

PIEDRA, PAPEL O TIJERA ESPACIAL.

Reglamento:

Cantidad de jugadores: 2

Contenido del juego:

1 tablero plegable de 1,80x1,00m

2 fichas (una por jugador)

2 dados de 30 cm de lado (uno por jugador)

Objetivo del juego:

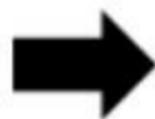
Realizar un recorrido de 10 casilleros comenzando desde el astronauta hasta la nave del tablero.

Dinámica de juego:

Cada jugador tiene un dado de 6 caras con figuras en cada una de ellas y ambos deben tirarlos en simultáneo, de acuerdo a la combinación de figuras que se de, se resuelve si hay un jugador que gane esa tirada o hay empate.

El dado tiene dos juegos de estas figuras, uno en tamaño grande y otro en tamaño pequeño, totalizando seis figuras colocadas una en cada cara del dado.

Interacciones: A continuación se muestran las combinaciones posibles entre las figuras de los dados. El jugador que obtiene la figura vencedora avanza un casillero.



TIJERA CORTA A PAPEL



PAPEL ENVUELVE A TIJERA



PIEDRA DESAFILA A TIJERA

En caso de que haya un jugador que gane la tirada debe avanzar su ficha un casillero.

En caso de empate, ningún jugador avanza.

Figuras:



TIJERA



PAPEL



PIEDRA



Empate: Si ambos jugadores obtienen la misma figura y del mismo tamaño, empatan y sus fichas no avanzan.



EMPATE

Final de la partida: La partida finaliza y se declara vencedor al primer jugador que logre colocar su ficha dentro de la nave.

Casos especiales:

La figura prevalece al tamaño: La figura de un dado, según su tipo (piedra, papel o tijera) vence a la figura del otro dado, de acuerdo a las interacciones explicadas en el punto anterior sin importar el tamaño de las mismas. Se muestran algunos ejemplos:



TIJERA CORTA A PAPEL



PIEDRA DESAFILA A TIJERA

El tamaño prevalece a la figura: En caso de que ambos jugadores obtengan la misma figura pero de diferentes tamaños, avanza el jugador que sacó la figura de mayor tamaño, como se muestra en los siguientes ejemplos.

