

VISÃO GERAL

Em Memoriabô, os jogadores são convidados a construir robôs combinando as 4 partes disponíveis. Com mecânicas predominantes de memória e quebra-cabeças, os jogadores devem otimizar a construção dos robôs. Há diversas cartas disponíveis para tornar isso mais fácil ou mais desafiador.

Quem será o primeiro a completar sua coleção?

COMPONENTES

90 cartas e 1 manual de regras.

CARTAS BÁSICAS

64 cartas de Peças de Robô
 (4 cópias de cada robô – azul, verde, amarelo e rosa)



CARTAS ESPECIAIS



OBJETIVO DO JOGO

Formar 4 robôs completos antes dos seus adversários!

PREPARAÇÃO

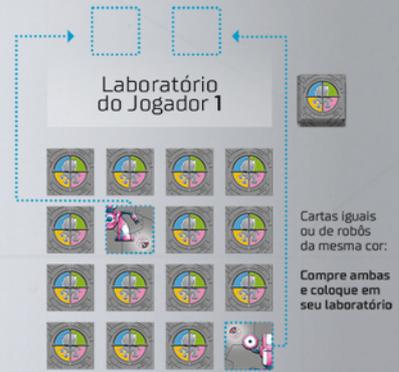
- 1 Separe as cartas básicas de *Peças de Robô* e de *Braço Robótico*. Você pode adicionar quaisquer conjuntos de cartas especiais que desejar.
- 2 Embaralhe todas as cartas e posicione na mesa 16 cartas com o verso para cima, formando uma grade de 4x4.
- 3 Posicione o baralho restante ao lado da grade, ao alcance de todos, formando a pilha de compras.
- 4 O jogador inicial é aquele que tiver montado um robô mais recentemente ou o jogador com mais idade.



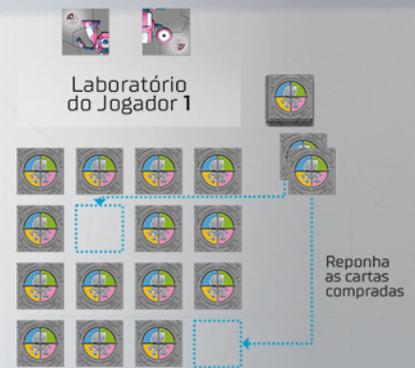
* Preparação para 4 jogadores.

O JOGO

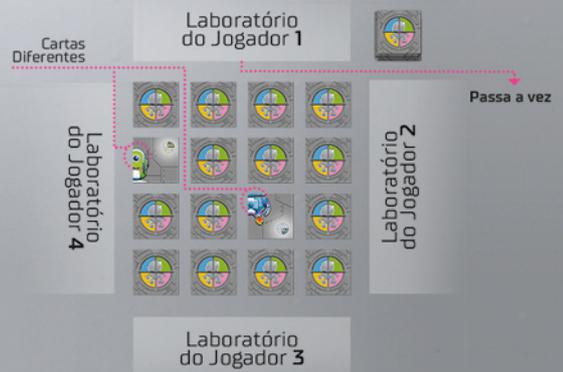
No seu turno, você deverá revelar 2 cartas da grade. Se as cartas forem **iguais** ou forem peças de robôs de **mesma cor**, você coletará as cartas e as colocará no seu laboratório, que é a área à sua frente (veja mais detalhes em *MONTANDO UM ROBÔ*).



Após recolhidas as cartas, pegue 2 novas cartas da pilha de compras e as posicione na grade, nos locais que ficaram vazios.



Caso as cartas reveladas sejam diferentes ou sejam de robôs de cores diferentes, você não recolhe cartas e elas são viradas novamente com o verso para cima, na mesma posição. Passe a vez para o jogador à sua esquerda (sentido horário). O jogo segue até que um dos jogadores forme 4 robôs completos com 4 partes cada ou até que não seja mais possível repor a grade (veja detalhes em *FIM DE JOGO*).



MONTANDO UM ROBÔ

Um robô é formado por 4 cartas: duas metades de cabeça e duas metades de corpo. Ao abrir 2 cartas da mesma cor, você deverá colocá-las viradas para cima em seu laboratório (sua área de jogo pessoal). Nesse momento, você deve decidir se adicionará a carta a um robô já iniciado ou se começará a montar um novo robô.

Não é permitido mover cartas de Peças de Robô de um local para outro após adicioná-las ao laboratório, com exceção do uso das cartas de Braço Robótico de Robô ou pelo efeito da carta de Guindaste (veja detalhes em Braço Robótico, na sessão *CARTAS BASE*, e Guindaste, na sessão *CARTAS ESPECIAIS*) ou efeitos de robôs completos (veja detalhes em *EFEITOS DOS ROBÔS*). Não há limite para a quantidade de robôs incompletos que você pode ter em seu laboratório. Para um robô ser considerado "completo", ele deverá ter as 4 partes:



Quando um jogador completar seu quarto robô, o fim de jogo é ativado, e cada outro jogador joga seu último turno. Não é necessário montar um robô com as quatro partes da mesma cor, porém um robô inteiro da mesma cor tem um efeito único e muito interessante (veja detalhes em *HABILIDADES DOS ROBÔS*).

HABILIDADES DOS ROBÔS

Ao completar-se um robô inteiro da mesma cor, um efeito único é ativado. Esse efeito é decorrente da habilidade de cada robô e o jogador irá executá-lo antes de passar a vez. Estes são os efeitos de acordo com a cor de cada robô:



Robô Azul

Permite abrir mais **2 cartas** no próximo turno, podendo recolher quantos pares forem formados.

Robô Amarelo

Permite coletar imediatamente **2 cartas de Braço Robótico** não utilizadas de um oponente. Caso ele não tenha as cartas, deve-se procurar na pilha de compras até encontrar **2 cartas de Braço Robótico** e então coletá-las (nesse caso, embaralhe a pilha após concluir o efeito).



Robô Verde

Permite devolver **1 carta de Robô incompleto** do seu laboratório para a pilha de compras, em troca de escolher **1 carta de Peça de Robô** da pilha de compras e adicioná-la ao seu laboratório (nesse caso, embaralhe a pilha após concluir o efeito).

Robô Rosa

Permite trocar imediatamente **2 cartas de peças de robô** de seu laboratório por **2 cartas de peças de robô incompletos** dos laboratórios de até dois oponentes, à sua escolha.



Robô Multicolorido (uma peça de cada cor):

Ao formar um robô com uma peça de cada uma das quatro cores, você pode utilizar a habilidade de qualquer robô à sua escolha.

Atenção

O efeito será ativado apenas uma vez, mesmo que o robô seja modificado e completado novamente, ou hackeado por outro laboratório.

CARTAS BASE

Cartas de Robô: 4 partes de robô, sendo duas metades de cabeça e duas metades de corpo. Há 4 cores de robôs (azul, amarelo, verde e rosa) e há 4 robôs de cada cor. Robôs completos de mesma cor ou com uma peça de cada cor ativam o efeito de sua habilidade (veja detalhes em **HABILIDADES DOS ROBÔS**).



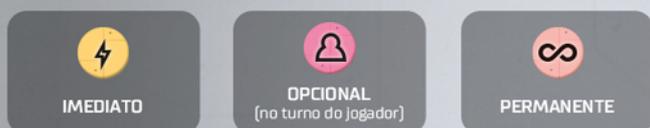
Cartas de Braço Robótico: permitem manipular 2 cartas de Robô no seu laboratório. Durante o seu turno, gaste uma carta de Braço Robótico para trocar de lugar uma carta de Peça de Robô qualquer com outra carta no laboratório. As partes de robôs trocadas podem ser de robôs completos ou não. Quando utilizada, a carta de Braço Robótico deve ser virada para baixo no laboratório. É permitido usar quantas cartas de Braço Robótico quiser ou tiver por turno.



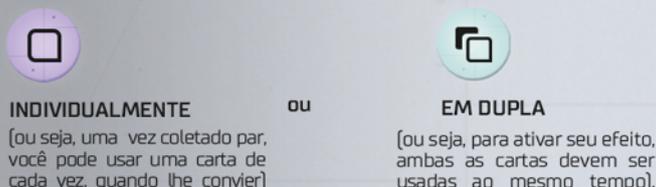
CARTAS ESPECIAIS

As cartas especiais são de uso opcional na partida e devem ser selecionadas durante a preparação para serem embaralhadas ao monte de compras.

Durante a partida, o uso das cartas especiais pode ser:



Além disso, cada uma delas pode ser usada de duas formas:



MEMÓRIA ROBÔ

Manual de Regras



CONTROLE REMOTO



Permite hackear um robô adversário, levando-o para o seu laboratório. Ao revelar as **2 cartas de Controle Remoto**, o jogador deverá, imediatamente, pegar um robô, completo ou incompleto, de um laboratório adversário e colocá-lo em seu próprio laboratório. Uso imediato e individual.



CURTO-CIRCUITO



Permite reiniciar a mesa. Ao revelar **2 cartas de Curto-circuito**, o jogador deverá, imediatamente, recolher todas as cartas da grade, reembalhá-las a pilha de compras e posicionar 16 novas cartas na grade de 4x4, viradas para baixo, reiniciando a mesa. As cartas de Curto-circuito ficarão no laboratório de quem as utilizou e serão um dos critérios de desempate ao final do jogo. Uso imediato e em dupla (seu efeito é ativado automaticamente assim que são reveladas).



GUINDASTE



Permite atrair uma peça de um robô adversário. Ao revelar **2 cartas de Guindaste**, o jogador deverá, imediatamente, mover uma carta de Peça de Robô incompleto de um laboratório adversário e colocá-la em seu próprio laboratório, adicionando-a a um robô incompleto ou começando um novo robô. Uso imediato e em dupla (seu efeito é ativado automaticamente assim que são reveladas).



SCANNER



Garante ao jogador a abertura de 3 cartas, em vez de 2, uma única vez por carta. Quando utilizada, deve ser virada para baixo no laboratório. Uso opcional no turno do jogador, individualmente.



COFRE FORTE



Protege o jogador das cartas utilizadas por adversários (Guindaste e Controle Remoto) e das habilidades dos robôs (verde e amarelo) até o fim da partida. Uso permanente e em dupla.

FIM DO JOGO

O final do jogo será ativado quando qualquer uma das duas condições abaixo acontecer:

Um jogador completar seu quarto robô

ou

Não restarem mais cartas disponíveis para reposição.

Em ambos os casos, todos os outros jogadores realizam uma última rodada, efetuando alterações e eventuais habilidades de robôs normalmente.

VITÓRIA

O jogador vitorioso será aquele com a maior quantidade de robôs completos em seu laboratório.

DESEMPATE

Em caso de empate, o vencedor é aquele com maior quantidade de cartas de Peças de Robô avulsas. Persistindo o empate, o jogador que tiver mais cartas de Curto-circuito em seu laboratório vence. Persistindo, os jogadores empatados compartilham a vitória.