



ESPERE!

Antes de ler, vá a www.robotturtles.com/instructions. Lá, vai encontrar estes recursos adicionais:

- A versão mais recente deste manual e suas traduções
- Um "manual" de vídeo em Inglês que explica e mostra como jogar o jogo
- Regras para tornar o jogo mais divertido para as crianças mais velhas e adultos, o chamado "Regras de Galápagos"

Sobre Traduções

As traduções do manual de Robot Turtles são fornecidos por voluntário(s) e podem estar incorretas, imprecisas, enganosas, ou ofensivas.

Mas, normalmente, eles são maravilhosos. Na verdade, se você é uma das pessoas incríveis que ajudaram, por favor, adicione seu nome, o seu site (ou conta de twitter, ou outro link), e o que você fez a esta lista:

- Dan Shapiro(www.danshapiro.com)- versão original Inglês
-

Este trabalho de [Robot Turtles, LLC](#) está licenciada sob uma [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License](#).

Configuração,

Primeiro, retire as cartas Usa Laser e Função Rã de cada deck. Estes irão ser desbloqueado mais tarde!



Em seguida, todos podem ajudar punch out as telhas de papelão quadrados. Quando isso é feito, retire os azulejos Caixa, Parede de Pedra e Parede de Gelo (note que os azulejos da Parede de Gelo tem Poças na parte de trás).



Cada Mestre-Tartaruga escolhe uma tartaruga robô e leva o respetivo baralho de cartas de instruções.



Coloque a tartaruga de cada Mestre-Tartaruga num canto do tabuleiro de jogo. Coloque uma Jóia Robô por cada jogador no centro. A cor da Jóia Robô não importa.



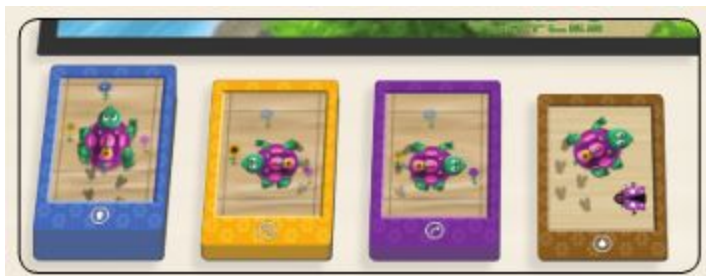
<https://docs.google.com/document/d/1SLkHVzlyMDzaXEtDF-t-N8YuUT6rzzoEjjCYJfOYnQo/edit#heading=h.gjdgxs>

Um Mestre-Tartaruga, um Move-Tartarugas

Quatro Mestres-Tartaruga, um Move-Tartarugas

Finalmente, cada Mestre-Tartaruga divide o seu baralho em quatro pilhas. Estas vão ser posicionadas viradas para cima na frente deles:

- 18 cartas de Avançar azuis
- 8 cartas de Virar para a Esquerda amarelos
- 8 cartas de Virar para a Direita roxos
- 1 cartão de Bug castanho



primeiro jogo

primeiro jogo: Regras para Crianças

LEIA ESTA PARTE EM VOZ ALTA

Bem-vindos Mestres-Tartaruga! As Tartarugas Robô precisam da vossa ajuda para recolher todas as suas Jóias Robô.

Aqui estão as TRÊS REGRAS das Tartarugas Robô

1. O objetivo deste jogo é pisar uma Jóia Robô para que possa apanhá-la. Todos os que apanham uma jóia ganham o jogo!
2. Quando é a tua vez, escolhe um dos cartas de instrução e coloca-o à tua frente em linha com todos os cartas que já colocaste.
3. Eu sou o Move-Tartarugas. Eu movo as vossas tartarugas. Eu faço o que diz no seu cartão, mas só eu toco no tabuleiro.

Mais Uma Coisa: Se é a tua vez e mudares de ideias, diz "Bug", toca no teu cartão de Bug, e pega no teu cartão de Instrução de volta. Eu vou desfazer o teu último movimento para que possas fazer algo diferente desta vez.

PARE DE LER EM VOZ ALTA

Primeiro Jogo: Como mover Tartarugas

vire à direita

Gire a tartaruga no lugar 90° em direção à flor roxa. Não dê um passo.

Vire à esquerda



Gire a tartaruga no lugar 90° em direção à flor amarela. Não dê um passo.

Step Forward



Dê um passo em direção a tartaruga está apontando (para a flor azul)

Primeiro Jogo: Mais detalhes

- O jogador mais jovem joga primeiro. O jogo procede no sentido horário.
- Se uma tartaruga dá um passo e o quadrado em frente está ocupado por uma parede, a borda do tabuleiro ou outro jogador, a tartaruga não se move.
- As crianças podem usar o cartão de Bug muitas vezes, mas só pode reverter o seu turno atual. Assim que o próximo jogador faz a sua jogada, o turno está terminado.
- Muito importante: o Move-Tartarugas **deve fazer barulhos engraçados** enquanto move as tartarugas.

O primeiro jogo termina quando todos recebem a sua jóia. Não se esqueça de celebrar!

Desbloqueáveis

À medida que as crianças ficam melhor em Tartarugas Robô, podem começar a desbloquear novos obstáculos e desafios. Quando um jogador tiver desbloqueado alguma coisa, você pode dar-lhes a opção de usá-la para todos os jogos.

Paredes de Gelo

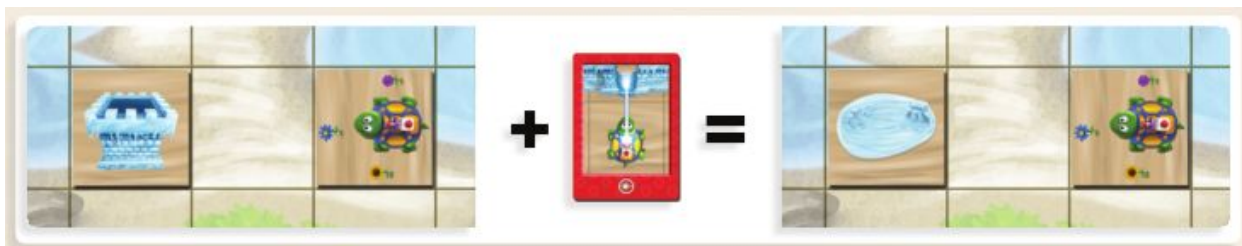


Faça um labirinto de gelo! O Move-Tartarugas coloca Paredes de gelo no tabuleiro antes do jogo começar. Comece com apenas alguns. As tartarugas não podem atravessar paredes. Se um Mestre-Tartaruga tenta, mexa a sua tartaruga e faça um barulho esquisito. Então, eles podem gritar "Bug", pegar no cartão de volta, e tentar novamente.

Para ideias de labirintos, visite www.RobotTurtles.com/mazes.

As Paredes de Gelo desbloqueam-se após se vencer o primeiro jogo..

Lasers



Derrete Paredes de Gelo! Os cartas Laser derretem uma parede de gelo que esteja em frente à tartaruga. Quando uma parede de gelo é derretida, vire o cartão para baixo: é agora uma poça que as tartarugas podem atravessar. Se a tartaruga está apontada para algo que não é uma parede de gelo, mexa a tartaruga e faç um barulho esquisito. O jogador provavelmente vai querer usar a sua carta Bug para tentar novamente.

Os Lasers desbloqueam-se após se vencer dois jogos com Paredes de Gelo.

Paredes de Pedra



Invulnerável! Quando os seus filhos pensavam que eram o mestre de tudo que você poderia mandar contra eles: as paredes de pedra castanha são à prova de laser. Você pode construir um labirinto interessante com uma combinação de paredes de pedra e de gelo que realmente exercita a criatividade dos miúdos!

As paredes de pedra desbloqueam-se após se vencer dois jogos com Lasers.

Caixas



Deslizadores complicados! As caixas são inspiradas pelo jogo de computador clássico, Sokoban. As tartarugas podem empurrá-las para a frente se não houver nada no lado oposto. Se houver algo para além de um quadrado aberto ou uma poça d'água, a caixa não se move. Não há nenhuma maneira de puxar uma caixa. Tenha cuidado! Empurrando uma caixa para um canto pode prendê-la lá para sempre.

As caixas desbloqueam-se após se vencer três jogos com paredes de pedra.

Joga 3

Pense à frente!

Em vez de apenas jogar uma carta durante cada turno, o Mestre-Tartaruga pode jogar 3 cartas. Assim que as cartas são jogadas, execute todas as três instruções. Se eles disserem "Bug", eles levam de volta todas as três cartas.



O modo joga 3 desbloqueia-se quando os itens anteriores estiverem desbloqueados e o Mestre-Tartaruga pedir para jogar mais do que uma carta de cada vez.

Escreve o Programa

Escreve o Programa é muito diferente do jogo básico. No primeiro turno, os Mestres-Tartaruga põem tantas cartas quanto quiserem numa linha. Quando estiverem prontos, devem dizer "Executar Programa". De seguida, apontam para as cartas, uma de cada vez, da esquerda para a direita.



À medida que apontam para cada carta, você executa essa instrução, até que o programa esteja completo. (Você pode dizer-lhes que o dedo indicador é chamado de "ponteiro de instrução", porque aponta para a próxima instrução). Se eles chegarem à jóia, ganham! Retire a sua tartaruga e a jóia. Se não, eles dizem "Bug" e apontam para a carta de Bug. Então você inverte tudo o que fez (colocar a tartaruga no início e "solidificar" as Paredes de Gelo que derreteram). De qualquer forma, passa-se para o próximo jogador.

Nos turnos seguintes, eles tentam um novo programa, reorganizando ou trocando as cartas. Na verdade, eles podem fazer isso durante os turnos das outras crianças. Então, quando chega a vez deles, eles dizem "Executar Programa" para tentar novamente.

Uma vez que todas os Mestres-Tartaruga ganharam um jogo no modo Escreve o Programa, desafie-os a experimentar o labirinto novamente com o menor número de cartas possíveis!

O modo Escreve o Programa desbloqueia-se quando as crianças vencem cada labirinto que lhes coloque no modo joga 3. Lembre-se de voltar a labirintos simples quando começam com este modo.

Função Sapo

O melhor amigo do Mestre-Tartaruga. Função Sapo é o desbloqueável mais difícil e mais divertido de todos - disponível somente quando os Mestres-Tartaruga estão a completar o modo Escreva o Programa com sucesso.

Função Sapo é um amigo das Tartarugas Robô, mas ele não tem nenhum azulejo. Quando os Mestres-Tartaruga escreve

um programa para a sua tartaruga, eles escrevem um para o sapo também. O programa do sapo é uma segunda linha, separado do programa de tartaruga, com as cartas frente, esquerda, direita, e / ou laser.

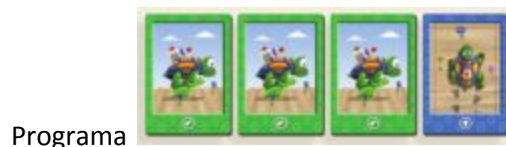
O programa da tartaruga também pode conter cartões de sapo. Cada vez que a tartaruga executa carta do sapo, a tartaruga executa as cartas nessa função. Usando a função de tarefas repetidas pode poupar um monte de cartas! Por exemplo, olhe para este jogo:



A solução mais curta, sem o sapo é de 16 cartas, como esta:



Mas com o sapo, que leva apenas 9 cartas!



Os Mestres-Tartaruga colocam as cartas para a função numa linha separada das cartas para o programa principal. Claramente,as cartas sapo não podem estar na função. Isso criaria um loop infinito!

Os Mestres-Tartaruga colocam as cartas para a função numa linha separada das cartas para o programa principal. Claramente,as cartas sapo não podem estar na função. Isso criaria um loop infinito!

Segredos do Move-Tartarugas

Os Mestres-Tartarugas só precisa saber as três regras da seção "Primeiro Jogo", acima, para começar a jogar. O Move-Tartarugas, no entanto, deve ser um expert! Aqui estão as respostas para algumas das perguntas que os seus Mestres-Tartaruga podem perguntar. (Não são realmente segredo, você não se deveria preocupar os Mestres-Tartaruga até que eles peçam).

Todos podem ganhar?

Sim, cada jogador pode ganhar por ficar com uma jóia.

Importa que jóia se ganha?

Não, qualquer jogador pode obter qualquer jóia para ganhar.

Que acontece com o jogador que terminar em primeiro lugar?

Remove-se a respetiva jóia e tartaruga do tabuleiro e começa a torcer por todos os outros.

O Mestre-Tartaruga pode mover as suas próprias tartarugas ?

Não. Há muitas razões, mas a melhor é esta: ele muda o jogo de "crianças a mandar em adultos" para "adultos a corrigir os erros das crianças." E é garantido que isso irá matar a diversão para todos. Além disso, uma vez que deixar as crianças tocar ntabuleiro, elas nunca mais voltarão a deixá-lo fazer o seu trabalho de Move-Tartarugas.

O que acontece se as tartarugas colidirem?

Tentar mover-se para uma tartaruga é como tentar mover-se contra uma parede Nada acontece. O Move-Tartarugas mexe a tartaruga e faz um barulho.

O que acontece se uma tartaruga usa o laser contra um muro de pedra, jóia, caixa, ou outra tartaruga?

Nada. O Move-Tartarugas mexe a tartaruga e faz um barulho.

que acontece se um Tartaruga-Mestre ficar sem cartas?

Se um jogador ficar sem um tipo de cartas e não pode terminar, pode tirar cartas do início do seu programa (sem outros efeitos) e, em seguida, jogá-los normalmente. Se eles estão a jogar o modo Escreve o Programa, é claro, isso não se aplica - deve-se apenas ajustar o seu programa e executá-lo novamente.

Quando é que os novos desbloqueáveis devem ser introduzidos?

Se você apresentá-los muito rápido, as crianças ficam entediadas (nada para desbloquear) e frustradas (o jogo é muito complicado e difícil). Seja particularmente cauteloso sobre a introdução de Joga 3, Escreve o Programa e Função Sapo. Se os jogadores não dominam as regras básicas já, introduzir estes irão arruinar o jogo.

Alguém pode ser tanto um Mestre-Tartaruga e um Move-Tartarugas no mesmo jogo?

Não. Os outros vão sentir que o jogo não é justo.

Uma criança pode ser o Move-Tartarugas?

Sim! Uma vez que se torne boa no jogo, uma criança pode ser o Move-Tartarugas para outras crianças, assumindod que

ela não está também a ser um Mestre-Tartaruga no mesmo jogo. Esta é uma ótima maneira para as crianças mais velhas brincarem com os irmãos mais novos.

Sugestões

As crianças demoram um pouco para aprender a mover a tartaruga. Elas podem tentar jogar cartas de lado para andar de lado, ou estranhar a possibilidade de virar à direita ou à esquerda. Essa é a maneira que deve ser! Incentive-os apenas a tentar cartas e ver o que acontece, e dizer: "Bug", se eles não gostarem. Você também pode mostrar-lhes que uma carta roxa gira a tartaruga para a flor roxa, e uma carta amarela para a flor amarela.

Tire uma foto ao tabuleiro de jogo antes do primeiro movimento. Isso pode ajudar com a correção de bugs, reorganizar se alguém bater na mesa, e partilhar labirintos em:

www.RobotTurtles.com/mazes

Mantenha um olhar atento sobre a sua aprendizagem e níveis de frustração. Tartarugas Robô deve ser desafiador, mas divertido. Crianças mais jovens podem não estar prontos para as paredes, até já terem jogado três ou quatro jogos. E as crianças mais velhas podem pular direto para "Joga 3" ou mesmo "Escreve o Programa"

Troque as telhas da Jóia Robô com algo interessante que as crianças podem manter depois de cada jogo. Use moedas, berlindes, contas, ou outras coisas que as crianças vão-se empolgar. Se você realmente deseja obter a sua atenção, use doces!

Em vez de apenas desbloquear itens, faça as crianças "comprá-los" com jóias robô que apanharam em cada jogo. Quando apanhar a sua primeira Jóia Robô, podem trocá-la por paredes de gelo para cada jogo futuro. Quando eles apanham três, elas podem obter cartões de laser, e assim por diante. Você precisa fornecer algum tipo de pequeno item colecionável que podem manter quando ganham um jogo para fazer este trabalho.

Para misturar os níveis de habilidade com tartaruga Mestres de diferentes idades, tente o seguinte:

- Os Mestres-Tartaruga mais jovens ou menos experientes jogam cartas normalmente.
- As crianças mais velhas colocam um cartão de cada vez, mas o Move-Tartarugas só move a sua tartaruga a cada terceiro turno, como "Joga 3".
- Os adultos colocam um cartão de cada vez, mas o Move-Tartarugas só move a sua tartaruga quando outro Mestre-Tartaruga recebe uma jóia.

DIVIRTA-SE!