

# VORA - Manual Provisional

Bienvenid@ a Vora (anteriormente conocido como “Animalicos”), un juego estratégico de recogida, empuje y caos animal. La enorme tormenta Vora ha arrasado las granjas. La pradera está en disputa y cada jugador tratará de reunir los grupos más grandes de las distintas especies y elementos para dominarla. Aquí no hay turnos eternos ni dados de la suerte: aquí se empuja, se calcula y se **traiciona con una sonrisa**. Que empiece la recogida.

## Preparación de la partida

1. Coge cubos al azar de la caja y forma una matriz de 5x5 en el centro de la mesa. Esa será la pradera.
2. Cada jugador se sienta frente a un lado de la pradera. Esa zona se considera su granja personal.
3. En partidas a 2 jugadores, es recomendable (aunque no obligatorio) sentarse en lados opuestos.
4. El jugador inicial coge 2 cubos aleatorios de la caja. Los demás, 1 cubo cada uno.

## Objetivo

Conseguir la mayor puntuación posible al final de la partida, **formando grupos de cubos iguales** en tu granja.

## Turno de juego

Durante tu turno, puedes hacer una única acción, a elegir entre:

### 1. Movimiento básico (empujar):

- Elige un cubo de tu granja y úsalo para empujar una fila o columna de la pradera en la dirección que quieras, desplazando todos los cubos una posición.
- El cubo que salga por el otro extremo de la pradera se recoge:
  - Si hay un jugador en ese lateral, se lo queda él.
  - Si no hay nadie, el jugador activo decide quién lo recibe.

- Si con el movimiento se forma una línea de 3 o más cubos iguales, el jugador activo la recoge. Puedes decidir no recoger la fila en este momento.
- Las fichas caen en la dirección en la que se ha empujado. Si la caída provoca nuevas líneas, se recogen también. Este proceso se repite hasta que ya no haya más líneas que recoger.
- Al final, se reponen los huecos de la pradera con cubos aleatorios, de izquierda a derecha, luego de arriba a abajo, en la dirección de visión del jugador activo.

## 2. Habilidad especial de un animalico

- Cada animalico o elemento tiene una habilidad única que puedes usar en vez de empujar:
  - **Cerdo:** empuja con más fuerza, desplazando 2 posiciones en lugar de 1.
  - **Cuervo:** entra volando desde tu granja, sustituye un animalico en la pradera (no agua ni hierba) y te lo quedas.
  - **Lobo:** entra por un lateral. Si el primer cubo es un animalico, se lo come. El resto de cubos huyen en la misma dirección, dejando un hueco (si hay caída, el lobo que se ha comido un animalico no caerá).
  - **Topo:** si hay un topo en la pradera, puedes usarlo para excavar e intercambiar su posición con cualquier cubo ortogonal o diagonal.
  - **Pato:** si hay un pato en la pradera, puede volar e intercambiar su posición con hierba o agua.
  - **Mariquita:** puedes recoger una mariquita directamente de la pradera y pasar turno.
  - **Oveja:** cuando haces línea de ovejas, también recoges la hierba ortogonal que las rodea.
  - **Agua:** puedes recogerla en cualquier forma si hay 3 o más seguidas. Es líquida.

## Reglas adicionales

- Si queda un hueco en la pradera pero no se ha empujado en ninguna dirección, la caída se producirá hacia el jugador activo.
- Rellenar la pradera se considera una acción entre turnos por lo que, si se forman nuevas líneas durante este paso, no pertenecen a nadie hasta que son modificadas de alguna manera (por ejemplo, un jugador cambia la posición de los cubos en la línea de alguna manera o alarga o acorta la línea).
- Ningún jugador puede quedarse sin cubos. Si una acción va a dejar sin cubos a un jugador, esa acción no está permitida.

## Líneas especiales

- Hacer una línea de 4 cubos iguales te permite coger un cubo extra de la pradera antes de que caigan.
- Hacer una línea de 5 o más en línea, en L o en T te permite hacer lo mismo que con una línea de 4, o robar un cubo a otro jugador de su granja.

## Fin de partida

La partida termina cuando, al reponer la pradera, no hay suficientes cubos en la caja para formar una pradera completa de 5x5.

## Puntuación final

- Grupo de 3 cubos iguales: +1 punto.
- Grupo de 6 iguales: +3 puntos.
- Grupo de 9 iguales: +9 puntos.
- Cualquier cubo que no esté en grupo: -1 punto.

En caso de empate, el jugador con menos tipos de familias gana la partida. Si el empate continúa, ganará el jugador con menos cubos sueltos en su granja. Si el empate todavía persiste (ha ocurrido muy pocas veces durante los años de pruebas), se considera empate.

Ejemplo: si tienes 8 cuervos y 5 ovejas:

- 6 cuervos = +3 puntos
- 2 cuervos sueltos = -2 puntos
- 3 ovejas = +1 punto
- 2 ovejas sueltas = -2 puntos

Total: 0 puntos