

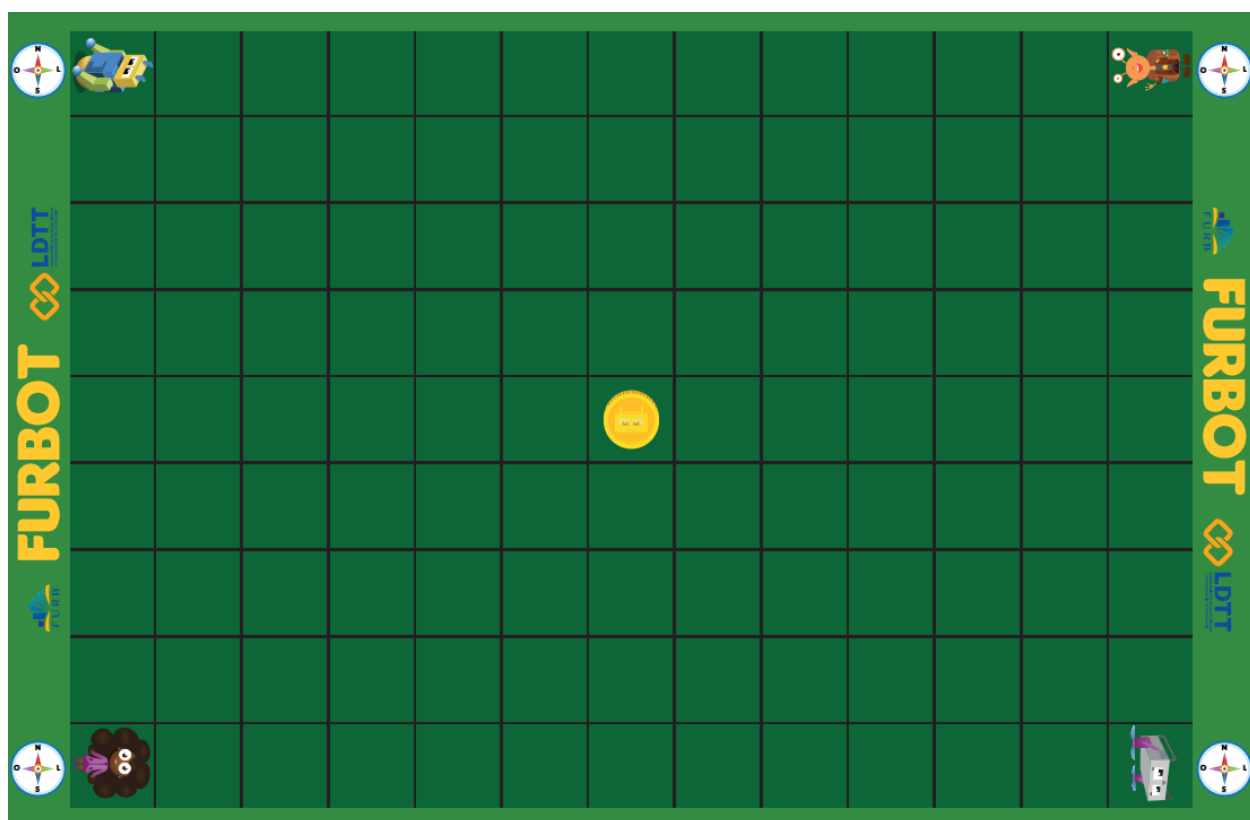
Aplicações do Tapete [FURBOT®](#)

[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
- **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:** Cientistas removerem todos os **buggiens** ou todos os jogadores se transformarem em **buggiens**
- **Jogadores:** 2 a 6 jogadores.

Composição adicional:

- **Faixas** ou arco para identificar se o jogador é um **robô**, um **buggien** ou um **cientista**
- **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 **cientista**.
- **Cientista:** 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.

O jogador **buggien** começam jogando na ordem que tirarem no dado e em seguida jogam os jogadores **robôs**. 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. O jogador, ao tirar 0, poderá também remover algum obstáculo do mapa colocado por ele mesmo ou outro jogador. O jogador não pode obstruir o caminho do oponente para o seu objetivo.

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

Para transformar, o jogador deve passar por cima da casa onde se encontra o objetivo. Para o jogador **robôs** se transformar no **cientistas**, ele deve passar por cima ou parar na casa onde contém a moeda. Para o jogador **buggiens** capturar o **robôs**, ele deve passar por cima ou parar em cima da casa onde se encontra o jogador **robôs**. Para o **cientistas** transformar o **buggiens**, ele deve passar por cima ou parar na casa onde se encontra o jogador **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**. Caso não houver um jogador para ser o segundo **buggien**, o **buggien** poderá jogar duas vezes.
- **Transforma e sai:** quando o **cientista** transforma o **buggien** em um **robô**, o jogador **cientista** sai do jogo.
- **Captura buggien:** Os **buggiens** podem transformar os **cientista** em **buggien**.
- **Tiro Certo:** O jogador deve tirar o número exato de casas que deve andar para atingir o objetivo. O jogador **Robô** só poderá chegar a moeda se tirar o número exato de casas e parar exatamente em cima da moeda. O jogador **buggien** só poderá capturar o **Robô** se tirar o número exato de casas e parar exatamente em cima do robô. O jogador **cientista** deve tirar o número exato de casas e parar exatamente em cima do **buggien** para transformá-lo

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