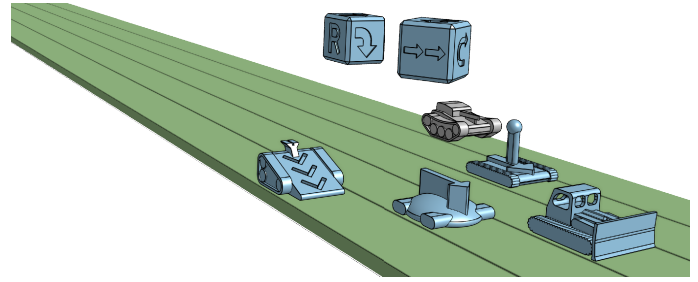




ROBONOPAT - perussäännöt



Nopat ja komennot

- Noppia on kahta lajia. Joissakin on U-käännös ja toisissa peruutus (R niin kuin reverse).
- Opettele peli viidellä nopalla, joista kolmessa on U-käännös ja kahdessa pakki.
- Alla olevassa taulukossa näet tarkemmat selitykset noppien komendoista.

	<i>Liike</i> - liikuta robottia yksi ruutu eteen päin		<i>Tuplaliike</i> - liikuta robottia kaksi ruutua eteen päin
	<i>Vasen</i> - käännä robottia paikallaan 90° vasemmalle		<i>Oikea</i> - käännä robottia paikallaan 90° oikealle
	<i>U-käännös</i> - käännä robottia paikallaan 180°		<i>Pakki</i> - liikuta robottia yksi ruutu taakse pän (älä käännä robottia)
	<i>Ohita seuraava komento.</i> Jos toiminto jää jonon viimeiseksi, heität ensi vuorolla yhden nopan vähemmän. (Muistuttaa menettelyä pythonissa, kun risuaita # edeltää kommenttia)		

Aloituis

- Pelaajat valitsevat pelinappulan, josta näkee robotin sijainnin sekä kulkusuunnan pelilaudalla.
- Nappulat asetetaan sallittuihin aloitusruutuihin vapaavalintaiseen asentoon.
- Suoritetaan kenttäkatselmus eli tarkistetaan tavoite ja seinät (harmaat neliöt ja paksut viivat)

Pelivuoro

- Heitä kaikki nopat
- Aseta nopat haluamaasi järjestykseen
- Suorita komennot tässä järjestyksessä
- Jos liikkeen tiellä on seinä tai pelikaverin robotti, liike jää suorittamatta mutta komentojono jatkuu.

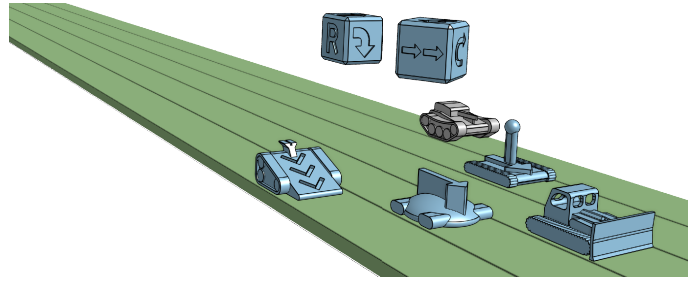
Lopetus – ensimmäinen pelaaja pääsee tavoiteruutuun pelilaudalla kulkematta sen ohi. Hän voittaa.

Esimerkki



Pelaaja järjestää heittämänsä nopat. Robotti peruuttaa, käänny oikealle ja yrittää kaksi askelta eteen mutta pysähtyy toisella seinään. Neljäs noppa ohittaa seuraavan komennon, joten viides noppa ei tee mitään. Tämä on hyvä, koska muuten seuraavalla kierroksella olisi yksi noppa vähemmän.

ROBONOPAT - erikoissäännöt



Erikoiskenttä Sirkus

- Pelaaja saa yhden pisteen vuorossa jokaista vastustajaa kohden, johon onnistuu törmäämään
- Sopikaa voittoehto, esimerkiksi ensimmäisenä viisi pistettä
- Sirkuksessa voi olla syytä jättää robottien erikoistoiminnot pois käytöstä

Robottien liikkuminen erikoissäännöillä

- Robotit liikkuvat normaalisti ja pysähtyvät seiniin

Törmääminen toiseen robottiin

- Jos robotti törmää toisen robotin nokkaan tai perään, sitä voi työntää yhden ruudun matkan vuorossa, jos liikekomentoja on riittävästi.
- Jos edessä oleva robotti on poikittain, se ei liiku vaan muodostaa seinää vastaavan esteen

Robottien erikoistoiminnot

	kiila - osaa kulkea toisen robotin alitse. Tämä temppu vaatii onnistuakseen komennon " <i>tuplaliike</i> ". Kahdella tavallisella liikkeellä kiilaominaisuutta ei voi käyttää.
	nokkela - voi kerran vuorossa heittää uudestaan sellaisen nopan, jossa on " <i>ohita seuraava komento</i> "
	pusku - voi törmätessään vastustajaan kerran vuorossa puskea toista robottia yhden ruudun, vaikka se olisi edessä poikittain
	radio - voi kerran vuorossa käyttää komennon " <i>u-käännös</i> " kääntääkseen vastustajan robottia 180 astetta
	tankki - törmätessään toiseen robottiin tankki aiheuttaa vaurion. Vastustajan robotilla on ensi vuorolla yksi noppa vähemmän toimintoja.