

# Regras dos jogos CodyRoby

## SEGUE-ME

### Materiais

20 cartas AVANÇAR

10 cartas VIRAR À ESQUERDA

10 cartas VIRAR À DIREITA

Um marcador para cada equipa (Roby-A e Roby-B)

Um tabuleiro de mesa dividido em quadrados, ou um tabuleiro desenhado no chão.

40 pedaços de papel para colocar sobre os quadrados do tabuleiro, ao longo do percurso.

Um relógio ou um cronómetro.

### Descrição

Este jogo deve ser jogado por duas equipas (denominadas a seguir por A e B).

A equipa A desenha um percurso no tabuleiro com os pedaços de papel. A seguir, a equipa B é desafiada a criar com as cartas o algoritmo do percurso. A equipa B percorre então o percurso com o seu marcador, seguindo as instruções das cartas.

Na rodada seguinte, trocam de papéis. Ganha a equipa que fizer menos erros.

---

## A CORRIDA

O objectivo do jogo é que um dos dois jogadores (ou equipas) chegue em primeiro à meta (triângulo fora das quadrículas do tabuleiro)

### Materiais:

Cartas de movimento

Obstáculos

Marcadores (robots)

### COMO SE JOGA:

1 - Cada um dos jogadores escolhe um robot coloca-o num dos cantos opostos ao lado da meta.

2 - Cada um dos jogadores coloca dois obstáculos no tabuleiro, a seu gosto. A intenção é criar dificuldades ao adversário, mas os obstáculos não podem impedir por completo a saída do robot do oponente, nem podem ser colocados em casas consecutivas.

3 - Cada jogador ou equipa recolhe seis cartas com movimentos. As cartas devem estar misturadas e colocadas numa pilha, com a face para baixo.

4 - Tira-se à sorte quem parte em primeiro.

5 - Usando todas ou só algumas das cartas que lhe calharam, o jogador, ou um dos parceiros da equipa, criará um algoritmo, colocando-as em linha, com a sequência de movimentos desejada.

6 - A seguir, o jogador, ou o outro parceiro de equipa, executará as instruções, movendo o robot pelas casas do tabuleiro.

7 - O jogador recolhe as cartas usadas e coloca-as debaixo da pilha. Tira da parte de cima da pilha tantas cartas quantas usou. Passa a vez ao jogador adversário, que repetirá o processo.

8 - Ganha quem chegar primeiro à META.

NOTA: Se um jogador passar por uma casa com obstáculo ou na casa onde estiver o robot do adversário ou o algoritmo o levar fora do tabuleiro, perde imediatamente o jogo.