Contenido:

· 48 cartas de Partes de Robots

· 3 cartas de Partes de Robots comodín

· 4 cartas de Willy el robot

· Reglas de juego

Nota del autor: *Willy "el robot" es un juego educativo para trabajar colores y formas geométricas en niños entre 4 y 6 años. En su modo avanzado, es un juego divertido para todos los miembros de la familia. Los modos Colores y Formas se recomiendan para niños menores de 5 años.*

MODO AVANZADO (+5 AÑOS)

Objetivo:
Debes conseguir montar el mayor número de robots Willy usando las piezas (cabeza, tronco y piernas) más similares posibles en forma y color.

Preparación de la partida:
Se barajarán todas las cartas de piezas y se forma una matriz boca abajo de 4x4 cartas. El resto de cartas se colocarán junto a la matriz en un mazo también boca abajo. Comenzará el jugador de menor edad y se seguirá en sentido horario.

Turno de juego:
En su turno cada jugador volteará 3 cartas de la matriz dejándolas visibles.

ESQUEMA DE PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA

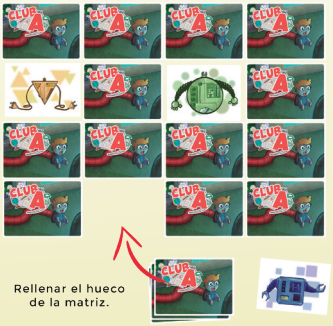
Si las 3 forman un robot (cabeza, tronco y piernas) podrá cogerlas y montar su robot, colocándolo en su zona de la mesa de juego. Si las 3 cartas volteadas no completan a un robot, el jugador elegirá una carta que llevará a su zona de juego para usarla en futuras rondas (ver completar robots).
Después rellenará los huecos de la matriz con cartas del mazo y pasará al siguiente jugador.

RESUMEN DE TURNO

Completar Robots:
Si un jugador ya tiene algún trozo de robots en su zona de juego, podrá usarla junto con las 3 que gire en su turno, para formar un robot con la mayor puntación posible.

Las cartas de Partes de robots comodín (pentagonales y multicolores) servirán como cualquier forma o color.

Si tampoco puede completar robot en esta ronda, cogerá otra carta que podrá unir a un robot empezado, o empezar uno nuevo. Al final de la partida, solo puntúan los robots terminados (con cabeza, tronco y piernas).



Fin de la partida y puntuación final:
La partida terminará cuando no queden cartas para rellenar la matriz desde el mazo de trozos de robots y se suman los puntos de cada jugador de la siguiente forma:

- 1 punto por robots fabricado
- +1 punto por cada coincidencia de color en las partes del robot formado.
- +1 punto por cada coincidencia de forma en las partes de robot formado.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Robot completo:
1 punto
+1 por color verde adicional
+2 por formas circulares adicionales.
Total: 4 puntos

El jugador que consiga más puntos será el mejor montador de robots Willy y se quedará la carta de Willy. En caso de empate habrá varios ganadores y comparten el premio.

MODOS GEOMETRÍA Y COLORES

Para menores de 5 años se recomienda empezar por estos modos, trabajando ambos conceptos por separado.
Elegimos primero si jugamos con formas o colores y repartimos a cada jugador una pieza de robot de cada tipo (4 piezas de colores o geometrías distintas, según el modo elegido). Formaremos una matriz de cartas boca abajo de 3x3 (en lugar de 4x4 como en el modo avanzado).
En su turno cada jugador gira 3 cartas, coge una de ellas para unirla a uno de sus robots y repone la matriz con otra carta del mazo. Si el jugador no puede colocar ninguna de las cartas levantadas en un robot, no cogerá ninguna.
Cada robot estará compuesto solo por piezas de la misma forma geométrica o color, según hayamos elegido. Las piezas "comodín" las podremos colocar en cualquier robot (siempre que no tengamos ya esa parte del mismo). Una vez colocadas no podrán moverse a otro robot. El primer jugador que complete 3 de sus robots, gana la partida.

Créditos
EAN: 8437018229277
Autor: Juan Carlos Ruiz
Ilustración y Diseño:
Jonathan Cañamero
Desarrollo: Raúl López
1ª Edición - 2020
Producido por:
ÁTOMO GAMES EDITORIAL SL
atomo-games.com
info@atomo-games.com