

## **Cody Roby.**

### **LA TURISTA**

La turista è un gioco a squadre della serie CodyRoby. Una turista (potrebbe essere addirittura una principessa) si è persa nella tua città. Quale sarà la squadra che per prima riuscirà ad aiutarla a ritrovare la strada per il castello con le cody-cards?

#### **Materiale**

Carte: servono cody-cards di ogni tipo, in numero almeno doppio rispetto a quelle necessarie a comporre la soluzione. I tipi di carte devono comprendere almeno VAI AVANTI, GIRA A SINISTRA e GIRA A DESTRA. Altri tipi di carte (RIPETI e SE) potranno essere inseriti in base alle finalità didattiche e al livello di preparazione dei giocatori.

Percorso: il percorso deve essere fatto a scacchi e deve essere tracciato sul pavimento. Il materiale ideale per realizzarlo sono i tappeti morbidi a incastro, ma bastano anche semplici fogli di carta appoggiati uno accanto all'altro.

Monumento: il monumento che la turista cerca può essere disegnato su un foglio (magari ispirandosi ai monumenti della tua città) e appoggiato alla fine del percorso.

#### **Regole del gioco**

Le due squadre compongono il percorso sul pavimento appoggiando i riquadri (tappeti morbidi o fogli) a turno uno di seguito all'altro.

Si dispongono su un tavolo tutte le carte, a mucchietti suddivisi per tipo.

Si disegna su un foglio il monumento che la turista vuole andare a visitare.

Si pone il disegno alla fine del percorso.

La bambina o il bambino che fa la turista si mette in piedi sulla prima casella del percorso e dà il via.

Le due squadre giocano contemporaneamente prendendo dai mazzi le carte di cui hanno bisogno per comporre (ognuna per suo conto) la soluzione che guiderà la turista fino al monumento. Le squadre devono fare attenzione a non prendere dai mazzi più carte di quelle necessarie, e devono prenderle solo per inserirle nella sequenza (non possono accumularle per riserva). L'incetta e l'uso di carte superflue comportano la squalifica e fanno vincere la squadra avversaria. Le carte che fanno la soluzione devono essere messe una sotto all'altra, in modo che alla fine la prima carta (in cima al mazzo) indichi la prima mossa da fare.

La squadra che per prima pensa di aver composto la soluzione porta il mazzo di carte con le istruzioni alla turista.

L'altra squadra si avvicina al percorso per controllare la soluzione.

La turista segue le istruzioni passo per passo e svolge il ruolo di arbitro. L'altra squadra controlla che la soluzione sia giusta e che la turista usi tutte le carte.

Se le indicazioni sono giuste e la turista usa tutte le carte per raggiungere il monumento, la squadra vince.

Se le indicazioni sono sbagliate o ci sono istruzioni inutili, vince l'altra squadra.

#### **Varianti**

Per rendere più divertente il gioco e più bello il percorso si possono costruire percorsi con diramazioni che portano a monumenti diversi. Ogni volta si sceglie un monumento con cui giocare.

Per rendere il gioco più dinamico, il percorso può essere arricchito con esercizi motori. Quando la turista ha raggiunto il monumento, per festeggiare invita tutti i bambini a seguirla e tutti fanno il percorso.

### **LA CORSA**

La corsa è un gioco di velocità della serie CodyRoby. E' concepito per essere giocato da due giocatori o da due squadre, ma se ne possono concepire delle varianti a più squadre. Nella descrizione parleremo di due giocatori. I due giocatori vengono posti di fronte ad un percorso e hanno a disposizione carte di tutti i tipi. Devono pensare alla soluzione nel minor tempo possibile, comporla procurandosi le carte che servono e mettere la mano sul tasto GO! Il giocatore che mette per primo la mano sul tasto GO può provare se la soluzione funziona muovendo il suo robot sul percorso. L'altro giocatore controlla se la soluzione è giusta e se ha usato il numero minimo di carte. Se la soluzione è sbagliata o l'avversario riesce a proporre una soluzione con meno carte, la gara è vinta dall'avversario, altrimenti è vinta dal giocatore che ha premuto GO!.

### **Materiale**

Carte: servono cody-cards di ogni tipo, in numero almeno doppio rispetto a quelle necessarie a comporre la soluzione. I tipi di carte devono comprendere almeno VAI AVANTI, GIRA A SINISTRA e GIRA A DESTRA. Altri tipi di carte (RIPETI e SE) potranno essere inseriti in base alle finalità didattiche e al livello di preparazione dei giocatori.

Percorso: il percorso deve essere disegnato su una scacchiera 5x5 o 8x8 (la scacchiera si può disegnare in un foglio a quadretti o stampare). Si consiglia di disegnarlo a matita per poter riusare la scacchiera.

Tasto GO! Può essere disegnato nel foglio accanto alla scacchiera o stampato e appoggiato sul tavolo.

Pedine: 2 pedine (possono essere o immagini di Roby, stampate e ritagliate, o segnaposti di qualsiasi tipo, o giocatori che si muovono sulla scacchiera, nel caso in cui il gioco sia giocato a terra)

Tutto il materiale necessario è disponibile anche nello starter kit.

### **Regole del gioco**

Le due squadre disegnano un percorso sulla scacchiera segnando con una matita due caselle a testa a turno. I turni possono ripetersi per disegnare il percorso della lunghezza desiderata. Se si gioca senza usare carte RIPETI, la lunghezza del percorso non deve superare la metà delle carte AVANTI a disposizione.

Si pone (o si disegna) il tasto GO! accanto alla scacchiera.

Si dispongono sul tavolo pile di carte di ogni tipo a disposizione dei giocatori.

Si dispongono le due pedine all'inizio del percorso (anche sovrapposte).

Quando tutto è pronto si dà il via. I giocatori giocano contemporaneamente prendendo dai mazzi le carte di cui hanno bisogno per comporre sul tavolo (ognuno per suo conto) la soluzione che guiderà la pedina fino alla fine del percorso. I giocatori devono fare attenzione a non prendere dai mazzi più carte di quelle necessarie, e devono prenderle solo per inserirle nella sequenza (non possono accumularle per riserva). L'incetta e l'uso di carte superflue comportano la squalifica e fanno vincere l'avversario.

Il giocatore che per primo pensa di aver composto la soluzione preme il tasto GO! mettendoci sopra una mano e alzando l'altra dal tavolo per indicare di aver ultimato la partita.

Il giocatore che ha premuto GO! è candidato alla vittoria, ma deve dimostrare di aver trovato la soluzione giusta. Seguendo le sue carte deve muovere la pedina lungo il percorso, mentre l'altro verifica che la soluzione sia corretta e che non usi carte inutili. Se l'avversario trova un errore o riesce a ridurre il numero di carte (senza pensarci oltre la fine della dimostrazione), la vittoria passa all'avversario, altrimenti vince il giocatore che ha premuto GO!

## CODY COLOR    Proposte di gioco

In questo paragrafo sono descritte alcune possibili modalità di gioco coerenti con le regole base di CodyColor, a puro scopo esemplificativo, senza entrare nei dettagli.

**Serpenti a colori.** Due squadre iniziano con la scacchiera vuota e le proprie pedine pronte ad entrare da due lati opposti (indicati dalle rispettive tessere azzurre di Start). Ad ogni turno dispongono una tessera di fronte al proprio robot, che avanza sulla scacchiera ed esegue la rotazione eventualmente indicata dalla tessera. Quando un robot incontra caselle con tessere già disposte le usa senza poterle sostituire. Vince la squadra che mantiene più a lungo il proprio robot sulla scacchiera.

**Forza N.** Le due squadre, a turno, piazzano le tessere su caselle vuote della scacchiera, una alla volta. Si stabilisce il valore di N (ad esempio 7). Lo scopo del gioco è formare un percorso che attraversi la scacchiera visitando almeno 7 (N) tessere. Ha diritto di valutare la presenza del percorso la squadra che ha in mano il gioco. La squadra che vince si aggiudica N punti e si procede incrementando il valore di N.

**Trova l'ingresso.** Si dispongono le tessere colorate sulla scacchiera, in modo casuale o per formare un disegno. Quindi si piazza il target lungo il bordo della scacchiera e si sfidano le squadre a trovare il punto da cui deve entrare Roby per raggiungere il target. Vince la squadra che propone il punto giusto per prima.

**Trova l'uscita.** Si dispongono le tessere colorate sulla scacchiera, come prima. Quindi si piazza lo start lungo il bordo della scacchiera e si sfidano le squadre a trovare il punto da cui uscirà Roby. Vince la squadra che propone il punto giusto per prima.

**Cammino più lungo.** Si dispongono le tessere sulla scacchiera, come prima. Si sfidano le squadre ad individuare il punto d'ingresso da cui intraprendere il cammino più lungo esistente sulla scacchiera. Vince la squadra che trova il cammino più lungo.

**Ricolora.** Si dispongono le tessere sulla scacchiera, come prima. Si individuano un punto d'ingresso e un punto d'uscita non già collegati da un cammino. Si sfidano le squadre a sostituire il minor numero di tessere sulla scacchiera per collegare i due punti. Vince la squadra che trova la soluzione minima per prima.