



1. The youngest player begins. Roll the die and take that number of coding cards.
 2. Build a coding sequence by arranging the cards in a row. This helps you map the mouse's movements in advance. Next, move the mouse on the board according to the sequence.
 3. If you land on a space that has a cheese wedge, take it! Set your cards aside to make room for the next coding sequence. It is now the next player's turn.
- If you land on this spot, you can instantly jump to another free warp zone spot on the board. This counts as one move. You also have the option of stepping onto this spot without teleporting (for example, if a cheese wedge is in the next space, you may want to stay put). You may not jump to an occupied warp zone!

How to Play:

1. Each player takes 1 robot mouse and 1 super mouse card. Place the robot mouse directly over its matching-color outline on the board. This is the start position.
2. Divide the coding cards into four stacks (forward, right turn, left turn, reverse) and place them face up next to the board.
3. Place the 12 cheese wedges on the board's matching neon spaces.
4. Players take turns placing the 4 warp zone spots anywhere on the board (except on the cheese spaces). These spots can instantly transport you from one warp zone to another. This is a great way to quickly zoom around the board!
5. Insert the 8 maze walls into the stands for later use.

Setup:

Take turns building coding sequences while racing to collect cheese wedges on the board. The player who collects the most cheese wedges is the winner!

Object of the Game:



Game Includes:

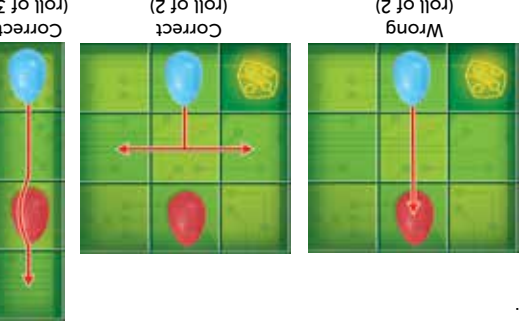
When you code, you create a series of commands that tell a computer what to do next. Coding factors into some everyday tasks that people perform without a second thought: for instance, programming a microwave to heat yesterday's leftovers, or entering numbers into a calculator in a specific order. This game provides an introduction to basic programming concepts through fun, strategic play.

What is Coding?

When you code, you create a series of commands that tell a computer what to do next. Coding factors into some everyday tasks that people perform without a second thought: for instance, programming a microwave to heat yesterday's leftovers, or entering numbers into a calculator in a specific order. This game provides an introduction to basic programming concepts through fun, strategic play.

- To help younger players get comfortable with coding, let them count the spaces and plot their moves in advance, directly on the board. Visualizing a sequence of moves can be challenging. A hands-on, try-it-first approach is often the best way to introduce critical thinking skills.
- Add a little math to the action by having players count up their cards at the end of play. Who has the most, and the least?

Tips for Added Fun:



You are allowed to jump over a space occupied by another mouse, counting the jump as one move. However, two mice are not allowed to share the same space. For example, if you roll 2, and a mouse is already in the space two steps forward, you will need to turn in a different direction after the first step, but if you roll 5, you can move forward three times over the occupied space and land in the open space.

*An important note about mouse moves: Each space on the board represents one step. Always move the mouse forward in the direction its nose is pointing; move the mouse in the opposite direction to reverse, pulling it one step backward. Right and left turns are pivots: rotate the mouse 90 degrees in place, left or right, in the intended direction.

Optional tiebreaker: If two or more players collect the same number of cheese wedges, you can have a tiebreaker. The first player to return the mouse "home" to its starting position is the winner!

4. Play continues to the left. Take turns rolling the die, building a new coding sequence each time, and moving your mouse until all the cheese wedges have been collected.
5. The player who collects the most cheese wedges is the winner—and the top coder!

You may add this card to a coding sequence one time only. Playing this card helps your mouse jump over any maze wall in its path. Turn toward the wall before jumping. The mouse must face the same direction at the end of the jump as at the start—no midair turns!

If you roll this image, take a wall piece and place it anywhere on the board, on the gridline between two spaces. Think carefully: this is your chance to block an opponent from grabbing the cheese! If you roll a maze wall but none remain, you can move any wall already on the board.



Learn more about our products at LearningResources.com

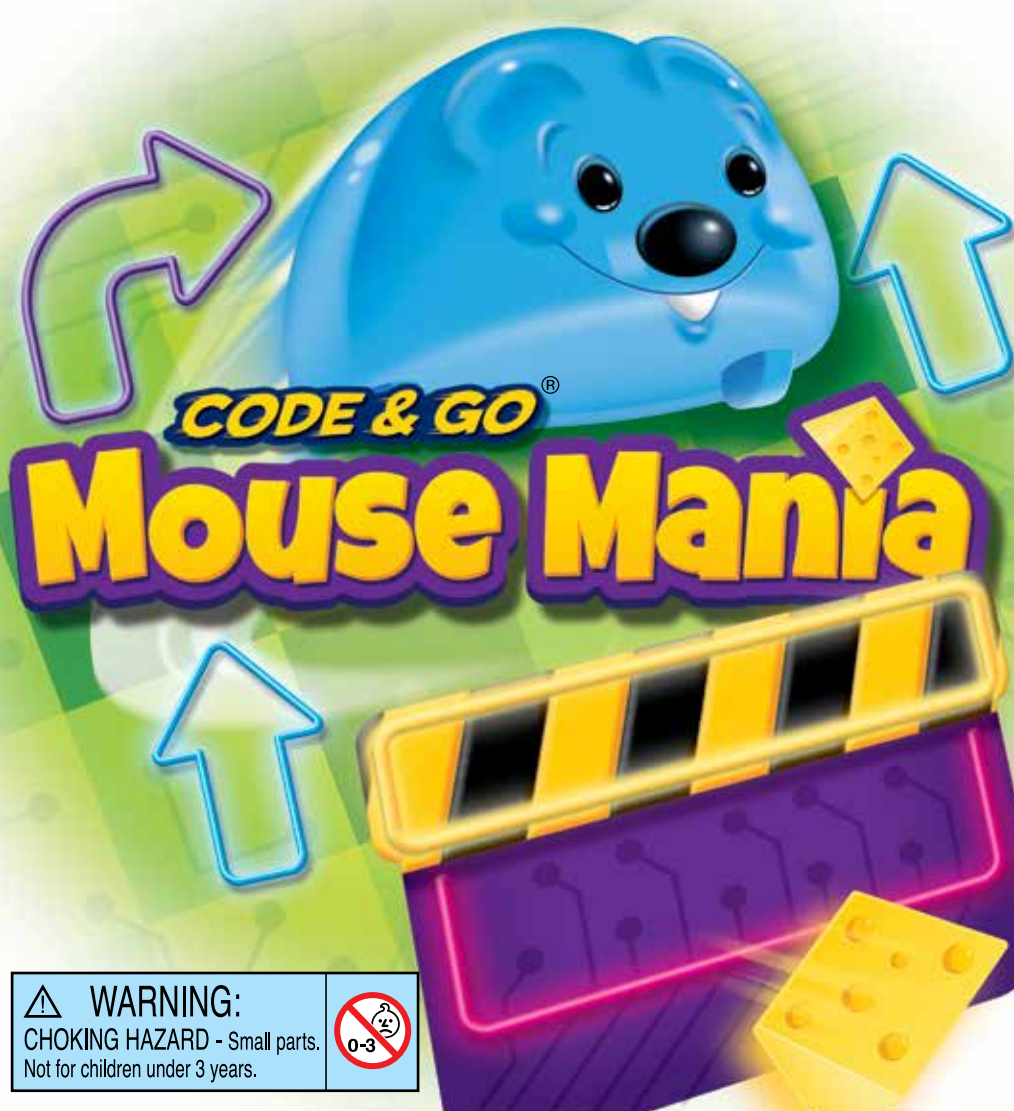


© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
 Learning Resources Ltd., Bergen Way,
 King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
 Please retain the package for future reference.
 Made in China. LRM2863-GUD
 Hecho en China. Conserva el envase para
 futuras consultas.
 Fabriqué en Chine. Veuillez conserver
 l'emballage.
 Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut
 aufbewahren.

ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
 Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.
 Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
 Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



LER 2863
ages 5+
 años
 ans
 jahre
for 2-4 players



WARNING:
 CHOKING HAZARD - Small parts.
 Not for children under 3 years.

A Learn-to-Code Board Game

Un juego de mesa para aprender a codificar • Un jeu de société pour apprendre à coder
 Das Brettspiel zum Programmieren lernen

¿Qué es la codificación?

Cuando codificas, estableces una serie de órdenes que le indican a un ordenador lo que debe hacer. Algunas tareas que la gente realiza en su día a día sin darse demasiada importancia implican codificación. Por ejemplo, programar un microondas para calentar las sobras del día anterior o introducir dígitos en una calculadora en un orden determinado. Este juego proporciona una introducción a los conceptos básicos de la programación a través de ejercicios estratégicos muy divertidos.

Incluye:



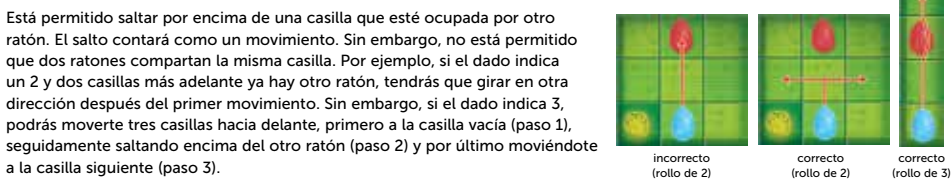
Propósito del juego:

Jugad por turnos para crear secuencias de codificación mientras competís por recoger las porciones de queso que hay colocadas en el tablero. El jugador que tenga más porciones de queso será el ganador.

Organización:

- 1. Cada jugador coge un ratón robot y una tarjeta súper ratón Coloca el ratón robot sobre el contorno de su mismo color en el tablero. Esta es la posición de salida.
2. Divide las tarjetas de codificación en cuatro montones (hacia delante, giro a la derecha, giro a la izquierda y marcha atrás) y colócalas boca arriba al lado del tablero.
3. Coloca 12 porciones de queso sobre el tablero, en las casillas de color amarillo fluorescente.
4. Los jugadores se turnarán para colocar las fichas de zona de teletransportación en el tablero (evitando las casillas donde están colocadas las porciones de queso). Si caes sobre estas fichas podrás saltar de una zona de teletransportación a otra. ¡Es un buen modo de viajar rápidamente de un lado a otro del tablero!
5. Coloca las 8 barreras en los soportes para usarlos más tarde.

*Nota importante sobre los movimientos del ratón: Cada casilla del tablero representa un movimiento. Siempre debes mover el ratón hacia delante, en la dirección que apunta su hocico. Para dar marcha atrás, empuja el ratón una casilla hacia atrás. Los giros hacia la derecha e izquierda actúan como pivotes: deberás rotar el ratón 90 grados en la misma casilla hacia la derecha o izquierda, según sea necesario.



Cómo jugar:

- 1. El jugador más joven empieza. Tira el dado y, según el número que indique, coge esa cantidad de tarjetas de codificación.
2. Crea una secuencia de codificación colocando las tarjetas una al lado de la otra. Esto te ayudará a crear un mapa de la ruta del ratón. A continuación, desplaza el ratón sobre el tablero siguiendo esa secuencia.
3. Si caes en una casilla en la que haya una porción de queso, ¡cógela! Deja a un lado tus tarjetas para hacer espacio para una nueva secuencia de codificación. Ahora es el turno del siguiente jugador.
4. Si caes sobre esta ficha podrás saltar de una zona de teletransportación a otra. Este salto se contará como un movimiento. También tienes la opción de caer en esta casilla y no teletransportarte (por ejemplo, si hay una porción de queso en la casilla siguiente, puedes optar por quedarte allí). ¡No está permitido saltar a una zona de teletransportación que ya esté ocupada!
5. Si tiras el dado y sale esta imagen, coloca una barrera en cualquier lugar del tablero, en las líneas de la cuadrícula, entre los espacios. Piénsalo bien, esta es tu oportunidad para evitar que tu contrincante se lleve la porción de queso. Si al lanzar el dado sale la imagen de una barrera pero no quedan más piezas, podrás mover cualquiera de las que haya colocadas en el tablero.
6. Puedes añadir esta tarjeta a una secuencia de codificación pero solo una vez. Con esta tarjeta tu ratón puede saltar por encima de cualquier barrera que se encuentre en su camino. Deberás girar en la dirección de la barrera antes de saltar. El ratón deberá seguir en la misma dirección una vez que haya saltado la barrera, ¡no están permitidos los giros en el aire!
7. Continúa el jugador de la izquierda. Los jugadores se turnarán para lanzar el dado y formarán una secuencia de codificación cada vez, moviendo el ratón hasta que se hayan recogido todas las porciones de queso.
8. El jugador que acumule el mayor número de porciones de queso será el ganador, ¡y el mejor codificador!

Opción para desempatar: Si sucede el caso en el que dos o más jugadores tengan la misma cantidad de porciones de queso, puede haber un desempate. El primer jugador que regrese con el ratón a su posición inicial será el ganador.

Consejos para que el juego sea aún más divertido:

- Para que los jugadores más jóvenes se familiaricen con la codificación, déjales que cuenten las casillas y planeen sus movimientos de antemano, directamente sobre el tablero. Visualizar una secuencia de movimientos puede ser muy difícil. La mejor manera de desarrollar habilidades de pensamiento crítico suele ser el método práctico de hacer pruebas.
• ¡Crea una fila gigante de codificación! En vez de construir una secuencia nueva cada turno, intenta añadir todas las tarjetas y realizar todos los movimientos en una misma secuencia. ¿Hasta dónde te llevará?
• Puedes añadir un ejercicio de matemáticas al juego haciendo que los jugadores cuenten sus tarjetas al final de la partida. ¿Quién es el jugador con más tarjetas? ¿Y el jugador con menos tarjetas?

Qu'est-ce que le codage ?

Lorsque l'on code, on crée une série de commandes qui indique à un ordinateur ce qu'il doit faire. Le codage est présent dans certaines tâches quotidiennes que l'on fait sans y penser, comme programmer un micro-ondes pour réchauffer les restes de la veille ou taper des chiffres sur une calculatrice dans un ordre spécifique. Ce jeu est une introduction aux concepts élémentaires de programmation par le jeu stratégique.



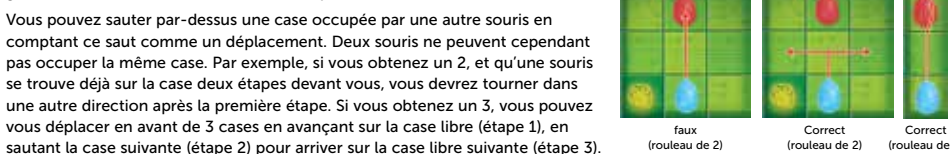
Objectif du jeu:

Chacun votre tour, construisez des séquences de codage tout en faisant la course pour attraper les morceaux de fromage sur le plateau. Le joueur avec le plus de morceaux de fromage remporte la partie.

Préparation :

- 1. Chaque joueur prend une souris robot et une carte Super souris. Il place la souris robot directement sur le contour de la couleur correspondante du plateau. Il s'agit de la position de départ.
2. Divisez les cartes de codage en quatre piles (en avant, tourner à droite, tourner à gauche et en arrière) et placez-les, face visible, à côté du plateau.
3. Placez les 12 morceaux de fromage sur les cases fluo correspondantes du plateau.
4. Chacun leur tour, les joueurs placent les 4 points Warp zone n'importe où sur le plateau (sauf sur les cases réservées au fromage). Ces points peuvent instantanément vous transporter d'une zone à l'autre. Un excellent moyen de parcourir très rapidement le plateau !
5. Insérez les 8 murs de labyrinthe dans les supports pour les utiliser plus tard.

*Note importante sur les mouvements des souris : Chaque case du plateau représente une étape. Il faut toujours déplacer la souris en avant dans la direction indiquée par son nez. Déplacez la souris dans le sens inverse pour reculer et revenir une étape en arrière. Les virages à droite et à gauche sont des pivots. Ils tournent la souris de 90° sur place, vers la gauche ou la droite, dans la direction indiquée.



Règle du jeu :

- 1. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et prend le nombre correspondant de cartes de codage.
2. Il construit ensuite une séquence de codage en disposant les cartes dans l'ordre sur une même ligne. Cela l'aide à schématiser les mouvements de la souris à l'avance. Il déplace ensuite la souris sur le plateau en suivant la séquence ainsi créée.
3. S'il tombe sur une case avec un morceau de fromage, il l'attrape ! Il se débarrasse ensuite de ses cartes pour laisser la place à la séquence de codage suivante. C'est alors au tour du joueur suivant.
4. Si un joueur tombe sur cette case, il peut instantanément sauter sur une autre case Warp zone libre du plateau. Cela compte comme un déplacement. Il peut aussi passer sur cette case sans se téléporter (par exemple, si un morceau de fromage se trouve sur la case suivante, il peut vouloir rester sur cette case). Il est interdit de sauter sur une case Warp zone déjà occupée !
5. Si le joueur tombe sur cette image, il prend un mur et le place n'importe où sur le plateau le long des lignes de la grille entre les cases. Il faut bien réfléchir, car c'est l'occasion de bloquer un adversaire et de l'empêcher d'attraper le fromage ! Si le dé tombe sur le mur de labyrinthe, mais qu'il n'y en a plus de libre, le joueur peut déplacer n'importe quel mur se trouvant déjà sur le plateau.
6. Cette carte ne peut être ajoutée qu'une seule fois à une séquence de codage. Joue cette carte pour aider ta souris à sauter par-dessus n'importe quel mur se trouvant sur son chemin. Tu dois tourner en direction du mur avant de sauter. La souris doit pointer dans la même direction à la fin du saut, elle ne peut pas tourner en l'air !
7. Le jeu continue avec le joueur de gauche. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé, créent une nouvelle séquence de codage à chaque fois et déplacent leur souris jusqu'à ce que tous les morceaux de fromage aient été attrapés.
8. Le joueur avec le plus de morceaux de fromage remporte la partie et est déclaré meilleur codeur !

Jeu décisif optionnel : Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de morceaux de fromage, ils peuvent avoir recours à un jeu décisif. Le premier joueur à revenir au point de départ à partir de sa dernière position remporte la partie !

Conseils pour un jeu encore plus amusant :

- Pour aider les jeunes joueurs à se familiariser avec le codage, laissez-les compter les cases et déterminer leurs déplacements à l'avance, directement sur le plateau. Il peut être difficile pour eux de visualiser une séquence de mouvements. Une approche pratique consistant à essayer tout d'abord sur le plateau est souvent le meilleur moyen de développer leur esprit critique.
• Construisez une chaîne de codage géante ! Au lieu de se débarrasser des cartes et de recommencer à chaque tour, essayez d'ajouter les déplacements et de tous les réaliser dans la même séquence. Jusqu'où irez-vous ?
• Ajoutez une touche de mathématiques à l'action en demandant aux joueurs de compter leurs cartes à la fin de la partie. Qui en a le plus ? Qui en a le moins ?

Was ist eigentlich Programmieren?

Wenn man etwas programmiert, bildet man eine Abfolge von Befehlen, die dem Computer sagen, was er machen soll. Die Programmierung ist heutzutage für viele alltägliche Abläufe eine entscheidende Grundlage, über die wir gar nicht mehr nachdenken. Beispiele: Eine Mikrowelle programmieren, um die Reste von gestern aufzuwärmen, oder Zahlen in einer bestimmten Reihenfolge in den Taschenrechner eintippen. Dieses lustige, strategische Spiel will in die Programmiergrundlagen einführen.

Enthält:



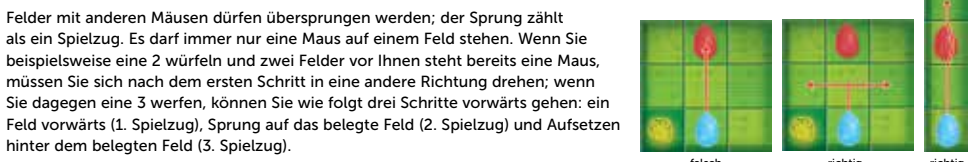
Ziel des Spiels:

Abwechselnd Programmierfolgen erstellen und die Käsecken auf dem Spielbrett um die Wette einheimsen. Der Spieler mit den meisten gesammelten Käsecken ist der Sieger!

Spielauflistung:

- 1. Jeder Spieler erhält eine Robotermaus und eine Supermauskarte. Stellen Sie die Robotermaus auf das farblich passende, umrandete Spielfeld. Das ist die Ausgangsposition.
2. Teilen Sie die Programmierkarten in vier Stapel (vorwärts, nach rechts, nach links, rückwärts) und legen Sie diese mit dem Bild nach oben neben dem Spielbrett ab.
3. Platzieren Sie die 12 Käsecken auf den entsprechenden neonfarbigen Feldern.
4. Die Spieler legen abwechselnd die 4 Teleporter auf beliebigen Feldern aus (Ausnahme: Käsecken-Felder). Über diese Felder kann ein Spieler sofort von einem zum nächsten Teleporter springen. Das dient der schnelleren Fortbewegung auf dem Spielbrett!
5. Setzen Sie die 8 Labyrinthwände zum späteren Gebrauch bereits in die Halter.

*Wichtiger Hinweise zu den Mauszügen: Jedes Feld auf dem Spielbrett entspricht einem Spielzug. Die Maus läuft immer in die Richtung vorwärts, in die ihre Nasenspitze zeigt; die gegenüberliegende Richtung ist rückwärts, Feld für Feld. Nach rechts und links schwenkt die Maus aus: Drehen Sie die Maus dazu auf ihrem Feld um 90 Grad nach links oder rechts in die gewünschte Richtung.



Spielanleitung:

- 1. Der jüngste Spieler beginnt. Rollen Sie die Würfel und ziehen Sie die entsprechende Anzahl an Programmierkarten.
2. Bauen Sie eine Programmierfolge auf, indem Sie die Karten in einer Reihe auslegen. Damit legen Sie den Weg der Maus fest. Nun verschieben Sie die Maus auf dem Spielbrett gemäß der Folge.
3. Wenn Sie auf einem Feld mit Käsecke landen, schnappen Sie sich den leckeren Happen! Legen Sie die Karten beiseite, um Platz für die nächste Programmierfolge zu machen. Nun ist der nächste Spieler dran.
4. Wer auf diesem Feld landet, darf sofort auf einen anderen freien Teleporter auf dem Spielbrett springen. Dies zählt als ein Spielzug. Sie können aber auch auf diesem Feld stehen bleiben, ohne die Teleporter-Funktion zu nutzen (zum Beispiel, weil auf dem nächsten Feld eine Käsecke liegt und Sie in der Nähe bleiben wollen). Auf belegte Teleporter kann nicht gesprungen werden!
5. Wer dieses Bild würfelt, kann sich eine Wand nehmen und sie an einer beliebigen Stelle auf dem Spielbrett aufstellen (auf den Gitterlinien zwischen den Feldern). Aber aufgepasst: Platzieren Sie die Wand strategisch klug, um Ihren Gegner abzuhalten, sich einen Käse zu schnappen! Wer eine Labyrinthwand würfelt, wenn keine mehr übrig ist, darf sich eine beliebige Wand vom Spielbrett nehmen.
6. Diese Karte darf nur einmal pro Programmierfolge verwendet werden. Wenn Sie diese Karte ausspielen, darf Ihre Maus eine beliebige, im Weg stehende Labyrinthwand überspringen. Zum Überspringen muss die Maus zuerst in Richtung der Wand zeigen. Die Maus muss vor und nach einem Sprung in dieselbe Richtung zeigen – es sind keine Drehungen in der Luft erlaubt!
7. Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn ab. Die Spieler würfeln abwechselnd und erstellen jedes Mal eine neue Programmierfolge. Die Mäuse müssen so lange über das Spielbrett flitzen, bis alle Käsecken eingesammelt sind.
8. Der Spieler mit den meisten gesammelten Käsecken ist der Sieger – und der beste Programmierer!

Optionales Entscheidungsspiel bei Gleichstand: Falls zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl an Käsecken eingesammelt haben, können Sie ein Entscheidungsspiel anhängen. Der Spieler, der seine Maus als erstes wieder „nach Hause“ auf die Ausgangsposition bewegen kann, ist der endgültige Sieger!

Tipps für noch mehr Spaß:

- Um lernerfrige Kinder mit der Programmierung vertrauter zu machen, dürfen sie die Felder abzählen und ihre Spielzüge direkt auf dem Spielbrett auslegen. Sich eine Spielzugfolge im Kopf vorzustellen, kann eine Herausforderung darstellen. Eine anschauliche, praktische Vorgehensweise ist oft der beste Weg zur Heranführung an logisches Denken.
• Bauen Sie eine ellenlange Programmierreihe! Anstatt die Reihe jedes Mal zu „löschen“ und bei jedem Spielzug von vorn zu beginnen, können Sie die Spielzüge auch kombinieren und hintereinander ablaufen lassen. Wie weit kommen Sie damit?
• Wenn Sie am Ende des Spiels jeden Spieler seine Karten zusammenzählen lassen, haben Sie sogar noch etwas Mathematik ins Spiel gebracht. Wer hat die meisten Karten und wer die wenigsten?