

8



## MICRO ROBOT

Gyors logikai társasjáték  
2 vagy több játékos részére  
8 éves kortól

A központi számítógép meghibásodott, meg kell javítani. Az összes figyelmeztető lámpa villog, és egy kis robot cikázik az alaplapon. A játékosoknak kell eljuttatniuk öt a sérült pontokhoz. Ki lesz az, aki elsőként találja meg az útvonalat a következő célállomáshig?

**Importálja:** Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

### JÁTÉKELEMEK



1 színlapos dobókocka



1 hagyományos dobókocka



1 átlátszó robot



4 játéktáblarész  
(egyik oldala fekete,  
másik oldalán rézszerű alappal)

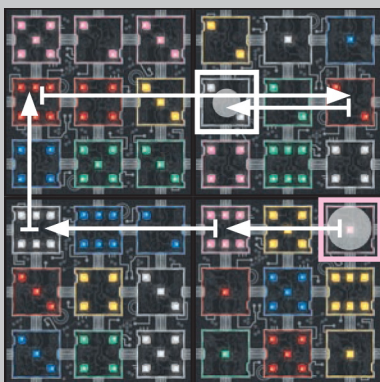
1 átlátszó  
kiindulópont-jelölő



25 átlátszó győzelmipont-jelölő

1

A kiindulási pont-jelölőt átteszi a fehér 2-re. A soron következő játékos kockadobással meghatározza a következő célállomást, és egy újabb győzelmipont-jelölőt helyez oda. Egy új kör kezdődik.



### JAVASLAT

Néhány kör után a játékosok megállapodhatnak abban is, hogy nem jelölik meg a célállomást győzelmipont-jelölővel. Ehelyett minden játékosnak a kockáról kell saját magának megtalálnia a célállomás mezőt. Így minden játékos már a kockadobás után azonnal elkezdhet gondolkodni a lehetséges útvonalakon.

### JÁTÉKVARIÁCIÓ PROFIKNAK

Miután a célállomást kockadobással meghatároztuk, és a győzelmipont is el lett helyezve rajta, dobjunk ismét a kockákkal! Mindkét kockának továbbra is minden játékos által jól látható helyen kell lennie. Az újonnan dobott kockák meghatároznak egy közbenső állomást, amelyet a robotnak érintenie kell a célállomáshoz tartó útja során. Ezt az állomást nem kell győzelmipont-jelölővel megjelölni, nem jár érte pont. Abban az esetben, ha a célállomással megegyező kombináció lett kidobva a kockákkal közbenső állomásként is, újra kell dobni a kockákkal, egészen addig, míg egy megfelelő mezőt nem dobunk ki. Most már a játékosok

6

Az első forduló előtt a legfiatalabb játékos kockadobással határozza meg a robot indulási pontját: minden játékmező a táblán egyértelműen meghatározható 1–6-ig tartó számok és színek (kék, sárga, zöld, piros, rózsaszín és fehér) kombinációjával. Minden egyes szám és színkombináció csak egyszer fordul elő a játéktáblán.

Például:



A kiindulási pont-jelölőt helyezük el a megfelelő játékmezőre. A játék elején a robot maradjon még a játéktábla mellett a jobb átláthatóság érdekében. Később majd a robotot használhatjuk a megoldás ellenőrzéséhez.

Ezután a játékos ismét dob mindkét kockával, meghatározva ezzel az első célállomást. Ha a kiinduló játékmezőt dobta ki a kockákkal, egészen addig folytatnia kell a kockadobásokat, míg egy másik mezőt nem sikerül kidobnia.

A célállomásra helyezünk el egy győzelmipont-jelölőt. Az első forduló elkezdődik.

### A JÁTÉK MENETE

Amint a célállomást meghatároztuk, megkezdődik az első forduló. A játékosok egyszerre próbálják meg gondolatban megtalálni a robot útját a kiindulási ponttól a célállomáshig. Az alábbi mozgással kapcsolatos szabályokat kell figyelembe venni:

1. A robot csak vízszintes és függőleges irányban haladhat
2. A robot csak olyan mezőre léphet tovább, amely megegyezik vagy színben, vagy értékben az indulási mezőjével. Nem feltétlenül a legközelebbi színben vagy értékben megfelelő mezőre kell lépni.

Minden mozgás az egyik mezőről egy másik mezőre egy lépésnek számolandó.

3

