

ROBOTS

Dê-lhe algum tempo – o robô conduz até bem longe!



Jogadores: 2-6 Pessoas
Duração: aprox. 15 minutos

5+

Material

12 tábuas

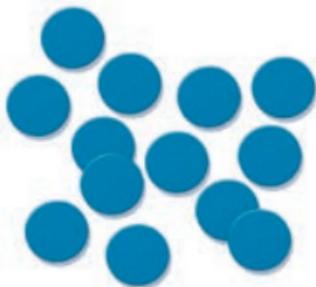


Lado da frente



Lado de trás

50 discos de madeira



Ideia de jogo

Um dos jogadores assume a função de robô. O robô faz «beep» e viaja do ponto de partida, ao longo da linha no sentido da seta – o robô não está exatamente a conduzir, **só em pensamento**. Em seguida, o robô faz «beep», pela segunda vez, e fica parado. A questão que se coloca a todos os jogadores é a seguinte: Qual a distância percorrida pelo robô entre os dois «beeps» e a que objeto chegou? Os outros jogadores tentam tocar no objeto correto.

Observação: Existem três velocidades indicadas para os robôs:



lenta



normal



rápida

«beep»!



«beep»!

Tim é um jogador-robô. Este faz «beep». O robô conduz (a uma velocidade normal). Após aproximadamente 4 segundos, Tim volta a fazer «beep». Até onde é que o robô chegou? Talvez até à ventoinha? Até à chávena? Até à banana? Ou até ao gelado?

Variante da equipa

As 12 cartas são misturadas e colocadas no centro da mesa, com o circuito virado para cima, na forma de baralho. Os 50 chips ficam ao alcance de todos no canto da mesa.

Tenha em atenção: Os jogadores formam **uma equipa** e procuram obter o melhor resultado possível. «Jogar uns com os outros» é apresentado no final da regra do jogo.

O jogador-robô tem a carta superior do baralho na mão, de modo a poder ver (e apenas ele!) a parte de trás da carta – a carta na mão corresponde à **carta de informação**. A carta no topo do baralho corresponde ao **circuito atual**.

Na carta de informação é indicado o objeto até onde o robô deve ir no **circuito atual**, e a velocidade (lenta, normal ou rápida). A velocidade é identificada com base no número indicado do lado direito, em baixo, no circuito atual. Ele anuncia a velocidade alta e claramente.



O circuito atual apresenta do lado direito em baixo, o número 3. De acordo com a sua carta de informação, o jogador-robô sabe que terá de ir lentamente à maçã.



→ O jogador-robô faz «beep» e o robô inicia a partida. Se o jogador-robô fizer «beep» duas vezes, o robô para.

Muito importante: Se o jogador-robô olhar para o circuito atual e procurar o objeto que aí está, este deverá fazê-lo de modo a que os outros jogadores não consigam depreender qual é a solução, com base no seu olhar. Se o objetivo for, por exemplo, a maçã, o jogador-robô não deve olhar inadvertidamente para a maçã – na melhor das hipóteses, deve olhar para todos os lados e, se necessário, tapar ligeiramente os olhos com a mão.

O que significa afinal lento, normal ou rápido? Bem, a velocidade tem de ser selecionada por cada jogador e os jogadores têm de se adaptar à velocidade escolhida. Quanto mais tempo e frequentemente um jogador participar no jogo, melhor a adaptação à velocidade dos jogadores. Este é, de facto, o objetivo!

Se o jogador-robô tiver feito «beep», pela segunda vez, os outros jogadores apenas poderão tocar no objeto onde o robô parou. Os jogadores formam uma equipa e podem aconselhar-se uns aos outros. Por fim, os jogadores devem também chegar a acordo sobre um objeto e comunicar a sua decisão de forma audível e compreensível.

→ Se o toque estiver correto, a equipa obtém 3 chips. Se o toque for num objeto que esteja do lado esquerdo ou do lado direito, a equipa recebe 2 chips. Se o toque for em dois objetos do lado direito ou do lado esquerdo, existe 1 chip. Nos outros casos, a equipa não recebe nenhum chip.

O jogador-robô coloca a carta de informação na caixa. Agora, o jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio, passa a ser o jogador-robô. Este vê a carta superior do baralho de modo a que (e só ele) possa ver a parte de trás da carta. Esta carta é a **nova carta**. A carta, que está em cima do baralho, corresponde ao novo **circuito atual**.

Pela forma descrita, o jogo continua (11 rondas), até restar apenas uma carta no centro. A equipa conta os chips, podendo assim avaliar o seu desempenho. Os resultados acima de 15 são bons, acima de 20 excelentes, a partir de 25 de excelência para robôs, e os resultados perto de 30 são de outro mundo!

Para principiantes

Para facilitar o jogo, podem ignorar-se as várias velocidades. Cada ronda é jogada a uma velocidade normal. O número de circuitos atuais é pura e simplesmente ignorado.

Ainda mais simples: O jogador-robô não é muda após cada ronda no sentido dos ponteiros do relógio. É escolhido um jogador como jogador-robô que é inscrito em todas as 11 rondas – sendo assim mais fácil a adaptação a um jogador e respetiva velocidade.

Jogar uns contra os outros (para 3-6 pessoas)

O curso do jogo corresponde exatamente ao modo descrito na variante da equipa, com a seguinte diferença: Se o jogador-robô tiver feito «beep» pela segunda vez, **todos** os outros jogadores dão **um toque**, uns a seguir aos outros.

Quem tiver tocado corretamente, recebe 2 chips. Quem tiver tocado num objeto, recebe 1 chip. O jogador-robô recebe 1 chip para cada jogador que tenha tocado de forma correta e **exata**. O jogador-robô muda após cada ronda, no sentido dos ponteiros do relógio. Joga-se o número de rondas necessário até cada jogador ter sido jogado-robô três vezes. Se a carta estiver gasta, as cartas voltam a ser misturadas e colocada no baralho. Quem tiver mais chips, ganha.