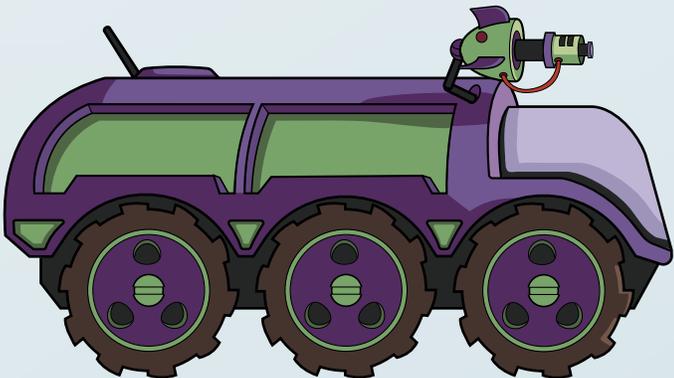
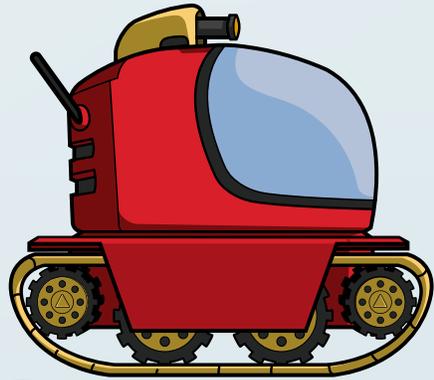
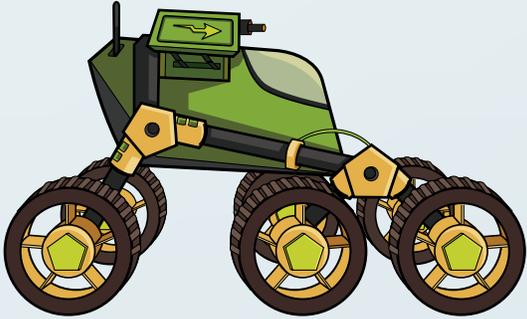


2-4 6+ 30-60 MIN

WITBOTS

CODING A RESCUE

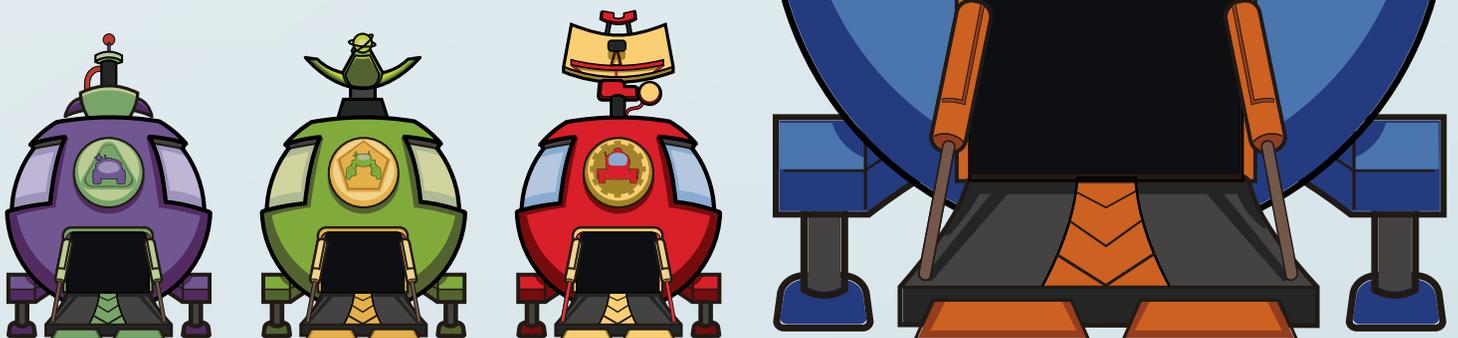




La exploración marciana va sobre ruedas. Pero sucedió un imprevisto, una gran tormenta ha dañado a los drones de las bases de investigación. Ahora no pueden regresar a su refugio.

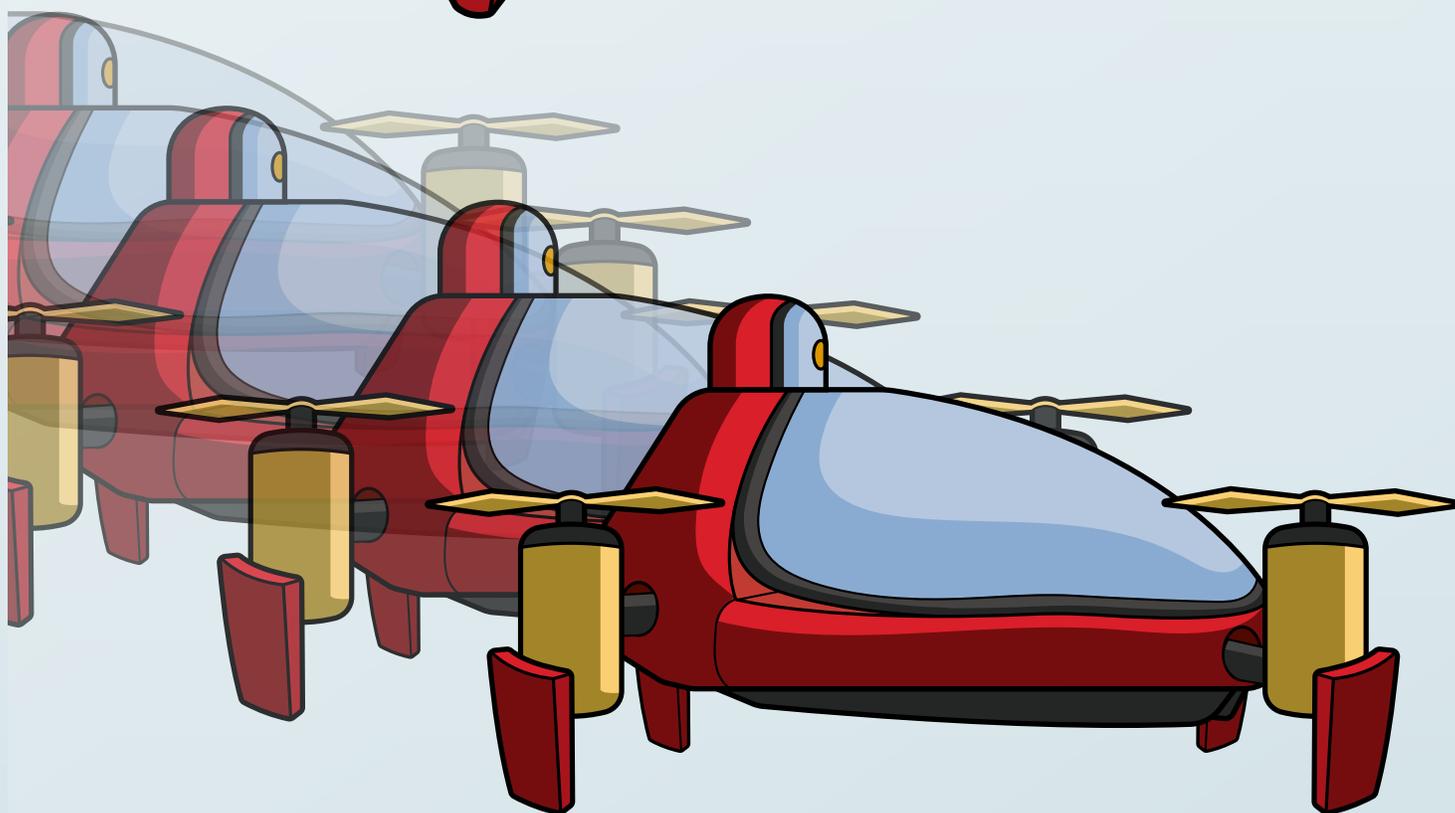
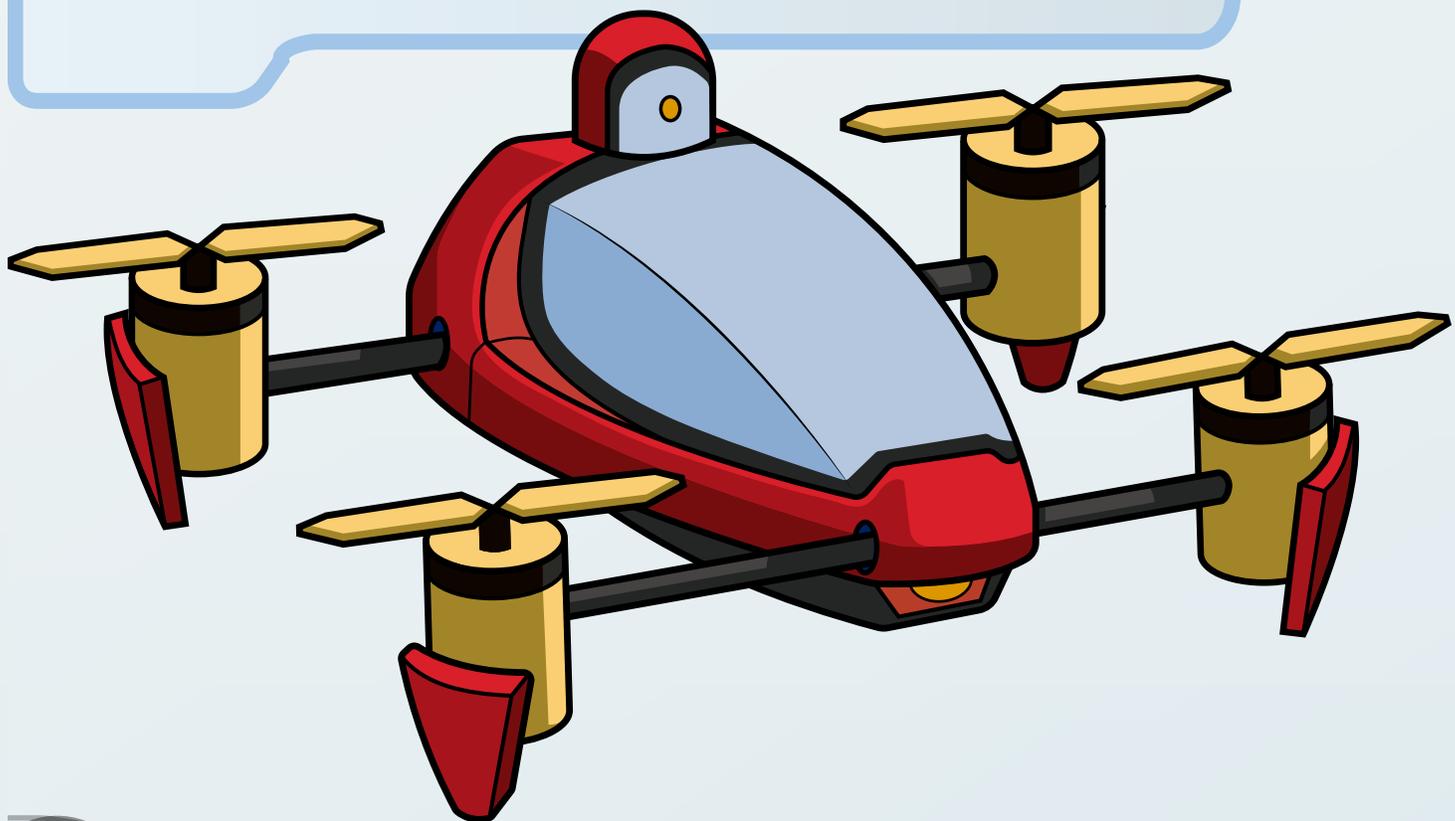
Nuestra misión es programar nuestro Rover para que acuda al rescate de su compañero y lo regrese a la base. Compitamos para cumplir la misión antes que nuestros rivales.

WITBOTS es un juego de 2 a 4 jugadores que forma bases de programación, planeación a largo plazo, resolución de problemas y pensamiento estratégico.



OBJETIVO

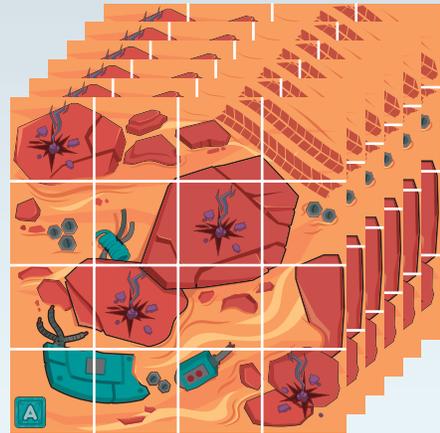
Cada jugador debe programar los movimientos de su Rover para recuperar su Dron y realizar el camino de regreso hasta su base.
El jugador que cumpla primero esta misión será el ganador.



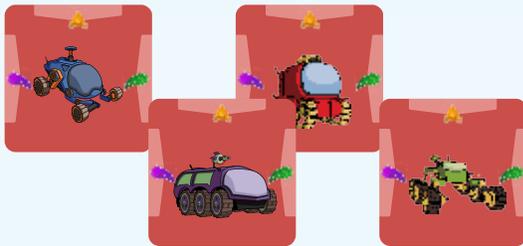
COMPONENTES



4 Tableros de Rover



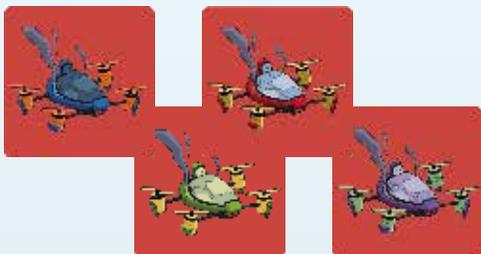
6 Tableros de terreno marciano



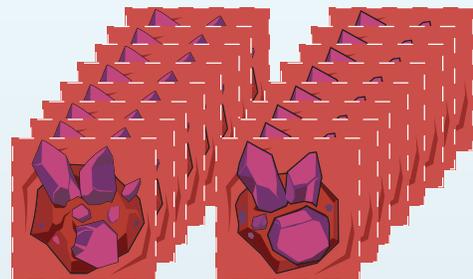
4 Fichas de Rover



40 Fichas de Código



4 Fichas de Dron



16 fichas de Obstáculo



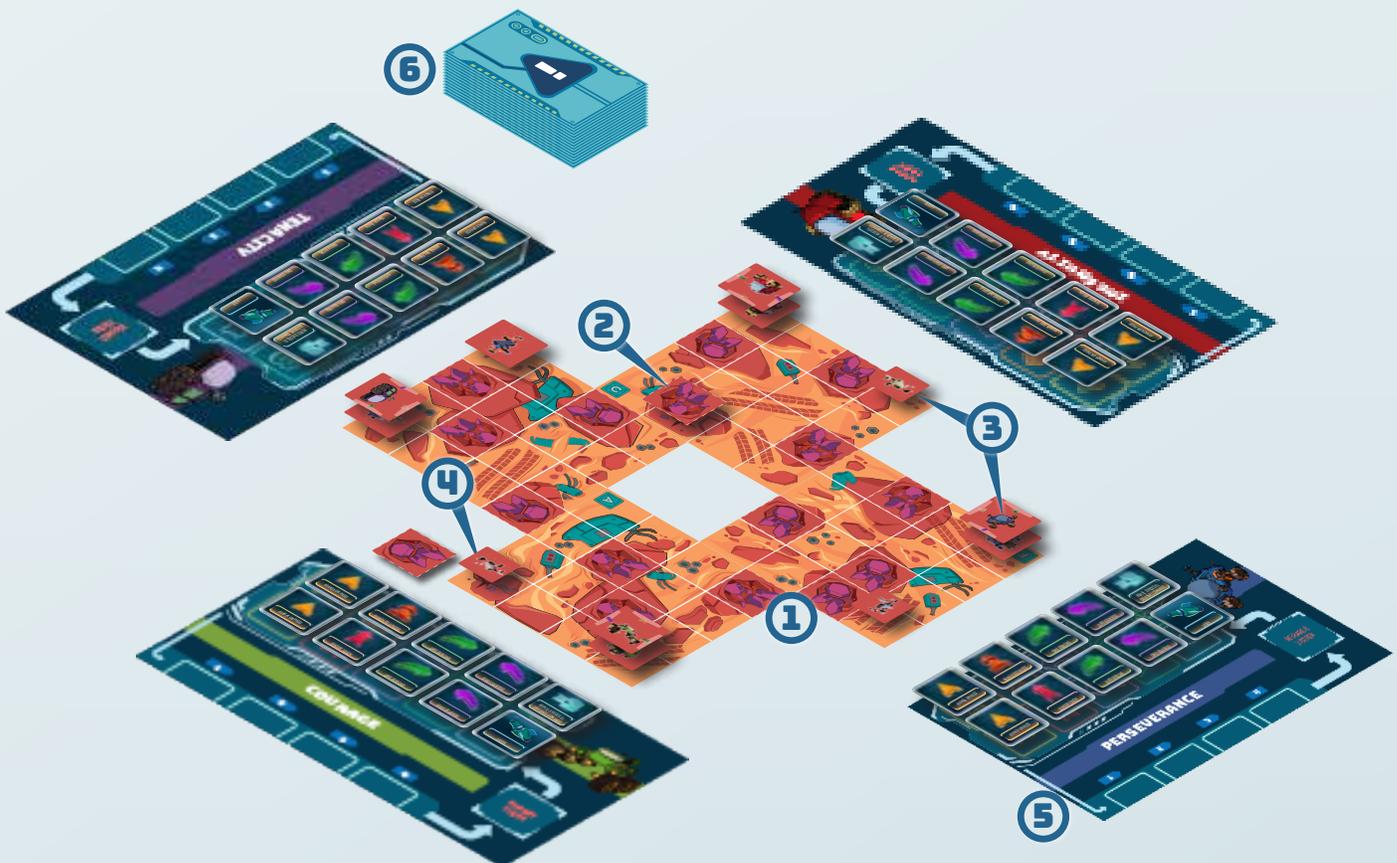
4 Fichas de Base



13 Cartas de eventos

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Coloca 4 tableros de terreno marciano como se muestra (los jugadores pueden orientar cada tablero como deseen).
- 2 Poner sobre todas las casillas de escombros una Ficha de Obstáculo.
- 3 Colocar las Fichas de Rover (visible solo el Rover), Base y Dron de cada jugador como se muestra.
- 4 Si alguna ficha debe ir sobre un obstáculo, se retira el obstáculo.
- 5 Cada jugador recibe un Tablero de Rover y sus 10 Fichas de Código correspondiente. Cada uno las coloca sus fichas de código en el sitio indicado de su tablero.
- 6 Mezclar las Cartas de Eventos y determinar a jugador inicial.



CÓMO JUGAR

Una ronda de juego se divide en tres fases:
Primero **Programación**, luego acomodo de **Marte** y después **Correr Programa**.

PROGRAMACIÓN

Al mismo tiempo todos los jugadores seleccionan 4 de sus fichas disponibles en su código y las ordenan en su compilador (los espacios de su tablero marcados del 1 al 4).
Cuando todos terminen su acomodo se continúa a la fase siguiente.

MARTE

Se revela una carta de evento y se realiza su efecto (*los eventos pueden alterar la manera en la que se hacen los siguientes pasos*).

Después (Cuando) todos los jugadores que tengan fichas en la Estación de Recarga las recuperan a su código (*Esto no se hace durante el primer turno de juego*).

CORRER PROGRAMA

El jugador inicial activa la ficha 1 de su compilador y realiza la acción de ser posible, luego continúa con su ficha 2, después la 3 y por último la 4.
El jugador de la izquierda prosigue de la misma forma, después el siguiente jugador y así hasta que todos usaron las fichas en su compilador.

Para concluir la ronda:
Se descarta la carta de evento.
Todos los jugadores pasan las fichas de su Compilador a su Estación de Recarga.
Finalmente la persona a la izquierda del jugador inicial, se convierte en el nuevo jugador inicial para la próxima ronda.

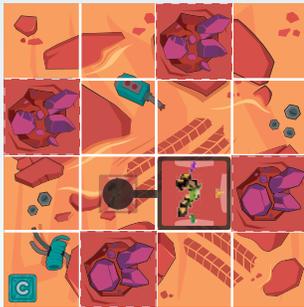


FICHAS DE CÓDIGO

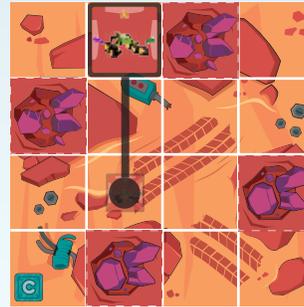
Indican las acciones y movimientos que realizará el Rover del jugador.
Para que el Rover avance a una casilla, no debe haber un obstáculo en ella.



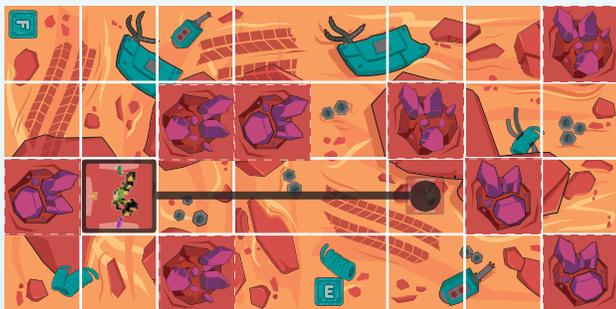
El Rover avanza de frente a la casilla siguiente.



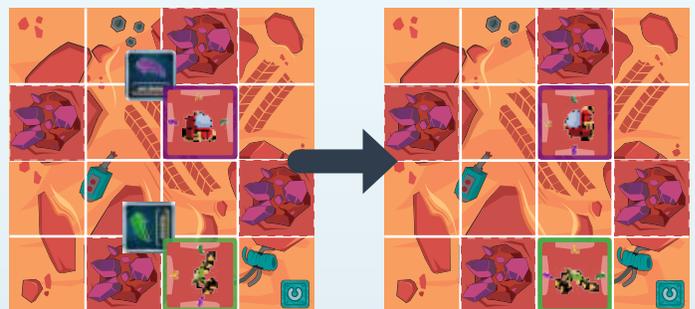
El Rover avanza de frente dos casillas.



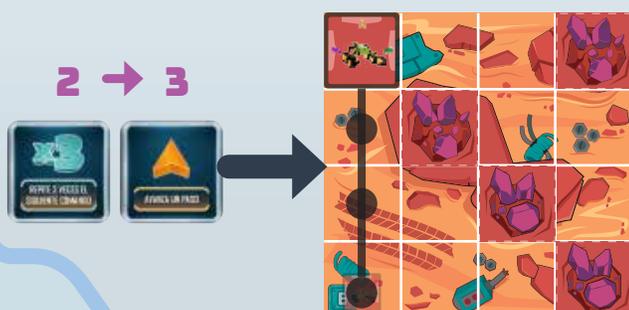
El Rover avanza todas las casillas sin obstáculos que tenga enfrente.



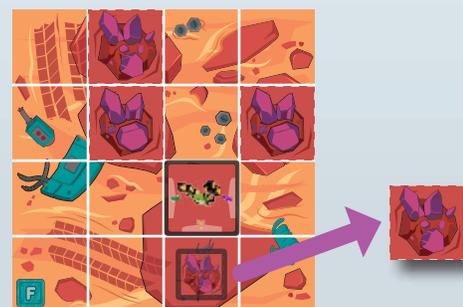
La ficha del Rover rota dentro de su misma casilla 90 grados en la dirección indicada.



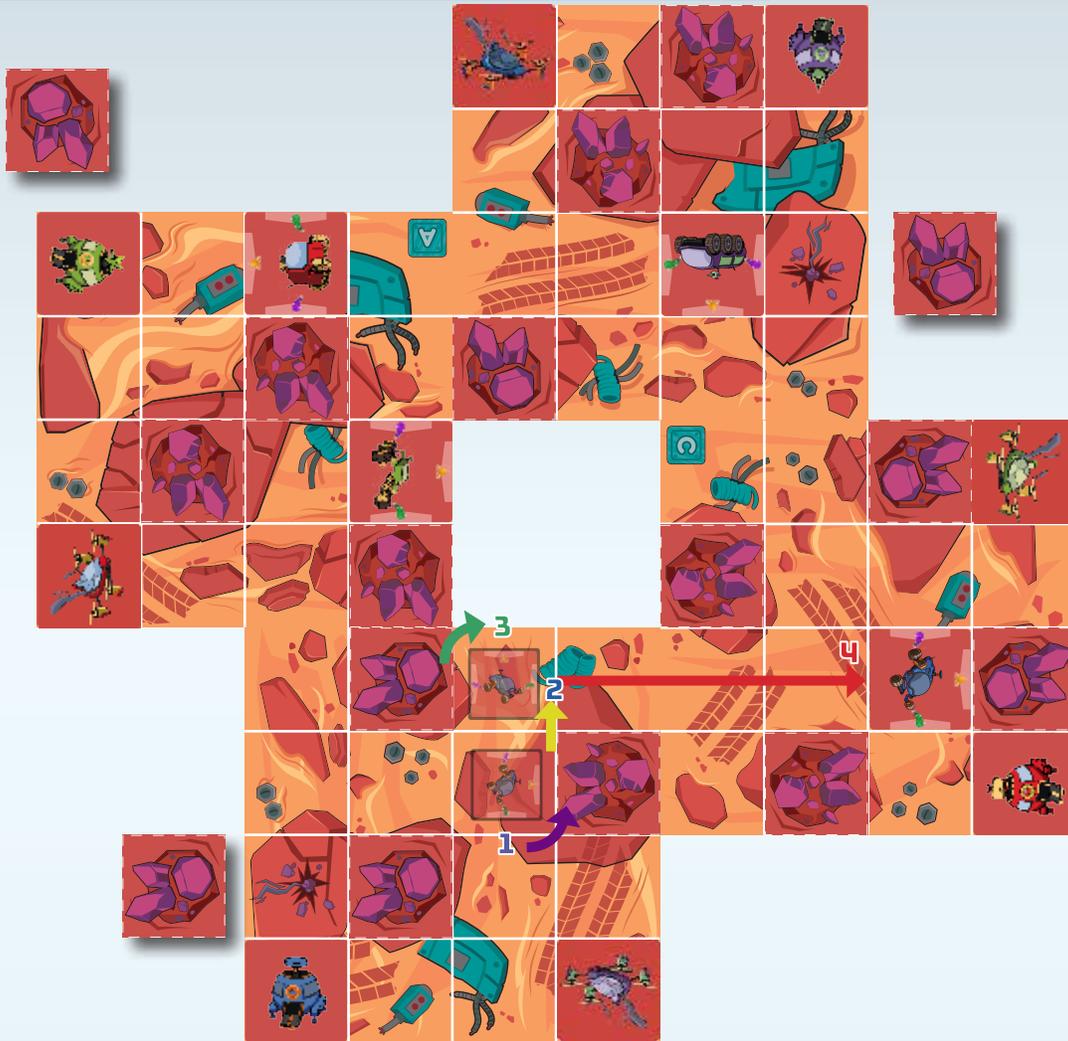
Hace que la ficha siguiente en la programación se active 3 veces, en lugar de una sola ocasión.



El rover remueve del tablero una Ficha de Obstáculo que se encuentre una casilla frente a él.



EJEMPLO DE CORRER PROGRAMA



- 1** Perseverance rota 90 grados a la izquierda
- 2** Avanza un paso a la casilla siguiente.
- 3** Ahora rota 90 grados a la derecha
- 4** Finalmente avanza de frente todas las casillas vacías, deteniéndose frente al obstáculo.

Termina su turno y continúa el jugador a su izquierda.

IMPORTANTE

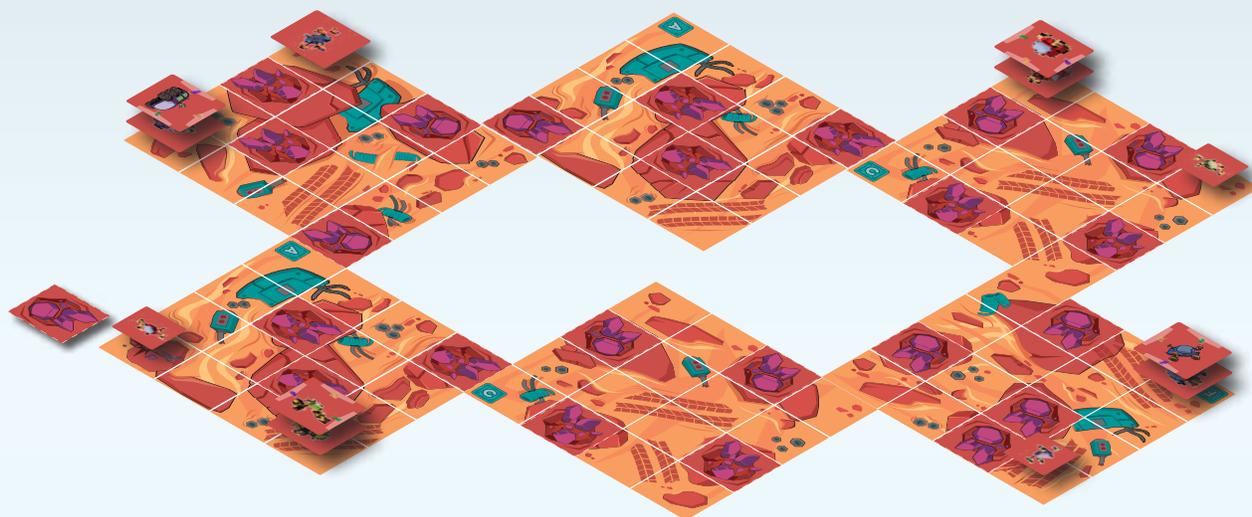
- Cuando un Rover termina una acción en la casilla donde se encuentra su Dron, retira la ficha de Dron y voltea el rover al lado opuesto, esto significa que ahora carga con el Dron. Y puede entonces iniciar el regreso a su base.
- Cuando un Rover no puede llevar a cabo una ficha de código por completo, se considera que tiene un bug y esa acción no se realiza.
- Los Rover oponentes no se consideran obstáculos.
- Drones y Bases oponentes si son obstáculos para el jugador.
- Los espacios de escombro sin obstáculo se consideran casillas normales.
- Después de usar todos los eventos, mezclar las cartas nuevamente.
- Para agilizar la experiencia de juego, durante fase de programación se sugiere utilizar un cronómetro con 45 segundos (*o el tiempo que se determine apropiado*).

VARIANTES

Mayor accesibilidad - Juega sin las Cartas de eventos.

Creativo - Configurar los tableros de terreno y ajustar los puntos iniciales de Rover y Dron como gustes (Los tableros deben conectar siempre con otro, al menos en una casilla).

Aumentar tiempo de juego - Prepara la partida como se muestra (rota los tableros):



WITBOTS

Este juego de mesa es posible gracias a:
Jose Angel Lopez Mondragon
Juan Pablo Arciga Cornejo
Victor Hugo Viguera Díaz
Detestable Games



 [WITLABS.IO](https://www.facebook.com/WITLABS.IO)

 WWW.WITLABS.IO

 HOLA@WITLABS.IO

