



# Code & Go Mouse Mania

Stimuloiva lautapeli, joka opettaa lapsia ohjelmoimaan robottihiirtä pitkin pelialustaa poimiakseen mahdollisimman monta juustopalaa. Tutustuttaa yksinkertaiseen koodaukseen, loogiseen ajatteluun ja ongelmanratkaisuun. 2–4 pelaajalle. Yli 5-vuotiaille.

## Sisältää:

Lautapeli

30 eteenpäin korttia

20 Käänny oikealle korttia

20 Käänny vasemmalle korttia

10 peruutus korttia

4 Superhiiri korttia

4 Oikotie korttia

8 muuri korttia + niiden tuet

4 robottihiirtä

12 juustonpalaa

1 noppa

## Pelin päämäärä:

Yritä kerätä mahdollisimman monta juustonpalaa koodaamalla itsellesi reittejä. Se jolla on eniten juustoja, voittaa.

## Pelin alkuvalmistelu:

1. Jokainen pelaaja ottaa yhden robottihiiren ja yhden superhiiri kortin. Robottihiiret asetetaan niiden omille paikoille lähtöpisteeseen.

## LEMPÄÄLÄN KUNTA

2. Jakakaa kortit neljään pinoon (eteenpäin, taaksepäin, oikealle, vasemmalle) ja asettakaa ne pelilaudan viereen.
3. Laittakaa 12 juustonpalasta pelilaudalle niille kuuluville paikoille
4. Pelaajat saavat vuorotellen asettaa 4 oikotie korttia pelilaudalle haluamalleen paikalle. Näistä kohdista pelaaja voi siirtyä oikotien kautta toiselle oikotie kortille. Tämä on hyvä keino siirtyä pelilaudalla salamannopeasti. :)
5. Jättäkää 8 muuri korttia pelilaudan sivuun odottamaan käyttöä. (muuri kortit pitää laittaa niiden tukiin kiinni)

Miten peliä pelataan:

1. Nuorin pelaaja saa aloittaa. Pyöräytä noppaa ja ota sen osoittama määrä haluamiasi suuntakortteja.
2. Koodaa itsellesi suunta järjestämällä kortit haluamallasi tavalla (tavoitteena päästä juustopalan luokse). Liikuta hiirtä koodaamasi suunnitelman mukaan.
3. Jos robottihiiri osuu juustonpalaan, voit ottaa sen. Laita saamasi kortit sivuun seuraavaa vuoroasi varten. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
  - jos osut oikotie kohtaan, voit siirtyä sitä kautta mihin tahansa toiseen oikotie kohtaan pelilaudalla. Voit myös olla käyttämättä mahdollisuutta siirtyä oikotietä pitkin toiselle, jos olet lähellä juustonpalaa...
  - jos saat nopalla muuri merkin, voit asettaa muurin haluamaasi paikkaan pelilaudalla. Mieti tarkkaan, tällä merkillä voit estää toista pelaajaa saamasta juustonpalasta. Jos kaikki muurit ovat jo pelilaudalla, voit siirtää mitä tahansa jo laudalla olevaa muuria.
  - Voit käyttää superhiiri korttia kerran pelin aikana. Superhiirikortilla voit hypätä muurin yli. Robottihiiren suunta pitää olla eteenpäin superhiirikorttia käyttäessä, se ei voi kesken hypyn kääntyä toiseen suuntaan.
4. Pelivuoro siirtyy vasemmalla olevalle pelaajalle. Pelaaja heittää taas noppaa, ottaa nopan osoittaman määrän kortteja ja siirtyy eteenpäin/ottaa muurin ja laittaa sen laudalle. Peli jatkuu, kunnes kaikki juustonpalaset on kerätty.
5. Se jolla on pelin lopussa eniten juustonpalasia, voittaa.
  - Jos kahdella pelaajalla on sama määrä juustonpalasia, voi pelin ratkaista sillä, että se voittaa, joka ehtii ensin robottihiirellä "kotiin".

Huom. yhdellä peliruudulla saa olla vain yksi robottihiiri kerrallaan.