

Aplicações do Tapete [FURBOT®](#)

[Tapete FURBOT®](#) é um instrumento para aplicar diversos jogos de tabuleiro desenvolvidos pela [FURB](#). De acordo com o jogo a ser aplicado, recomenda-se de 1 a 6 jogadores a partir de 5 anos de idade

O jogo Tapete Humano FURBOT

Composição:

- **Tapete** com impressão de um tabuleiro com 13 colunas e 9 linhas e dimensões 6mx4m
- **Dado** costurado em lona com 6 lados enumerados da seguinte forma: um lado "0" e o seu oposto "3", um lado "1" e seu oposto "1" também, e por último, um lado "2" e seu oposto "2" também.

Versões:

1) Jogo Tabuleiro [FURBOT®](#)

- **Objetivo:** **Anjos** removerem todos os **buggiens**.
- **Jogadores:** 2 a 5 jogares.

Composição adicional:

- **Faixas** ou arco para identificar se o jogador é um **robô(furbot)**, um **buggien** ou um **anjo**
- **Obstáculos** barreiras que ocupam uma casa do tapete e possuem aparência de árvore, rocha, arbusto ou bloco de terra.



Personagens:

- **Buggien:** o jogador deve perseguir os outros jogares **robôs** para transformá-los em **buggiens**.

- **Robô:** o jogador deve chegar ao centro do tabuleiro para se transformar em um **anjo**.
- **Anjo:** o jogador deve perseguir os **buggiens**, ao atingir um ambos se transformam em **robôs**.

Como jogar: Um jogador se posiciona no centro com a faixa de **buggien** e os outros nas extremidades do tapete com as faixas de **robô**. A movimentação dos jogadores no tapete será de acordo com o valor que receberem ao jogar o dado. Ao jogar o dado e receber o valor 2, deve-se movimentar duas casas no tapete.

Os jogadores **robôs** começam jogando na ordem que tirarem no dado e em seguida joga o jogador **buggien**. Essa sequência inicial segue indiferente das transformações que ocorrerem.

O jogador da vez deve jogar o dado, o número obtido é quantidade de casas que ele pode se mover em busca do seu objetivo. Caso o número obtido seja 0, o jogador pode colocar um obstáculo em qualquer ponto do tapete, ignorando apenas a casa central onde está o baú e onde houver outro jogador posicionado. Deve-se tomar cuidado para que o jogador nunca fique com o caminho 100% bloqueado pelos obstáculos.

O jogo termina quando todos os jogadores se transformaram em **anjos** e/ou **robôs**, ou todos os jogares forem transformados em **buggiens**.

Regras alternativas: algumas regras adicionais são utilizadas por grupos de jogadores, variando de acordo com a idade ou nível de familiaridade com as regras.

- **Força buggien:** jogo inicia com 2 **buggiens**.
- **Transforma e sai:** quando o **anjo** transforma o **buggien** em um **robô**, o jogador **anjo** sai do jogo.

O jogo de tabuleiro FURBOT é praticado sobre um tabuleiro que se constitui em uma matriz/tabela de 13 colunas e 9 linhas. (13x9)