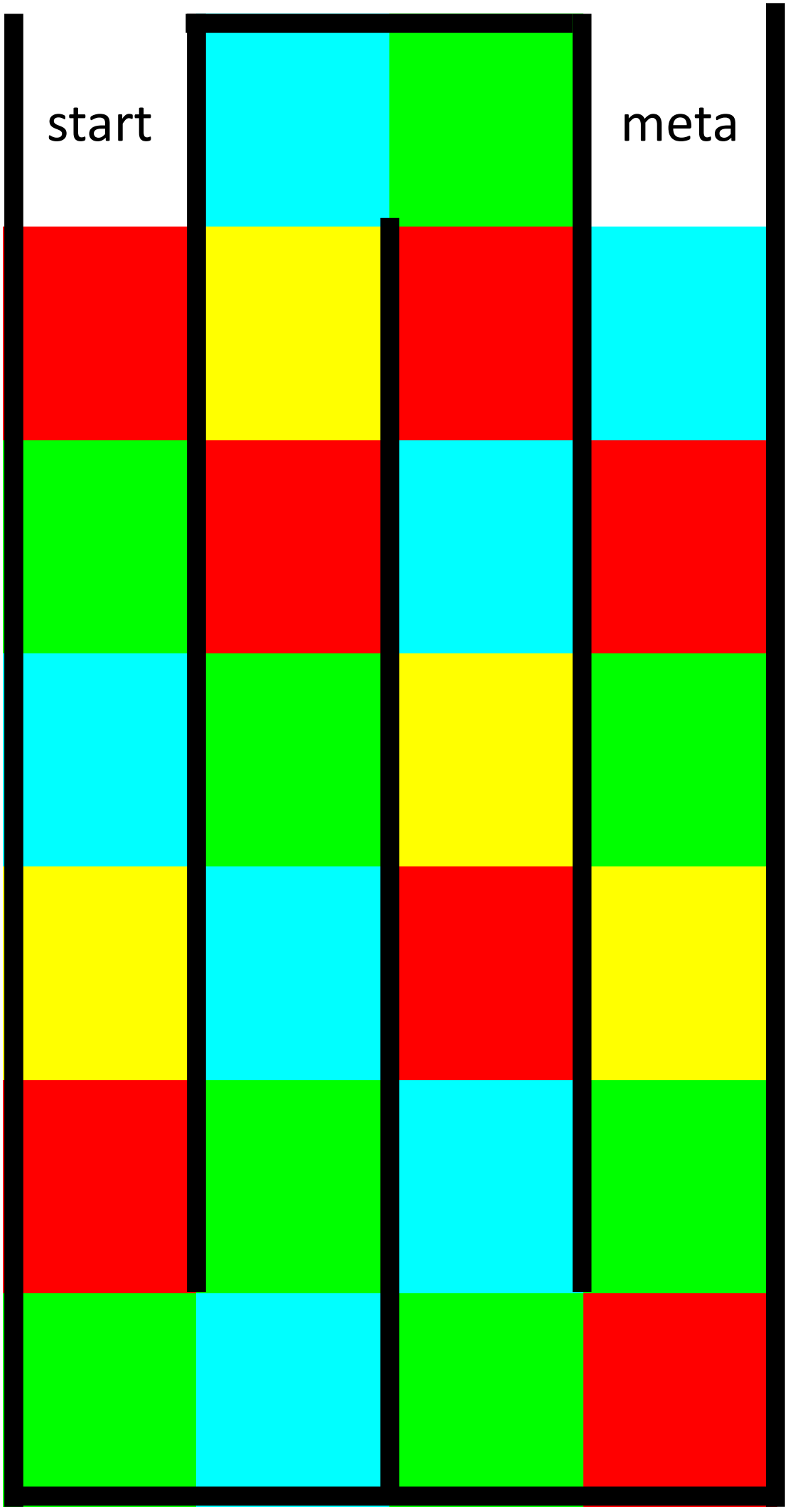


zadania

Zgadnij coś
Rzuć mniej oczek niż poziom twojego komputera

Podnieś coś
Rzuć mniej oczek niż poziom twoich chwytaków

Wykryj coś
Rzuć mniej oczek niż poziom twoich czujników

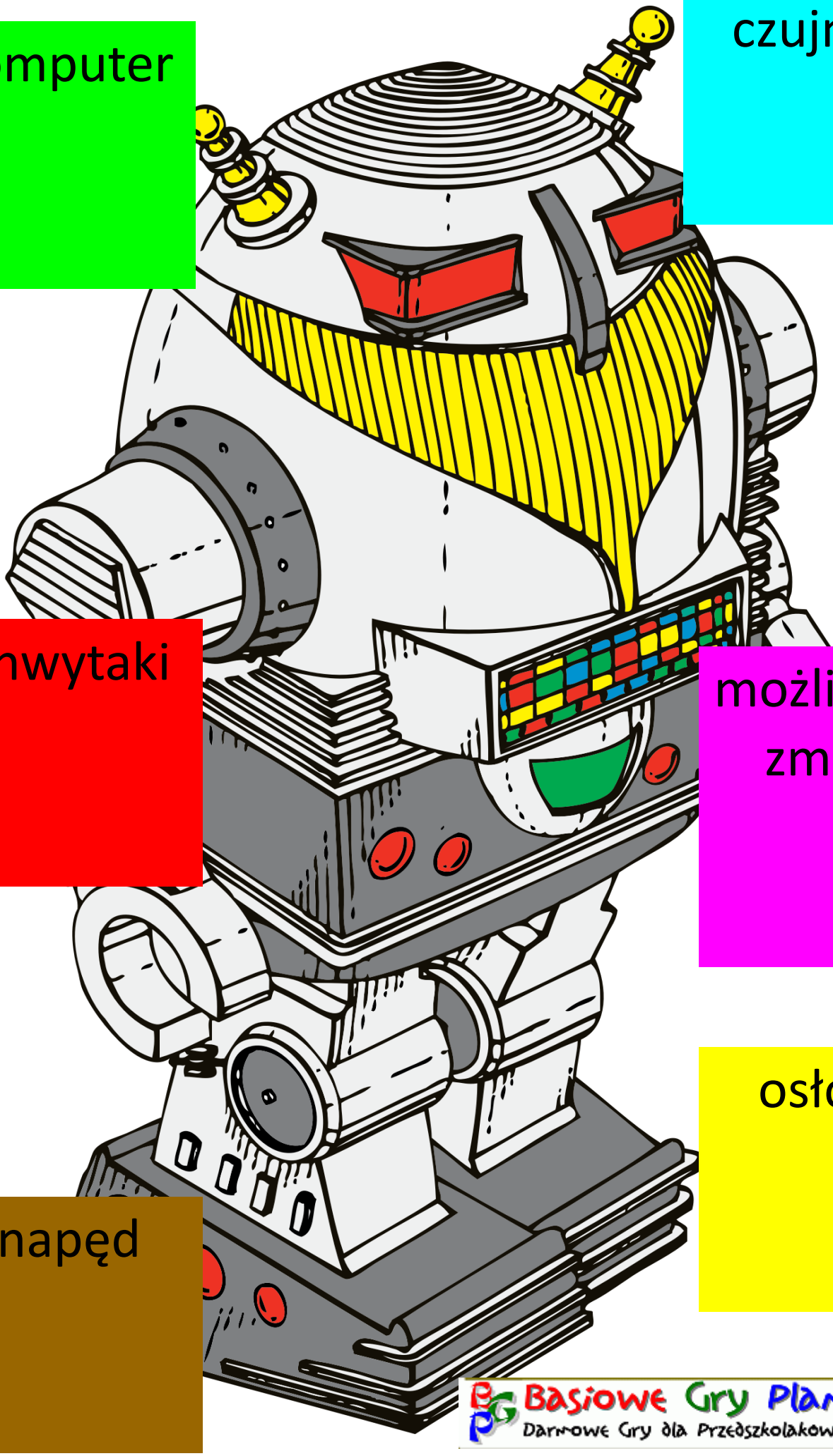
Obroń się
Rzuć mniej oczek niż poziom twoich osłon

Wyścig Robotów

BG Basiowe Gry Planszowe
Darmowe Gry dla Przedszkolaków

komputer

czujniki



chwytaki

możliwość zmian

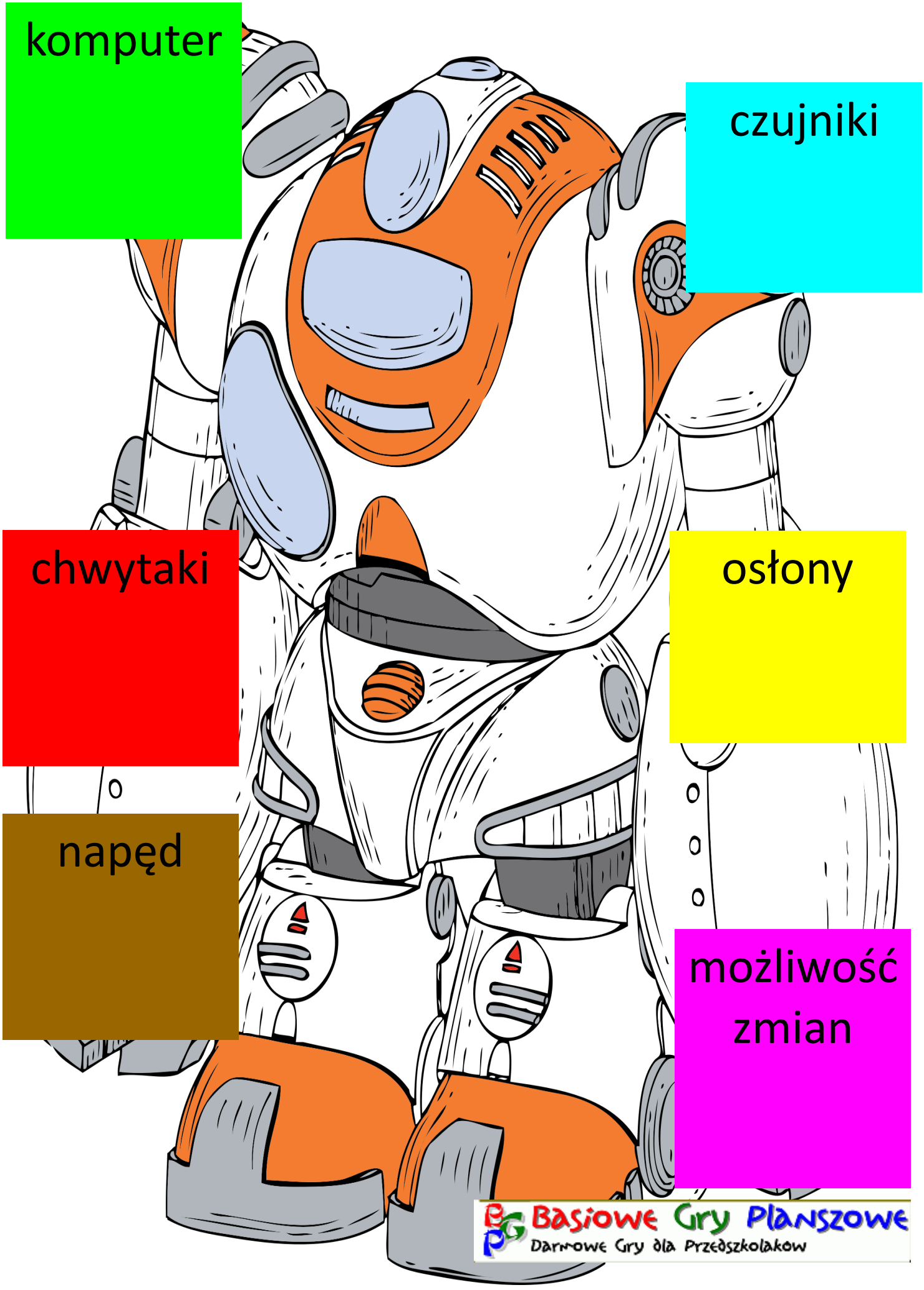
osłony

napęd

Basiowe Gry Planszowe
Darmowe Gry dla Przedszkolakow

komputer

czujniki



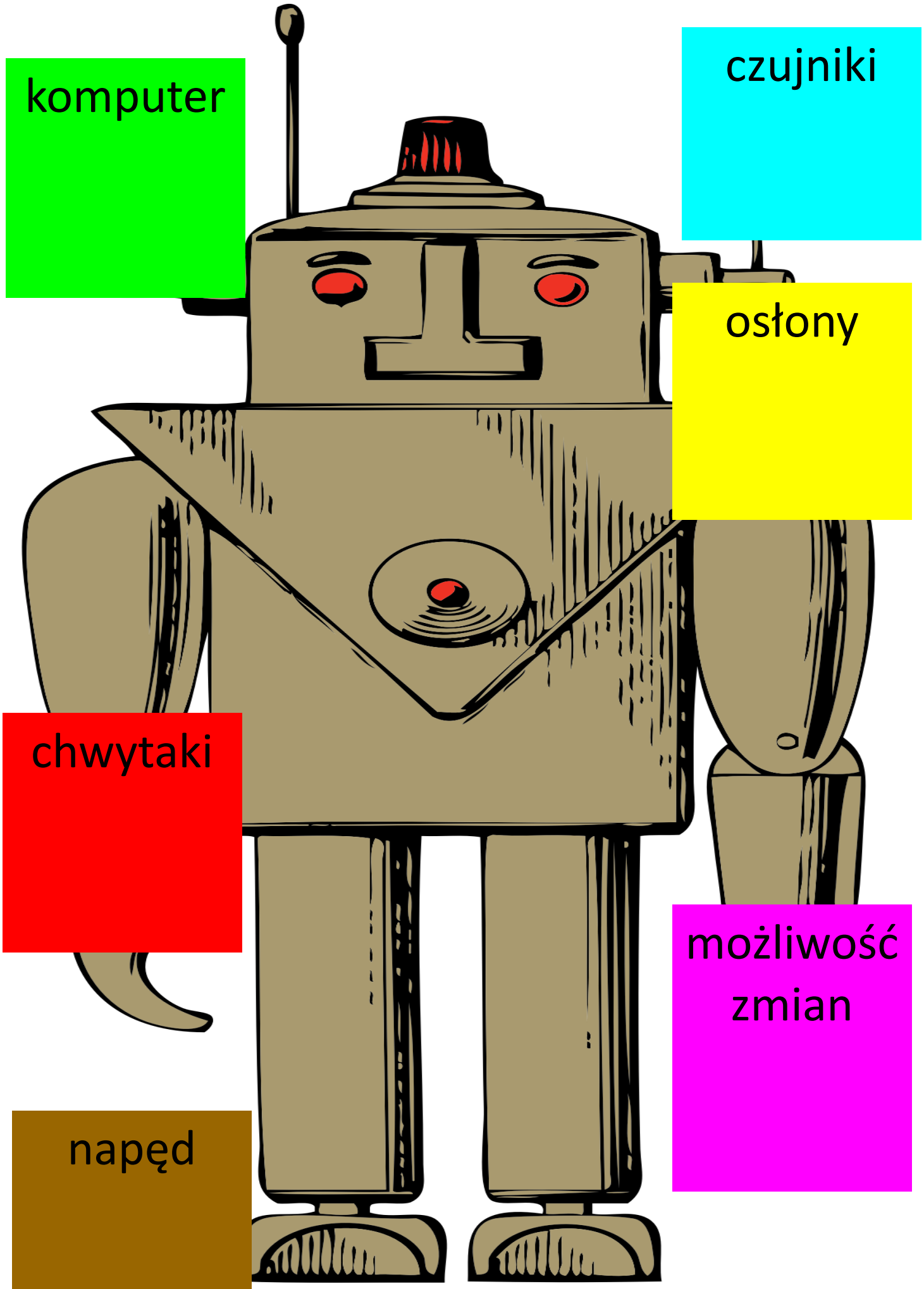
chwytaki

osłony

napęd

możliwość zmian

Basiowe Gry Planszowe
Darmowe Gry dla Przedszkolakow



Basiowe Gry Planszowe
Darmowe Gry dla Przedszkolaków

W pierwszej fazie każdy z graczy buduje swojego robota. W tym celu rzuca kostką a potem decyduje, której z części robota przyzna wylosowaną ilość punktów. Raz przyznanych punktów nie można już zmienić w tej fazie. W ten sposób gracz musi określić wszystkie 6 cech swojego robota (kolorowe pola na kartach robota). Po zakończeniu tej fazy wszyscy gracze ustawiają swoje pionki na polu „Start". Poniżej opis części robota oraz zadań w wyścigu z nimi związanych.

komputer	Im lepszy komputer zamontujesz w swoim robocie, tym łatwiej będzie on rozwiązywał zagadki.	**Zgadnij coś** Rzuć mniej oczek niż poziom twojego komputera
chwytaki	Im lepsze chwytaki zamontujesz w swoim robocie, tym łatwiej będzie on podnosił i przenosił przedmioty.	**Podnieś coś** Rzuć mniej oczek niż poziom twoich chwytaków
czujniki	Im lepsze czujniki zamontujesz w swoim robocie, tym łatwiej będzie wykrywał pułapki i omijał je.	**Wykryj coś** Rzuć mniej oczek niż poziom twoich czujników
osłony	Im lepsze osłony zamontujesz w swoim robocie, tym łatwiej będzie on znosił trudne warunki i będzie miał mniejszą szansę na zepsucie się.	**Obroń się** Rzuć mniej oczek niż poziom twoich osłon
możliwość zmian	Określa ile razy możesz ulepszyć swojego robota podczas wyścigu.	
napęd	Określa o ile najwięcej pól możesz przesunąć swojego robota.	

W drugiej fazie wszystkie roboty ścigają się. Wygrywa ten, który pierwszy dotrze do mety. Robota poruszamy o tyle pól, ile wypadnie na kostce (ale nie więcej niż punktów ma **napęd**). Po drodze roboty muszą wykonywać zadania (opisane są po prawej stronie tabeli powyżej). Jeśli się uda, czyli gracz wyrzuci mniej oczek niż ma punktów w pasującej cesze to dostaje jeden punkt do polepszenia swojego robota. Odejmuje wtedy jeden punkt „**Możliwość zmian**" i dodaje jeden do innej części. Jeśli nie ma już punktów **„Możliwość zmian"** to nie może już ulepszać robota mimo rozwiązania zadania. Jeśli graczowi nie uda się ukończyć zadania (poza **„Obroń się"**) to traci kolejkę. Jeśli graczowi nie uda się zadanie **„Obroń się"** to traci jeden punkt z wybranej przez siebie cechy, ale nie traci kolejki.

1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9

W grze użyto grafik na licencji Public Domain ze strony www.openclipart.org
autorstwa johnny_automatic

Basiowe Gry Planszowe
Darmowe Gry dla Przedszkolaków