

912863 – Desková kódovací hra – myši

Návod

Co je kódování a jak funguje?

Když kódujete, vytváříte řadu příkazů, které robotovi říkají, co má dělat. Kódování se promítá i do některých každodenních úkolů, které děláte bez přemýšlení: například programování mikrovlnné trouby na ohřívání jídla nebo zadávání čísel do kalkulačky v určitém pořadí. Tato hra poskytuje úvod do základních programovacích konceptů prostřednictvím zábavné a strategické hry.

Hra obsahuje



Herní deska

90ks Kódovacích karet



40ks
VPŘED

20ks
DOPRAVA

20ks
DOLEVA

10ks
VZAD



4 karty přeskok
přes zeď



4 karty pro
teleportaci



8 stěn bludiště



8 stojanů stěn



4 myši



12ks sýru



1 hrací kostka

Princip hry

Střídejte se ve vytváření kódovacích sekvencí a závodte ve sbírání sýrů. Hráč, který nasbírá nejvíce sýrových klíneků, vyhrává!

Před začátkem hry

1. Každý hráč si vezme 1 myš a 1 přeskok přes zeď. Umístěte robotickou myš přímo na její obrys v odpovídající barvě na hrací ploše. Toto je výchozí pozice.
2. Rozdělte kódovací karty na čtyři hromádky (dopředu, doprava, doleva, dozadu) a položte je lícem nahoru vedle herní desky.
3. Umístěte 12 sýrových klíneků na odpovídající neonová pole na desce.
4. Hráči střídavě umísťují 4 karty teleportace kamkoli na herní plán (kromě políček se sýrem). Tato místa vás mohou okamžitě přenést z jednoho teleportovacího políčka na druhé. To je skvělý způsob pro rychlé přesouvání po herní desce!
5. Vložte 8 stěn bludiště do stojanů pro pozdější použití.




Jak hrát

1. Začíná nejmladší hráč. Hodíte kostkou a vezměte si takový počet kódovacích karet (nebo kartu), který vám padl na kostce.
2. Sestavte kódovací sekvenci uspořádáním karet do řady. To vám pomůže zmapovat si pohyby myši. Následně pohybujte myší po hrací desce, podle vytvořeného kódu.
3. Pokud stoupnete na políčko, na kterém je umístěn sýrový klínek, vezměte si ho! Odložte karty stranou, abyste vytvořili místo pro další kódovací sekvenci. Nyní je na řadě další hráč.
4. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Hráči se střídají v hodů kostkou a pokaždé si vytvoří novou kódovací sekvenci pomocí karet, které jim zrovna padly na kostce. Následně pohybujte myší, hra pokračuje, dokud nesesbíráte všechny klínky sýra.
5. Hráč, který nasbírá nejvíce sýrových klínků, **VYHRÁVÁ** a nejlepším kodérem/programátorem! ↓

↑ Pokud se stane, že více hráčů sesbírá stejný počet sýrových klínků ↑:

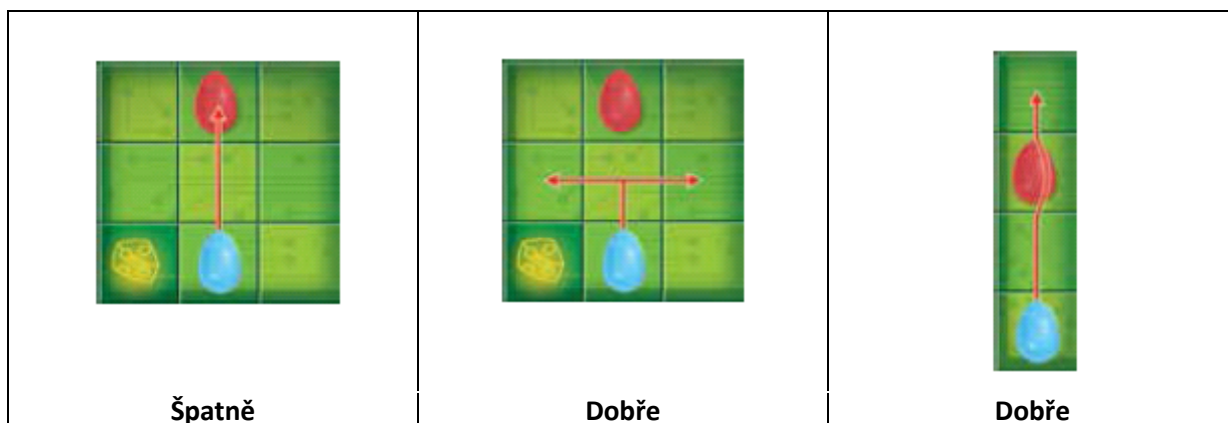
Pokud dva nebo více hráčů nasbírájí stejný počet sýrových klínků, můžete mít tiebreak. První hráč, který vrátí myš „domů“ na její výchozí pozici, je vítěz!

Pokud stoupnete na tomto políčko:

 <p>Teleportace</p>	<p>Pokud stoupnete na políčko teleportace, můžete se okamžitě přemístit na další volné políčko teleportace na desce. Toto se počítá jako jeden pohyb.</p> <p>Můžete také vstoupit na toto pole, aniž byste se museli teleportovat (pokud je například sýrový klín na dalším poli, možná budete chtít zůstat na místě a při další hře jej vzít).</p> <p>Pokud je již políčko teleportace obsazeno, nesmíte na něj vstoupit!</p>
 <p>Stěna bludiště</p>	<p>Pokud hodíte kostkou a padne vám tento symbol (stěna bludiště), vezměte si dílek bludiště a umístěte jej kamkoli na herní desku - na mřížku mezi dvěma políčky.</p> <p>Přemýšlejte pečlivě: toto je vaše šance zabránit soupeři, aby sebral sýr!</p> <p>Pokud hodíte kostkou a padne vám symbol - zeď bludiště, ale všechny zdi jsou již rozmístěny, můžete posunout kteroukoli ze zdí na herním plánu.</p>
 <p>Přeskok přes zeď</p>	<p>Tuto kartu můžete přidat do kódovací sekvence pouze jednou.</p> <p>Zahrání této karty pomůže vaší myši přeskočit jakoukoli zeď bludiště, která jí stojí v cestě.</p> <p>Před skokem se otočte směrem ke zdi. Myš musí na konci skoku směřovat stejným směrem jako na začátku!</p>

*Důležitá poznámka o pohybech myši:

- Každé pole na desce představuje jeden krok.
- Vždy pohybujte myši vpřed ve směru, kam míří její nos; pohybem myši v opačném směru - vzad a zatažením o jeden krok dozadu.
- Otočení doprava a doleva - otočte myš o 90 stupňů na místě, doleva nebo doprava, v zamýšleném směru.
- Můžete přeskočit přes pole obsazené jinou myší, přičemž skok počítáte jako jeden pohyb - dvě myši však nesmí sdílet stejný prostor.
- Pokud například hodíte 2 a dvě pole před vámi je již myš, musíte se po prvním kroku otočit jiným směrem; ale pokud hodíte 3, můžete se posunout třikrát dopředu přes obsazené pole a stoupnout si na volném prostranství.



Tipy pro další zábavu:

- Aby se děti lépe seznámili s programováním, mohou počítat pole a rozkládat své tahy přímo na herní desku. Představit si pořadí v hlavě může být pro ně náročné. Jasný, praktický přístup je často nejlepší způsob, jak se naučit nebo zdokonalit v logickém myšlení.
- Vybudujte dlouhou programovací linii! Namísto „vyčištění“ řady a zahájení každého tahu můžete tahy kombinovat a přehrávat. Jak daleko se s tak dostanete?
- Přidejte do hry trochu matematiky tím, že necháte hráče na konci hry spočítat své karty. Kdo má nejvíce a nejméně?

Vhodné pro děti od 5 let.

Vhodné pro 2-4 hráče.