

DROGI PROGRAMISTO!

Jestem robotem i potrzebuję Twojej pomocy. Pracuję w fabryce zabawek. Razem z moim kolegą pakujemy i wysyłamy gotowe zabawki do sklepów. Dzięki nam półki wypełniają się lalkami, pluszowymi misiami i samochodami, dając wiele radości dzieciom. Tę pracę może wykonywać jednocześnie tylko jeden robot. Każdy z nas uwielbia moment, gdy zabawki opuszczają fabrykę, by wkrótce trafić do dzieci. Dzisiaj zdecydowaliśmy, że wysyłkę wykona ten z nas, któremu uda się dogonić drugiego. Dodatkowo umówiliśmy się, że możemy ustawiać przeszkody. Proszę zaprogramuj moje ruchy tak, bym dogonił drugiego robota.

POMÓŻ MI WYGRAĆ!

Elementy gry:
24 karty RUCH DO PRZODU
8 kart SKRĘT W LEWO
8 kart SKRĘT W PRAWO
Plansza do gry
Pionki - roboty
Przeszkody

Liczba graczy: 2
Wiek: od 4 do 99 lat
Czas trwania: ok. 5-10 minut/jedna runda.
Cel gry: Dogoń robota.

PRZYGOTOWANIE GRY:

Krok 1

Wytnij wszystkie elementy gry.

Krok 2

Przetasuj karty i rozdaj każdemu po 5 sztuk. Nie pokazuj swoich kart drugiemu graczowi!

Krok 3

Z pozostałych karty ułóż stos, z którego będziecie dobierać karty w trakcie rozgrywki. Karty ułóż obok planszy obrazkiem ze strzałkami w dół.

Krok 4

Każdy gracz wybiera jednego robota i kładzie go w dowolnym miejscu na rozłożonej planszy.

Krok 5

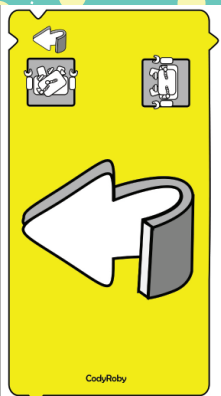
Każdy z graczy umieszcza w wybranym przez siebie miejscu na planszy przeszkodę, która ma utrudniać ruchy drugiemu graczowi. Raz położonej przeszkody nie można przesuwaniać.

Twoje zadanie: Zaprogramuj swojego robota za pomocą kart tak, by dogonił drugiego robota.

PRZEBIEG GRY:

1. Gracze kolejno wybierają i wykładają dowolną liczbę spośród 5 kart, które mają w ręce - w ten sposób programują ruch swojego robota.
2. Każda wyłożona karta powoduje wykonanie przez robota ruchu według rysunku umieszczonego na karcie.

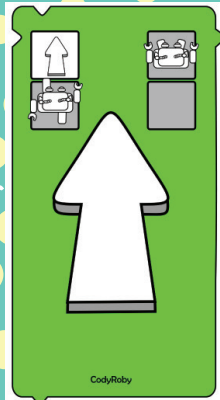
DZIAŁANIE KART:



KARTA

SKRĘT W LEWO:

powoduje obrót robota w lewo (bez ruchu w danym kierunku)



KARTA

DO PRZODU:

powoduje przesunięcie robota o jedno pole do przodu



KARTA

SKRĘT W PRAWO:

powoduje obrót robota w prawo (bez ruchu w danym kierunku).

Możliwe czynności do wykonania przez gracza w swoim ruchu:

- zaprogramowanie robota za pomocą kart (gracz może wykorzystać od 1 do 5 posiadanych kart),
- wymiana kart. W swoim ruchu gracz może wymienić dowolne trzy karty (nie mniej i nie więcej) trzymane w ręce, na trzy karty ze stosu,
- niewykonanie żadnego ruchu.

Po wykonaniu ruchu przez obu graczy, każdy z nich dobiera odpowiednią liczbę kart tak, by mieć ich 5.

Wówczas następuje kolejna tura ruchów robotów.

Jeśli w trakcie gry zabraknie kart ze stosu, należy przetasować i użyć wykorzystywane wcześniej karty.

Gra trwa z powtórzeniem całej sekwencji (punkty 1-3) do momentu, kiedy jeden z robotów w swoim ruchu wejdzie na pole zajmowane przez drugiego robota.

Gracz, który dogoni robota drugiego gracza wygrywa!

