



ROBOTZ ROBOTIC BATTLE

Manual Oficial de Regras

VERSÃO 3.8 · REGRA UNIVERSAL · FÍSICO + DIGITAL



2-6

JOGADORES

30-45

MINUTOS

14+

IDADE

51+9

CARTAS + ROBÔS

ROBOTZGAME.COM

NAVEGAÇÃO

Índice

01	Visão Geral	03	12	Estrutura do Turno	11
02	Objetivo do Jogo	03	13	Regra do Primeiro Turno	11
03	Estrutura do Deck	04	14	Ataque Imediato	11
04	Tipos Oficiais de Carta	05	15	Sistema de Progressão (a cada 5 turnos)	12
05	Robôs	06	15.1	Mecânica de Evolução	12
	5.1 Skills do Robô	07	16	Fase de Combate	13
06	Sistema de Níveis	07	16.1	Declaração de Ataque	13
07	Energia	08	16.2	Janela de Ferramentas	13
	7.1 Anexar Energia	08	16.3	Travamento	13
	7.2 Custo “Any” (Energia Qualquer)	08	16.4	Aplicação de Dano	13
	7.3 Custo de Habilidade	08	17	Ferramentas	14
	7.4 Uso da Energia	08	17.1	Regras Gerais · 17.2 Quando Jogar · 17.3 Quem Pode Jogar	14
08	Habilidades (inclui Armas)	09	17.4	Categorias · 17.5 Modos de Valor · 17.6 Efeitos Temporários	15
09	Armaduras (Sistema Modular)	09	17.9	Prioridade de Ferramentas (Janela de Prioridade)	16
10	Bases	10	17.7	Seleção de Alvo · 17.8 Busca (Search)	17
	10.1 Acúmulo	10	18	Final do Turno	17
	10.2 Bônus para Proprietário	10	19	Regra Universal	17
	10.3 Bônus para Não Proprietário	10	20	Decks Disponíveis	18
	10.4 Ativação de Natureza por Armadura Completa	10	—	Referência Rápida	19
	10.5 Fórmula Oficial	10			
11	Ordem dos Jogadores	11			

COMO LER ESTE MANUAL

Cada seção numerada é uma regra oficial. Blocos **dourados** marcam regras críticas; blocos **ciano** trazem exemplos e esclarecimentos.

REGRA UNIVERSAL

Este documento vale para o **modo físico** e para o **modo digital**. A regra é única — muda apenas quem executa prioridade e cálculos.

SÍMBOLOS

Vida **Ataque** **Defesa**
Atributos base de todo robô.
Natureza é identidade; Energia é recurso.

SEÇÃO 01

Visão Geral

RobotZ Robotic Battle é um card game estratégico onde 2 ou até 6 jogadores comandam robôs em batalhas táticas. Cada partida combina gestão de recursos, evolução progressiva e combate estruturado com prioridade.

O JOGO COMBINA



Gestão de Energia



Evolução Progressiva



Controle Territorial · Bases



Sistema Modular de Armaduras



Combate Estruturado com Prioridade

REGRA UNIVERSAL

Este manual estabelece a **regra única e oficial**, válida para o modo físico e digital.

SEÇÃO 02

02 Objetivo do Jogo

O objetivo é **destruir todos os robôs adversários**.

Um jogador **perde** quando não possui mais robôs ativos em campo **ou** quando precisa comprar uma carta e **não há mais cartas no deck** (derrota imediata) — na Fase de Compra ou por uma Ferramenta de compra que compre mais cartas do que restam no deck. O último comandante em jogo vence a partida.

9**ROBÔS POR JOGADOR**

Na zona Z, visíveis a todos

1**ATAQUE POR ROBÔ**

Um único alvo por ataque

≤0**VIDA = DESTRUÍDO**

Robô vai para a sucata



CARTA DE ROBÔ ·
ROBOTZ Z3

ZONAS DE JOGO

DECK

51 cartas. De onde se compra e se busca.

CAMPO

Robôs ativos, bases, naturezas e cartas anexadas.

PILHA DE SUCATA

Descarte do jogador: robôs, energias e ferramentas usadas.

ZONA Z

Os 9 robôs do jogador, visíveis a todos.

ZONA Z NATURAL

Nature Powers, fora do deck — até 15 cartas.

MÃO

Cartas compradas, ocultas dos oponentes.

SEÇÃO 03

03 Estrutura do Deck

Cada deck é composto por **60 cartas: 51 cartas no deck + 9 robôs na zona Z**. Os 9 robôs ficam **fora do deck**, visíveis aos outros jogadores.

51 CARTAS NO DECK Embaralhadas	9 ROBÔS · ZONA Z Obrigatórios, fora do deck	2 CÓPIAS MÁX. · FERRAMENTA	∞ ENERGIA Conforme estratégia
---	--	--	--

TIPO DE CARTA	LIMITE POR DECK	OBSERVAÇÃO
Robôs	Exatamente 9	Na zona Z (fora do deck), visíveis aos outros jogadores
Habilidades	1 cópia de cada	Inclui Armas
Ferramentas	Máximo 2 cópias de cada	Uso único; vão para a pilha de sucata
Armaduras	1 cópia de cada	Sistema modular de 4 partes
Assistentes	1 cópia de cada	—
Bases	1 cópia de cada base	Não há limite de bases em campo
Energia	Ilimitado	Conforme estratégia do jogador
Natureza	Fora do deck	Zona Z Natural (até 15) — não conta nas 51 cartas

▶ OS 9 ROBÔS PODEM SER DE



Níveis 1 a 5 e **Boss**. Regras específicas de Boss ficam fora deste documento.

ZONA Z

Área visível onde ficam os 9 robôs do jogador. Robôs entram em campo a partir dela — por invocação (nível 1) ou evolução (níveis 2+), sempre pelo Sistema de Progressão.

CHECKLIST DE DECK VÁLIDO

- ▶ 51 cartas no deck
- ▶ 9 robôs na zona Z (total: 60)
- ▶ Habilidades, Armaduras, Assistentes e Bases: 1 cópia cada
- ▶ Ferramentas: até 2 cópias cada
- ▶ Energia livre
- ▶ Naturezas na zona Z Natural

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

1 Zona Z Cada jogador apresenta seus 9 robôs, visíveis	2 Zona Z Natural Naturezas fora do deck	3 Deck 51 cartas embaralhadas	4 Ordem Sorteada e fixa (Seção 11)	5 1º turno Sem Fase de Combate (Seção 13)
---	--	--	---	--

SEÇÃO 04

04 Tipos Oficiais de Carta

Oito tipos compõem o universo RobotZ. Cada tipo tem uma cor de identidade na moldura da carta.



RobotZ Z3

1

RobotZ

Z3 é o primeiro Robô do mundo RobotZ, natural do planeta Terra.

Ata: 150
Def: 30
Niv: 50

RobotZ

RTZ-001

Robô

Personagem. Vida, Ataques, Defesa, Natureza e Nível.



Army - Laser Blaster

1

Army - Laser Blaster

Fonte energética avançada que amplifica as capacidades dos robôs com poder e eficiência incomparáveis.

+15
65

Deck BSC-001

Habilidade

Inclui Armas. Ataques especiais e efeitos; pode exigir energia.



Machine Moon

Draw two cards.

Deck BSC-001

Ferramenta

Uso único, efeito imediato. Qualquer jogador pode jogar.



Armor Destruction of Planets

Armor Robotica

Bônus de atributo para seu personagem.

+10 +10
+00 +10
+20 +10

Deck BSC-001

Armadura

Peça modular. Até 4 partes por robô.



Assistant - Bot 03

Assistant

Personagem de ajuda ao RobôZ. Equipe em um robô para somar em seus atributos.

+10
+20
+10

Deck BSC-001

Assistente

Soma atributos ao robô. O **Avançado** também tem habilidade ativável: paga custos (Contador Z, descarte) e compra, busca carta na sua sucata/deck ou causa dano, 1x por turno. Cancelar a busca ou a mira antes de resolver **desfaz a ativação** (custos de volta).



Robótica 01

Base Robotic

Bônus de atributo para todos os personagens em batalha.

+20 +20
+10 +10
+10 +10

Deck BSC-001

Base

Controle territorial. Bônus de Vida, Ataques e Defesa.



ENERGIA Z

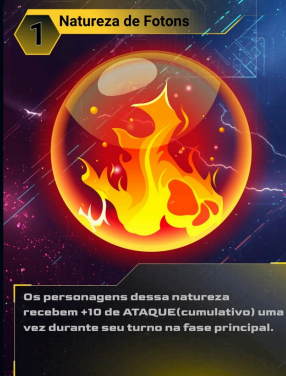
Energia

Utilizada para ativação de habilidades.

Deck BSC-001

Energia

Recurso para ativar habilidades. Ilimitada no deck.



Natureza de Fotons

Os personagens dessa natureza recebem +10 de ATAQUE(cumulativo) uma vez durante seu turno na fase principal.

Deck BSC-001

Natureza

Nature Power. Zona Z Natural, fora do deck. Ativada por conjunto de armadura completo.

FORA DAS 51 CARTAS DO DECK

Cartas de **Natureza** ficam na zona Z Natural e não fazem parte do deck. Os 9 **Robôs** ficam na zona Z e, com as 51 cartas do deck, formam as 60 cartas.

FERRAMENTAS SÃO DIFERENTES

Todos os demais tipos só podem ser jogados pelo dono do turno. Ferramentas podem ser jogadas por **qualquer jogador**, em fases permitidas — veja a Seção 17.

05 Robôs

SEÇÃO 05

1

Nível de evolução

Nível atual do robô (1 a 5 ou Boss).

2

Nome do robô

Identidade do personagem.

3

Energia Natural

Natureza do robô. Define bônus de natureza compatível.

4

Personagem

Arte oficial do robô.

5

Vida · Defesa · Ataque

Atributos base do robô.

6

Lore e informações

Nome, lore do robô e informações adicionais sobre a carta.

7

Efeito de descarte

Skill ativada ao descartar o robô para a pilha de sucata — opção do Sistema de Progressão, a cada 5 turnos.

1

RobotZ Z3



RTZ 001

ROBOTZ

©2026 RobotZ

1

Indicação de nível

Engrenagens preenchidas = nível atual.

150

30

50

RobotZ

Z3 é o primeiro Robô do mundo RobotZ, natural do planeta Terra.

Ao descartar para a pilha de sucata: você pode somar +30 no ataque de um personagem alvo.

CADA ROBÔ POSSUI

- Vida
- Ataque
- Defesa
- Natureza
- Nível
- Skills de Evolução (nível 2+)
- Skills de Descarte (todos os níveis)

REGRAS DO ROBÔ

- Pode atacar uma vez por turno.
- Deve escolher apenas um único alvo.
- Não pode dividir dano.
- É destruído quando Vida ≤ 0 .
- Pode receber Energias, Habilidades e Armaduras.

ROBOTZ ROBOTIC BATTLE

06

SEÇÃO 05.1

5.1 Skills do Robô

Uma ou mais skills ao evoluir e ao ser descartado, resolvidas **na ordem da carta**. Também podem **buscar**, **recuperar** da sucata ou **comprar** cartas.

SKILL DE EVOLUÇÃO · NÍVEIS 2 A 5 E BOSS

- Ativada **ao evoluir para este personagem**.
- Pode causar dano, buff (+atributo) ou debuff (–atributo) em um alvo.
- Atributos afetados: Ataque, Defesa, Vida ou Marcador.
- **Buff**: o jogador escolhe um aliado para receber o bônus no atributo especificado.
- **Dano/Debuff**: o jogador escolhe um inimigo — sempre aplicado na vida.
- A ação é **obrigatória** (não pode ser pulada).

EXEMPLOS

"Ao evoluir para esse personagem: causa 60 de dano ao alvo."

"Ao evoluir para esse personagem: você pode somar +40 no ataque de um personagem alvo."

SKILL DE DESCARTE · TODOS OS NÍVEIS, INCLUSIVE NÍVEL 1

- Ativada **ao descartar o robô para a pilha de sucata**.
- Pode causar dano, buff (+atributo) ou debuff (–atributo) em um alvo.
- Atributos afetados: Ataque, Defesa, Vida ou Marcador.

EXEMPLOS

"Ao descartar para a pilha de sucata: você pode causar 50 de dano ao personagem alvo."

"Ao descartar para a pilha de sucata: você pode somar +30 no ataque de um personagem alvo."

SEÇÃO 06

06 Sistema de Níveis

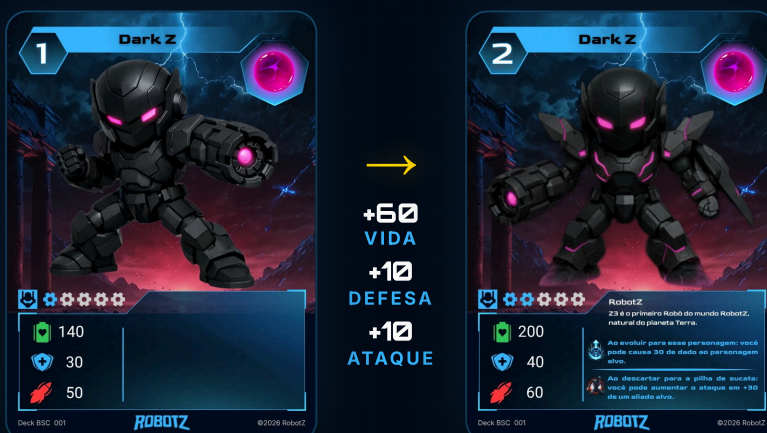
Progressão obrigatória e sequencial:



- **Não é permitido pular níveis**.
- Evolução só ocorre através do **Sistema de Progressão** (Seção 15).
- Um robô **não pode ultrapassar seu nível máximo impresso**.
- Ao evoluir, a **Skill de Evolução** do novo nível é ativada (obrigatória — 5.1).
- Em batalha, o robô recebe só a **diferença** de atributos; dano, equipamentos e bônus são preservados (15.1).

ROBOTZ ROBOTIC BATTLE

EXEMPLO · EVOLUÇÃO DO DARK Z



NÍVEL 1

NÍVEL 2

Mesmo nome, **novo personagem**, novos atributos (140/30/50 → 200/40/60) e as skills do nível 2: **Evolução** (ativada ao evoluir) e **Descarte** (ativada ao descartar).

SEÇÃO 07

Energia

Energia é o **recurso** utilizado para executar habilidades.

7.1 ANEXAR ENERGIA

- Energia pode ser anexada a **qualquer robô**, independentemente da natureza.
- Um robô pode ter **múltiplas energias** anexadas (salvo regra específica futura).

7.2 CUSTO "ANY" (ENERGIA QUALQUER)

"Any" é um símbolo que aparece no **custo de energia das cartas de Habilidade**:

- Cada símbolo Any do custo pode ser pago com **qualquer energia** anexada ao robô; os demais símbolos exigem **exatamente** o tipo indicado.
- Ainda não existe uma carta "Energia Any" (curinga). Quando existir, em novas coleções, ela pagará **qualquer tipo** exigido no custo.

7.3 CUSTO DE HABILIDADE

Cada habilidade possui um custo descrito na própria carta.

O custo pode exigir

Elemento específico

Quantidade específica

Combinação de elementos

- Para executar, o robô deve possuir **exatamente as energias exigidas**.
- Se o custo não for atendido, a habilidade **não pode ser ativada**.

7.4 USO DA ENERGIA

DESCARTE AO ATIVAR

- Toda habilidade que usa energia para ativação **consome a energia: ela vai para a pilha de sucata**.
- Energia utilizada **nunca permanece anexada ao robô**.

EXEMPLO · CUSTO ESPECÍFICO

Habilidade exige **2 Energia Fire**. O robô tem **1 Fire + 1 de outro tipo** → custo **não atendido**: são necessárias 2 Fire.

QUANTIDADE NO DECK

- Cada tipo de energia tem uma quantidade limitada no deck.
- Ao jogar uma energia, a quantidade disponível diminui em 1.
- Quando a quantidade chega a **0**, a energia não pode mais ser jogada.

EXEMPLO · CUSTO COM ANY

Habilidade exige **1 Energia Fire + 1 Any**. O robô tem **1 Fire + 1 de qualquer outro tipo** → custo **atendido**, a habilidade pode ser ativada.



CARTA DE ENERGIA · ENERGIA Z

IDENTIDADE × RECURSO

Natureza é identidade.

Energia é recurso.

SEÇÃO 08

08 Habilidades (inclui Armas)



CARTA DE HABILIDADE · ARMY - LASER BLASTER

Habilidades concedem:

ATAQUES ESPECIAIS

Golpes com valor de ataque próprio.

EFEITOS CONTÍNUOS

Permanecem ativos enquanto anexados.

EFEITOS PASSIVOS

Atuam sem ativação.

EQUIPAMENTOS OFENSIVOS

Armas.

ARMAS SÃO HABILIDADES

Armas seguem todas as regras de Habilidade e **podem exigir energia** para ativação (Seção 7.3).

LIMITE POR ROBÔ

No máximo **uma Habilidade de cada tipo**: uma **Arma** e uma **Destruição de Planetas**. Nunca duas Armas nem duas Destruição de Planetas no mesmo robô.

Na carta: **Custo de Energia** no canto superior, **Bônus de Atributo** e **Valor de Ataque** no painel inferior.

SEÇÃO 09

09 Armaduras (Sistema Modular)

Cada robô pode equipar até 4 partes:

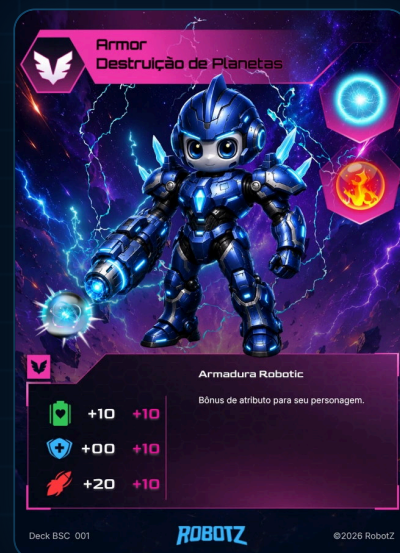
Cima Baixo Esquerda Direita

- Apenas **1 peça por parte**.
- Ficam **anexadas ao robô**.
- Concedem bônus conforme descrito na carta.
- Se o robô for destruído, as armaduras vão para o descarte (salvo regra específica).

ARMADURA COMPLETA

Ao completar as 4 partes, o jogador ativa em campo a **Natureza** de **um** dos tipos da armadura (cada peça tem dois; escolhe-se apenas um). Veja 10.4.

SLOTS DO ROBÔ



CARTA DE ARMADURA

SEÇÃO 10

10 Bases

Bases aumentam exclusivamente **Vida, Ataque e Defesa**. Não há limite de bases em campo; cada base só pode ter 1 cópia no deck.

10.1 ACÚMULO

- Bases **acumulam** bônus.
- Cada base ativa aplica seus próprios modificadores.
- O cálculo ocorre **antes do travamento** da Fase de Combate.

10.2 · BÔNUS PARA PROPRIETÁRIO

Vida	+15
Ataque	+15
Defesa	+15
2ª base ativa	+15 cada
Base secundária	+10
Natureza compatível	+10

10.3 · BÔNUS PARA NÃO PROPRIETÁRIO

Vida	+15
Ataque	+15
Defesa	+15
2ª base ativa	+10
Natureza compatível	+5



CARTA DE BASE · ROBÓTICA 01

10.4 NATURE POWER · ARMADURA COMPLETA

- Uma natureza e um **conjunto de armadura** (4 peças, 2 tipos cada) → normalmente **dois** por conjunto. Ficam na **zona Z Natural** (até 15, fora do deck).
- Com as **4 peças no mesmo robô** (Fase Principal), escolha **um, nível 1**, e coloque-o **junto das bases** (não é ativação). Vários em jogo, um por robô; o **mesmo** nunca duas vezes.
- **1x por turno**, em **qualquer Fase Principal**, **pode** ativá-lo: **buff, debuff** ou **dano** — um alvo, **aliados** ou **inimigos**; “desta natureza” = natureza única igual à da carta. Temporário: como nas Ferramentas.
- Fica **até o fim da batalha**, mesmo que o conjunto se desfaça.
- **Subir nível**: após **N ativações** (normalmente 5), **pode** trocá-lo pelo **próximo nível** — até na mesma fase. Subir **não é ativação**: se não ativou no turno, ainda pode ativar. Com o contador cheio, **não ativa mais** até subir. O contador zera, a carta anterior vai para as **removidas do jogo** e os bônus cumulativos ficam. Até o nível 3.



CARTA DE NATUREZA

10.5 FÓRMULA OFICIAL

$$\text{Atributo Final} = \text{Atributo Base} + \text{Bônus de Bases} + \text{Bônus de Natureza} + \text{Bônus de Habilidades} + \text{Bônus de Armaduras}$$

SEÇÃO 11

11 Ordem dos Jogadores

Quando a partida é iniciada, a ordem dos jogadores é **embaralhada aleatoriamente**. O jogador que criou a sala não necessariamente joga primeiro — a ordem de turno é sorteada a cada nova partida.

A ordem sorteada determina quem joga primeiro, segundo, terceiro, e assim por diante, e **permanece fixa durante toda a partida**.

SEÇÃO 12

12 Estrutura do Turno



ONDE ACONTECE O QUÊ

Progressão e invocação: **Primeira Fase Principal**.
Ataques: **Fase de Combate**. Ferramentas: qualquer fase, **exceto** Compra e Final do Turno.

FINAL DO TURNO

Nenhuma ação adicional pode ser feita (incluindo ferramentas). A vez passa ao próximo jogador da ordem.

SEÇÃO 13

13 Regra do Primeiro Turno

No **primeiro turno** de cada jogador:

- **Não há Fase de Combate.**
- Todas as demais ações são permitidas.

Combate é ativado a partir do **segundo turno** de cada jogador.

EXEMPLO · ORDEM

Partida com 4 jogadores: o sorteio define **C → A → D → B**. Essa sequência se repete até o fim, mesmo que C tenha criado a sala.

SEÇÃO 14

14 Ataque Imediato

Um robô pode atacar no mesmo turno em que entra em campo se:

- Entrar na **Primeira Fase Principal**; e
- **Não** for o primeiro turno do jogador.

Se entrar na **Fase Principal Secundária**, não pode atacar naquele turno.

EXEMPLO · ATAQUE IMEDIATO

No seu 3º turno, um robô entra na Primeira Fase Principal → **pode atacar** na Fase de Combate. Se entrar na Fase Principal Secundária → só ataca no próximo turno.

SEÇÃO 15

15 Sistema de Progressão (a cada 5 turnos)

A cada 5 turnos completos do próprio jogador, ele deve escolher 1 ação:



INVOCAR

Colocar outro robô em campo de nível 1.

EVOLUIR

Evoluir um robô para o próximo nível e ativar sua **Skill de Evolução** (5.1).

DESCARTAR

Descartar um robô para a sucata e ativar sua **Skill de Descarte** (5.1), ex.: +30 em um atributo.

REGRAS

- ▶ **Não acumula.**
- ▶ Deve respeitar a ordem sequencial de níveis.
- ▶ A escolha ocorre no início da Primeira Fase Principal, logo após a Fase de Compra — é a primeira ação após a compra.
- ▶ A progressão é individual: cada jogador recebe a escolha no seu próprio 5º turno.
- ▶ Apenas 1 ação por ciclo: se invocou um robô, não pode evoluir (e vice-versa).

15.1 MECÂNICA DE EVOLUÇÃO

A evolução aplica apenas a **diferença** entre os atributos do nível atual e do próximo nível:

$$\text{Novo Total} = \text{Total Atual} + (\text{Atributo Nível Seguinte} - \text{Atributo Nível Atual})$$

Isso **preserva** dano sofrido, equipamentos e bônus já aplicados.

INVOCAR · EM QUALQUER FASE PRINCIPAL

Se a escolha for **Invocar**, o robô pode ser colocado em campo em **qualquer uma das duas Fases Principais** — por exemplo, atacar primeiro e invocar na Fase Principal Secundária (nesse caso o robô não ataca naquele turno, Seção 14).

RESSALVA · DESCARTAR + PERSONAGEM DA MÃO

Ao escolher **Descartar**, o jogador ainda pode colocar em campo um personagem que esteja **na mão** no mesmo turno (ex.: descarta, usa uma Ferramenta para buscar um personagem da sucata para a mão e o coloca em campo). **Não** é permitido combinar o descarte com invocar um robô da **zona Z**. Vale para qualquer escolha (Invocar, Evoluir ou Descartar): no mesmo turno, uma carta **da mão** que seja o **nível seguinte** de um robô em campo também pode evoluí-lo —



Fase de Combate

16.1 DECLARAÇÃO DE ATAQUE

- **1 ataque** por robô.
- **1 alvo** por ataque.
- Não pode dividir dano.
- Não pode alterar alvo após declarar.

16.3 TRAVAMENTO

- Ataque e Defesa são **travados**.
- Nenhuma nova ferramenta pode ser jogada.

16.4 APLICAÇÃO DE DANO

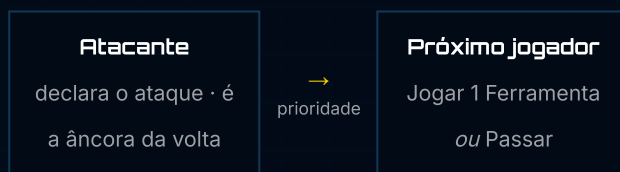
- 01 Dano é calculado.
- 02 Vida é reduzida.
- 03 Se Vida $\leq 0 \rightarrow$ robô destruído.
- 04 O jogador que destruiu **compra 2 cartas** por robô eliminado.

16.2 JANELA DE FERRAMENTAS

Ferramentas possuem regras especiais que diferem de todos os outros tipos de carta:

- O dono do turno joga livremente; os demais só quando **recebem a prioridade** (17.9).
- Podem ser jogadas em qualquer fase, **exceto** Fase de Compra e Final do Turno.
- Cada jogador só pode jogar ferramentas do próprio deck.
- Quantidade limitada pelo deck (máximo 2 cópias de cada).
- Ferramentas usadas vão para a pilha de sucata de quem as usou.
- Quando todas as cópias foram usadas, ela não pode mais ser jogada.

ANTES DO DANO · JANELA DE PRIORIDADE (17.9)



A prioridade circula pela ordem de turno. Jogar uma Ferramenta inicia uma **nova volta** (quem jogou vira a âncora). Quando a prioridade **voltaria à âncora** sem nova Ferramenta, a janela fecha e ocorre o **Travamento** (16.3).

A

Declarar ataque
1 robô $\rightarrow$ 1 alvo

B

Janela de Prioridade
circula na ordem até voltar à
âncora

C

Travamento
Ataque e Defesa fixos

D

Dano
Vida $\leq 0 \rightarrow$ destruído · +2
cartas

SEM COMBATE NO 1º TURNO

A Fase de Combate só existe a partir do segundo turno de cada jogador (Seção 13).

BASES ANTES DO TRAVAMENTO

Os bônus de bases e naturezas são calculados antes de Ataque e Defesa serem travados (10.1).

EFEITOS TEMPORÁRIOS

Persistem até o fim do turno; reverterem na Fase de Compra do próximo turno (17.6).

SEÇÃO 17

Ferramentas

Ferramentas são cartas de **uso único** que produzem **efeitos imediatos** no jogo.

17.1 REGRAS GERAIS

- Máximo de **2 cópias** de cada ferramenta no deck.
- Cada jogador só pode jogar ferramentas do **próprio deck**.
- Ferramentas usadas vão para a **pilha de sucata** do jogador.
- **Custos de ativação:** algumas ferramentas têm um custo pago **antes** do efeito, como o Assistente Avançado (9.1): **descartar N cartas da própria mão** (a carta pode restringir o tipo). A própria ferramenta nunca paga o seu custo. Só é jogada se **todos** os custos puderem ser pagos. **Cancelar antes de resolver desfaz a jogada:** a carta descartada volta para a mão, a ferramenta fica na mão e a prioridade continua com o jogador — como no Assistente Avançado.

17.3 QUEM PODE JOGAR

- O **dono do turno** pode jogar ferramentas livremente nas fases permitidas.
- **Qualquer outro jogador** também pode jogar, mesmo fora do seu turno — mas apenas quando **recebe a prioridade** na Janela de Prioridade (17.9).
- Isso diferencia ferramentas de todos os outros tipos de carta (energia, armadura, assistente, habilidade), que só podem ser jogados pelo dono do turno.

17.2 QUANDO JOGAR

FASE	PODE JOGAR FERRAMENTA?
Fase de Compra (Draw Phase)	Não
Primeira Fase Principal (Main Phase)	Sim
Fase de Combate (Combat Phase)	Sim
Escolher Atacante (Choose Attacker)	Sim
Segunda Fase Principal (Second Main Phase)	Sim
Final do Turno (End Turn)	Não

APÓS O TRAVAMENTO

Dentro da Fase de Combate, depois do **Travamento** (16.3) nenhuma nova ferramenta pode ser jogada até a aplicação do dano.

EXEMPLO · MACHINE MOON

“Draw two cards.” — categoria **Compra**, alvo **Jogador**. Pode ser jogada no turno do oponente, na Fase de Combate dele; depois vai para a sua pilha de sucata.



CARTA DE FERRAMENTA · MACHINE MOON

17.4 CATEGORIAS DE FERRAMENTAS

CATEGORIA	EFEITO	ALVO
Dano (Damage)	Causa dano direto na vida do alvo	Personagem inimigo
Dano Perfurante (Pierce)	Causa dano ignorando defesa	Personagem inimigo
Debuff	Reduz atributo do alvo (ataque, defesa ou vida)	Personagem inimigo
Buff	Aumenta atributo de um aliado	Personagem aliado
Compra (Draw)	Compra cartas do deck	Jogador
Busca (Search)	Busca carta específica em múltiplas zonas e anexa a um personagem	Variável
Recuperação (Retrieve)	Recupera carta da pilha de sucata	Jogador
Combo	Múltiplos efeitos combinados	Variável

17.5 MODOS DE VALOR

Ferramentas das categorias **Dano**, **Debuff**, **Buff** e **Pierce** possuem dois modos de valor (mutuamente exclusivos):

VALOR FIXO

A carta possui um valor numérico fixo.
Exemplo: "Causa 50 de dano ao alvo."

100% DO ATRIBUTO DO ALVO

Usa o valor total de um atributo específico do robô alvo, calculado no momento do uso.
Exemplo: "Reduz a defesa do alvo a 0" — robô com 120 de defesa → redução de 120.

17.6 EFEITOS TEMPORÁRIOS

Algumas ferramentas produzem efeitos que são **revertidos automaticamente** na **Fase de Compra do próximo turno** — de qualquer jogador —, antes da Primeira Fase Principal.

1

Aplicação

O efeito é aplicado imediatamente ao usar a ferramenta.

2

Persistência

Vale até o fim do turno atual (Combate, Escolher Atacante, Principal 2).

3

Reversão

Na Fase de Compra do próximo turno, de qualquer jogador — todos os efeitos temporários de uma vez.

EXEMPLO · CONTAINMENT SHIELD

"Reduz a defesa do alvo a 0" — jogada no combate de P1, o robô fica com defesa 0 durante o ataque de P1, e a defesa volta ao valor original na Fase de Compra do turno de P2.

ATENÇÃO · PROTECTIVE SHIELD

" +100 de defesa " jogada na Segunda Fase Principal de P1 é revertida já na Fase de Compra de P2 — **antes** do ataque de P2. Efeitos temporários não duram até o seu próximo turno.

17.9 PRIORIDADE DE FERRAMENTAS (JANELA DE PRIORIDADE)

No próprio turno, o **dono do turno** joga Ferramentas livremente em qualquer fase permitida. Os demais jogadores só jogam Ferramentas quando **recebem a prioridade**, dentro de uma **Janela de Prioridade**.

QUANDO A JANELA ABRE

- ▶ Quando o dono do turno tenta **avançar uma fase** em que Ferramentas são permitidas (Principal 1, Combate, Escolher Atacante, Principal 2). A fase só avança depois que a janela fecha.
- ▶ Quando o dono do turno **declara um ataque**. O ataque só resolve depois que a janela fecha, já com os atributos alterados pelas Ferramentas jogadas.
- ▶ Quando o dono do turno **joga uma Ferramenta** fora de uma janela: ao resolver, abre-se uma janela de **resposta** — sem ação pendente; se todos passarem, ele segue na fase.

QUEM DECIDE

- ▶ O dono do turno é a **âncora** da volta. A prioridade vai para o **próximo jogador na ordem de turno**; jogadores derrotados são pulados.
- ▶ O jogador com prioridade escolhe uma opção: **Jogar 1 Ferramenta** ou **Passar**.
- ▶ Se não existe outro jogador elegível, não há janela: a fase avança ou o ataque resolve imediatamente.

1

Abertura

Dono do turno avança fase, declara ataque ou joga Ferramenta · ele é a âncora

2

Passar

Prioridade vai ao próximo jogador. Se o próximo seria a âncora → a janela fecha

3

Jogar

A Ferramenta resolve por completo · quem jogou vira a nova âncora · nova volta

4

Fechamento

Ação pendente acontece: fase avança ou Travamento (16.3) → dano · resposta: segue na fase

PASSAR

- ▶ A prioridade passa ao próximo jogador elegível.
- ▶ Se o próximo seria a **âncora**, a janela **fecha** — a âncora **não é perguntada de novo**.
- ▶ Passar vale apenas para a **volta atual**.

JOGAR UMA FERRAMENTA

- ▶ **Não há pilha:** a Ferramenta resolve por completo antes de qualquer outra ação. Enquanto resolve, ninguém joga nem passa.
- ▶ Quem jogou vira a **nova âncora** e a prioridade segue para o próximo jogador: começa uma **nova volta**. Quem passou antes pode jogar agora.
- ▶ Quem acabou de jogar **não** recebe outra oportunidade imediata — só se a prioridade der a volta completa.

EXEMPLO · 4 JOGADORES (P1 DONO DO TURNO)

P1 tenta avançar → P2 passa → P3 passa → **P4 joga** (resolve; P4 vira âncora) → P1, P2 e P3 passam → o próximo seria P4 → a janela **fecha** e a fase avança.

EXEMPLO · 2 JOGADORES (ATAQUE)

P1 declara ataque → P2 **joga** (resolve; P2 vira âncora) → P1 passa → o próximo seria P2 → a janela **fecha** → Travamento → o ataque resolve com os atributos já modificados.

EXEMPLO · 2 JOGADORES (RESPOSTA)

P1 **joga uma Ferramenta** na sua fase (resolve; P1 é a âncora) → P2 passa → o próximo seria P1 → a janela **fecha** e P1 segue na fase. Se P2 jogasse, P2 viraria âncora e P1 receberia a prioridade.

17.7 SELEÇÃO DE ALVO

Ferramentas das categorias **Dano** e **Debuff** com alvo do tipo Personagem requerem seleção de alvo: o jogador deve escolher um **personagem inimigo vivo** como alvo. O efeito é aplicado apenas ao alvo selecionado.

17.8 BUSCA (SEARCH)

Ferramentas da categoria Busca permitem procurar cartas em múltiplas zonas de origem e anexá-las a um personagem aliado.

ZONAS DE ORIGEM · CONFIGURÁVEIS POR CARTA

- **Deck** — buscar no deck de jogadores
- **Pilha de Sucata** — recuperar da sucata de jogadores
- **Personagem** — retirar carta equipada em personagens

DONO DA ZONA · CONFIGURÁVEL POR CARTA

- **Próprio (aliados)** — apenas nas zonas de quem usou a ferramenta
- **Inimigos** — apenas nas zonas dos oponentes
- **Todos os jogadores** — nas zonas de qualquer jogador

REGRAS DE BUSCA

- O tipo de carta buscada é definido pela ferramenta (energia, armadura, arma, qualquer). A carta encontrada é **revelada**, salvo se a carta disser que não.
- A carta encontrada é **anexada a um personagem aliado** escolhido pelo jogador (ou vai para a **mão**, quando a carta o diz).
- Uma busca pode encontrar **mais de uma carta** ("...for two energy cards"): uma escolha de cada vez, na mesma tela; se faltar carta elegível, termina com o que encontrou. "...then shuffle your Deck" embaralha o próprio deck **uma vez**, ao fim.
- **Personagens** recuperados da pilha de sucata vão para a **mão** do jogador — não para a zona Z. Mão e zona Z são zonas diferentes: da mão, o personagem pode ser colocado em campo mesmo no turno em que se escolheu Descartar (ver Seção 15).

EXEMPLO · BUSCA

Ferramenta configurada como *Zona: Deck · Dono: Próprio · Tipo: Energia* → o jogador procura uma Energia no próprio deck e a anexa a um robô aliado à sua escolha.

18 SEÇÃO 18 Final do Turno

- Nenhuma ação adicional pode ser feita (incluindo ferramentas).
- A vez passa ao oponente.

19 SEÇÃO 19 Regra Universal

MODO FÍSICO

Jogadores controlam manualmente prioridade, cálculos e validações.

MODO DIGITAL

O sistema automatiza prioridade, travamento e cálculo.

A REGRA É ÚNICA.

20 SEÇÃO 20 Decks Disponíveis

Cada deck contém **60 cartas** (51 no deck + 9 robôs) e está pronto para jogar.

DECK INICIAL

Deck Inicial Z3

Contém o robô Z3. Estratégias equilibradas para iniciantes.

- 1 cópia do Deck Inicial Z3
- 1 Manual de Regras
- Acesso digital ao Marcador de Vida, Defesa e Ataque

DECK INICIAL

Deck Inicial RobotZ Dance

Estilo focado em agilidade e combos.

- 1 cópia do Deck Inicial RobotZ Dance
- 1 Manual de Regras
- Acesso digital ao Marcador

AVANÇADO

Deck Duplo Avançado Z3

Z3 V2 e Boss Dark Gold Celestial.

- 1 Deck Z3 V2
- 1 Deck Boss – Dark Gold Celestial
- 2 Manuais
- 2 Acessos Digitais

KIT COMPLETO

Kit Completo RobotZ Robotic Battle

Todos os decks essenciais.

- 1 Deck Inicial Z3
- 1 Deck Inicial RobotZ Dance
- 1 Deck Avançado Z3 V2
- 1 Deck Avançado Boss – Dark Gold Celestial
- 1 Playmat Exclusivo
- 4 Manuais
- 4 Acessos Digitais

FORGE SUPREMACY

Jogue também no digital

Baixe a Forge gratuita, acompanhe seu Marcador de Vida, Defesa e Ataque e apoie o projeto em robotzgame.com.



CONSULTA DURANTE A PARTIDA

Referência Rápida

1**Compra**

sem ferramentas

2**Principal 1**progressão · invocar ·
ataque imediato**3****Combate**

a partir do 2º turno

4**Principal 2**robô que entra aqui não
ataca**5****Final**

sem ferramentas

DECK

- 51 cartas no deck + 9 robôs na zona Z = 60
- Habilidade, Armadura, Assistente, Base: 1 cópia cada
- Ferramenta: máx. 2 cópias
- Energia: ilimitada · usada na ativação vai para a sucata
- Natureza: zona Z Natural

ROBÔ

- 1 ataque por turno · 1 alvo · sem dividir dano
- Vida $\leq 0 \rightarrow$ destruído
- Até 4 partes de armadura (1 por parte)
- Skill de Evolução (nv. 2+) é obrigatória

PROGRESSÃO · A CADA 5 TURNOS

- Invocar (nível 1) *ou* Evoluir (ativa Skill de Evolução) *ou* Descartar (ativa Skill de Descarte)
- 1 ação por ciclo · não acumula
- Escolha: primeira ação da Primeira Fase Principal
- Invocar: em qualquer das duas Fases Principais
- Descartar + personagem da mão: permitido · Descartar + robô da zona Z: não
- Evolução = só a diferença de atributos

COMBATE

- Declarar $\rightarrow$ Janela de Ferramentas $\rightarrow$ Travamento $\rightarrow$ Dano
- Prioridade circula pela ordem · fecha ao voltar à âncora sem nova Ferramenta
- Após o travamento: sem ferramentas
- Destruíu um robô: compra 2 cartas

BASES

- Proprietário: +15/+15/+15 · 2ª base +15 · secundária +10 · natureza +10
- Não proprietário: +15/+15/+15 · 2ª base +10 · natureza +5
- Calculadas antes do travamento

FERRAMENTAS

- Qualquer fase exceto Compra e Final · fora do turno: só com prioridade
- Jogou 1 Ferramenta $\rightarrow$ resolve por completo $\rightarrow$ nova volta
- Só do próprio deck · vão para a própria sucata
- Efeitos temporários reverterem na Fase de Compra do próximo turno
- Alvo de Dano/Debuff: inimigo vivo

Atributo Final = Base + Bases + Natureza + Habilidades + Armaduras



Manual Oficial de Regras

RobotZ Robotic Battle · versão 3.8 · Regra Universal (Físico + Digital).

Baixe a Forge gratuita e apoie o projeto em robotzgame.com.

[ROBOTZGAME.COM](https://robotzgame.com)

© 2026 RobotZ · Z3 Smart Digital. Todos os direitos reservados.

RobotZ, RobotZ Robotic Battle, Forge Supremacy e os personagens associados são propriedade intelectual de Z3 Smart Digital.