

de victoria, los jugadores implicados en el empate comparten la victoria.

**Ejemplo:** «1 rosa» es la casilla de inicio. La casilla objetivo es «2 blanco». Cada jugador trata de ser el primero en encontrar una ruta hasta la casilla objetivo. Al cabo de un momento, Arturo declara «¡Cinco!»

Su ruta es la siguiente: mover el robot de «1 rosa» a «6 rosa»; después, a «6 blanco», a «6 rojo» y a «2 rojo». Desde ahí, llega a «2 blanco». Ha necesitado cinco movimientos en total. Rolando obtiene la ficha de punto de victoria de la casilla objetivo. A continuación, la ficha de inicio se coloca en

«2 blanco». El siguiente jugador determina la nueva casilla objetivo lanzando los dados, y coloca una ficha de punto de victoria en dicha casilla. Ya puede empezar una nueva ronda.

## SUGERENCIA

Después de unas cuantas rondas, los jugadores pueden acordar no colocar una ficha de punto de victoria en la casilla objetivo después de haber lanzado los dados. En lugar de eso, los jugadores identifican la casilla objetivo mirando los dados. De este modo, los jugadores pueden empezar a buscar una ruta inmediatamente después de la tirada.

## VARIANTE PARA EXPERTOS

Una vez determinada la casilla objetivo con la tirada de dados, y después de haber colocado la ficha de punto de victoria, se vuelven a lanzar los dados. Ambos dados deben quedar claramente a la vista de todos los jugadores. El resultado indica la casilla volante por la que el robot debe pasar al recorrer su ruta hasta la casilla objetivo. La casilla

volante no otorga ficha de punto de victoria. Si el resultado de la tirada es el mismo que la casilla de inicio o la casilla objetivo, deberán seguir lanzando los dados hasta obtener una casilla distinta. Ahora los jugadores tienen que encontrar una ruta que primero conduzca a la casilla volante y luego a la casilla objetivo.

## VARIANTE PARA RICOCHET ROBOTS

Para esta variante se requiere el juego *Ricochet Robots*. El robot transparente entra en juego como robot adicional, y la ficha de inicio sirve para marcar su posición. El robot transparente debe atenerse a las mismas reglas de movimiento que los demás robots, con los siguientes añadidos: como es habitual, puede detenerse en una pared y hacer otro movimiento o, en cambio, mover a través de la pared, con el coste de un movimiento adicional. Esta regla no se aplica con las paredes que rodean a la pieza central ni con los bordes del área de juego. No puede mover a través de otros robots. Como es habitual, puede ser utilizado por otros robots como obstáculo. Si la ficha de objetivo en la pieza central es el «vórtice multicolor», el robot transparente también puede ser movido a esa casilla objetivo. Si se encuentra con una barrera de color, el jugador puede elegir si el robot transparente rebota o la atraviesa, lo cual le costaría un movimiento adicional.



Damos las gracias al inolvidable Alex Randolph, cuyo maravilloso clásico *Ricochet Robots* ha servido de inspiración para este juego.

**Autor:** Andreas Kuhnekath • **Diseño gráfico:** Fiore GmbH

**Traducción:** Ángel F. Bueno • **Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque • **Adaptación gráfica:** Cecilia Ramírez



Editado por:  
Devir Iberia, S.L.  
C/Roselló, 184.  
08008 - Barcelona  
www.devir.es

Distribuído no Brasil pela  
DEVIR LIVRARIA LTDA  
R. Teodureto Souto, 624  
Cambuci, CEP 01539-000  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
sac@devir.com.br  
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela  
DEVIR LIVRARIA, LDA  
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros  
Escritório 2, Olhos de Água  
2950-554 Palmela -  
www.devir.com  
devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440



All rights reserved by  
© 2016 ABACUSSPIELE  
Verlags GmbH & Co. KG  
Frankfurter Str. 121  
63303 Dreieich, Germany  
Made in Germany  
Art.-Nr.: 06161

# MICRO ROBOTS ESP

Un acelerado rompecabezas para cualquier número de jugadores a partir de 8 años.

El ordenador central se ha estropeado y debe ser reparado. Todas las luces de aviso parpadean y el robot de reparación corre descontrolado por toda la placa base. Los jugadores deben ayudarlo a llegar hasta las zonas dañadas. ¿Quién será el primero en encontrar el camino hasta el siguiente objetivo?

## COMPONENTES

1 robot transparente

1 dado multicolor

1 dado numerado

4 secciones de tablero (fondo negro por delante, fondo cobrizo por detrás)

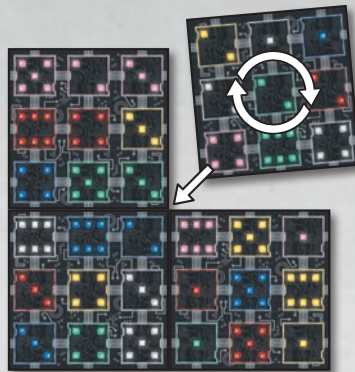
1 ficha de inicio transparente

25 fichas de punto de victoria transparentes



## DESCRIPCIÓN

Cada ronda, los jugadores intentan descubrir mentalmente una ruta para el robot. Partiendo de la posición en la que se encuentra, el robot tiene que llegar a la casilla objetivo, determinada por una tirada de dado. Lo importante no es encontrar el camino más corto, sino encontrar una solución lo más rápido posible. El primer jugador que lo consiga recibirá una ficha de punto de victoria. El primero que reúna cinco fichas de punto de victoria gana la partida.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para empezar, los jugadores deben decidir si jugar con las secciones de tablero de fondo negro o con las de fondo cobrizo. Todas las secciones del tablero deben mostrar el mismo color de fondo.

Coloca las cuatro secciones de tablero juntas, formando un área de juego cuadrada de 6 × 6 casillas (es decir, de 36 casillas en total). Puedes orientar las secciones de tablero como quieras.

Coloca el área de juego en el centro de la mesa, de manera que todos los jugadores puedan verla bien.

Coloca junto al área de juego los dos dados, el robot y la ficha de inicio. Coloca al alcance de todos los jugadores las 25 fichas de punto de victoria, como reserva general.

Antes de la primera ronda, el jugador más joven lanza los dos dados para determinar la casilla inicial del robot: cada casilla del área de juego muestra claramente su combinación de un número del 1 al 6 y de uno de los colores (azul, amarillo, verde, rojo, rosa o blanco). En el área de juego solo hay una casilla de cada combinación de número y color.

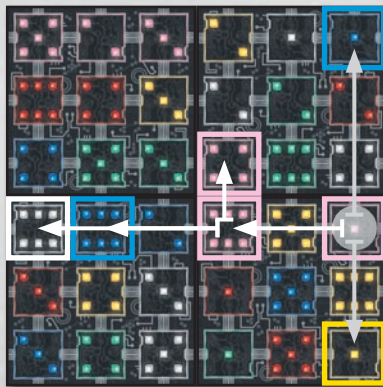
**Ejemplo:** «1» ● y «rosa» ○ determinan la casilla inicial «1 rosa»:

La ficha de inicio se coloca en la correspondiente casilla. De momento, para disponer de una mejor visión del conjunto, el robot permanece junto al área de juego; posteriormente, el robot se utilizará para comprobar la solución de ruta. A continuación, el jugador vuelve a lanzar los dos dados para determinar la primera casilla objetivo. Si el resultado de la tirada es el mismo que la casilla de inicio, debe volver a tirar hasta obtener un resultado distinto. Se coloca una ficha de punto de victoria en la casilla objetivo. Ya puede empezar la primera ronda.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una vez determinada la casilla objetivo, empieza la ronda. **De forma simultánea**, todos los jugadores intentan descubrir **mentalmente** una ruta para que el robot vaya de la casilla de inicio hasta la casilla objetivo. Deben contemplarse las siguientes **reglas de movimiento**:

1. El robot puede mover en horizontal o en vertical.
2. El robot solo puede mover a una casilla que coincida con el color o con el número de la casilla en la que se encuentra. La casilla coincidente no tiene por qué ser la más cercana. Cada movimiento de una casilla a otra cuenta como un movimiento.



**Ejemplo:** la ficha de inicio se encuentra en «1 rosa». En este caso, hay tres posibilidades para tu primer movimiento. El robot se puede mover en vertical a «1 azul» o «1 amarillo»; en horizontal, puede mover a «6 rosa». Decides mover el robot a «6 rosa». Para tu siguiente movimiento, puedes elegir entre «6 azul» o «6 blanco», en horizontal; o «4 rosa», en vertical. Y así sucesivamente.

a la casilla objetivo. En cuanto un jugador encuentra una solución, declara en voz alta la cantidad de movimientos que estima necesarios. Coge el robot y verifica su solución, moviendo realmente el robot desde la casilla de inicio hasta la casilla objetivo con la cantidad de movimientos que ha declarado.

Si el jugador consigue llevar el robot hasta la casilla objetivo con la cantidad exacta de movimientos que ha declarado, obtiene la ficha de punto de victoria de la casilla objetivo y lo conserva a su lado, en su reserva personal. Por ahora, el robot permanece en la casilla objetivo.

Si el jugador **no** consigue llevar el robot hasta la casilla objetivo con la cantidad exacta de movimientos que ha declarado, tiene que entregar una ficha de punto de victoria de su propia reserva –si es posible– al jugador que en ese momento tenga menos fichas de punto de victoria. Si hay varios jugadores con la menor cantidad de fichas de punto de victoria, el jugador más cercano en sentido horario será el que reciba la ficha. En cualquier caso, el robot se coloca en la casilla objetivo y la ficha que había allí se devuelve a la reserva general.

A continuación, la ronda finaliza y se prepara una nueva ronda: el robot es sustituido por la ficha de inicio y vuelve a colocarse junto al área de juego. De este modo, la casilla objetivo de la ronda anterior se convierte en la casilla de inicio de la ronda siguiente. El último jugador que ha lanzado los dados se los pasa al jugador a su izquierda; dicho jugador lanza los dados para determinar una nueva casilla objetivo, tal y como se ha explicado antes en el apartado **PREPARACIÓN DE LA PARTIDA**. El jugador coloca una ficha de punto de victoria en la casilla objetivo y da comienzo la nueva ronda.

**Caso especial:** en caso de que ningún jugador encuentre una ruta después de transcurridos 2 o 3 minutos, recomendamos que los jugadores acuerden interrumpir la ronda en curso y vuelvan a lanzar los dados para determinar una nueva casilla objetivo. La ficha de punto de victoria se reubica en la nueva casilla objetivo, y la partida continúa.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede finalizar de **dos** maneras:

- a) Un jugador consigue su quinta ficha de punto de victoria. Es el ganador de la partida.
- b) Se han distribuido las 25 fichas de punto de victoria. El jugador con más fichas gana la partida. Si hay más de un jugador con el mayor número de fichas de punto