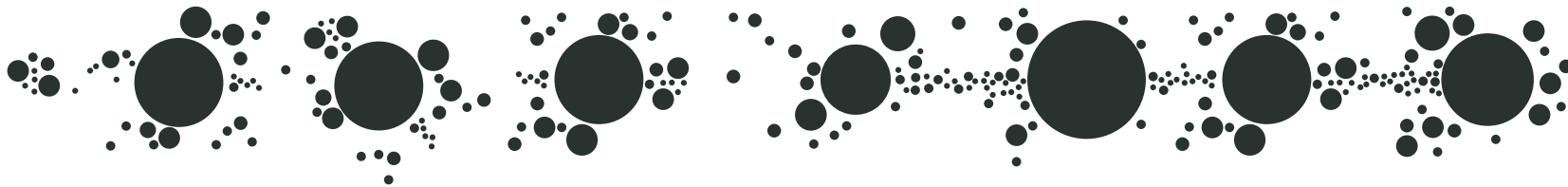




La plazoleta



Neutron

 www.laplazoleta.xyz

 [_laplazoleta_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)

 [Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

 **644 33 19 09**

 info@laplazoleta.xyz

Reglas del juego

El Bobail, su nombre original es "Neutron", fue creado por Robert A Kraus y presentado en el games&puzzles del 1978. Poco tiempo después, decidió donarlo en dominio público. Desde entonces existe 15 variantes de este juego.

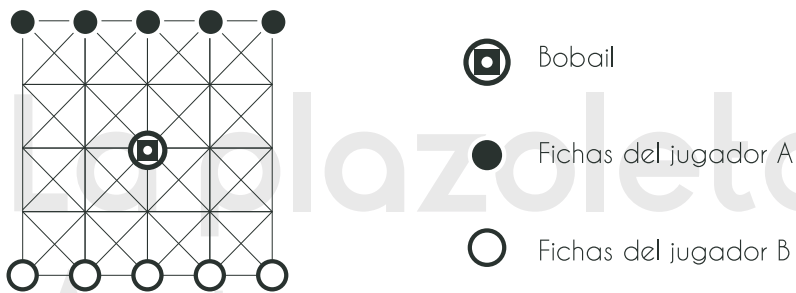
Reglas del juego

Objetivo del juego

- Llevar el Bobail (la canica de color en el centro) en su campo (la línea dónde empiezan tus fichas).
- Bloquear el Bobail para que su oponente no pueda moverlo.

Preparación del juego:

En primer lugar tienes que colocar las fichas como el ejemplo siguiente:



Inicio de la partida

Se elige al azar quién empieza la partida, luego se turnará en las siguientes partidas.

El jugador que inicia la partida, solo puede ejecutar la acción 2. Es decir, cuando se empieza una partida, solo puedes mover una de tus fichas.

Acciones del turno de juego y movimientos:

El turno de cada jugador (menos el turno de inicio de partida) se compone de 2 acciones obligatorias.

Acción 1: Debes mover el Bobail.

Se mueve de una sola casilla adyacente en cualquier dirección (vertical, horizontal o diagonal).

Acción 2 : Mover una de tus fichas.

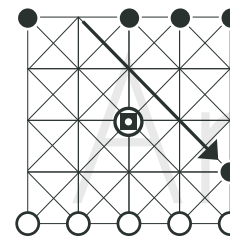
La ficha se mueve en cualquier dirección (vertical, horizontal o diagonal), su desplazamiento tiene la obligación de hacer el máximo recorrido hasta chocar contra un obstáculo (el borde del tablero, el Bobail, una ficha propia o ajena).

Cuando se han ejecutado las 2 acciones, se cede el turno a su adversario. Si un jugador no puede realizar la acción 1, es decir si no puede mover el Bobail, entonces ha perdido la partida.

Esta prohibido saltar fichas que sea con el Bobail o con una ficha.

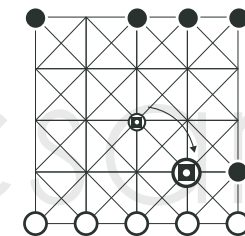
Ejemplo de partida

Turno 1, jugador A
Inicio de la partida



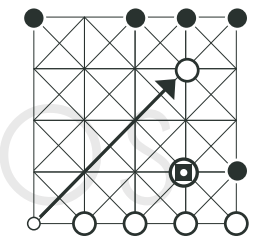
Los negros empiezan, solo pueden mover una ficha.

Turno 2, jugador B
Acción 1



Los blancos mueven el Bobail hacia su campo.

Acción 2



Los blancos mueven una ficha.

Los siguientes turnos se ejecutarán de la misma manera que el turno 2, es decir, moviendo primero el Bobail, luego moviendo una de sus fichas.