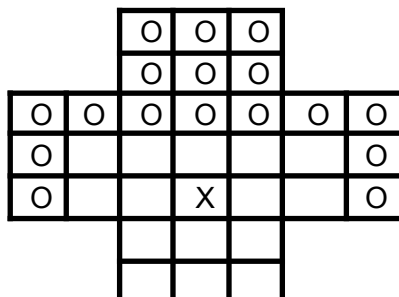


“El Zorro y las Ocas”

Elementos

El juego se desarrolla en un tablero con treinta y tres hendiduras, dispuestas en forma de cruz, tal y como se puede apreciar en la ilustración.

Diecisiete piezas redondas, semejantes a las canicas, de un mismo color, que representarán a las ocas; y otra distinta, que será el zorro.



Objetivo

El jugador que se halla en posesión del zorro tiene como objetivo capturar un mínimo de doce ocas, mediante movimientos sucesivos muy parecidos a los que se realizan en el juego de damas. Su oponente deberá evitarlo.

Uno de los participantes de este juego dispone de una ficha, el zorro, que debe procurar capturar las de su contendiente, las ocas.

Desarrollo del juego

Las partidas se disputan entre dos jugadores. Uno de ellos dispone de una sola pieza, el zorro, que puede moverse libremente por el tablero. El otro cuenta con diecisiete fichas, que son las ocas, y se encuentra limitado por unos movimientos muy restringidos.

- Las ocas y el zorro se colocarán tal como se muestra en la ilustración.
- El zorro es el que inicia la partida, pudiendo desplazarse en cualquier dirección: hacia adelante, hacia atrás, en diagonal y a los costados (una casilla a la vez salvo que coma a una oca).
- Para comerse una oca, el zorro deberá saltar por encima de ella a una casilla vacía, aunque no está obligado a hacerlo siempre que pueda. Los saltos múltiples están permitidos.
- Las ocas pueden moverse hacia adelante y hacia los lados, pero nunca en diagonal o hacia atrás (una casilla a la vez). Como no pueden saltar por encima del zorro, tienen que intentar acorralarlo para que no se pueda mover. Toda oca cazada es apartada del tablero.
- Es un movimiento por turno y solamente puede moverse una pieza por vez.
- El zorro ganará el juego si consigue cazar un mínimo de doce ocas.

Características

- Implementa una partida del juego para 2 jugadores.
- Permite interrumpir la partida en cualquier momento del juego. (Salir del juego).
- Identifica automáticamente cuando el juego llegó a su fin indicado el motivo (por haber comido el zorro 12 ocas o por quedar el zorro “acorralado” sin poder moverse).
- Permite guardar la partida y poder recuperarla en otro momento en el mismo estado.
- Muestra estadísticas de movimiento del zorro al finalizar el juego (cantidad de movimientos en cada uno de los sentidos posibles).
- Ofrece una opción de personalización de la partida donde se puede elegir:
 - El símbolo del zorro y de las ocas (en caso de elegir default z: zorro y o: ocas se verán los emojis correspondientes 🦊 y 🐓).
 - La orientación del tablero. (en cualquier sentido).