

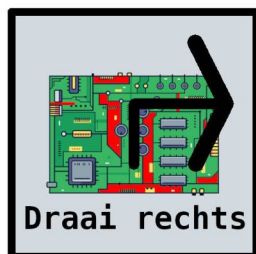
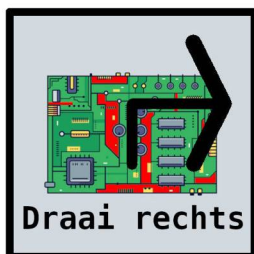
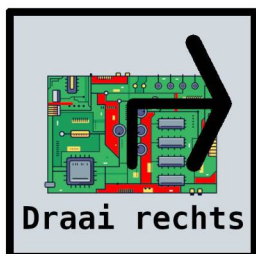
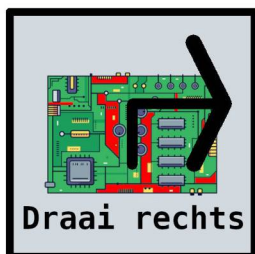
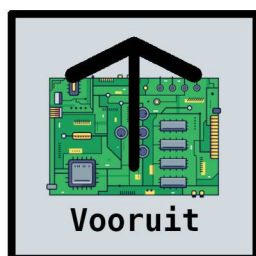
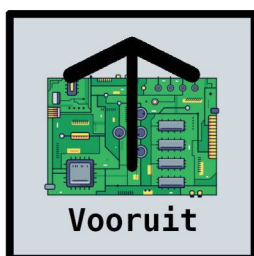
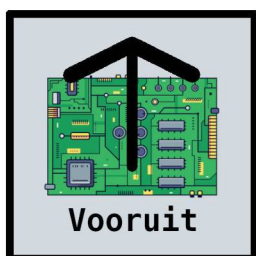
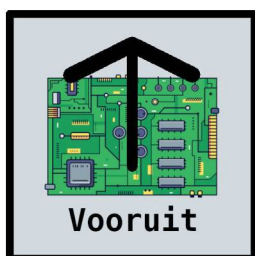
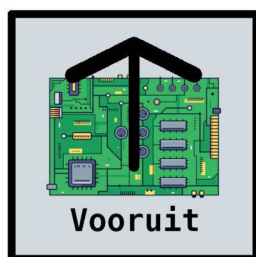
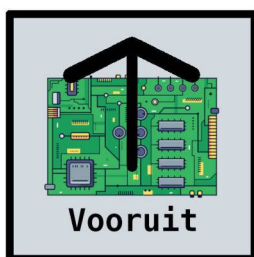
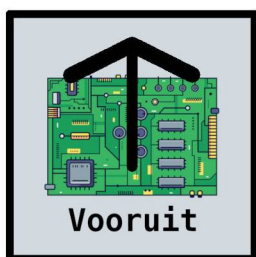
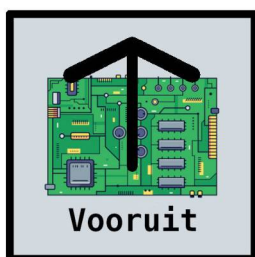
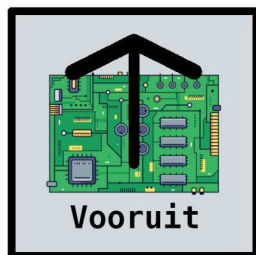
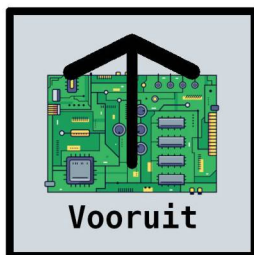
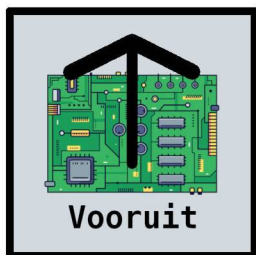
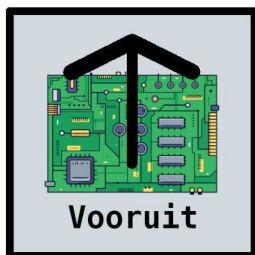
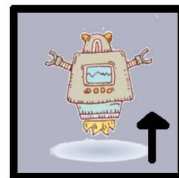
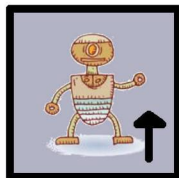
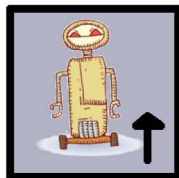
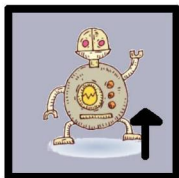
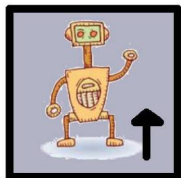
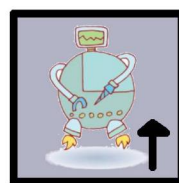
Robot Programmeren spel.

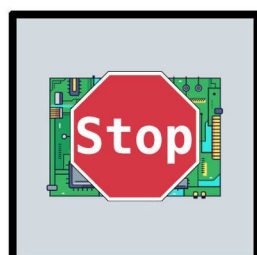
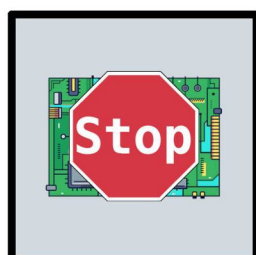
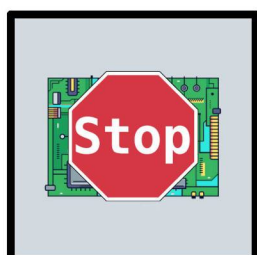
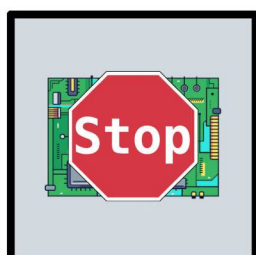
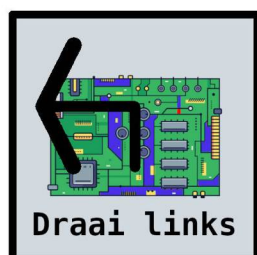
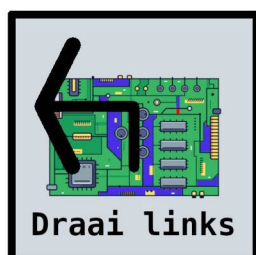
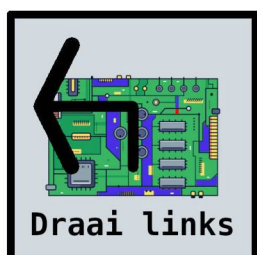
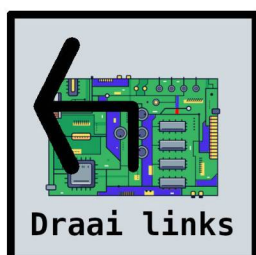
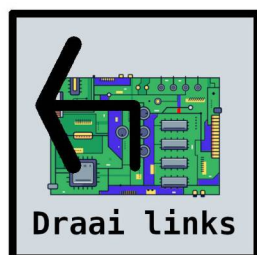
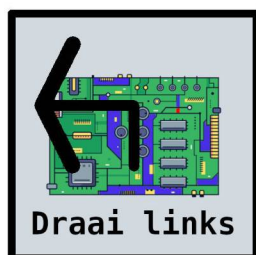
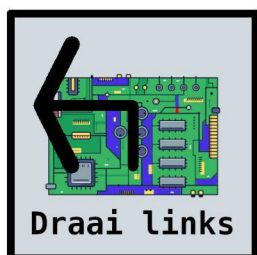
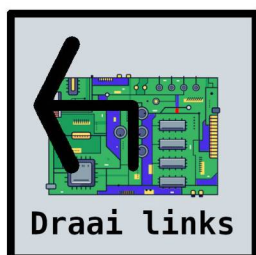
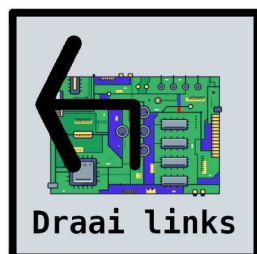
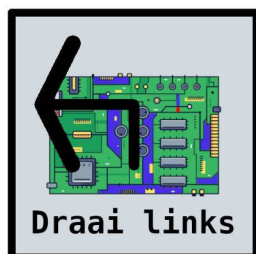
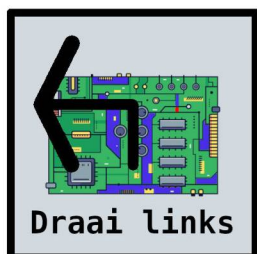
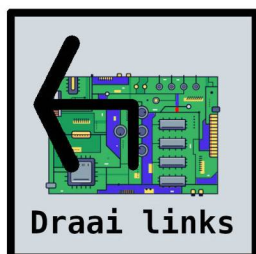
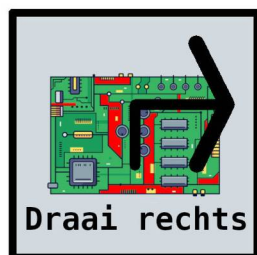
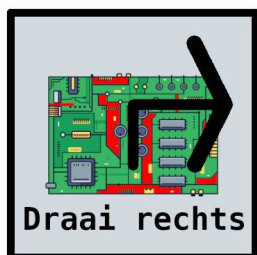
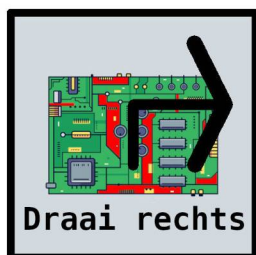
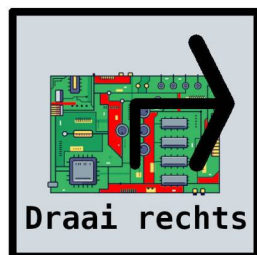
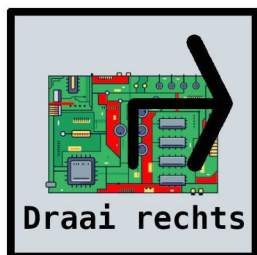
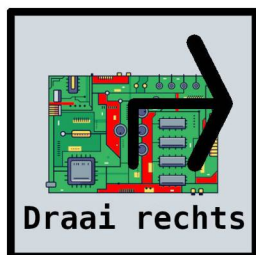
Inhoud :

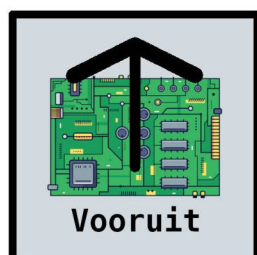
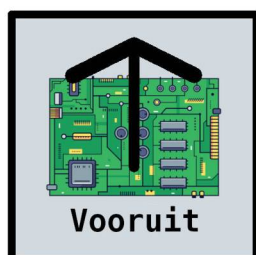
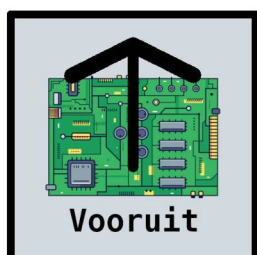
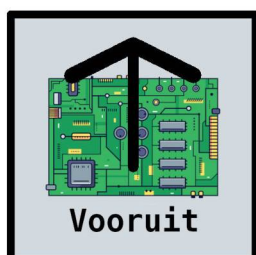
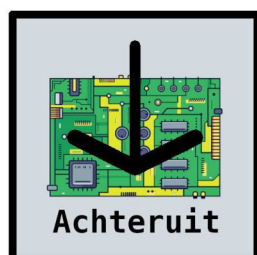
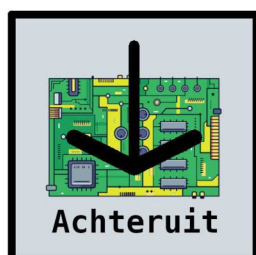
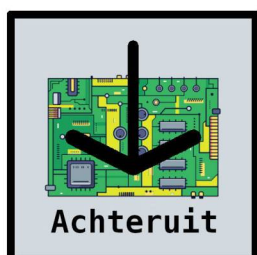
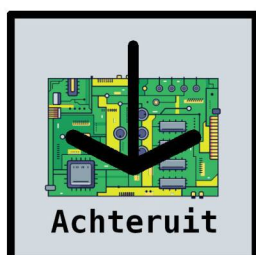
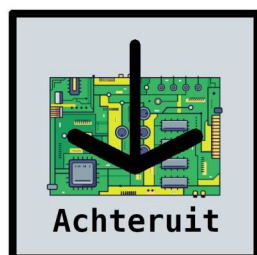
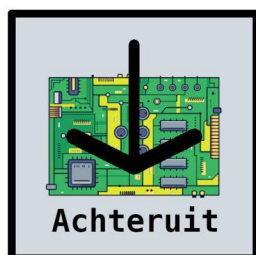
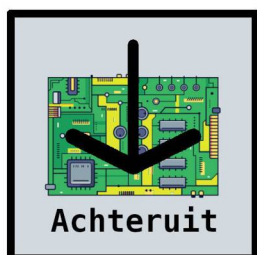
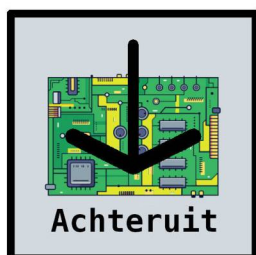
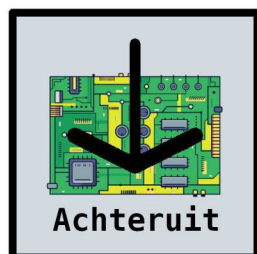
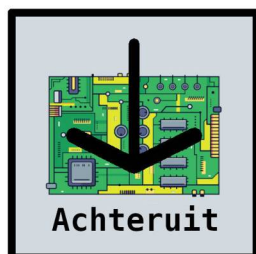
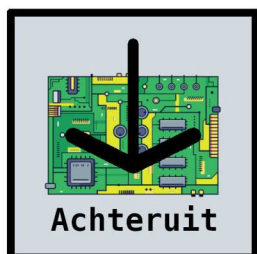
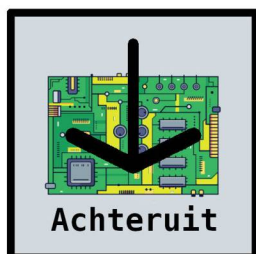
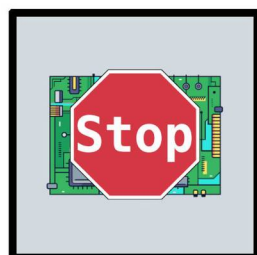
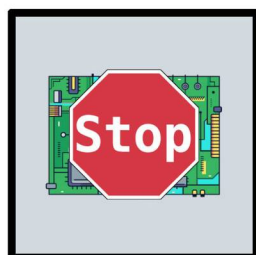
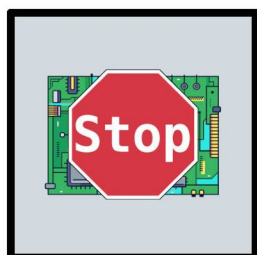
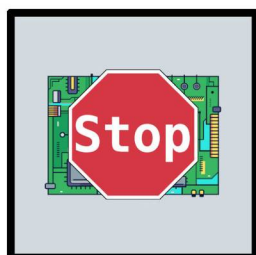
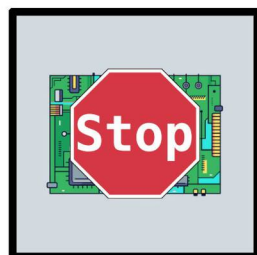
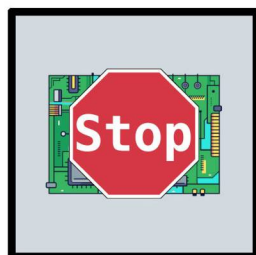
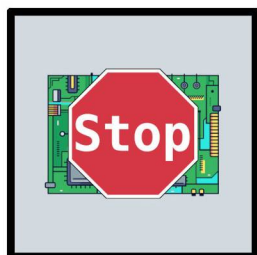
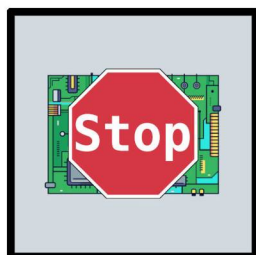
3x A4 met speelkaartjes.



vanjufmarjan.nl







Robot programmeren spel.

Hoe het werkt?

Het speelbord is een A3 papier met allemaal vierkante vlakken.

In de vier hoeken van het speelbord starten de robots van elke speler.

Verder zijn er op het speelbord allemaal rotsblokken afgebeeld en is er in het midden een vierkant met een batterij afgebeeld.

Doel van het spel is dat de robots door middel van programmeerbare kaartjes bij de batterij uitkomen.

De robot die dit als eerste haalt is de winnaar.

De speelkaartjes.

In totaal zijn er 6 robots om uit te kiezen, 64 programmeerkaartjes en vier extra bordkaartjes.

Uitleg.

Elke speler kiest eerst een robot en plaatst deze op één van de startblokken. De pijl op het robotkaartje moet dezelfde kant op wijzen als de pijl die in het startblok is.

Daarna worden alle programmeerkaartjes op de kop op tafel neergelegd en door elkaar gehusseld.

Je zou ze ook in een dichte zak kunnen doen, als de kaartjes dan maar niet te zien zijn als er getrokken moet worden.

Elke speler kiest 8 kaartjes uit en houdt deze zonder ze aan de tegenspelers te laten zien voor zich.

Uit deze 8 kaartjes kiest elke speler er vijf die hij in een bepaalde volgorde wil gaan gebruiken voor zijn programma.

Hierbij moet je rekening houden met het parcours met de rotsblokken waar de robot niet op kan komen en verder in het spel met andere robots van andere spelers. Wil de robot bewegen naar een speelvlak met een rotsblok dan blijft de robot gewoon staan waar die stond.

Komt de robot op een speelvlak waar al een andere robot stond dan wordt deze opgeduwd naar het volgende vlak. Tenzij dat volgende vlak een rotsblok heeft, want dan blijven beide robots gewoon staan.

Als alle spelers vijf kaartjes hebben uitgekozen en in de juiste volgorde van links naar rechts blind voor zich hebben neergelegd dan leggen ze de overige kaartjes weer blind terug bij de rest.

Nu start het spel.

De eerste speler draait zijn eerste kaartje om en voert deze uit met zijn of haar robot.

Dit kan dus een beweeg vooruit of achteruit kaartje, een draai naar rechts of naar links of een stop (blijf staan waar je staat) kaartje zijn.

Hierna volgt speler twee, drie of vier, waarna speler 1 zijn tweede kaartje omdraait enzovoort.

Hoe verder de spelers met hun robot op het speelveld komen hoe meer ze rekening moeten gaan houden met de mogelijkheid van een interactie met een robot van een andere speler en de vaste rotsblokken om bij de batterij uit te komen.

Zodra alle spelers alle vijf programmeer kaartjes heeft uitgevoerd en geen van de robots is op de batterij geëindigd worden alle kaartjes weer gehusseld en begint het programmeren opnieuw.

Uitbreiding.

Bij de speelkaartjes zijn ook vier kaartjes met de afbeelding van houten kratten of kisten.

Deze kunnen aan het begin van het spel op de vier speelvlakken geplaatst worden met de nummers 1 t/m 4.

De moeilijkheid is nu dat je tijdens het programmeren dus niet alleen rekening moet houden met de rotsblokken en de andere robots, maar ook met de houten kisten.

Deze zijn dus ook op te duwen door de robots, maar kunnen ook net als andere robots niet opgeduwd worden op een rotsblok. In dat geval blijft de robot die duwt en de kist staan waar ze staan.

