

LER 2863

Hra na myš

Úvod do základů programování
záabavnou strategickou hrou



Obsah soupravy



hrací deska



40 programovacích
kartiček DOPŘEDU



20 programovacích
kartiček DOPRAVA



20 programovacích
kartiček DOLEVA



10 programovacích
kartiček DOZADU



4 teleportační
karty



8 stěn bludiště



8 stojanů



4 kartičky
SUPERMÝŠ



hrací kostka



4 myši



12 trojúhelníků sýra

Nevhodné
pro děti
do 3 let



Co je programování?

Když programuješ, vytváříš sérii příkazů, které počítači říkají, co má dělat. Zjednodušeně řečeno, program přikazuje počítači fungovat přesně tak, jak mu to určí jeho uživatel. Často však „programujeme“ i při plnění každodenních úloh. A ani si to neuvědomujeme! Například musíme naprogramovat mikrovlnnou troubu, aby ohřála večeři. Nebo zadáváme čísla do kalkulačky v specifickém pořadí.

Cíl hry

Hráči střídavě vytvářejí programovací sekvence (série kroků) a soupeří o kousky sýru. Hráč, který získá nejvíc sýrových trojúhelníků, vyhrává! Hra je určena maximálně pro 4 hráče.

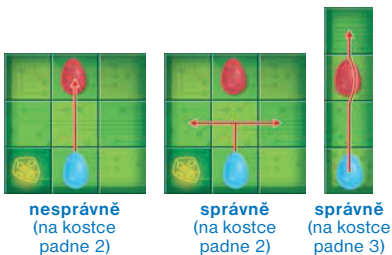
Pravidla

1. Každý hráč si vezme 1 myš a 1 kartičku supermyš. Potom umístí svou myš na hrací desku na barevně odpovídající políčko. Je to startovací pozice.
2. Programovací kartičky rozdělte do 4 hromádek (dopředu, doprava, doleva, dozadu) a umístěte je obrázkem nahoru vedle hrací desky.
3. Umístěte 12 trojúhelníků sýra na políčka neonové barvy.
4. Hráči potom střídavě umísťují teleportační kartičky na libovolná políčka na hrací desce (s výjimkou políček se sýry). Prostřednictvím těchto políček může hráč skočit z jednoho teleportačního místa na druhé. Teleportační místa slouží k rychlému pohybu po hrací desce.
5. Všech 8 stěn bludiště dejte do stojanů. Hráči je použijí v průběhu hry.

Důležité upozornění o pohybu myši: Každé políčko na hrací ploše odpovídá jednomu kroku. Myš se posouvá *dopředu* vždy ve směru, kterým ukazuje její frňák. Jestliže myši pohnete opačným směrem, znamená to, že jste udělali krok *dozadu*. Pohybů myši *doprava* a *doleva* dosáhnete tak, že otočíte myš na políčku o 90 stupňů *doprava* nebo *doleva*.

Když na políčku stojí jiná myš, můžete ji přeskočit. Skok se počítá za jeden krok. **Dvě myši nesmějí stát na jednom políčku.**

Například: Hodíte kostkou 2, ale na políčku dva kroky směrem dopředu už stojí jiná myš. Proto se musíte po prvním kroku vydat jiným směrem. Ale když hodíte 3, můžete jít dopředu o tři kroky – nejdřív přejdete na prázdné políčko (krok 1), potom přeskočíte políčko s myší (krok 2) a nakonec přejdete na třetí prázdné políčko (krok 3).



Průběh hry

1. Začíná nejmladší hráč. Hodí kostkou a vezme si tolik programovacích kartiček, jaké číslo mu padlo.
2. Hráč si vytvoří programovací sekvenci (sérii kroků) seřazením kartiček do řady vedle sebe. Tím určí, jakou trasou se vydá jeho myš. Potom posouvá myš po hrací desce přesně podle naprogramované sekvence.
3. Pokud zastaví na políčku s trojúhelníkem syra, vezme si ho! Potom odloží svoje programovací kartičky stranou a vytvoří prostor pro programovací sekvenci dalšího hráče.



Když se hráč dostane na políčko s teleportační kartičkou, může skočit na kterékoliv volné teleportační políčko na desce. Skok se počítá jako jeden krok. Může však na tomto políčku zůstat stát bez toho, aby využil možnost skoku (například, když je na následujícím políčku

kousek sýra, určitě bude chtít zůstat v jeho blízkosti).
Na teleportační políčko, které je už obsazené, se nesmí skočit!



Když na kostce padne tento obrázek, hráč si vezme stěnu bludiště a položí ji kdekoli na hrací plochu, a to podél čáry oddělující jednotlivá políčka. Její umístění je proto třeba si dobře promyslet! Toto je šance, jak ostatním hráčům zabránit v tom, aby se dostali k sýru! Jestliže padne **stěna bludiště** a žádná už není k dispozici, hráč může přemístit libovolnou stěnu, která se už nachází na hrací desce.



Tato kartička se může do programovací sekvence přidat jen jednou. Umožňuje myši přeskocit stěnu bludiště, která jí stojí v cestě. Hráč musí otočit myš směrem ke stěně dřív, než s ní skočí. **Myš musí být po skoku otočená stejným směrem jako před ním – nemůže se ve vzduchu otočit a změnit směr!**

4. Nastupuje hráč po levé straně. Hráči se postupně střídají při házení kostky, tvoření programovacích sekvencí a přesunu myši po hrací desce, dokud nevysbírají všechny sýrové trojúhelníky.
5. Hráč, který získá nejvíc sýrových trojúhelníků, vyhrává a je to nejlepší programátor!

Prodloužení: Když dva nebo víc hráčů sesbírá stejné množství sýrových trojúhelníků, hra se může prodloužit. Vítězem se stane hráč, který dostane svou myš jako první zpět na startovací pozici.

Zábavné tipy

- Pomozte mladším hráčům seznámit se s programováním. Nechte je spočítat políčka a potom umístit programovací kartičky přímo na hrací desku. Vizualizace sekvence kroků může být pro ně ještě dost náročná. Přístup typu „nejdřív si to vyzkoušej“ je obvykle nejlepší způsob, jak u dítěte rozvíjet základy logického myšlení.
- Vytvořte dlouhatánskou programovací sekvenci! Místo toho, abyste pokaždé programovací sekvenci „vymazali“ a začali s tvorbou nové sekvence, přidávejte nové kartičky k už uskutečněným krokům. Jak daleko dokážete zajít?
- A na závěr ještě trochu matematiky – spočítejte, kolik programovacích kartiček zůstalo každému hráči. Kdo jich má nejvíc a kdo nejmíň?



STIEFEL EURO CART s.r.o.

Smetanovo nábřeží 454/6

682 01 Vyškov

tel.: 517 348 083

[http: www.stiefel-eurocart.cz](http://www.stiefel-eurocart.cz)

e-mail: stiefel@stiefel-eurocart.cz

IČO: CZ63996341

DIČ: SK2020315341

Zap. u KS v Brně, odd. C, vl.č.30027