

# REGLAS EN ESPAÑOL DEL JUEGO ROBOT TURTLES

Estas reglas son largas porque el juego tiene varios niveles, según los niños vayan dominando el juego

## Despliegue inicial

Cada mazo tiene 45 cartas. Para empezar, quita la carta del uso de láser y la de la rana de cada mazo. Más tarde las utilizaremos, en otros niveles.



El juego contiene las siguientes piezas: 4 robot turtles, 4 robo joyas 20 muros de piedra, 12 muros de hielo y 8 cajas.

En este primer momento hay que apartar las piezas de caja, muro de piedra y muro de hielo. (fíjate que las piezas de muros de hielo tienen charcos en el reverso).



Cada jugador es el dueño de su tortuga, escoge una tortuga robot y coge el mazo de cartas de instrucciones que le corresponde. De izquierda a derecha, las tortugas son Beep (azul), Pangle (verde), Dot (morada) y Pi (rojo).

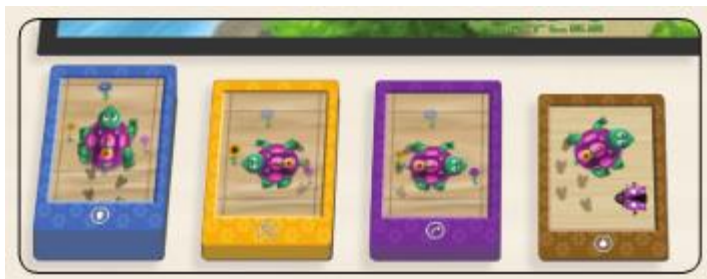


Cada jugador es dueño de su tortuga y le da órdenes. PERO NO LAS MUEVE EN EL TABLERO. Sólo el Tortu-piloto (el adulto o niño mayor que ya domina el juego), es el que mueve las tortugas en el tablero.

Coloca las tortugas de cada jugador en una esquina del tablero. Coloca una joya robot por cada jugador en el centro del tablero. No importa el color de la joya. Siempre tiene que haber 1 Tortu-piloto para mover las tortugas. Pero moverá según las órdenes que le den los dueños de las tortugas, los jugadores. Un jugador dueño de una tortuga requiere un Tortu-piloto. Cuatro jugadores dueños de 4 tortugas necesitan también sólo 1 Tortu-piloto.



Después cada jugador divide su mazo en 4 montones de cartas y los pone cara arriba enfrente del él: 18 cartas azules de movimiento. 8 cartas amarillas de torcer a la izquierda. 8 cartas moradas de torcer a la derecha. Y una carta marrón de bicho



## Primer Juego:

Primer juego: reglas para niños (Leer esta parte en alto)

“¡Bienvenidos, dueños de las tortugas robot, soy el Tortu-piloto! Los robots tortugas necesitan vuestra ayuda para recoger todas sus joyas robot. Aquí están las 3 reglas principales de las tortugas robot que tenéis que seguir:

- 1) El objetivo de este juego es pisar una joya robot para poder pillarla. ¡Todos los que obtienen joyas ganan!
- 2) Cuando te toque, coge una de las cartas de instrucciones y ponla enfrente de ti, encima de las otras cartas que hayas cogido. Así estarás mandando al Tortu-piloto cómo se tiene que mover tu tortuga.
- 3) Yo soy el Tortu-piloto, seré quien mueva tu tortuga. Y yo hago lo que diga tu carta, pero sólo yo toco el tablero. ¡Una cosa!. Si es tu turno y cambias de idea, di en alto ¡bicho!, da un golpecito a tu carta de bicho, y ponla del revés. Entonces yo deshago tu último movimiento para poder hacer otro distinto este turno.”

(Dejar de leer en alto)

## Primer juego: Cómo mover las tortugas

Torcer a la derecha: escoges la carta morada y la tortuga girará en su sitio 90° a la derecha, sin avanzar. Al niño le puedes decir que la robot turtle gira como está en el suelo morado. Así no tienes que explicarle lo que son 90° a la derecha



Torcer a la izquierda: Escoge la carta amarilla y la tortuga robot girará 90° a la derecha, sin moverse del sitio



Un paso adelante: Escoge la carta azul y el Tortu-piloto moverá la tortuga robot un paso en la dirección donde esté apuntando la tortuga robot



**Step Forward**  
Take one step in the direction the turtle is pointing (towards the blue flower).

### Primer juego: Más detalles

- El jugador más joven va primero. El orden de juego es según agujas de reloj.
- Si una tortuga robot quiere dar un paso y el cuadrado de enfrente está ocupado por un muro, la esquina del tablero u otro jugador, la tortuga no se puede mover.
- Los niños pueden usar la carta de bicho muchas veces, pero sólo en su turno. Una vez que le han dado la vuelta y el siguiente jugador empieza a moverse, no pueden cambiar de opinión
- Lo más importante: **El Tortu-piloto debe hacer sonidos tontos mientras mueve las tortugas, para divertir a los niños.** El primer juego termina cuando todos obtienen sus joyas. ¡No olvides animar!

### Introducir nuevos desafíos: desbloquear

A medida que los niños vayan siendo mejores en Robot Turtles, ellos querrán desbloquear nuevos desafíos y obstáculos. Una vez que un jugador haya desbloqueado algo, puedes darle la opción de usarlo para cada juego, por ejemplo:

#### Muros de hielo

¡Haz un laberinto con muros de hielo! El Tortu-piloto pondrá muros de hielo en el tablero antes de la partida. Comienza sólo con unas pocas tortugas que no puedan atravesar los muros de hielo. Si el jugador dueño de la tortuga robot lo intenta, el Tortu-piloto debe hacer como que la tortuga robot intenta maniobrar y no puede, haciendo sonidos divertidos. Entonces los niños podrán gritar ¡Bicho!, dar la vuelta a la carta e intentarlo por otro lado. Tienes más ideas de laberinto en: [www.RobotTurtles.com/mazes](http://www.RobotTurtles.com/mazes).

Puedes subir el nivel poniendo muros de hielo después del primer juego



## Cartas de láser

¡Derrite muros de hielo! Las cartas de laser derriten un muro de hielo que esté enfrente del robot tortuga. Cuando un muro de hielo se derrite, dale la vuelta a la pieza, y ahora será un charco sobre el que las tortugas robot pueden andar. Si la tortuga apunta a algo que no es un muro de hielo, sacude el robot tortuga y haz un sonido divertido. El jugador querrá probablemente usar su bicho e intentarlo de nuevo.

Pueden llegar a este nivel de láseres cuando hayan ganado 2 juegos con muros de hielo.



## Muros de piedra

¡Muros de piedra infranqueables! Justo cuando los jugadores dueños de las tortugas robots piensen que son unos cracks del Robot Turtles, puedes ponerle los muros de piedra, que son invulnerables al láser. También puedes mezclar muros de piedra con muros de hielo.

Te sugerimos empezar a poner los muros de piedra cuando hayan ganado 2 juegos con laser



## Cajas

¡Triquiñuelas! Las cajas están inspiradas en el clásico juego de ordenador, el Sokoban. Las tortugas robot podrán empujarlas si no hay nada en el lado opuesto. Si hubiera algo en lado opuesto, como un charco, entonces la caja no se puede mover. ¡Sé cuidadoso! Porque empujar una caja a una de las esquinas podría **dejarte atascado para siempre**.

Desbloquea las cajas después de ganar 3 juegos con muros de piedra.





## Juego 3            ¡Piensa más allá!

En lugar de sólo jugar una carta durante cada turno, cada dueño de tortuga puede llegar a usar 3 cartas. Una vez las cartas están ya colocadas, y, por tanto, ha escogido el movimiento. Se ejecutan las 3 instrucciones. Si ellos dicen ¡Bicho!, las 3 cartas se retiran.

Recomendamos subir al nivel Juego 3 cuando todos los objetos previos se han desbloqueado y los dueños de tortugas pidan jugar más de una carta al mismo tiempo.



### Escribe un programa

Escribir un programa es muy diferente al juego básico. En el primer turno, el dueño de tortuga robot pone todas las cartas de movimiento que quiere en la línea. Cuando ya están puestas entonces gritan “¡Ejecutar programa!”. Entonces van señalando a las cartas, una cada vez, de izquierda a derecha, por orden.



A medida que ellos señalan cada carta, tú, el Tortu-piloto, ejecutas cada carta hasta que el programa está completo. Puedes decirles que su dedo es el “señalador de órdenes”, porque es quien señala la siguiente instrucción para ti. Si ellos obtienen una gema, ganan, y quitarías su robot tortuga y joya. Si no ganan la joya robot, pueden decir ¡Bicho!, y señalar a la carta de bicho. Entonces tu deshaces todo lo que has hecho: pones la tortuga al inicio y vuelve a congelar un muro de hielo que ellos habían derretido con su láser. Y se pasa al siguiente jugador.

En posteriores turnos ellos prueban nuevos programas, reorganizan o cambian las cartas. De hecho, ellos pueden hacerlo mientras otros jugadores están cogiendo sus joyas robot. Entonces, cuando es su turno ellos “Ejecutan programa” otra vez.

Puedes subir el nivel a escribir programa cuando los niños ya han batido todos los laberintos que les has lanzado a ellos en el nivel Juega 3. Recuerda que al principio de este nivel, los laberintos deben estar sin nada, básicos, para que se familiaricen con Escribir programa.

## Función rana

La función rana es el mejor amigo del dueño de tortugas. Es la más difícil y la más divertida, y sólo conviene **introducirla cuando los jugadores ya han pasado el nivel de escribir programa con creces** y de manera exitosa.

La función rana no está en el tablero. La función rana agrupa a varias cartas, varios movimientos que se pueden agrupar bajo esa carta y utilizar. Así te evitas hacer una línea de instrucciones muy amplia. Veamos un ejemplo para este caso de este tablero:



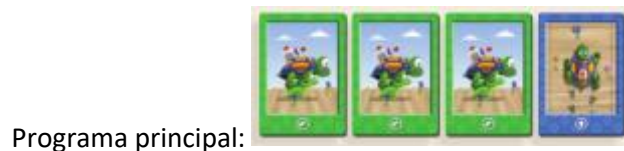
Si nuestro robot turtle tuviera que llegar a la gema, necesitaría estos 16 movimientos o acciones:



Como vemos, 1 láser, 3 movimientos de casilla y 1 giro a la derecha de 90° se repite 3 veces ¿verdad? Entonces, podríamos poner otra línea para crear la función rana. La función rana se compone precisamente de 1 láser, 3 movimientos de casilla y 1 giro a la derecha de 90°, o sea, lo que se repite. Y lo dejo colocado en otra línea para que se sepa qué hace mi función rana.

Así, lo que está arriba sería el programa principal, que se ha acertado, ahora serían sólo 4 cartas. Y la línea de abajo sería la función rana, de 5 cartas. De esta manera, el total de cartas empleado es 9. Si no hubiéramos utilizado la función rana, hubiéramos necesitado 16 cartas.

Por supuesto, no puedes poner una carta de rana en la función rana, porque se crearía un bucle infinito.



La función rana se puede utilizar cuando ya se domine con facilidad el nivel de escribir programa.

## Los secretos del Tortu-piloto

Los jugadores, los dueños de las tortugas, sólo necesitan saber las 3 reglas. Pero el Tortu-piloto, sin embargo, debe ser un experto. Aquí os ponemos las respuestas a frecuentes preguntas que los jugadores suelen preguntar. En realidad, no es que sean un secreto, sólo que no debes contárselo a los dueños de las robot turtles hasta que te lo pregunten:

- ¿Pueden ganar todos? Sí, sólo tienen que obtener una joya
- ¿Importa cuál sea la joya que pilles? No, se puede conseguir cualquiera de las joyas
- ¿Qué le pasa al jugador que termine primero? Cualquiera que gane quita su joya y su robot turtle del tablero, y puede animar a los otros. No pasa nada por ser el primero
- ¿Pueden los dueños de las robot turtles mover su propia tortuga? No. Hay muchas razones, pero la mejor es esta: Si lo hacen ellos, parece un juego que les corrige sus propios errores, y eso mata la diversión. Además, una vez que toquen el tablero nunca te dejarán hacerlo a ti.
- ¿Qué pasa si las robot turtles colisionan? Pues es como tratar de mover un muro. No pasa nada. El Tortu-piloto menea con gracia la robot turtle y hace un sonido gracioso.
- ¿Qué pasa si el jugador se queda sin cartas? Si le falta una carta y no puede acabar, puede cogerla de los programas que haya hecho primero y jugar sin más. Si está en el nivel de escribir programa, entonces no aplica esta norma. Deberían ajustar su programa y ejecutarlo de nuevo.
- ¿Cuándo se deberían introducir las subidas de nivel? Despacio. Si se hace demasiado rápido, se aburrirán y frustrarán. Sobre todo, hay que tener cuidado al introducir el nivel de Juega 3, escribir programa y el de la función rana. Si los jugadores no dominan las reglas básicas, introducir esto arruinará el juego.
- ¿Se puede ser a la vez jugador dueño de tortuga y Tortu-piloto? No, Todos sentirían que es injusto
- ¿Puede ser un niño Tortu-piloto? Sí, pero sólo cuando sea muy bueno en el juego. Pero nunca deberá ser a la vez dueño de tortuga y tortu-piloto. Es la manera de que los niños más mayores jueguen con sus hermanos.

## Consejos para animar el juego

Haz una foto del tablero antes del primer movimiento. Puede ayudar cuando alguien lo mueve y se desplazan las fichas.

Presta especial atención a los niveles de frustración de acuerdo con la edad de cada niño. Robot Turtles tiene que ser un reto, pero divertido.

Puedes cambiar la joya por otra cosa, como chuches.

En vez de desbloquear nuevos objetos y subir de nivel sin más, diles que los compran con las joyas que han ganado. Así pueden “comerciar” para nuevas partidas.