

ROBOTS

Dale un poco de tiempo, ¡y Robbi llegará muy lejos!



Jugadores: 2-6 personas

Duración: 15 minuti

5+

Material

12 tablillas

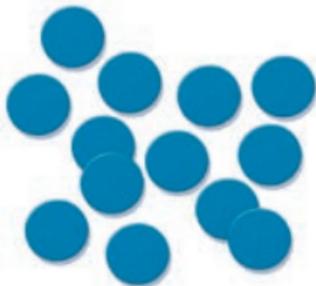


Parte delantera



Parte trasera

50 tiras de madera



Idea del juego

Un jugador adopta el papel de robot. El robot hace «Beep» y se desplaza del punto inicial a lo largo de la línea en la dirección de la flecha, pero, por supuesto, el robot no se desplaza realmente, sino **solo con el pensamiento**. Después, el robot hace «Beep» por segunda vez y se para. La pregunta a todos los jugadores es ahora: ¿Cuánto se ha desplazado el robot entre los dos «beeps» y a qué objeto ha llegado? Los demás jugadores intentan adivinar el objeto correcto.

Nota: El robot tiene tres velocidades de marcha preestablecidas:



lenta



normal



rápida

«¡Beep!»



«¡Beep!»

Tim es el jugador robot. Hace «Beep». El robot arranca (a velocidad normal). Después de unos 4 segundos, Tim vuelve a hacer «Beep». ¿Cuánto se ha desplazado el robot? ¿Hasta el secador de pelo? ¿Hasta la taza? ¿Hasta el plátano? ¿O incluso hasta el helado?

Variante de equipo

Las 12 tablillas se mezclan y se colocan en el centro de la mesa con el recorrido hacia arriba como un mazo. Los 50 tazos se ponen a mano en el borde de la mesa.

A tener en cuenta: Todos los jugadores conforman **un equipo** e intentan obtener el mejor resultado posible. La modalidad «Jugar como oponentes» se explica al final de las reglas del juego.

El jugador robot toma la tablilla superior del mazo con la mano de tal manera que solo él pueda ver la parte trasera de la tablilla - la tablilla en la mano será la **tablilla informativa**. La tablilla que está ahora en la parte superior del mazo es el **recorrido actual**.

En la tablilla informativa se indica hasta qué objeto debe desplazarse el robot **en recorrido actual** y a qué velocidad (lenta, normal o rápida). La velocidad de marcha puede reconocerse por el número que se indica en la parte inferior derecha del recorrido actual. Anuncia la velocidad en voz alta y clara.



El recorrido actual muestra en la parte inferior derecha el número 3. Con ello, a partir de su tablilla informativa, el jugador robot sabe que el robot debe desplazarse a velocidad lenta hasta la manzana.



→ El jugador robot hace «Beep» y el robot se desplaza. Cuando el jugador robot hace «Beep» por segunda vez, se para.

Muy importante: Si el jugador robot mira el recorrido actual y busca el objeto al que tiene que ir, deberá hacerlo de tal manera que los demás jugadores no adivinen la solución a través de su mirada. Si, por ejemplo, el destino es la manzana, el jugador robot no deberá mirar descaradamente la manzana, sino más bien mirar por todas partes o taparse un poco los ojos con una mano en caso necesario.

¿Qué significa realmente «lenta», «normal» o «rápida»? Ya, cada jugador deberá elegir su propia velocidad, y los demás jugadores deberán adaptarse a él. Jugando más tiempo y con más frecuencia, es más fácil orientarse por la velocidad de los demás jugadores. ¡Justo de esto se trata!

Si el jugador robot ha hecho «Beep» por segunda vez, los demás jugadores deberán ahora adivinar en qué objeto se ha quedado parado el robot. Los jugadores forman un equipo y pueden asesorarse mutuamente. Finalmente, deberán acordar un objeto y decirlo en voz alta y clara.

→ Si han adivinado correctamente, el equipo recibirá 3 tazos. Si el objeto que dicen está a la derecha o a la izquierda del correcto, el equipo recibirá 2 tazos. Si el objeto que dicen está a dos objetos a la derecha o a la izquierda de distancia, se les dará un tazo. En todos los demás casos, el equipo no recibirá ningún tazo.

El jugador robot pone la tablilla informativa en la caja. Ahora, será el jugador robot el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. También él tomará la tablilla superior del mazo en la mano de tal manera que solo él pueda ver la parte trasera de la tablilla. Esta será la nueva **tablilla informativa**. La tablilla que esté **ahora** encima sobre el mazo será el nuevo **recorrido actual**.

Se seguirá jugando de la manera descrita (11 rondas) hasta que solo quede una tablilla en el centro. El equipo contará los tazos y podrá ver cómo de bien lo ha hecho. Los resultados superiores a 15 son buenos, por encima de 20 son geniales, a partir de 25 seréis tan fuertes como un robot, y todo lo que queda alrededor de 30 es ¡casi extraterrestre!

Para principiantes

Si se desea hacer el juego un poco más fácil, también es posible ignorar las distintas velocidades. Se juegan todas las rondas a velocidad normal. El número en el recorrido actual, simplemente, se ignorará.

Aún más fácil: El jugador robot no cambiará en el sentido de las agujas del reloj después de cada ronda. Un jugador será designado jugador robot, y este ejercerá el papel durante las 11 rondas, para adaptarse mejor a un jugador concreto y a su sentido de la velocidad.

Jugar como oponentes (para 3-6 personas)

El desarrollo del juego es exactamente el mismo que en la variante de equipo descrita, con la siguiente diferencia: Cuando el jugador robot hace «Beep» por segunda vez, **todos** los demás jugadores realizan sucesivamente **un intento** de adivinar el objeto. Quienes acierten al adivinar recibirán 2 tazos. Quienes digan un objeto al lado del correcto recibirán un tazo. El jugador robot recibirá un tazo por cada jugador que haya adivinado con **exactitud** el objeto.

El jugador robot cambia en cada ronda en el sentido de las agujas del reloj. Se jugarán varias rondas hasta que todos hayan sido jugadores robot ya tres veces. Si se gasta el mazo, volverán a mezclarse las tablillas y a colocarse como un mazo. Gana el jugador con el mayor número de tazos.