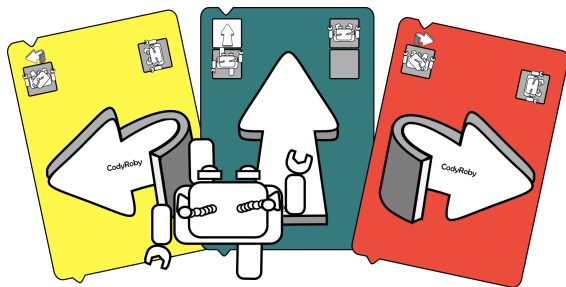


CodyRoby FOLLOW ME



Descripción

Un equipo dibuja una ruta de desplazamiento en una hoja de ruta y el otro equipo trata de programarla y ejecutarla sobre el tablero.

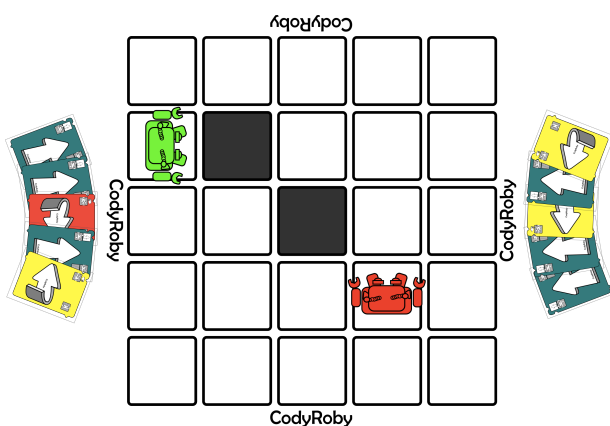
Materiales

- 20 cody-cards MOVE
- 10 cody-cards GIRAR IZQUIERDA
- 10 cody-cards GIRAR DERECHO
- 1 tablero
- 1 mini-robot
- 1 hoja de rutas

Juego y reglas

- Se forman 2 equipos (equipo A y equipo B) de 2 jugadores cada uno.
- El equipo A sitúa el robot sobre el tablero y a continuación dibuja un camino articulado en una parrilla de la hoja de rutas.
- El camino propuesto solo puede incluir movimientos verticales, horizontales o giros de 90 grados.
- La ruta que se plantee no se puede cruzar sobre sí misma.
- El trayecto planteado no debe ser superior a 6-8-10 casillas en función de la edad de los participantes.
- El miembro Cody-B debe construir la secuencia de cartas que genera la ruta solicitada. Si lo hace con éxito suma 1 punto para su equipo.
- El miembro Roby-B interpreta a continuación la secuencia de cartas y realiza el movimiento con el robot. Si lo hace con éxito suma 1 punto para su equipo.
- En la siguiente ronda el equipo B propone su ruta y el equipo A trata de seguirla y así sucesivamente.
- Ganará el equipo que más puntos acumule tras 6-8-10 rondas.

CodyRoby EL DUELO



Descripción

Un equipo utiliza las cartas de Cody para tratar de mover a su robot por el tablero tratando de atrapar al robot contrario

Materiales

- 24 cody-cards MOVE
- 10 cody-cards GIRAR IZQUIERDA
- 10 cody-cards GIRAR DERECHO
- 1 tablero
- 2 mini-robots

Juego y reglas

- Se sitúan 2 objetos obstáculo en respectivos recuadros del tablero que no se pueden tocar ni atravesar.
- Cada equipo coloca su robot en esquinas opuestas del tablero y se sortea quien empieza jugando.
- Se barajan las cartas, se reparten 5 cartas a cada equipo y el mazo se sitúa en un mazo boca abajo.
- El equipo A que inicia el juego va mostrando cartas, una a una, sobre la mesa que le permitan moverse por el tablero. El jugador Cody-A presentará las cartas y el jugador Roby-A moverá el minirobot.
- En cada turno se podrán presentar de 1 a 5 cartas, siendo obligatorio al menos 1 carta.
- Si consigue situarse en la casilla del robot contrario entonces se anotará un punto y se iniciará otra partida de nuevo.
- Tras un turno de intervención deberá robar del mazo las cartas que le falten hasta 5 cartas.
- A continuación debe intervenir el equipo B.
- Cuando se agoten las cartas del mazo se cogerán las presentadas sobre la mesa, se barajarán y se pondrán boca abajo en el mazo.