GAMEWRIGHT®

thing-a-ma BOTS™

The Name It to Claim It Card Game

2 to 6 players

ages 6 and up

Rules of Play



Contents
60 cards (5 each of 12 robots)

Object
Name robot characters and remember their names to collect cards. Gather the most robots to win the game.

Setup
Shuffle the deck and deal face down cards evenly to all players. Place any extra cards out of play. Stack your cards in a face down "Play" pile in front of you. (No peeking!)

How to Play
Thing-a-ma-Bots is played in rounds. The person whose first name is closest to "A" starts and play continues to the left. On your turn, flip over the top card from your Play pile and place it face up in a center pile. (Don't look at your card as you flip it over – It's only fair if everyone sees the card at the same time.) Depending on the card, take one of the following actions:



New-Bot
If your card is a **new robot**, give it a name. The name can be anything that comes to mind, from regular names ("Jane," "Billy," "Aunt Sheila" ...) to names that remind you of the picture ("Freaky Fido," "Steam Machine," "Spaghetti Head"...) to nonsense names ("Siskamella," "Bachinga," "Wartabulous"...). No matter what you call it, be sure to say the name out loud so that all players can hear and remember it. The round continues with players taking turns, naming new robots as they come up.

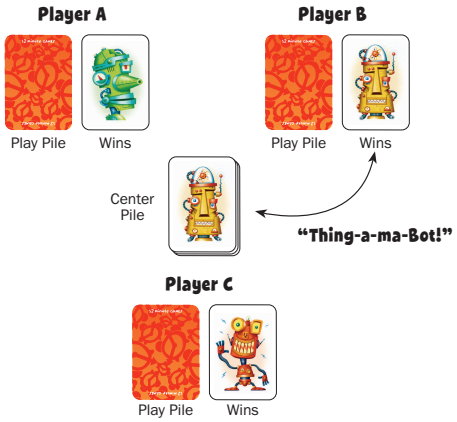
Same-Bot
If your card matches a robot that is already in the center pile, the first player to remember and correctly call out its name wins the pile. Take all of the cards and place them next to your Play pile, forming a **face up** "Wins" pile. (Once you have a Wins pile, add cards to the **top**.) The player to the left of the person who last played a face up card starts a new round.



Important Note:
- Robot names *do not* carry over from round to round. The same robot can have a different name in each round. (See *Variations* for a different way to play.)

Thing-a-ma-Bot
Once a robot is on top of a player's Wins pile, it loses its name and becomes a "Thing-a-ma-Bot." Any time the top center pile card matches the top card of any player's Wins pile, the first player to notice and shout, "Thing-a-ma-Bot!" steals that player's entire Wins pile. (Add cards to the **bottom** of any existing Wins pile.)

Notes:
- If you're the first to shout "Thing-a-ma-Bot!" you don't also win the center pile. The only way to win the center pile is to shout out the correct name of a robot previously named during that round.
- If the top center pile card matches the top card of **your** Wins pile, you must be the first to shout "Thing-a-ma-Bot!" to protect it from being stolen.



Ties (Thing-a-ma-Jinx)
If more than one player says either the correct robot name or "Thing-a-ma-Bot!" at the same time, the cards are divided equally among the winning players. (Place any extra cards out of play.)

Slips (Thing-a-ma-Oops)
If you shout out the wrong name or call out at the wrong time, you must forfeit one card from the bottom of your Wins pile. Place the card out of play.

Forgotten Names (Thing-a-ma-Duh)
If no player can remember the name of a robot but all agree it has come up before in the round, place the center pile off to the side within view of all players and start a new round. The top card becomes a Thing-a-ma-Bot and the first person to shout "Thing-a-ma-Bot!" at the next match wins that pile.

Ending the Game
The game ends as soon as one player is out of Play pile cards. Leaving any leftover cards from other Play piles out of play, count the number of cards in your Wins pile. The player with the most cards wins the game.

Variations
Decide before you begin the game if you will be playing with either of these versions:

Same Name Game: Once named, the names of the robots stay the same throughout the entire game.

Thing-a-ma-Body: Instead of making up names to go with the robots, invent body gestures and/or sounds (clap hands, pat your head, stick out your tongue).

For younger players (3 or more): If the card is a "Same-Bot" or a "Thing-a-ma-Bot," the player who played the card does not shout but instead judges who shouted first.

A Word from Gamewright
Thing-a-ma-Bots is an easy-to-learn game starring the silliest robots around. Players of all ages will enjoy making up ridiculous names for the colorful characters. The game helps build creativity and memory skills while inspiring giggles and goofiness.

Game by: Bernie DeKoven
Illustrations by: Lance Lekander
Art concept inspired by: Liz Mamorsky

Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street
Watertown, MA 02472
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com

©2006 Gamewright, a trademark of Ceaco
All worldwide rights reserved.

GAMEWRIGHT®

thing-a-ma BOTS™

(Cosa Robot)

El Juego de Cartas de Gritar y Ganar

2 - 6 jugadores de 6 años en adelante

Reglas del Juego



Contenido
60 cartas (5 cartas de 12 robots)

Objetivo
Nombra personajes robots y memoriza sus nombres para recolectar cartas. Recolecta la mayor cantidad de robots para ganar el juego.

Para empezar
Barajea las cartas y repártelas boca abajo dando a todos los jugadores un número similar de cartas. Coloca las cartas sobrantes fuera del juego. Amontona tus cartas con las caras hacia abajo en un montón de "Juego". (¡No se vale mirar a escondidas!)

Como jugar
Thing-a-ma-Bots es un juego de rondas. La persona cuyo nombre es el más cercano a la letra "A" inicia y el juego continúa a la izquierda. En tu turno toma la carta de encima de tu pila de "Juego" y ponla con la cara boca arriba en la pila del centro. (No mires a tu carta en el momento en que la estás tomando; para ser justo, todos tienen que ver la carta en el mismo momento). Dependiendo de la carta, toma una de las siguientes acciones:



Un Robot Nuevo
Si tu carta es un **robot nuevo**, dale un nombre. El nombre puede ser cualquier cosa que venga a tu mente, desde nombres comunes ("Beatriz", "Carlos", "Tía Dolores"...) nombres que te recuerden al dibujo ("Fido Extraño", "Máquina de Vapor", "Cabeza de Macarrón" ...) hasta nombres sin sentido ("Siscamella", "Bataluca", "Palitroche"...). Cuando lo nombres, asegúrate de decirlo en voz alta para que todos los jugadores puedan oírlo y recordarlo. La ronda continúa con los jugadores tomando turnos, nombrando robots como van saliendo.

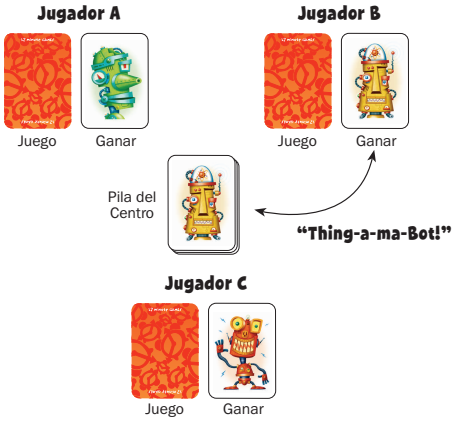
El Mismo Robot
Si tus cartas coinciden con un robot que ya está en la pila del centro, el primer jugador en recordarlo y llamarlo por su nombre correctamente gana la pila. Toma todas las cartas y colócalas al lado de tu pila de "Juego", formando una pila de "Ganar" con las cartas **boca arriba**. (Añade cartas **encima** de cualesquiera de las pilas de "Ganar"). El jugador a la izquierda de la persona que jugó la última carta boca arriba empieza la nueva ronda.



Nota importante:
- Los nombres de los robots *no se conservan* de ronda a ronda. Los mismos robots pueden tener diferente nombre en cada ronda. (Observa las variaciones en las diferentes maneras de jugar.)

Thing-a-ma-Bot
Una vez que un robot está en la cima de una pila de "Ganar" de un jugador, pierde su nombre y se convierte en un "Thing-a-ma-Bot". Cada vez que la carta en la cima de la pila del centro coincide con la carta en la cima de una pila de "Ganar" de algún jugador, el primer jugador en darse cuenta y gritar "Thing-a-ma-Bot!" le roba a ese jugador la pila entera de cartas de "Ganar". (Añade cartas en **el fondo** de cualesquiera de las pilas de "Ganar" existentes).

Observaciones:
- Si tú eres el primero en gritar "Thing-a-ma-Bot" tú no ganas la pila del centro. La única manera de ganar la pila del centro es gritar el nombre correcto de un robot nombrado previamente durante la ronda.



- Si la carta de arriba de la pila del centro concide con la carta de **tu** pila de "Ganar", tú debes ser el primero en gritar "Thing-a-ma-Bot!" para protegerte de ser robado.

Empates (Robo-problema)
Si más de un jugador dice el nombre correcto del robot o "Thing-a-ma-Bot!" al mismo tiempo, las cartas se dividen en partes iguales entre los jugadores ganadores. (Coloca una carta extra afuera para jugar).

Resbalones (Robo-ups)
Si tú gritas el nombre incorrecto o lo dices en el momento erróneo, tú tienes que perder una carta de la parte del fondo de tu pila de "Ganar". Coloca una carta afuera para jugar.

Nombres olvidados (Robo-tontería)
Si ningún jugador es capaz de recordar el nombre de un robot pero todos están de acuerdo que ya apareció anteriormente, coloca la pila del centro afuera a un lado a la vista de todos los jugadores y empieza una nueva ronda. La carta de arriba se convierte en Thing-a-ma-Bot y la primera persona en gritar "Thing-a-ma-Bot!" en la siguiente ronda gana esa pila.

Fin del Juego
Juega rondas hasta que uno de los jugadores se quede sin las cartas de su pila de "Juego". Dejando cualquier carta sobrante de las pilas de "Juego" de los otros jugadores fuera del juego, cuenta el número de cartas de las pilas de "Ganar". El jugador con el mayor número de cartas gana el juego.

Variaciones
Decide antes de iniciar el juego si jugarás con alguna de estas versiones:

El juego de mismo nombre: Una vez nombrado, los nombres de los robots permanecen igual a lo largo del juego entero.

Robo-gestos: En lugar de estar inventando nombres que les vayan a los robots, inventa gestos corporales y/o sonidos (aplaudir con las manos, acariciar tu cabeza, o sacar la lengua).

Para jugadores más jóvenes (3 o más): Si la carta es un "Mismo-Robot" o un "Thing-a-ma-Bot", el jugador que jugó las cartas no grita pero en su lugar decide quien gritó primero.

Un Mundo para Gamewright
Thing-a-ma-Bots es un juego fácil de aprender observando a los robots tontos alrededor. Jugadores de todas las edades pueden gozar al inventar nombres ridículos dado el colorido de los personajes. El juego ayuda a desarrollar la creatividad y las habilidades de memoria mientras inspira risitas y relajo.

Juego de: Bernie DeKoven
Ilustraciones de: Lance Lekander
Concepto de las imagen inspirado en: Liz Mamorsky

GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street
Watertown, MA 02472
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com

©2006 Gamewright, a trademark of Ceaco
All worldwide rights reserved.