

# ROBOTS

Jugadores: 2 a 6  
Duración: 15 minutos

Dale un poco de tiempo... ¡y el robot avanzará lo suficiente!

5+

## Contenido

12 cartas de tablero



Anverso



Reverso

50 discos de madera



## Resumen del juego

Cualquier persona adoptará el rol de robot. El robot dice "¡Beep!" y se desplaza desde el punto inicial a lo largo de la línea, en la dirección de la flecha. Obviamente el robot no se desplaza realmente, sino que sólo en nuestras mentes. Luego, el robot dice "¡Beep!" por segunda vez y se detendrá. Ahora, las preguntas para todos los participantes son: ¿cuánto se ha desplazado el robot entre los dos "¡Beeps!"? y ¿a cuál objeto ha llegado? El resto de los jugadores y las jugadoras intentará adivinar el objeto correcto.

**Nota:** El robot tiene tres velocidades de marcha preestablecidas:



Lenta



Normal



Rápida

"¡Beep!"



"¡Beep!"

Domingo es el jugador robot. Dice "¡Beep!". El robot arranca (a velocidad normal). Luego de unos 4 segundos, Domingo vuelve a decir "¡Beep!". ¿Cuánto se habrá desplazado el robot?, ¿hasta el secador de pelo?, ¿hasta la taza?, ¿hasta el plátano?, ¿o incluso hasta el helado?

## Variante para jugar en equipo

Se barajan las 12 cartas de tablero y se colocan en una pila en el centro de la mesa, con el anverso del recorrido hacia arriba. Los 50 discos de madera se dejan a mano en un costado. **Nota:** Todos los participantes conforman **un equipo** e intentan obtener el mejor resultado posible. La modalidad «Jugar como oponentes» se explica al final del reglamento.

El jugador o la jugadora robot toma la carta de tablero superior de la pila de tal manera que solo él o ella pueda ver la parte trasera de la carta. La carta en la mano será **el tablero informativo**. La carta de tablero que ahora está en la parte superior de la pila será **el recorrido actual**.

En el tablero informativo se indica hasta qué objeto debe desplazarse el o la robot **en el recorrido actual**, y a qué velocidad (lenta, normal o rápida) deberá hacerlo. La velocidad la determina el número que se indica en la parte inferior derecha del recorrido visible actual. Quien sea robot, debe anunciar claramente la velocidad en voz alta.



El recorrido actual muestra en la parte inferior derecha el número 3. Con esa información, a partir de su tablero informativo, quien esté jugando como robot sabe que este debe desplazarse a velocidad lenta hasta la manzana.

→ El jugador o la jugadora robot dice "¡Beep!" y el robot se desplaza. Cuando esa persona dice "¡Beep!" por segunda vez, el robot se detiene.

**Muy importante:** Cuando quien esté jugando de robot mire el recorrido actual y busque el objeto al que tiene que llegar, debe intentar hacerlo de tal manera que los demás participantes no adivinen el destino siguiendo su mirada. Si por ejemplo, el destino es la manzana, esa persona no deberá mirar descaradamente la manzana, sino más bien mirar globalmente o incluso taparse un poco sus ojos con una mano en caso de ser necesario.

### ¿Qué significa realmente ir «lento», «normal» o «rápido»?

Cada jugador o jugadora deberá definir su propia velocidad, y los demás participantes deberán adaptarse a esta. Jugar más tiempo y más seguido, servirá para orientarse mejor con la velocidad de los demás participantes. ¡De eso se trata justamente ROBOTS!

Si el jugador o la jugadora robot ha dicho "¡Beep!" por segunda vez, el resto de los participantes deberá adivinar ahora en qué objeto se ha detenido el robot. Los participantes forman un equipo y pueden asesorarse mutuamente. Finalmente, deberán acordar un objeto y decirlo en voz alta.

Mientras el equipo conversa sobre los posibles destinos del robot, quien este jugando de robot debe intentar no dar ninguna pista sobre el objeto, ni ayudarlos en ningún modo.

→ Si han acertado, el equipo recibirá 3 discos de madera. Si el objeto que dicen está a la derecha o a la izquierda del correcto, el equipo recibirá 2 discos. Si el objeto que dicen está a dos objetos de distancia a la derecha o a la izquierda, se les dará sólo un disco. En todos los demás casos, el equipo no recibirá discos de madera.

Quién jugó de robot devuelve la carta de tablero informativa a la caja. Ahora será el turno del siguiente participante en el sentido de las agujas del reloj. Esa persona deberá tomar la carta de tablero superior de la pila de tal manera que sólo él o ella pueda ver la parte trasera de la carta. Está será la nueva carta de **tablero informativo**. La carta de tablero que **ahora** esté encima de la pila será el nuevo **recorrido actual**.

La partida se seguirá jugando de la manera descrita hasta que sólo quede una carta de tablero en el centro (11 rondas en total). En ese momento la partida acaba y el equipo contará los discos de madera que obtuvo, y así podrá evaluar su rendimiento. Los resultados superiores a 15 discos son buenos, por encima de 20 son geniales, y a partir de 25 se les considerará tan eficientes como un verdadero robot. ¡Los resultados cercanos a 30 son casi alienígenas!

## Variante para principiantes

Si se desea jugar una partida con menor dificultad, se recomienda ignorar las distintas velocidades del tablero informativo. Se juegan todas las rondas aplicando la velocidad normal. El número impreso en la carta de recorrido actual simplemente se ignora. **Aún más fácil:** El jugador o la jugadora robot no cambiará después de cada ronda. Un participante será designado robot, y ejercerá ese rol durante las 11 rondas de la partida. Esto puede ayudar al jugador o la jugadora, a establecer su sentido de la velocidad.

## Variante para jugar como oponentes

(de 3-6 personas)

El desarrollo de la partida es exactamente igual que en la variante de equipo descrita anteriormente, pero con la siguiente diferencia: cuando el jugador o la jugadora robot dice "¡Beep!" por segunda vez, **todos** los demás participantes realizarán sucesivamente **un intento** de adivinar el objeto correcto. Quienes acierten al objeto recibirán 2 discos de madera. Quienes digan un objeto al lado del correcto recibirán un disco. La persona que haya jugado de robot recibirá un disco de madera por cada participante que haya adivinado con **exactitud** el objeto.

El jugador o la jugadora robot cambia en cada ronda según el sentido de las agujas del reloj, y se jugarán nuevas rondas hasta que todos hayan sido robot tres veces. Si se gasta la pila, se deben volver a mezclar las cartas de tablero guardadas, creando una nueva pila. Ganará quien haya obtenido el mayor número de discos de madera.



Edición en español:

José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.