, ambos jugadores lanzan al mismo tiempo sus dados en dirección de los puntos de batalla (PB) del tablero.
3. La potencia de ataque y los ataques especiales de una figura se determinan por el lugar donde los dados cayeron.

Potencias de ataque

- 10 PB : Vale 10 puntos de batalla
- 20 PB : Vale 20 puntos de batalla
- 30 PB : Vale 30 puntos de batalla

Ataques especiales

- Ataque enemigo -20 : Ataque logrado contra el enemigo. Este resta 20 puntos del total de su puntaje.
- Búsqueda del enemigo: El jugador dobla sus puntos de batalla.
- Escondido: Los puntos del oponente se dividen por dos.
- Bolín: Ataque logrado contra el enemigo. Este pierde una pieza.
- Fallo: Ataque fallido, cualquiera sea la posición del otro dado.

Si los dos dados de un jugador caen en los ataques especiales, el jugador debe escoger una de ellas. No se permite lanzar dos ataques especiales durante un mismo turno. Si un dado cae a la vertical, la potencia de ataque se multiplica por dos.

4. Una vez sumados los puntos, el jugador que logra acumular la mayor cantidad de puntos de batalla toma una pieza a su oponente en este orden: brazo derecho, brazo izquierdo, piernas, torso y cabeza.
5. Los jugadores continúan la batalla hasta que uno de ellos gane todas las piezas del Medabot de su oponente.
6. Al finalizar el juego, cada jugador recupera las piezas de su Medabot.