

ROBOTS



Παίκτες: 2-6
Διάρκεια: 15 λεπτά περίπου

Δώσε του λίγο χρόνο – και ο Ρόμπι θα πάει αρκετά μακριά!

5+

Υλικά

12 πίνακες



Μπροστινή πλευρά



Πίσω πλευρά

50 ξύλινοι δίσκοι



Η ιδέα του παιχνιδιού

Ένας παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του ρομπότ. Το ρομπότ κάνει „Μπιπι“ και μετακινείται από το σημείο εκκίνησης κατά μήκος της γραμμής που δείχνει το βέλος – όπου το ρομπότ φυσικά δε μετακινείται στην πραγματικότητα, αλλά **μόνο στις σκέψεις**. Στη συνέχεια το ρομπότ κάνει για δεύτερη φορά „μπιπι“ και στέκεται. Το ερώτημα προς όλους τους συμπαίκτες είναι τώρα το εξής: Πόσο μακριά πήγε το ρομπότ στο διάστημα μεταξύ των δύο μπιπι και σε ποιο αντικείμενο έφτασε; Οι άλλοι παίκτες προσπαθούν να βρουν το σωστό αντικείμενο

Οδηγία: Υπάρχουν τρεις ταχύτητες κίνησης για το ρομπότ:



αργά



κανονικά



γρήγορα

„μπιπ“!



„μπιπ“!

Ο Τιμ είναι ο παίκτης ρομπότ. Κάνει μπιπ. Το ρομπότ ξεκινάει την κίνησή του (με κανονική ταχύτητα). Μετά από περίπου 4 δευτερόλεπτα το χρονόμετρο κάνει και πάλι μπιπ. Πόσο μακριά πήγε το ρομπότ; Ίσως μέχρι το τηλέφωνο; Μέχρι το φλιτζάνι; Μέχρι τη μπανάνα; Ή μέχρι τον πάγο?

Τύπος ομάδας

Τα 12 τραπέζια αναμειγνύονται μαζί και με τη διαδρομή προς τα πάνω ως δέσμη τοποθετούνται στο μέσον του τραπεζιού. Τα 50 τσιπς είναι έτοιμα προς χρήση στην άκρη του τραπεζιού. **Προσοχή:** Όλοι οι παίκτες είναι **μια ομάδα** και προσπαθούν να επιτύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Ως κανόνας του παιχνιδιού στο τέλος ορίζεται „το να παίζει ένας εναντίον του άλλου“.

Ο παίκτης ρομπότ παίρνει στο χέρι τον ανώτερο πίνακα από τη στοίβα έτσι, ώστε αυτός (και μόνο αυτός!) να μπορεί να βλέπει το πίσω μέρος του πίνακα – ο πίνακας στο χέρι είναι ο **ενημερωτικός πίνακας**. Ο πίνακας που βρίσκεται επάνω στη στοίβα είναι η **τρέχουσα διαδρομή**.

Στον ενημερωτικό πίνακα αναφέρεται μέχρι σε ποιο αντικείμενο πρέπει να μετακινηθεί το ρομπότ στην τρέχουσα πίστα και ποια είναι η ταχύτητα που έχει (αργά, φυσιολογικά, ή γρήγορα). Την ταχύτητα πορείας αναγνωρίζει ο παίκτης βάσει του αριθμού, ο οποίος εμφανίζεται κάτω δεξιά στην τρέχουσα διαδρομή. Αναγγέλλει την ταχύτητα δυνατά και καθαρά.



Η τρέχουσα πίστα δείχνει κάτω δεξιά τον αριθμό 3. Εκείνος που παίζει το ρομπότ γνωρίζει βάσει του ενημερωτικού του πίνακα, ότι το ρομπότ πρέπει να κινηθεί αργά μέχρι το μήλο.



→ Αυτό που παίζει το ρομπότ κάνει „μπιπ“ και το ρομπότ ξεκινά. Εάν ο παίκτης ρομπότ κάνει „μπιπ“ για δεύτερη φορά, το ρομπότ στέκεται. **Πολύ σημαντικό:** Εάν ο παίκτης ρομπότ κοιτάξει την τρέχουσα πίστα κι εκεί αναζητήσει το ζητούμενο αντικείμενο, πρέπει να κάνει ότι οι άλλοι παίκτες λόγω του βλέμματός του δε μπορούν να εντοπίσουν τη λύση. Εάν επομένως π.χ. ο στόχος είναι το μήλο, τότε ο παίκτης ρομπότ δε θα πρέπει να κοιτάξει έντονα το μήλο – καλύτερα να κοιτάξει παντού, ή αν χρειαστεί να καλύψει κάπως τα μάτια του με το ένα χέρι.

Τι σημαίνει αργά, κανονικά και γρήγορα; Την ταχύτητα ο κάθε παίκτης θα πρέπει να την επιλέξει για τον εαυτό του και οι συμπαίκτες πρέπει να προσαρμόζονται σ' αυτό. Όσο περισσότερο και όσο συχνότερα παίζει κανείς, τόσο καλύτερα προσαρμόζεται στην ταχύτητα των συμπαίκτων του. Αυτό είναι το πιο σημαντικό!

Αν ο παίκτης ρομπότ φωνάζει για δεύτερη φορά „μπιπ“, οι άλλοι παίκτες πρέπει να μαντέψουν, σε ποιο αντικείμενο έχει σταματήσει το ρομπότ. Οι παίκτες είναι μια ομάδα και μπορούν να συμβουλευτείται ο ένας τον άλλο. Τέλος πρέπει να συμφωνήσουν σε ένα αντικείμενο και να το αναφέρουν δυνατά και καθαρά.

→ Εάν η αναφορά είναι σωστή, η ομάδα παίρνει 3 τσιπς. Εάν η αναφορά είναι για ένα αντικείμενο δεξιά, ή αριστερά, η ομάδα παίρνει 2 τσιπς. Εάν η αναφορά είναι για δύο αντικείμενα δεξιά, ή αριστερά, υπάρχει 1 τσιπ. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις η ομάδα δεν παίρνει κανένα τσιπ.

Ο παίκτης ρομπότ βάζει τον ενημερωτικό πίνακα στο κουτί. Τώρα σειρά έχει ο επόμενος παίκτης σύμφωνα με τη φορά περιστροφής των δεικτών του ρολογιού για να γίνει ο επόμενος παίκτης ρομπότ. Και αυτός παίρνει την επάνω πλάκα της στοίβας στο χέρι έτσι, αυτός (και μόνο αυτός!) να μπορεί να βλέπει το πίσω μέρος του πίνακα. Αυτός ο πίνακας είναι ο νέος **ενημερωτικός πίνακας**. Ο πίνακας, ο οποίος βρίσκεται **τώρα** επάνω στη στοίβα είναι η νέα **τρέχουσα πίστα**.

Στον τρόπο που περιγράφηκε το παιχνίδι γίνεται (11 γύροι), μέχρι που να μείνει μόνο ένας πίνακας στη μέση. Η ομάδα μετράει τα τσιπ κι έτσι μπορεί να εντοπίσει πόσο καλά ήταν. Αποτελέσματα επάνω από 15 είναι καλά, πάνω από 20 τέλεια, από 25 ρομποτικά και γύρω στα 30 ξεφεύγουν από τις επιτυχίες αυτού του κόσμου!

Για αρχάριους

Αν θέλετε να κάνετε το παιχνίδι κάπως ευκολότερο, μπορείτε να αγνοήσετε τις διάφορες ταχύτητες. Κάθε γύρος παίζεται με κανονική ταχύτητα. Ο αριθμός στην τρέχουσα πίστα απλά αγνοείται.

Ακόμα απλούστερα: Ο παίκτης ρομπότ δεν αλλάζει μετά από κάθε γύρο σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού. Ορίζεται ένας παίκτης ως παίκτης - ρομπότ και αυτός ολοκληρώνει και τους 11 γύρους – έτσι δίδεται καλύτερα η δυνατότητα εστίασης σε έναν παίκτη και την αίσθηση ταχύτητάς του.

Παίζοντας ο ένας εναντίον του άλλου (για 3-6 άτομα)

Η εξέλιξη του παιχνιδιού είναι ακριβώς όπως περιγράφηκε στην ομαδική έκδοση, αλλά με την εξής διαφορά: Όταν ο παίκτης ρομπότ κάνει για δεύτερη φορά „μπιπ“ **όλοι** οι άλλοι παίκτες, ο ένας μετά τον άλλο κάνουν **μια αναφορά**. Αυτός που κάνει σωστή αναφορά κερδίζει 2 τσιπς. Όποιος κάνει σωστή αναφορά για ένα διπλανό αντικείμενο, κερδίζει 1 τσιπ. Ο παίκτης - ρομπότ λαμβάνει για κάθε παίκτη, ο οποίος έκανε **ακριβή αναφορά** από 1 τσιπ. Ο παίκτης ρομπότ αλλάζει μετά από κάθε γύρο σύμφωνα με τη φορά περιστροφής των δεικτών του ρολογιού. Οι γύροι που παίζονται είναι τόσοι, όσοι απαιτούνται για να γίνει ο καθένας τρεις φορές παίκτης - ρομπότ. Εάν τελειώσει η στοίβα οι πίνακες ανακατεύονται και στοιβάζονται εκ νέου. Όποιος έχει τα περισσότερα τσιπς, αυτός κερδίζει.