

# ROBOTOK

Gurul a kis robot – ki tudja, hol áll meg?

2–6 játékos számára  
Játékidő: 15 perc

5+

## A játék alkatrészei

12 tábla



előlap



hátlap

50 korong



## A játék menete

Minden körben az egyik játékos felveszi a robot szerepét. A robot azt mondja: „bíp”, és a kezdőponttól a nyíl irányában elkezd mozogni. Ezt a mozgást a robot **fejben** végzi el! Ezután a robot másodszor is kimondja, hogy „bíp”, és megáll. A többi játékosnak ki kell találnia, hogy a robot milyen messze mozgott és melyik tárgynál állt meg.

**Megjegyzés:** a robotoknak háromféle előre beállított sebességük lehet.



lassú



normál



gyors

„bíp”!



„bíp”!

Tomi ebben a körben a robot. Azt mondja: „bíp”. A robot elkezd mozogni (normál sebességgel). Körülbelül 4 másodperc múlva Tomi megint kimondja, hogy „bíp”. Vajon milyen messze jutott el a robot? Talán a hajszáritóig? Esetleg eljutott a csészéig? Talán a banánig? Vagy akár a jégkrémig?

## Csapatjáték

Keverjétek meg a 12 táblát, és tegyétek egy oszlopba az asztal közepére. Az 50 korongot tegyétek mindenki számára elérhető helyre.

**Megjegyzés:** Minden játékos egy csapatba tartozik, és a célja a lehető legjobb eredmény elérése. A versenyjáték szabályai a szabálykönyv végén olvashatók. A robot játékos felhúzza a felső táblát az oszlopból, és megnézi a hátulját (úgy, hogy csak ő lássa) – ez lesz az információs tábla. Az oszlop tetején levő tábla pedig a kör versenypályája.

Az információs tábla megmutatja, hogy melyik tárgyig és milyen sebességgel jut el a robot a versenypályán. A játékos a mozgás módját a versenypálya jobb alsó sarkából olvashatja le. Ezek után a robot megmondja a többi játékosnak, hogy mekkora sebességgel halad.



A jelenlegi versenypálya jobb alsó sarkában a 3-as szám található. A robot ebből az információs tábla alapján tudja, hogy a robot lassú sebességgel az almáig jut el.



→ Ezután a robot kimondja, hogy „bíp”, és elkezdi mozogni. Amikor másodszor is kimondja a „bíp”-et, akkor megáll.

**Nagyon fontos:** amikor a robot megkeresi a tárgyat, ameddig el kell jutnia, ügyeljen arra, hogy a többi játékos ne találhassa ki a megoldást abból, hogy hova néz. Például, ha alma a megoldás, akkor a robot ne nézzen csak az almára, hanem máshova is vagy takarja el a kezével a szemét, hogy a többiek ne láthassák, hova néz.

### Mit jelent a lassú, a normál és a gyors sebesség?

Ezt minden játékosnak saját magának kell eldöntenie és a többieknek ehhez kell alkalmazkodnia. Minél többet játszotok, annál jobban tudtok majd mások sebességére ráérezni. Erről szól ugyanis a játék!

Miután a robot másodszor is kimondta, hogy „bíp”, a többi játékosnak ki kell találnia, hogy hol állt meg. A csapattagok beszélhetnek egymással, és végül meg kell egyezniük egy tárgyban, majd kimondaniuk.

→ Ha a tipp helyes, a játékosok 3 korongot szereznek. Ha a tipp egy távolságra van a helyes tárgytól, akkor 2 korongot kapnak. Ha 2 távolságra van, akkor pedig 1 korongot gyűjtenek. Ennél nagyobb távolság esetén a csapat nem szerez korongot.

A robot ezután beteszi az információs táblát a dobozba. Az óramutató járásával megegyező irányban ülő játékos lesz az új robot. Ő felhúzza a felső táblát az oszlopból, és megnézi a hátulját (úgy, hogy csak ő lássa – ez lesz az új információs tábla). Az oszlop tetején levő tábla pedig az új versenypálya. A játék így folytatódik, amíg már csak 1 tábla marad középen (11 kör). Ekkor a csapat megszámolja a korongjait, hogy megtudja, mennyire volt sikeres. A 20 feletti eredmény jónak számít, 25 felett nagyszerűnek, és a 30 körüli eredmény fantasztikus!

## Kezdőknek

Ha könnyebbé szeretnétek tenni a játékot, akkor ne vegyétek figyelembe a különböző sebességeket, és minden kört normál sebességgel játszotok le.

**Újabb egyszerűsítés:** Az egész játék során ugyanaz a játékos marad a robot. Így könnyebb lesz a játék, mert csak egyvalaki sebességéhez kell alkalmazkodnotok.

## Versenyjáték (3–6 játékosnak)

A játék a csapatjáték szabályai szerint zajlik, a következő különbséggel: amikor a robot másodszor is kimondja, hogy „bíp”, akkor minden játékos saját maga tippel, játékosrendben. Ha egy játékos jól tippelt, akkor 2 korong a jutalma, ha egy tárggyal tippelt mellé, akkor pedig 1 korong. A robot 1 korongot kap minden játékos után, aki helyesen tippelt. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban ülő játékos lesz az új robot. A játék addig tart, amíg minden játékos háromszor sorra került robotként. Ha elfogynak a táblák, akkor keverjétek újra össze őket, és alkossatok egy új oszlopot. A játékot az nyeri, aki a legtöbb korongot gyűjtötte.