


NORMAS DE JUEGO

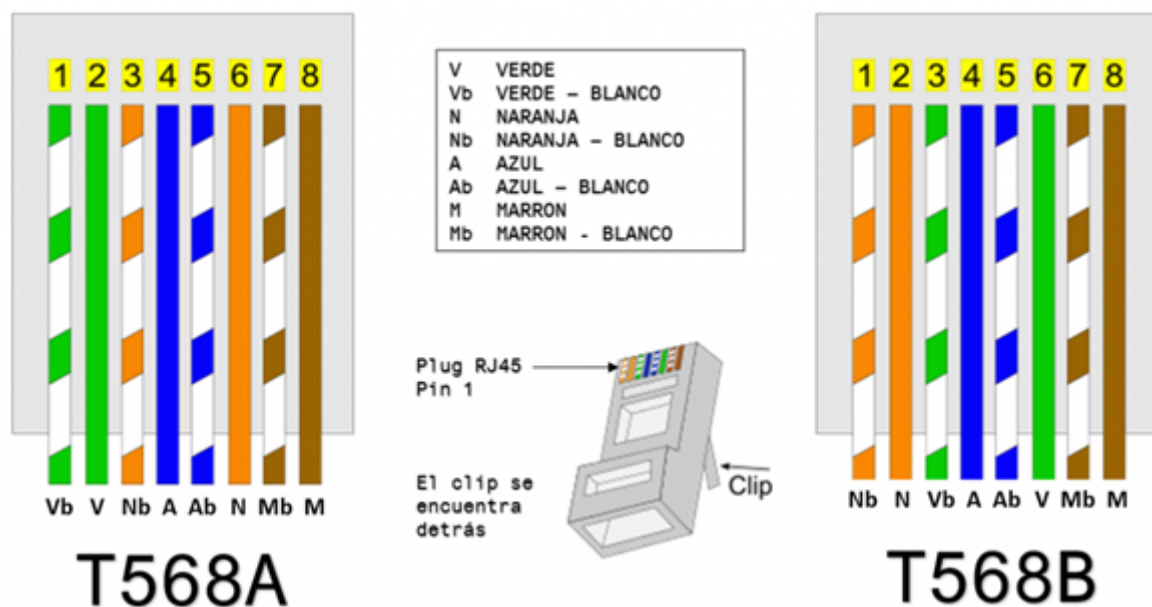
- Nombre del juego: cobrOSI
 - Te encuentras dentro de un cable de red FTP y tu objetivo es alcanzar el núcleo, reparar el cobre dañado y conectarlo al router para recuperar la conexión a Internet en tu PC.
1. «Todos los jugadores empiezan con 2 vidas» (Con traje anti electricidad)
 2. Los turnos de juego irán en orden circular según la posición inicial de los jugadores en las esquinas antes de comenzar. 
 3. Los jugadores podrán elegir en cuál de los 6 puntos de inicio comenzar (Esquinas de PVC), deberá haber 1 jugador en cada casilla. (Máximo 6 en total)
 4. Se puede jugar por equipos, de esta manera todos los miembros de cada equipo podrán intentar acertar las preguntas, pero solo 1 jugador de cada equipo será el que decida los movimientos y las decisiones a tomar en el juego.
 5. En cada turno se tira un dado con números del 1 al 6 que nos indicarán el tipo de pregunta: (1 preguntas resto) (2 preguntas capa aplicación) (3 preguntas capa transmisión) (4 preguntas capa red) (5 preguntas capa enlace) (6 preguntas capa física).
 6. Se tendrá un tiempo máximo de 1 minuto para responder cada pregunta.
 7. Al acertar una pregunta se avanza una casilla, (podremos movernos hacia izquierda, derecha, delante o atrás).
 8. Al fallar una pregunta se retrocederá 1 casilla, moviéndonos a la que estábamos antes, excepto que estemos en un checkpoint o punto de inicio, que nos dejará en el mismo sitio.
 9. Si no sabemos la pregunta podemos decir «paso», si elegimos esta opción nunca retrocederemos.
 10. Habrá 6 checkpoints (Malla metálica antimagnética), en estos, al fallar la pregunta nunca se podrá retroceder, nos quedaremos en la misma casilla. (Además no se podrán realizar ataques)
 11. En la casilla de router solo puede haber 2 jugadores a la vez, y en el caso de fallar la pregunta en esta casilla, retrocederemos 2 puestos (hacia el checkpoint que decidamos).
 12. Para poder acceder a la casilla de router se necesitan 2 porciones de cobre.

13. Habrá 6 porciones de cobre distribuidas por el mapa en casillas especiales.
14. En las casillas de cobre no hay preguntas, y podremos avanzar en cualquier dirección en nuestro siguiente turno sin tener que responder ninguna pregunta.
15. No habrá límites de jugadores por casilla, y el camino nunca estará bloqueado (excepto en el router).
16. El ataque nos permite robar porciones de cobre al resto de jugadores. Si al avanzar una casilla, en esta hay algún jugador (tenga o no cobre) Le quitaremos 1 vida y 1 porción de cobre (si tiene).
17. En los checkpoints no se podrá realizar ningún ataque.
18. Al hacer un ataque (descarga eléctrica), siempre retrocederemos 1 casilla, mientras que el jugador atacado se quedará en el sitio con 1 porción de cobre menos (si tenía) y 1 vida menos (perderá el traje anti electricidad o morirá).
19. Nunca podremos hacer una descarga después de fallar una pregunta, por lo que solo podemos atacar si acertamos la pregunta previa.
20. Cada jugador solo podrá portar como máximo 2 porciones de cable cobre.
21. En la casilla del router no se pueden ejecutar descargas para quitar porciones de cobre ni vidas.
22. El primer jugador con 2 porciones de cable de cobre que alcance la casilla del router y acierte su pregunta, «reparará el cable de red y lo conectará al router», (será el ganador). O el último superviviente de la partida también será el ganador.
23. Todos los jugadores empiezan con 2 vidas (Con traje anti electricidad), es decir, si un jugador recibe descargas eléctricas hasta quedarse sin vidas en una misma partida, este será eliminado.
24. Si matas a alguien que tenía objetos, tú pasarás a tener esos objetos

25. **Comodín.** (Lo obtendremos al sacar un 1 en el dado y después responder y acertar la pregunta de «Resto» que nos salga) Tras esto podremos obtener una de estas recompensas de forma aleatoria:

(En desarrollo)

- **1.1 +1 Traje anti electricidad (+1 Vida)**
Ganas 1 traje (Si tenías 1 tendrás 2)
- **1.2 +1 Ticket de pase sin pregunta** (Lo podremos usar cuando queramos) (Siempre antes de responder una pregunta) «Al usarlo podremos avanzar sin responder la pregunta».
(Solo se puede usar si decidimos utilizarlo antes de tirar el dado)
- **1.3 +1 Porción de cobre** (En el caso de que ya tengamos 2, el comodín seguirá disponible y seguiremos con 2 porciones de cobre).
- **1.4 +1 Conector RJ45**
Con este objeto podremos conectar el router nada más lleguemos a este, sin tener que responder ninguna pregunta. (Seguiremos necesitando 2 porciones de cobre para entrar).
Para obtener este objeto, tras acertar la pregunta de «Resto» y ver que nos ha tocado, deberemos de colocar bien los cables de un conector RJ45 siguiendo el T568A o T568B
(Solo se puede usar cuando estemos en la casilla de router habiendo entrado en el turno previo)



- **1.5 +1 Botas anti electricidad**
Con este objeto podrás avanzar 2 casillas en vez de 1, lo podrás usar tras cualquier acierto y solo se puede usar 1 vez.
(Solo se puede utilizar tras acertar una pregunta)
- **1.6 +1 Imán de neodimio**
Con este objeto podrás estropear el router durante toda la ronda hasta tu siguiente turno (ya funcionará en tu siguiente turno), haciendo que los jugadores que se encuentren en la casilla del router no puedan completarlo, aunque acierten la pregunta se quedarán en esa casilla sin poder ganar.
(Solo se puede utilizar tras acertar una pregunta)
- **1.7 +1 Ticket de cambio de pregunta**
Si no sabes la respuesta de una pregunta, podrás utilizar este ticket para coger otra carta del apartado que tú quieras y responderla (Excepto del apartado «Resto»).
- **1.8 +1 Virus**
Lo podrás utilizar para infectar a otro jugador, con este podrás moverlo 1 casilla hacia la dirección que tú quieras.
(Solo se puede usar tras acertar una pregunta)