

ROBOSOCCKER



Un juego de José Carlos de Diego Guerrero para dos jugadores.

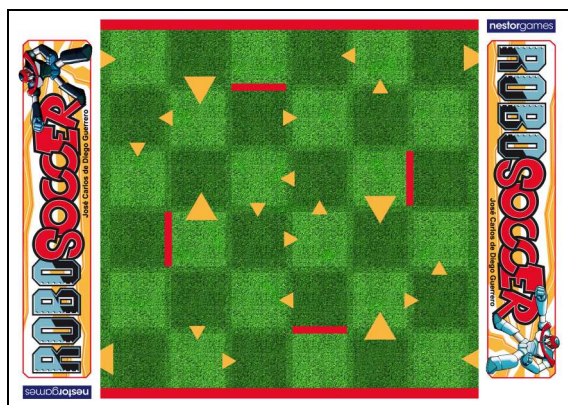
INTRODUCCION

Si. Los robots también juegan al fútbol. Pero a un fútbol brutal.

ROBOSOCCKER es un juego de movimiento y control de balón, cuyo objetivo es marcar un gol (llevar la pelota hasta la última fila) antes que tu oponente. Mueve a tus robots, empuja a tus oponentes y salta sobre ellos para conseguir marcar.

MATERIAL

- Un tablero de **ROBOSOCCKER**:



- 6 robots negros de 3 tamaños (2 de cada).



- 6 robots blancos de 3 tamaños (2 de cada).



- 1 ficha blanca (balón blanco).
- 1 ficha negra (balón negro).
- 14 flechas pequeñas.

PREPARACION

Coloca el tablero horizontalmente entre los jugadores y decide el tipo de partida, "**predeterminada**" o "**personalizada**".

- "Predeterminada": Guarda las 14 flechas. No se utilizan.



Predeterminado (flecha del tablero)

- "Personalizado": Coloca cada ficha de flecha sobre cada flecha pequeña del tablero, apuntando en cualquiera de las dos direcciones.



(piezas de flecha sobre el tablero)

El tablero se considera "cilíndrico". Un robot que salga por uno de los laterales (izquierda o derecha) entrará por el opuesto. No puedes salir del tablero ni por arriba ni por abajo (líneas rojas).

Cada jugador toma los 6 robots de su color. El jugador Blanco coloca sus 6 robots en la primera línea como desee. Entonces el jugador Negro hace lo mismo en su primera línea. Entonces, en el mismo orden, colocan su balón en una casilla cualquiera de su segunda fila.



Ejemplo de preparación

El jugador Negro comienza.

ACCIONES

Durante su turno, un jugador puede hacer **2** acciones cualesquiera de entre las siguientes:

- Mover uno de sus robots
- Intercambiar las posiciones de unos de sus robots y su balón
- Empujar a un robot contrario con uno propio
- Hacer saltar a uno de sus robots por encima de un contrario

La misma acción puede ser elegida dos veces en el mismo turno.

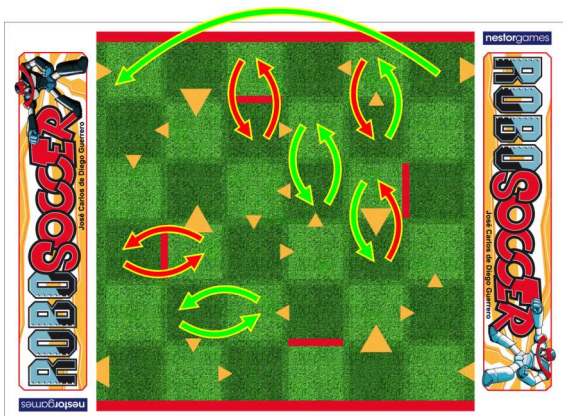
Mover un robot

El jugador puede mover uno de sus robots **una casilla (ortogonalmente)**, siguiendo estas reglas:

- Si no hay ninguna línea roja ni flecha entre dos casillas, el robot puede moverse en ambas direcciones.

- Si hay una línea roja entre las dos casillas el robot no puede atravesarla.
- Si hay una flecha entre las dos casillas, el robot sólo puede moverse en la dirección de la flecha.
- No puedes moverte a una casilla donde hay otro robot o un balón.

Además, recuerda que el tablero es cilíndrico. Si un **robot** sale por un lateral, regresa al campo por el lado opuesto.



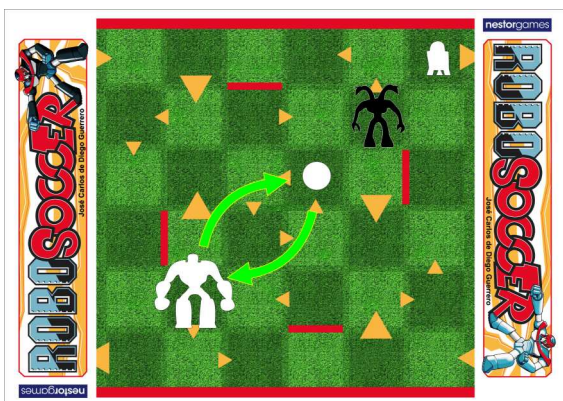
Ejemplos de movimientos legales (verde) e ilegales (rojo)

Intercambiar posición con el balón

El jugador puede intercambiar la posición de su balón y de uno de sus robots si ambos están en línea recta (horizontal o diagonal) a una o más casillas de distancia. La línea no puede estar bloqueada por otros robots o el otro balón.

Reglas de intercambio de posición:

- El balón no necesita estar junto a otro robot (del mismo equipo) para realizar el pase (intercambio). Observa que esta es la única forma de mover el balón, ya que no puede ser empujado.
- El balón no puede salir del campo, por lo que la naturaleza "cilíndrica" del campo no le afecta.



El robot blanco grande puede intercambiar su posición con el balón blanco, pero el robot blanco pequeño no puede, porque hay un robot bloqueando la línea

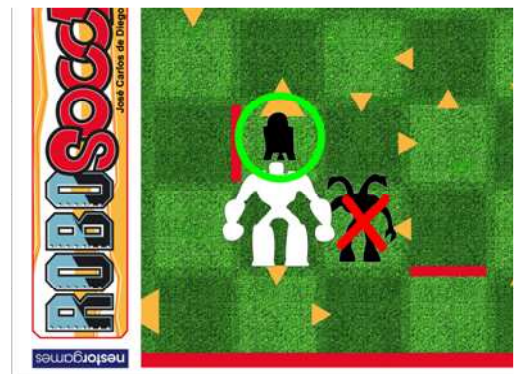
Empujar a un robot contrario

Si un robot está en una casilla adyacente (ortogonalmente) a un robot contrario y el movimiento entre las dos casillas está permitido (ver "Mover un robot"), entonces es posible moverlo y empujar al robot contrario.

Reglas para empujar:

- Tu robot debe ser igual o más grande que el contrario.

- El movimiento del robot contrario (una casilla en la misma dirección que tu robot) debe estar permitido (ver "Mover un robot").
- Un robot que se empuja fuera del campo regresa por el lado opuesto (solo en los laterales izquierdo y derecho).
- No puedes atravesar una línea roja ni una flecha en sentido contrario al empujar.
- No se puede empujar el balón.



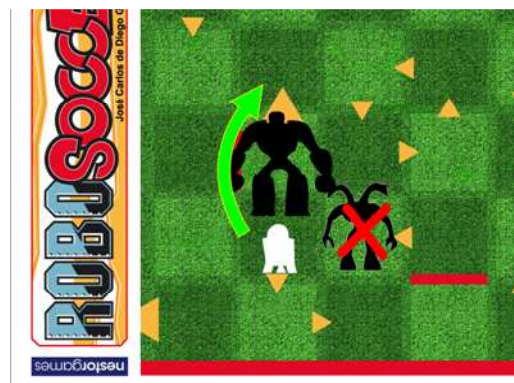
El robot blanco grande puede empujar al robot pequeño negro, ya que ambos pueden mover una casilla hacia arriba, pero no al robot mediano negro a su derecha, ya que éste no puede moverse en esa dirección

Saltar sobre un robot

Si uno de tus robots está junto a un robot contrario de mayor tamaño, y el movimiento de dos casillas en esa dirección está permitido (ver "Mover un robot"), entonces tu robot puede saltar sobre el del contrario (2 casillas). El salto debe ser en línea recta y ortogonal (sin cambiar de dirección durante el salto).

Reglas de salto:

- No se puede saltar sobre el balón.
- No puedes atravesar una línea roja ni una flecha en sentido contrario al saltar.



El robot blanco pequeño puede saltar sobre el grande, pero no sobre el mediano, ya que hay una flecha apuntando en sentido contrario.

Juego pasivo

Si un jugador termina su turno con su línea de meta taponada con sus jugadores y/o pelota, o en la misma posición en la que comenzó el turno, pierde automáticamente.

VICTORIA

EL ganador es el primer jugador que consigue llevar su balón a la última fila (la primera fila del contrario).