

























Mini-guia de Referência – iconografia das cartas – “Conectron”

	DANO TELEGUIADO – cada ícone representa 1 ponto de dano que pode ser causado em um alvo diferente.		DANO EXPLOSIVO – cada ícone representa 1 ponto de dano que deve ser causado em um único alvo.
	REPAROS – cada ícone restaura 1 ponto de vida de um jogador.		COMPRAR – cada ícone permite que o jogador compre uma carta de seu baralho.
	CRÉDITOS – cada ícone dá ao jogador 1 crédito, que pode ser usado para adquirir cartas na loja ou fábrica naquele mesmo turno.		ATAQUE RÁPIDO – permite que um robô construído neste turno ataque imediatamente.
	SUCATEAR – cada ícone permite que o jogador remova do jogo uma carta de sua mão ou descarte.		BLOQUEIO – robôs com este símbolo impedem o ataque ao jogador que os controla, devendo ser atacados em seu lugar.
	DURABILIDADE – robôs com este símbolo não são destruídos ao atacarem um jogador.		RENTABILIDADE – robôs com este símbolo permitem que um jogador troque qualquer carta de sua mão por 1 crédito.
	ESCUDO – robôs com este símbolo possibilitam que o jogador previna 1 dos pontos de dano que ele receberia a cada turno. O dano prevenido pode ser de qualquer tipo (eventos, ataques ou efeitos).		
	CHAMARIZ – robôs com este símbolo devem ser alvos de todos os danos teleguiados ou explosivos que poderiam ter como alvos outros robôs controlados pelo mesmo jogador.		

Mini-guia de Referência – iconografia das cartas – “Conectron”

	DANO TELEGUIADO – cada ícone representa 1 ponto de dano que pode ser causado em um alvo diferente.		DANO EXPLOSIVO – cada ícone representa 1 ponto de dano que deve ser causado em um único alvo.
	REPAROS – cada ícone restaura 1 ponto de vida de um jogador.		COMPRAR – cada ícone permite que o jogador compre uma carta de seu baralho.
	CRÉDITOS – cada ícone dá ao jogador 1 crédito, que pode ser usado para adquirir cartas na loja ou fábrica naquele mesmo turno.		ATAQUE RÁPIDO – permite que um robô construído neste turno ataque imediatamente.
	SUCATEAR – cada ícone permite que o jogador remova do jogo uma carta de sua mão ou descarte.		BLOQUEIO – robôs com este símbolo impedem o ataque ao jogador que os controla, devendo ser atacados em seu lugar.
	DURABILIDADE – robôs com este símbolo não são destruídos ao atacarem um jogador.		RENTABILIDADE – robôs com este símbolo permitem que um jogador troque qualquer carta de sua mão por 1 crédito.
	ESCUDO – robôs com este símbolo possibilitam que o jogador previna 1 dos pontos de dano que ele receberia a cada turno. O dano prevenido pode ser de qualquer tipo (eventos, ataques ou efeitos).		
	CHAMARIZ – robôs com este símbolo devem ser alvos de todos os danos teleguiados ou explosivos que poderiam ter como alvos outros robôs controlados pelo mesmo jogador.		