



Robot Kaplumbağalar

ROBOT Turtles™

The Game for Little Programmers!
Küçük Programcılar İçin Bir Oyun!

Yönergeler
Instructions



UYARI

Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.

YAŞ
4 ve üzeri
2-5 oyuncu



Robot Kaplumbağalar
Küçük Programcılar İçin Bir Oyun!



ROBOT Turtles™

The Game for Little Programmers!

Robot Kaplumbağaların, yaratıcı projeler için oluşturulan dünyanın en geniş kapsamlı fon platformu olan Kickstarter'ın tarihinde en çok destek gören bir oyun olması kesinlikle şaşırtıcı değil! Okul öncesi çocuklar bu oyunla hem eğleniyorlar, hem de farketmeden bilgisayar programlamanın temellerini öğreniyorlar. Saniyeler içinde öğrenip, dakikalarca oynayabileceğiniz sonsuz öğrenme fırsatları sunan bir oyun!

Oyuna başlamadan bilmeniz gereken en önemli şey, bu oyunun bildiğiniz hiç bir kutu oyununa benzememesi! Elbette uymanız gereken kuralları, bir başlangıcı ve bir sonu var, ancak oyunu kazanan oyuncu bir tane değil. Robot Kaplumbağalar'da, her bir oyuncu kendi Kaplumbağasını rengi ile eşleşen Mücevhere ulaştırmaya çalışır. Mücevherine ilk kimin ulaştığı önemli değildir, oyunda herkes kazanabilir. Bu bir yarış değil, yalnızca eğlence VE -bunu sakın çocuklara söylemeyin- öğrenme.

EN İYİ yönünü de unutmayalım! Başarılı bir oyun için çocuklar bir yetişkinle veya deneyimli bir Robot Kaplumbağa oyuncusu ile oynamalıdır. Bu neden bu kadar önemli? Kuralları çocukların yetişkinleri yönetirken komik ve saçma kaplumbağa sesleri çıkarmalarını izlemeleri için yazdık!

Robot Kaplumbağalar'ın tasarımcısı, Dan Shapiro, bir programcı ve babadır. En güçlü yönü olduğunu düşündüğü bilgisayar programlamacılığı ile çocukları için bir şeyler yapmak istedi ve ortaya Robot Kaplumbağalar çıktı. Oyunu aynen bir video oyunundaki gibi ilginç engeller ve yolu açmak için süper güçler kullanarak oluşturdu. Bu da oyunu her an güncel ve öğrenmeyi sonsuz kılmaktadır. Biliyoruz, eğleneceksiniz!



BEKLE!

Bu kitapçığı okumadan önce www.ThinkFun.com/RobotTurtles adresini ziyaret edip aşağıdakilere ulaşabilirsiniz:

- Videolu anlatım
- Oyunun farklı başlangıç düzenekleri
- Robot Kaplumbağalar'ın hikayesinin tamamı

Ancak, gerçekten hemen buradan başlamak istiyorsanız, sizi durdurmayacağız. Haydi başlayın!

İçindekiler:

- Oyun Alanı
- 4 Robot Kaplumbağa Kartı
(Beep, Pi, Pangle ve Dot)
- 4 Mücevher Kartı
- 4 Böcek Kartı
- 4 Kodlama Kartı Destesi (Her birinde 44 kart bulunmaktadır.)
- 36 Engel kartı
 - 20 Taş Duvar
 - 12 Buzdan Duvar
 - 4 Kasa



İhtiyacınız Olanlar:

Kaplumbağa Sahipleri:

Çocuklar (4 kişiye kadar oynayabilir).

Kaplumbağa Yürütücüsü:

Bir yetişkin veya bu oyunu bilen daha büyük bir çocuk.

İlginç Kaplumbağa Ses Efektleri:

Kaplumbağa Yürütücüsü Kaplumbağaları hareket ettirirken gerçekten komik sesler çıkarmak ZORUNDALAR!

Beep boop
beep boop!



Doot-dot
doot-dot-doo!



Oyun:

Minik Kaplumbağa Sahipleri için oyunu kusursuz hale getirmek için, yetişkinlere, işin içine çocukları katmadan, tüm kuralları baştan sona kadar okumalarını öneririz. Çeşitli seviyeleri ve Engeller ve Süper Güçleri öğreniniz, fakat bu aşamada bu bilgileri Kaplumbağa Sahipleri ile henüz paylaşmayın. Böylece çok fazla bilgi vermeyerek kafalarını karıştırmamış olursunuz. Tüm kuralları anladığınızda, Kaplumbağa Sahiplerini aşağıdaki başlangıç kurallarını okuyarak oyun ile tanıştırabilirsiniz.

Oyunun başında, Kaplumbağa Yürütücüsü (YETİŞKİN) Kaplumbağa Sahipleri (ÇOCUKLAR) için

Bu Kuralları Sesli Olarak Okumalıdır!

“Oyunun amacı Robot Kaplumbağanızı kendi rengiyle eşleşen Mücevhere ulaştırmaktır! Eşleşen Mücevherin üzerine geldiğinizde onu alabilirsiniz. Mücevherine ulaşan herkes oyunu kazanır!”



1. “Siz Kaplumbağa'nın Sahibisiniz. Oyun sırası size gelince, kaplumbağanızı hangi yöne çevireceğinize veya ileri mi hareket ettireceğinize karar vereceksiniz. Kodlama kartlarınızdan birini seçin ve önünüze yerleştirin, fakat Kaplumbağanızı hareket ettirmeyin.”
2. “Ben Kaplumbağa Yürütücüsüyüm. Önünüze koyduğunuz kartlar Kaplumbağanızın nasıl hareket edeceğini gösterir. Kaplumbağaları hareket ettirmek için oyun alanına yalnızca ben dokunacağım.”
3. “Eğer oyunu oynarken fikrinizi değiştirip farklı bir kart kullanmak isterseniz yalnızca ‘Böcek!’ deyin ve Böcek Kartınızın üzerine hafifçe vurun. Son koyduğunuz kartı alın ve ben sizin hamlenizi geri alacağım. Böylece yeni bir kart kullanabilirsiniz.”
4. “Ben Kaplumbağa Yürütücüsü olarak , komik kaplumbağa sesleri çıkarmalıyım. Bu konuda bana yardım edip, kaplumbağa sesleri ile ilgili ipuçları verebilirsiniz!”
5. “Sıra tekrar size geldiğinde yerleştirdiğiniz ilk kartın hemen sağına yeni bir kart yerleştireceksiniz. Mücevherinize ulaşmaya kadar sırayla birer kart oynamaya devam edeceksiniz!”

Kaplumbağa Yürütücüsü (YETİŞKİN) için Detaylı Kurallar:

Kaplumbağa Yürütücüsünün Amacı:

Her bir Kaplumbağa Sahibi (çocuk) Robot Kaplumbağasını rengiyle eşleşen Mücevhere ulaştırmak için kod yazıyor olacak. Kaplumbağa Yürütücüsü olarak sizin işiniz oyunun akışını sağlamak, cesaret vermek ve komik kaplumbağa sesleri çıkartarak oyuna eğlence katmak!

Hazırlık:

1. Eğer oyun ilk defa oynanacaksa, başlamadan önce tüm kare ve daire şeklindeki kartları yuvalarından çıkarın.
2. Her bir kartın aşağısında yer alan sembole göre kartları gruplayıp deste haline getirin. Her bir Kaplumbağa için 5 adet kart desteniz olacak. Oyunu ilk defa oynarken Lazer ve Tekrarcı Kurbağa kartlarını kenara koyup yalnızca Sola Dön, Sağa Dön ve İleri Adım At (Daire içine alınmış olanlar) kartlarını kullanın.



3. Her bir Kaplumbağa Sahibine (çocuğa) dört Robot Kaplumbağa Kartları'ndan birini seçtirin ve oyun alanında seçtikleri renkle eşleşen tarafa oturtun.
4. Oyundaki her bir Kaplumbağa Sahibi'nin Mücevher Kartı'nı oyun alanının ortasına ve Robot Kaplumbağalar Kartı'nı da ilgili köşelere yerleştirin.
5. Her Sola Dön, Sağa Dön ve İleri Adım At Kod Kartlarını ve Böcek Kartı'nı oyuncuların seçtiği kaplumbağaların renklerine göre, oyuncuların yanına açık olarak yerleştirin.



6. Eğer oyunda dörtten daha az oyuncu varsa, kullanılmayacak olan tüm kartlar oyundan çıkarılmalıdır.
7. Eğer Kaplumbağa Sahipleri oyuna başlamadan önce Kod Kartları'nı bilmiyorsa, oyun sırasında öğretebilirsiniz! (Bu onlar için öğrenmenin en kolay şekli olacaktır.)

İlk oyunda, oyun alanı aşağıdaki gibi olmalıdır:



Kod Kartları ve Böcek Kartı:

Temel Oyun İçin Kod Kartları:



Sağa Dön: Kaplumbağa Kartı'nı olduğu yerde 90° mor çiçeğe doğru çevirin. İleri adım atmayın.

Sola Dön: Kaplumbağa Kartı'nı olduğu yerde 90° sarı çiçeğe doğru çevirin. İleri adım atmayın.



İleri Adım At: Kaplumbağa Kartı'nı kaplumbağanın baktığı yöne, mavi çiçeğe doğru, bir adım ilerletin.

Sonraki Oyun için Kod Kartları:



Lazer: Bir lazer Kaplumbağa Kartı hemen önünde bulunan bir adet Buz Duvarı'nı eritebilir. Bu kartı Kaplumbağa Sahipleri'ne engelleri yok etmeye başladıklarında tanıttın (sayfa 9'a bakınız).



Tekrarcı Kurbağa: Bu kart bir hamle dizimini belirtmek için kullanılır. Kaplumbağa Sahipleri, Tekrarcı Kurbağayı oyuna dahil ettiklerinde kullanacaklar (sayfa 12'ye bakınız).

Böcek Kartı:

Eğer bir Kaplumbağa Sahibi yaptığı hamleyi geri almak isterse bu karta hafifçe vurarak "Böcek!" der. Bu yalnızca oyuncunun sırası geçmediyse, yani bir sonraki Kaplumbağa Sahibi hamlesine başlamadıysa yapılabilir. "Böcek!" diye bağırarak hamleyi yeniden denemek istemek demektir. Kaplumbağa Sahipleri sıra kendilerindeyken bunu istedikleri sayıda yapabilirler.

BUG!

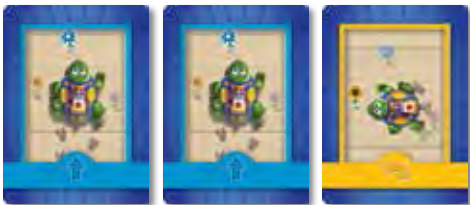


Seviyeleri Aşmak:

I. Temel Oyunu Oyna:

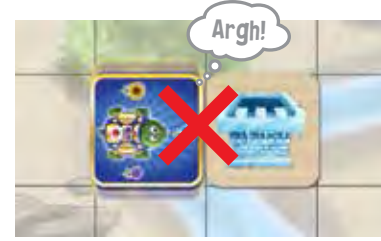
1. Oyuna en küçük Kaplumbağa Sahibi başlar ve oyun saat yönünde ilerler.
2. Sırası gelen Kaplumbağa Sahibi bir Kod Kartı seçer (Sağa Dön, Sola Dön veya İleri Adım At) ve daha önce kullandığı önünde duran kart dizisinde en sondaki kartın yanına koyar.
3. Kaplumbağa Yürütücüsü Kod Kartı'na göre Kaplumbağa Kartı'nı oyun alanında hareket ettirir. (Komik seslerin zorunlu olduğunu hatırlayın!)
4. Bir sonraki Kaplumbağa Sahibi bir Kod Kartı seçerek önüne koyar. Kaplumbağa Yürütücüsü Kod Kartı'ndaki komuta göre Kaplumbağa Kartı'nı hareket ettirir.
5. Oyunun sonunda Kaplumbağa'nın Mücevher'e nasıl ulaştığını gösteren "program"ın açıkça görülebilmesi için Kaplumbağa Sahipleri kartlarını yan yana dizmelidir.
6. Oyun TÛM Kaplumbağa Sahipleri, Mücevherlerine ulaşmalarını sağlayacak Kod Kart serilerini oluşturuncaya kadar devam eder! Bazı oyuncuların Mücevherlerine ulaşması daha uzun zaman alabilir, bunda bir sorun yoktur—bu durumda diğer Kaplumbağa Sahipleri arkadaşlarını cesaretlendirmeliler!
7. Eğer bir Kaplumbağa Sahibi yaptığı hamleyi geri almak isterse, Kaplumbağa Yürütücüsünün Kaplumbağasını önceki yerine getirmesi için Böcek Kartını hafifçe vurarak "Böcek!" der. Böylece Kaplumbağa Sahibi yeni bir Kod Kartı oynayabilir. (Bunu bir sonraki Kaplumbağa Sahibi hamlesine başlamadıysa yapabilir.)
8. Kaplumbağa Sahipleri temel oyunda ustalaşınca, Engeller ve Süper Güçlerle tanıştırabilirsiniz. Bununla ilgili bilgileri Bölüm II de bulabilirsiniz.

Bu "Beep" in yolunu belirleyen Kaplumbağa Sahibinin aşağıdaki üç kartı oynadıktan sonraki oyun alanının durumunu gösteriyor:



II. Engeller ve Süper Güçleri Tanıt

Hazır olduklarını hissettiğiniz zaman bu Engeller ve Süper Güçleri Kaplumbağa Sahipleri'ne tanıttın (aşağıdaki sıraya göre).



1. Buzdan Duvarlar: İlk Engel Kartı olarak Buzdan Duvarları tanıttın. Kaplumbağalar duvarların içinden geçemezler. Eğer biri bunu yapmayı denerse, Kaplumbağayı titretip komik bir ses çıkartın. Kaplumbağa Sahibi başka bir hamle denemek için "Böcek!" diyebilir.

2. Lazerler: Kaplumbağa sahipleri Buzdan Duvarları oyunda kavradıkları zaman Lazerleri tanıtabilirsiniz. Bir Lazer (başka bir nesne tarafından engellenmiyorsa), Kaplumbağanın hemen önünde bulunan tek bir Buzdan Duvarı eritebilir. Duvar eridiğinde, su birikintisini göstermek için Buzdan Duvar kartını çevirin.

Lazer Kod Kartı bir tur sırasında diğer Kod Kartları nasıl oynanıyorsa aynı şekilde oynanmalıdır.



3. Taş Duvarlar: Kaplumbağa Sahipleri Buzdan Duvarlar ve Lazerlerle oynadıktan sonra, Taş Duvar Engel Kartını tanıtabilirsiniz. Taş Duvarlar oyun alanına konulduğunda, Lazerlerle bile, hareket ettirilemez veya yıkılmaz. Kaplumbağaların duvarların içinden geçemediklerini hatırlayın !

4. Kasalar: Kasalar aşılması gereken en son Engel Kartlarıdır. Kasalar önlerinde bir şey (açık alan veya su birikintisi dışında) olmadığı sürece itilebilirler. Eğer bir Duvar, Kaplumbağa veya başka bir Kasa varsa, Kasa hareket edemez. Kaplumbağalar Sandıkları oyun alanının kenarından dışarı itmek için dikkatli olmalıdır- bu kurallara aykırıdır. Kasalar çekilemez.



Engeller ve Süper Güçleri Tanıtmak için İpuçları:

- Her seferinde yalnızca yeni bir tane ekleyerek tanıttın.
- Bir sonrakini tanıtmadan önce, Kaplumbağa Sahiplerinin, bir öncekiyle bir kaç defa oynayarak bunu iyice öğrenmesini sağlayın.
- Yalnızca bir kaç tane Engel Kartı ile oynamaya başlayın ve sonraki oyunlarda bu kartların sayısını artırın.
- Yeni bir Engel Kartı tanıtırken, daha önce tanıttıklarınızdan da kullanabilirsiniz.
- Oyun başlamadan önce Engel Kartlarını oyun alanına yerleştirin. Oyun başlamadan önce bir Kaplumbağa veya bir Mücevher bulunduğu noktada kilitlenmediği sürece Engelleri istediğiniz gibi yerleştirebilirsiniz.

Kaplumbağa sahipleri tüm engelleri aştıklarında, yaratıcılığınızı kullanıp oyun alanına farklı başlangıç düzenleri keşfederek eğlenin. Kaplumbağa Sahiplerine oyunu istediğiniz derecede kolay veya zor hale getirebilirsiniz.

İşte Başlangıç için birkaç oyun alanı kurulum örnekleri:

BUZDAN DUVARLAR



TAŞ DUVARLAR



LAZER



KASALAR



Daha fazla oyun alanı kurulumları için sitemizi ziyaret edebilirsiniz :

www.ThinkFun.com/RobotTurtles

III. Program Yazmaya Başlama:

Program Yazma Robot Kaplumbağalar'ın daha büyük ve deneyimli oyuncular için ileri seviye versiyonudur. Çocuklar buna hazır olmadan tanıtmamak çok önemlidir, yoksa oyunun bu versiyonu düş kırıklığına neden olacaktır. Program Yazma'da her turda yalnızca bir kart oynamak yerine, Kaplumbağa Sahipleri tek seferde birkaç kart oynarlar -böylece sonunda BİR TUR'da mücevherlerine ulaşmak için gerekli olan tüm dizilimi yazabilecekler! Bu aşamada Kaplumbağa Sahipleri önceden planlama ve gerçek programcılar gibi düşünmeye başlarlar!

ÖNEMLİ!

Kaplumbağa Sahiplerinizin bu aşamaya hazır olduğunu düşündüğünüz zaman, ilk oyunun oyun alanında **YALNIZCA KAPLUMBAĞA ve MÜCEVHERLER** ile oynanabilmesi için **ENGELLERİ ve SÜPER GÜÇLERİ YENİDEN BAŞLAMA** durumuna getirdiğinizden emin olun. Oyuncular oyunun bu yeni şekline alıştıklarında, temel oyunda yaptığınız gibi Engelleri ve Süper Güçleri aşamalı olarak oyuna dahil edebilirsiniz.

1. Kaplumbağa Sahipleri Program Yazma'yı oynamadan önce, bir turda bir kaç kart birden oynamaya alıştırsın. Temel kuralları izleyerek Kaplumbağa Sahiplerinden bir turda üç kart sıralamalarını isteyin (tabii ki eğer mücevhere ulaşmak için daha az kart gerekmiyorsa). Oyuncular buna alıştıklarında, Program Yazma'yı tanıttın.
2. **Program Yazma**'da, Kaplumbağa Sahipleri tek bir turda Kaplumbağalarını Mücevherlerine ulaştırmak için Kod Kartlarını kullanarak dizilimin tamamını oluşturmaya çalışırlar. Kartlarını bir dizi halinde koymayı bitirdiklerinde **"Programı Çalıştır!"** derler.
3. Kaplumbağa Sahipleri birer birer dizilimdeki kartları işaret ederler (her seferinde baştan başlayarak)- böylece Kaplumbağa Yürütücüsü Kaplumbağalarını hareket ettirip komik kaplumbağa sesleri çıkarır..
4. Eğer, dizinin sonunda, Kaplumbağa doğru Mücevher'in üzerine gelirse oyunu kazanırlar! Gelemezse, Böcek Kartını kullanırlar ve siz (Kaplumbağa Yürütücüsü) geriye giden kaplumbağa sesleri çıkartırken, tüm hamleleri geriye alırsınız (erimiş Buzdan Duvarların eski haline döndürülmesi ve Kasaların başlangıç pozisyonlarına getirilmeleri de dahil). Kaplumbağa Sahibine bir sonraki turda programı yeniden düzenleyip, çalıştırmak için bir şans daha verilir.
5. Oyun saat yönünde bir sonraki Kaplumbağa Sahibine geçer.
6. Bu versiyonda, bir oyuncu oyununu oynarken, diğer Kaplumbağa Sahipleri düşünmeleri için yüreklendirilmeli ve kendi programlarını yazmaya ve düzeltmeye çalışmalıdırlar.
7. Kaplumbağa Sahipleri hazır oldukları zaman, **Tekrarıcı Kurbağa** bölüm IV de anlatıldığı gibi devreye sokulur.

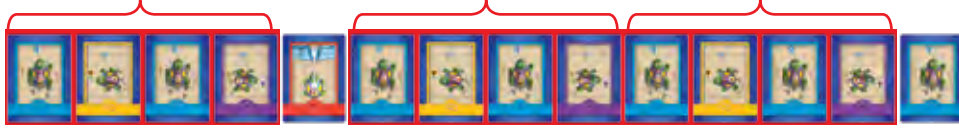
IV. Tekrarcı Kurbağayı Oyuna Dahil Etmek:

Bu oyunun en karmaşık bölümüdür ve gerçek programlamanın kilit noktasıdır! Amaç Kaplumbağayı Mücevher'e götürecektir. Bu programı mümkün olan en az sayıda kartla yazmaktır.

Tekrarcı Kurbağa hikaye kitabı ve daha fazlası için aşağıdaki adrese bakın:

www.RobotTurtles.com/FunctionFrog

1. Kaplumbağa Sahiplerine şimdi amacın Mücevhere ulaşmak için mümkün olduğu kadar az kart kullanmak olduğunu açıklayın. Tekrarcı Kurbağa Robot Kaplumbağaların bir arkadaşıdır ve yardım edebilir!
2. Tekrarcı Kaplumbağayı kullanmak için, Kaplumbağa Sahipleri aşağıdaki örnekteki gibi **tekrarlayan dizilimlerin** olduğu bir program yazmalılar.



Bu programda 14 kart ile Mücevhere ulaşıyor!



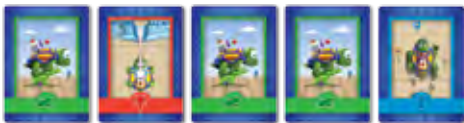
Bu kart bu oyunda aşağıdaki 4 kart dizilimini temsil eder.



3. Bu programı kısaltmak için, tekrarlayan dizinin yerine Tekrarcı Kurbağa Kartı kullanılabilir. Kaplumbağa Sahipleri, bunu, yukarıdaki örnekteki gibi, Kurbağanın temsil ettiği diziyi ayrı bir program olarak yazarak yaparlar.
4. Bir Kaplumbağa Sahibi bir Kurbağa oynadığında, Kaplumbağa Yürütücüsü bunun temsil ettiği dizilimi uygular.
5. Programın tamamını yazmak için her bir oyuncunun Tekrarcı Kurbağa için oluşturdukları programın yanısıra (Kurbağayı da içeren) bir Ana Program göstermesi gerekir. Onlara iki ayrı program olarak bu şekilde gösterin:

Ana Program

Tekrarlayan Bölüm (fonksiyon)



Kaplumbağa Yürütücüsü Sırları ve İpuçları

Kaplumbağa Sahiplerinin, oynamaya başlamak için, yalnızca bu kitapçığın başında yazılı olan temel kuralları bilmeye ihtiyaçları var. Ancak Kaplumbağa Yürütücülerini için bundan biraz daha fazlası gerekiyor. İşte, Robot Kaplumbağalar oyunundan en iyi şekilde yararlanmak için Kaplumbağa Sahiplerinizin sorabileceği bazı soruların cevapları.

Herkes kazanabilir mi?

Evet, her bir Kaplumbağa Sahibi bir Mücevhere ulaşarak oyunu kazanabilir.

Hangi Mücevhere ulaştığın önemli mi?

Evet, Kaplumbağanın rengi ile eşleşen Mücevhere ulaşmalısın.

Oyunu ilk bitiren oyuncuya ne olur?

Mücevheri ve Kaplumbağası oyun alanından çıkarılır ve bitirenler diğerlerini alkışlayarak cesaretlendirirler. İleri seviye oyunculara, oyun alanında kalmalarına ve arkadaş Kaplumbağaların Buzdan Duvarları eritmesine izin verin.

Kaplumbağa Sahipleri kendi Kaplumbağalarını hareket ettirebilir mi?

Hayır. Bunun bir çok nedeni var, ancak en önemlisi, çocuklar için etraflarındaki yetişkinleri yönetmek çok daha eğlencelidir! Dahası, Kaplumbağa Yürütücüsünü bir bilgisayar olarak düşünün. Kaplumbağa Sahipleri programı yazarlar ve bilgisayar bunu uygular!

Kaplumbağa Yürütücüsü olarak görevimi ne kadar önemsemeliyim?

Oldukça fazla. Sizden sıra dışı bir şey yapmanızı rica ediyoruz, Kaplumbağa Sahipleriniz "sizi yönlendirirken" şakacı olmanızı. Bu süreçte gerçekten olan şey sizin, çocukların keşfetmesi, sonuçlar hakkında bilgilenmesi ve azmetmeleri için rahat ve güvenilir bir alan oluşturuyor olmanızdır.

Aynı oyunda birisi hem Kaplumbağa Yürütücüsü hem de Kaplumbağa Sahibi olabilir mi?

Hayır; böyle bir durumda diğerleri haksızlık yapıldığını düşüneceklerdir. Ancak, zor da olsa, eğer herkes tüm kurallara uyacaklarında hemfikir olursa birbirlerinin Kaplumbağa Yürütücüsü olabilirler.

Bir çocuk Kaplumbağa Yürütücüsü olabilir mi?

Evet! Çocuklar oyunda ustalaştıklarında Kaplumbağa Yürütücüsü olabilirler. Bu daha büyük çocukların, küçük kardeşleri ile birlikte oynamaları için harika bir yoldur.

Önemli Soru:

Kaplumbağa Sahiplerinin Kaplumbağa hareket Kod Kartlarını anlamalarına yardımcı olabilecek kolay bir yolu var mıdır?

Sabırlı olun ve **Bölüm I: Temel Oyunu Oynay**ı oyunu kavrayıncaya kadar yavaş bir şekilde bir kaç kez oynayın. En önemlisi oyunu eğlenceli kılmaktır böylece Kaplumbağa Sahibiniz oyunda daha da iyi olmak ister. İşte size yardımcı olabilecek bazı ipuçları:

- Sağa Dön ve Sola Dön kartları bulunduğu yerde yönünü değiştirir fakat bir Kaplumbağayı ileri hareket ettirmek için kullanılmaz.
- Bir Kaplumbağayı ileriye hareket ettirmek istediğiniz zaman, başı hareket etmesini istediğiniz yöne bakmalıdır.
- "İleri Adım At" Kaplumbağa Sahibinin perspektifinden bakıldığında her zaman "yukarıya" anlamına gelmez. Kaplumbağa Sahibinize, Kaplumbağasının perspektifinden düşünmesi için yardımcı olun.
- Çiçekleri ipucu olarak kullanın. Eğer Kaplumbağanızı ileri hareket ettirmek isterseniz (mavi çiçek yönünde), mavi kartı kullanın. Eğer Kaplumbağanızı sağa döndürmek isterseniz (mor çiçek yönünde), mor kartı kullanın.
- Kaplumbağa Sahiplerine kartları denemelerini ve ne olacağını görmeleri için cesaretlendirin- her zaman "Böcek!" deyip farklı bir kart deneyebilirler.

Eğer Kaplumbağalar çarpışırsa?

Bu bir Duvara çarpma gibidir. Hiç bir şey olmaz... Kaplumbağa Yürütücüsünün yaptığı komik hareket ve çıkardığı komik seslerin dışında! Böyle bir durumda Kaplumbağa Sahibi Böcek Kartını kullanmalı ve bir düzeltme yapmalıdır.

Eğer Lazer Buzdan Duvar yerine Mücevher gibi başka bir şeye uygulanırsa ne olur?

Hiç bir şey. Kaplumbağa Yürütücüsü Kaplumbağayı kıpır kıpır oynatır ve komik bir ses çıkarır, fakat Lazerin karşısındaki nesneye bir şey olmaz.

Eğer Kaplumbağa Sahibinin kartları biterse ne olur?

Eğer oyuncunun tek tip Kod Kartı biterse ve oyunu bitmezse, oyunun başında kullandığı kartları alabilir ve normal şekilde oynayabilir. Eğer dört oyuncudan daha az varsa, Kod Kartları oyunun dışındaki desteden de alınabilir. Eğer Kaplumbağa Sahipleri Program Yazma oynuyorlarsa, bu uygulanmaz. Program tekrar ayarlanıp çalıştırılmalıdır.

Tasarımcı hakkında:



Çocuklar programlama yapmak için niçin okumayı bilmek zorunda olsunlar ki?

Yazılım girişimcisi Dan Shapiro bir sabah sevgili eşi ve dört yaşındaki ikizleri ile gün içinde yaptıklarını düşündüğünde kendi kendine bu soruyu sordu. Ellerinde yalnızca biraz karton kağıt, bir yazıcı ve boş bir öğleden sonra varken ailesi ile birlikte Kickstarter'in tarihinde en çok destek gören bu oyunu tasarladı. Microsoft ve Google'da çalışmış ve bir kaç girişimin kurucusu olan Shapiro şu anda tam zamanlı bir mucit ve babadır. İcatlar ve girişimcilikle ilgili www.DanShapiro.com adresinde bir web güncesi bulunmaktadır.

ThinkFun'ın Misyonu Beyin Kıvrımlarınızı ateşlemektir!

ThinkFun® akıl oyunları tasarlayan lider bir markadır. 1985 den beri birçok ödül kazanmış oyunlar tasarlamıştır.

Çocuklar ve yetişkinler, eğlenceli meydan okumalarla dolu saatler geçiren, uygulamalı, düşünmeyi kışkırtan oyunların tasarlanmasında ThinkFun'a güvenirlere.

ThinkFun yüksek kalitede, her yaş grubunun oyunla düşünce becerilerini geliştirebilmesine yardımcı olan yenilikçi oyunlara kendini adanmıştır.

Diğer eğitici ve eğlenceli ThinkFun oyunları için lütfen sitelerimizi ziyaret ediniz:

www.ThinkFun.com

www.anne.com.tr

UYARI: Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. CE yönetmeliğine uygun olarak Çin Halk Cum.'de üretilmiştir. Ambalaj malzemelerinin tamamını çıkardıktan sonra çocuğa veriniz. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA
Text & graphic design © 2014 ThinkFun Inc. All Rights Reserved. / Bütün hakları saklıdır.
Game by Dan Shapiro. www.RobotTurtles.com
Robot Turtles and the Robot Turtles logo are among the trademarks of Robot Turtles, LLC.
© 2014 Robot Turtles, LLC. MADE IN CHINA, 106. #1f00. IN01.

ThinkFun'ın Misyonu Beyin Kıvrımlarınızı ateşlemektir!

ThinkFun® akıl oyunları tasarlayan lider bir markadır. 1985 den beri birçok ödül kazanmış oyunlar tasarlamıştır.

Çocuklar ve yetişkinler, eğlenceli meydan okumalarla dolu saatler geçirten, uygulamalı, düşünmeyi kışkırtan oyunların tasarlanmasında ThinkFun'a güvenirlir.

ThinkFun yüksek kalitede, her yaş grubunun oyunla düşünce becerilerini geliştirebilmesine yardımcı olan yenilikçi oyunlara kendini adamıştır.

Diğer eğitici ve eğlenceli ThinkFun oyunları ve bilgi için lütfen sitelerimizi ziyaret ediniz:



www.ThinkFun.com



www.anne.com.tr

Oyunun ötesindeki Robot Kaplumbağalar evrenini keşfedin! Hikaye kitabı ve daha fazlası için:

www.RobotTurtles.com



Bütün hakları saklıdır.

ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA
Text & graphic design © 2014 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.
Game by Dan Shapiro. www.RobotTurtles.com

Robot Turtles and the Robot Turtles logo are among the trademarks of Robot Turtles, LLC.
© 2014 Robot Turtles, LLC. MADE IN CHINA, 106. #1900. IN01.