

Objetivo

Mover el robot (Roby) en el tablero siguiendo instrucciones dadas por el programador (Cody).

Componentes

Tablero: Cuadrícula de 5x5 casillas (puede variar).

Cartas de instrucciones:

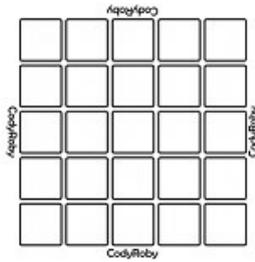
Avanzar: Mueve a Roby una casilla hacia adelante.

Girar a la derecha: Roby gira 90° a la derecha sin moverse.

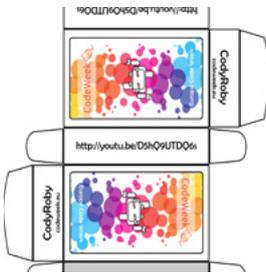
Girar a la izquierda: Roby gira 90° a la izquierda sin moverse.

Normas del juego

- El juego se juega en un tablero cuadrículado.
- Cada jugador usa tarjetas de instrucciones para mover al robot (Roby):
- Avanzar : mueve el robot una casilla hacia adelante.
- Girar a la izquierda : el robot gira 90° a la izquierda sin moverse.
- Girar a la derecha : el robot gira 90° a la derecha sin moverse.
- El objetivo es llevar al robot desde una casilla de inicio hasta una casilla de destino.
- Los jugadores deben programar los movimientos del robot usando una secuencia de tarjetas.
- Gana el jugador que consiga que el robot llegue al destino con el menor número de instrucciones o en el menor tiempo.



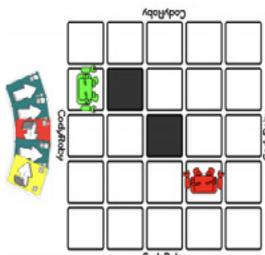
1- **Preparar el tablero:** Coloca el tablero (normalmente una cuadrícula) y posiciona al robot en la casilla de inicio. También coloca el objetivo en una casilla determinada.



2- **Asignar instrucciones:** Usa las cartas de comandos Cody Roby (avanzar, girar a la izquierda, girar a la derecha) para darle al robot las instrucciones necesarias para moverse por el tablero.



3- **Ejecutar los movimientos:** Siguiendo las cartas en el orden que hayas decidido, mueve al robot paso a paso por el tablero



4- **Ganar el juego:** El objetivo es llevar al robot desde la casilla de inicio hasta la casilla objetivo utilizando el menor número de movimientos posibles.

El juego terminara cuando el robot consiga llegar al otro robot sin tocar los obstaculos.