

AUTÓMATA

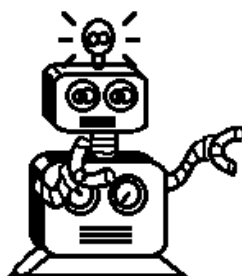
DUELO 2



Por turno, el jugador o el robot debe seleccionar una de las dieciséis casillas vacías de la ronda.

El jugador debe escribir una X en la casilla seleccionada.

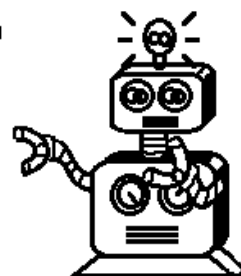
El robot debe escribir una O en la casilla que indique la Tabla Inteligente.



Tira el dado para indicar la fila en la Tabla Inteligente donde estará la coordenada de la casilla seleccionada por el robot (priorizando la coordenada de izquierda a derecha).

Pierde el que seleccione en la ronda tres casillas consecutivas en horizontal, vertical o en diagonal.

Para ganar, al menos debes derrotar al robot en una ronda.



A B C D

1				
2				
3				
4				

INICIA JUGADOR

RONDA 1

TABLA INTELIGENTE

•	B4	D3	A3	A4	C1	A2	B3	A1
•	C2	D1	B2	B1	D4	C3	D2	C4
•	A1	D2	A2	D4	B4	D1	C1	A4
•	A1	C2	B2	B1	A3	B3	C3	D1
•	A2	C1	A4	D3	C4	D2	D4	B4
•	C3	B2	B1	C4	A4	B4	D3	B3

A B C D

1				
2				
3				
4				

INICIA ROBOT

RONDA 2

TABLA INTELIGENTE

•	D2	A3	D4	C1	A1	D1	C2	A2
•	A3	B4	B2	D4	C2	A1	C4	D3
•	B3	A2	C1	D2	C3	B1	D1	A4
•	A1	D1	A4	A3	C1	B4	B3	D4
•	C4	A4	A1	A2	D4	D3	D1	C1
•	B1	C2	A2	B2	D3	C3	D2	C4

MÁS JUEGOS GRATIS EN:
juegoslogicos.shop