

RADIOACTIVE ROBOTS



4+

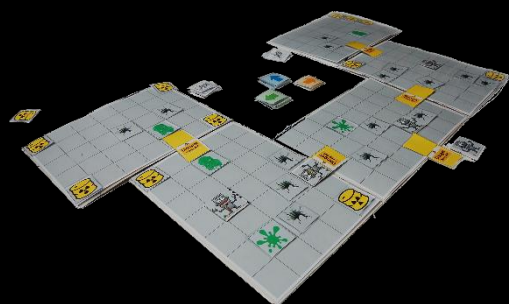
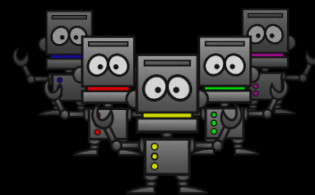


5+
spelers

RADIOACTIVE ROBOTS



Help! De kerncentrale staat op springen, overal ligt radioactief afval. Het afval moet zo snel mogelijk worden weggehaald, maar mensen mogen er niet mee in contact komen. Wie kan ons redden voor het te laat is ...



Vorbereiding

Knip alle figuurtjes uit de bijlage (zie site) uit. Pas op deuren bestaan uit twee hokjes. De voorkant van de monster slijmpjes kleef je op de achterkant van de kapotte slijmpjes. Een kamer knip je in één geheel uit. Je legt 3 dobbelstenen klaar.

Kies het niveau waarop je zal spelen (zie niveau). Je kan zelf de vorm van je spelbord kiezen. Je legt de kamers tegen elkaar en verbindt ze met een deur. Er moeten ook één of meerdere uitgangen naar buiten zijn, waardoor de robots naar binnen kunnen gaan. De robots kunnen niet door barsten in de grond. Je kan met de barsten dus een doolhof bouwen door ze lukraak op het bord te plaatsen. Je kan kiezen om de robots op een verschillende of dezelfde plaats te laten starten afhankelijk van de opbouw van je bord.

Doel van het spel

In de kerncentrale ligt radioactief afval. Dit moet zo snel mogelijk opgeruimd worden. Je kunt dit spel als team spelen tegen de tijd. Je zet een timer (zie site) en moet binnen de tijd het afval hebben opgeruimd. Je is diegene met de meeste vaten.

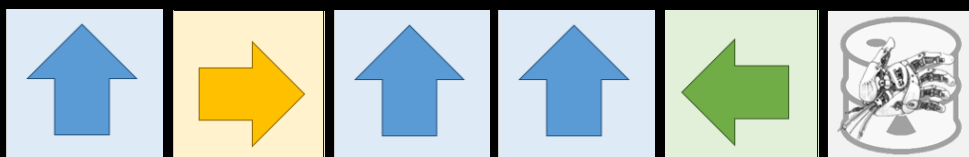


Kies hoe lang je speelt

Je kan zelf kiezen hoe lang je speelt. Dit hangt af van: de grote van je spelbord, de moeilijkheid van je spelbord, het aantal spelers, het niveau, het aantal dobbelstenen, ...

Verloop

- Gooi met de dobbelsteen, het grootste aantal ogen begint.
- Je zet je robot aan een ingang en gooit opnieuw met de dobbelsteen. Het aantal ogen bepaalt het aantal kaartjes dat je mag nemen. Vb: 6 ogen – 6 kaartjes, ongeacht het soort kaartjes
- Je maakt met je kaartjes een instructie voor de robot door de kaartjes op een lange rij naast elkaar te leggen.



- Je laat je rechter buur de instructies uitvoeren met jouw robot door zelf de instructies van links naar rechts voor te lezen, je volgt daarbij met je vinger de instructies. Bij een fout moet je robot terug naar de startpositie en mag hij die beurt niet bewegen. Vb: je geeft de instructies aan je buur: rechtdoor, draai naar rechts, rechtdoor, rechtdoor, draai naar links, pak de ton
- Nu is de beurt aan de volgende.

Kaartjes



Pak de ton

Om een ton te pakken moet je recht voor de ton staan. Als je in je instructie dan het commando legt, mag je de ton nemen.



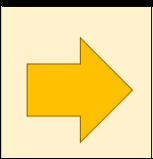
Sla slijmpje

Om een slijmpje te vernietigen moet je recht voor het slijmpje staan. Als je in je instructie dan het commando legt mag je het slijmpje omdraaien.



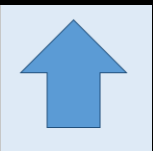
Open deur

Om een deur te openen moet je op de ingang van de deur staan. (Je mag met twee op hetzelfde vakje staan.) De startdeur hoeft je niet eerst open te maken.



Draai rechts

Bij dit commando verplaatst de robot zich niet. Het enige dat hij doet is draaien binnen zijn vakje. De robot draait bij dit kaartje 90° naar rechts, maar doet voor de rest niets. Om te weten naar welke kant de robot moet draaien, kan je onderaan je pion kijken. Daar staan dezelfde pijltjes die ook op de commando's staan.



Stap vooruit

Bij dit commando gaat de robot één vakje vooruit. Om te weten naar welke kant de robot moet stappen, kan je onderaan je pion kijken.



Draai links

Bij dit commando verplaatst de robot zich niet. Het enige dat hij doet is draaien binnen zijn vakje. De robot draait bij dit kaartje 90° naar links, maar doet voor de rest niets. Om te weten naar welke kant de robot moet draaien, kan je onderaan je pion kijken. Daar staan dezelfde pijltjes die ook op de commando's staan.



Niveau

Het niveau waarop je speelt hangt af van de leeftijd en de capaciteiten van de kinderen. Probeer tijdens het spelen je kinderen te observeren. Wanneer een groepje vlot speelt, kan je tijdens het spelen gemakkelijk overschakelen op een ander niveau. Je kan het spel uitdagender maken door het toevoegen van dobbelstenen, slijmpjes, barsten of door de tijd waarin ze het afval moeten verzamelen te verkorten.



Je gebruikt één dobbelsteen. Bij het opbouwen van het spelbord beperk je je tot één of twee kamers. In de kamers leg je weinig tot geen barsten in de grond. In dit niveau wordt er niet met de slijmpjes gespeeld. De deuren van de kamers zijn open, het commando 'open deur' en 'vernietig slijmpje' heb je dus niet nodig.



Je gebruikt twee dobbelstenen. Het spelbord beperk je tot 4 kamers. In de kamers leg je veel barsten. In dit niveau worden er nog steeds geen slijmpjes gelegd wel moet je nu het commando 'open deur' gebruiken.



Je gebruikt drie dobbelstenen. Het spelbord maak je zo groot als je zelf wil. Je verdeelt de barsten over de kamers. De slijmpjes worden op het spelbord gelegd. Het commando 'vernietig slijmpje' wordt nu ook gebruikt. In dit niveau speel je sowieso tegen elkaar en dus niet alleen tegen de tijd.

Slijmpjes

Door het radioactieve afval zijn er monsters ontstaan. Pas op, want ze zijn gevaarlijk! Wanneer een slijmpje in aanraking komt met je robot, krijgt deze kortsluiting. Robots kunnen dus niet door slijmpjes gaan. De speler waarvan de robot wordt aangeraakt, moet een beurt overslaan. Je kan het slijmpje besturen met ogen van de dobbelsteen. Gooi je een 3, dan mag je het slijmpje drie stappen verplaatsen. Je hoeft hiervoor niet de kaartjes te gebruiken waarmee je de robots bestuurt. Je kan je ogen ook opsplitsen: 2 ogen gebruiken voor het verplaatsen van de robot en 1 oog voor het slijmpje. Een slijmpje kan van de ene naar de andere kamer, maar enkel als de deur open is.



Huh?

Zijn er na het lezen van de spelregels nog zaken onduidelijk? Kijk dan zeker ook eens naar filmpjes op YouTube, daarin leg ik alles nog eens grondig uit. Heb je nadien nog vragen, aarzel dan niet om contact op te nemen met mij via de website. Veel speelplezier!