

Let's go code

Sisältää:

20 kpl kaksipuoleista koodauskorttia

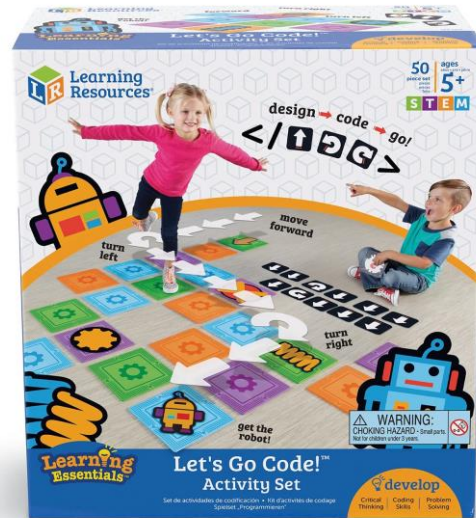
20 kpl sokkelomattoa

2 kpl robottia

2 kpl ratasta

2 kpl jousia

2 X-merkkiä



Pelissä on tavoitteena ohjata pelaaja robotin luokse. Sokkelomatoilla voidaan tehdä erilaisia sokkeloita. Sokkelomattojen väreillä ei ole väliä, niitä voidaan käyttää sekaisin. Sokkelon päähän laitetaan robotti, jota kohden pelaajan pitäisi mennä. Matkalle voi asettaa jousia ja rattaita, joita pelaajan pitää ottaa mukaansa robotin luokse mennessään. X-merkillä voidaan puolestaan merkata kohta mistä pelaaja ei saa mennä.

Kun sokkelo on saatu tehtyä, laitetaan nuoli pelikentän alkuun osoittamaan suuntaa mistä pelaaja lähtee liikkeelle.

Pelaajan ohjaajana toimii toinen pelaaja. Pelin alussa he miettivät yhdessä millaisen reitin pelaaja kulkee, reitti tehdään asettamalla sokkelon eteen sopivat koodauskortit.

- Jotta pelaaja saa otettua matkan varrelta mukaansa rattaita ja jousia, hänelle koodataan reittiin pihdit (löytyy koodauskorteista)
- Koodauskorteista löytyy myös suihkumoottori, jonka avulla pelaaja voi "lentää" X-merkin yli
- Koodauskorteista löytyy myös kysymysmerkki kortti. Kysymysmerkki kortilla pelaajalle keksitään itse toiminto minkä pelaaja tekee, esim. seisoo yhdellä jalalla, koskettaa nenää, maukkuu kuin kissa...

Kun pelaajat ovat saaneet koodattua reitin, toinen pelaaja asettuu lähtöpisteeseen (nuoli) ja toinen pelaaja "koodaa" reitin kertomalla pelikentällä olevalle pelaajalle mitä hänen pitää tehdä. (esim. eteenpäin, eteenpäin, käännös vasemmalle, eteenpäin, ota pihdeillä jousi, jne). Jos koodaus ei olekaan onnistunut, pelaajat miettivät yhdessä missä on tehty väärä koodaus ja kokeillaan uudestaan.

Peliä voi pelata myös niin että on kaksi tiimiä. Toinen tiimi tekee sokkelon ja toinen tiimi koodaa reitin sokkelon tekijöiden tiimistä toisen pelaajan sokkelon läpi.