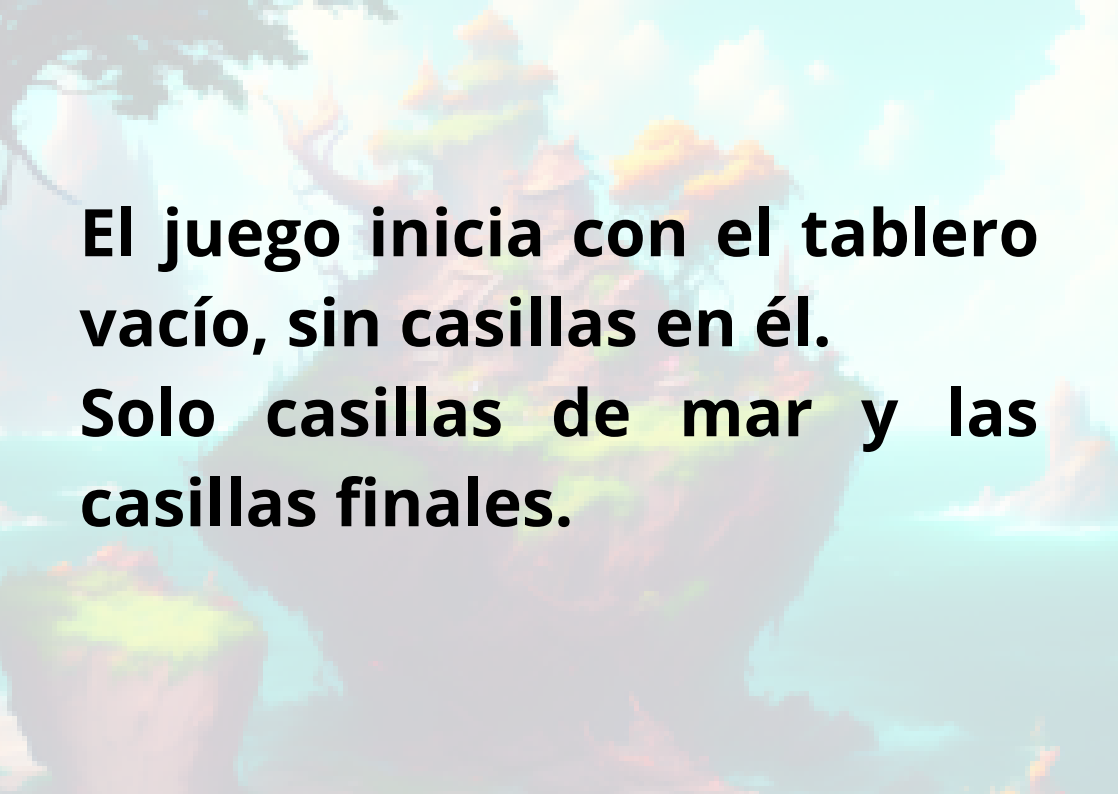


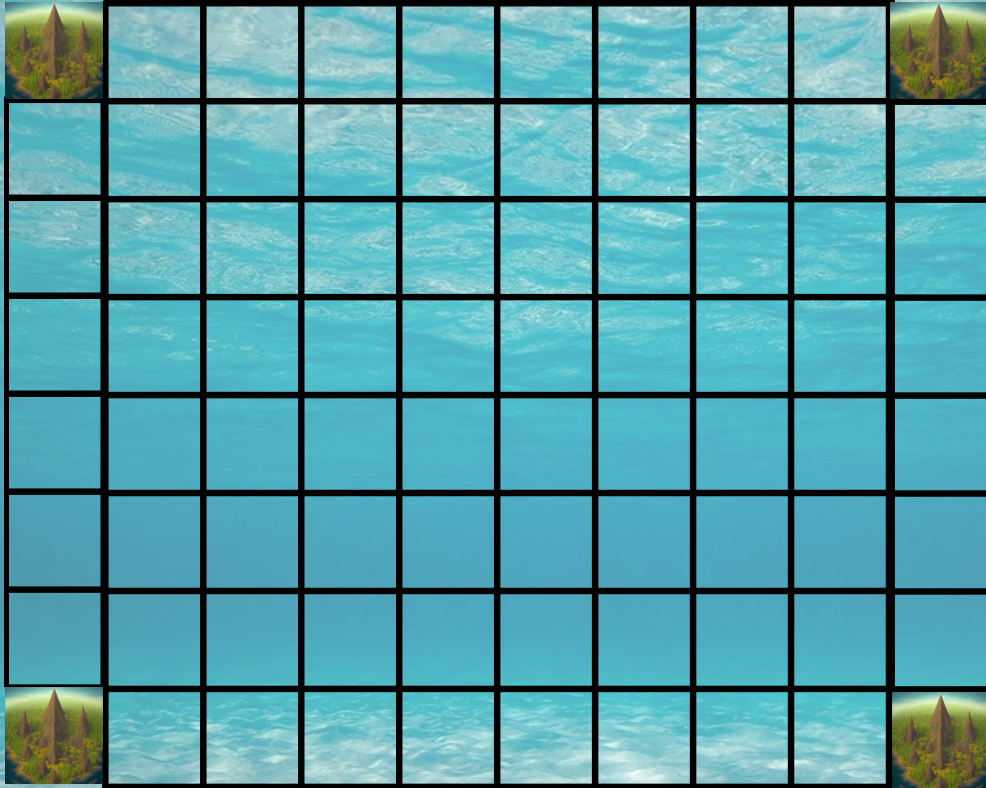


ISLAND HOPPER

Tablero y casillas

A tropical island with a palm tree in the foreground and a volcano in the background under a blue sky with clouds.

**El juego inicia con el tablero vacío, sin casillas en él.
Solo casillas de mar y las casillas finales.**



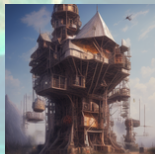
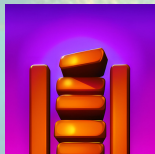
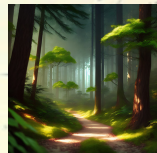
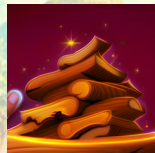
Casillas y recursos:

Durante el juego, las casillas indicarán distintas posibilidades. Están las casillas de madera, de trigo, de metal y de tierra firme.

Cada una de estas casillas podrá hacer que recolectes o regales materiales.

Madera:

- Este recurso es el más abundante.
- Cada casilla puede hacerte *recolectar*, *regalar* o *mantener* tus reservas de madera.
- Su posición es aleatoria en cada juego.



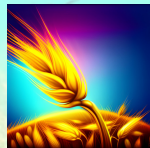
Metal:

- Este recurso es el menos abundante.
- Cada casilla puede hacerte *recolectar*, *regalar* o *mantener* tus reservas de metal.
- Su posición es aleatoria en cada juego.

Casillas y recursos:

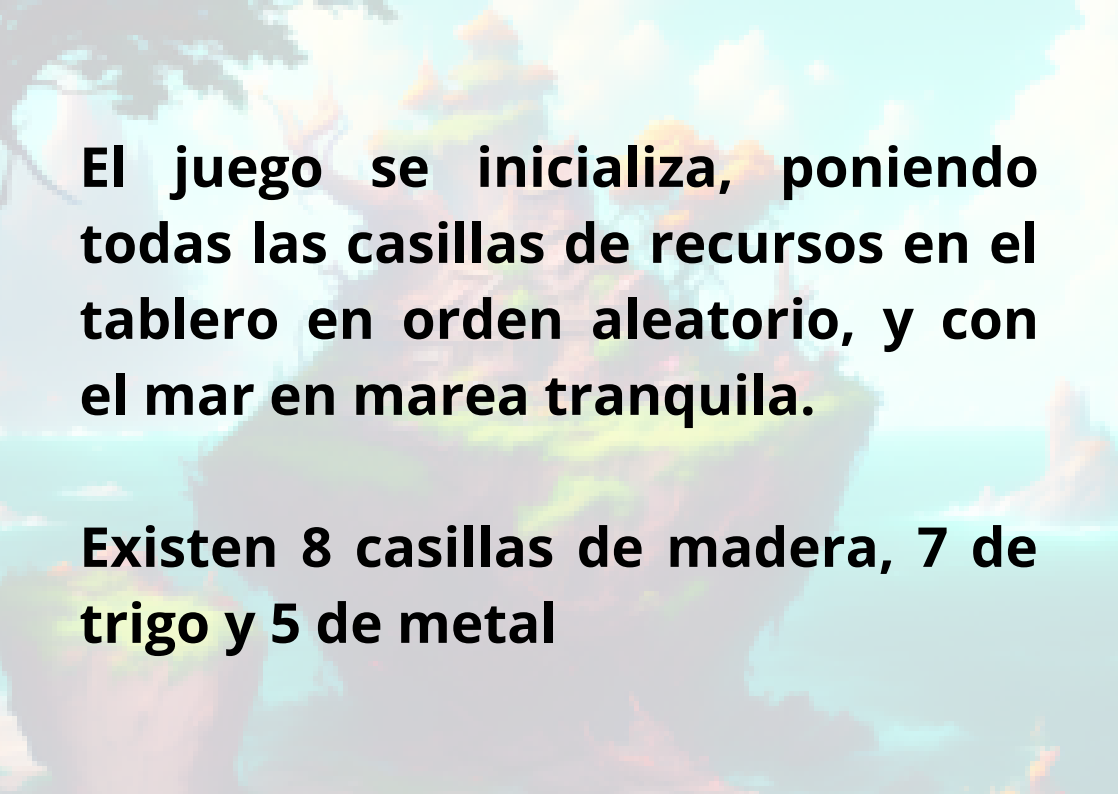
Trigo:

- Cada casilla puede hacerte *recolectar*, *regalar o mantener* tus reservas de trigo.
- Su posición es aleatoria en cada juego.



Tierra Firme:

- Estas casillas se encuentran 1 en cada esquina del tablero. Por lo que su posición no es aleatoria.
- Cuando el barco del jugador logra llegar a estas casillas, el jugador gana automáticamente el juego.



El juego se inicializa, poniendo todas las casillas de recursos en el tablero en orden aleatorio, y con el mar en marea tranquila.

Existen 8 casillas de madera, 7 de trigo y 5 de metal

