LER2863

возраст años ans jahre 5+

LER2863 Аксессуары для Робомыши "Мышемания" (112 элементов)

Что такое программирование? Когда вы пишете код, вы создаете серию команд, которые сообщают компьютеру, что делать дальше. Программирование есть даже в обычных повседневных задачах, которые люди выполняют, даже не задумываясь: например, программирование микроволновой печи, чтобы нагреть вчерашние остатки еды, или ввод чисел в калькулятор в определенном порядке. Эта игра представляет собой введение в базовые концепции программирования в увлекательном виде.

В наборе:

- Доска для игры
- 30 карточек «Вперёд»
- 20 карточек «Поворот направо»
- 20 карточек «Поворот налево»
- 10 карточек «Обратный ход»
- 4 карточки «Супер-мышь»
- 4 зоны телепортации
- 8 стен лабиринта
- 8 подставок
- 4 РобоМыши
- 12 ломтиков сыра
- 1 кубик

Как играть

Цель игры:

По очереди программировать передвижение мышей в погоне за кусочками сыра на доске. Игрок, который соберет больше сырных ломтиков, - победитель!

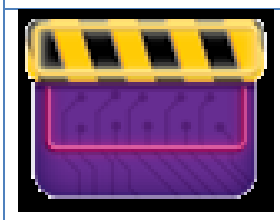
Подготовка:

1. Каждый игрок берёт 1 РобоМышь и 1 карту супер-мыши. Поместите РобоМышь на контур соответствующего цвета на доске. Это начальная позиция.
2. Разделите карточки кодирования на четыре стопки (вперед, направо, налево, назад) и положите их лицевой стороной рядом с доской.
3. Поместите 12 ломтиков сыра в соответствующие неоновые области доски.
4. Игроки по очереди размещают 4 зоны телепортации в любом месте на доске (кроме клеток с кусочками сыра). Эти зоны могут мгновенно перенести вас из одной зоны в другую. Это отличный способ, чтобы быстро перемещаться по доске!
5. Вставьте 8 стен лабиринта в подставки для дальнейшего использования.

Правила игры:

1. Начинает самый молодой игрок. Бросьте кубик и возьмите выпавшее количество карточек программирования.
2. Выстроите последовательность кодирования, расположив карточки в ряд. Это помогает понять движения мыши заранее. Далее перемещайте мышь по доске в соответствии с выстроенной траекторией.
3. Если вы приземлились на клетку, на которой есть кусочек сыра, берите его! Отложите карты в сторону, чтобы освободить место для выстраивания следующей части траектории. Теперь очередь за следующим игроком.

	Если вы приземлитесь в этом месте, вы можете мгновенно перейти к следующей свободной зоне телепортации на доске. Это считается за один ход. У вас также есть возможность не использовать телепортацию (например, если в следующей клетке находится сырный кусочек,

	вы можете захотеть остаться на месте). Вы не можете перейти в занятую зону телепортации!
	Если вам выпадает это изображение, возьмите стену лабиринта и поместите её в любом месте доски, на линии сетки между двумя клетками. Подумайте хорошенько: это ваш шанс заблокировать соперника и отделить его от сыра! Если вам выпала стена лабиринта, но их больше не осталось, вы можете переместить любую стену, уже стоящую на доске.
	Вы можете добавить эту карту в программирование только один раз. Игра этой картой поможет вашей мыши перепрыгнуть через любую стену лабиринта на своём пути. Перед прыжком повернитесь к стене. Мышь должна смотреть в том же направлении в конце прыжка, что и в начале. Никаких поворотов в воздухе!

4. Игра продолжается справа налево. По очереди кидайте кубик, каждый раз создавая новую последовательность программирования, и перемещайте мышь до тех пор, пока не будут собраны все кусочки сыра.
5. Игрок, собравший наибольшее количество кусочков сыра, становится победителем и лучшим программистом!
В случае ничьей: если два или более игроков соберут одинаковое количество кусочков сыра, вы можете продолжить игру. Первый игрок, который вернёт мышь «домой» в исходное положение, становится победителем!
* Важное примечание о движениях мыши: каждое деление на доске соответствует одному шагу. Всегда передвигайте мышь вперёд в том направлении, куда указывает её нос; для движения в обратном направлении, переместите мышь на один шаг назад. Шаги вправо и влево являются поворотными: поверните мышь

на 90 градусов на месте, влево или вправо, в предполагаемом направлении.

Неверно (выпавшее число - 2)	Верно (выпавшее число - 2)	Верно (выпавшее число - 3)

Вам разрешено перепрыгивать через клетки, занятые другой мышью, считая прыжок за одно движение. Однако, две мыши не могут находиться на одной и той же клетке. Например, если вам выпадает 2 и мышь уже находится на клетке на два шага впереди, вам нужно будет задать другое направление после первого шага;
но если вы выбросите 3, вы можете двигаться вперёд, перепрыгнув через занятую клетку.

Для большего веселья:

• Чтобы помочь более юным игрокам освоиться с программированием, позвольте им подсчитать шаги и наметить свои движения заранее, прямо на доске. Визуализировать последовательность движений может быть непросто, а возможность сначала попробовать часто является лучшим способом привить навыки критического мышления.

• Добавьте немного математики, попросив игроков пересчитать свои карточки в конце игры. У кого окажется больше всего и меньше всего карточек?

Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: **help@LRinfo.ru**
Наш сайт: **LRinfo.ru**