



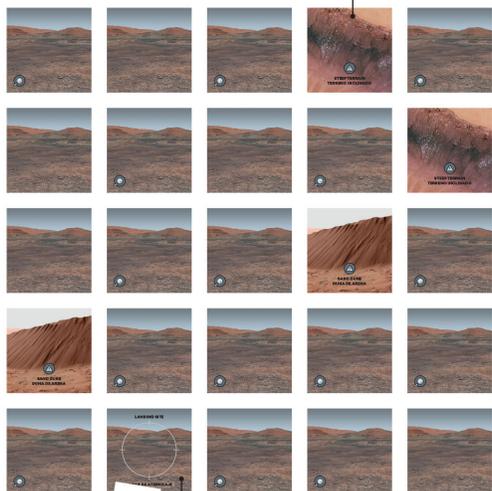
Guía para empezar

Preparación del juego

- Coloca las fichas del juego en un cuadrado de 5x5.
 - Asegúrate que todas las fichas estén viendo hacia arriba.
 - Para ajustar la dificultad, intercambia fichas en blanco por fichas de terreno peligroso.
- Localiza la ficha del lugar de aterrizaje y colócale la figurita del rover.
- Extiende la consola de programación y pon los tokens de datos cerca.
- Coloca la tarjeta de Mando `</run>` en la posición de inicio indicada.
- Baraja las cartas de Mando, reparte tres a cada jugador, luego coloca el mazo restante en su lugar en la Consola de Programación.
- Coloca el clip en la parte superior del indicador de funcionalidad del rover.
- Baraja y coloca las cartas de Evento junto al tablero de juego.
- Baraja y reparte una carta de Colaborador a cada jugador.

FICHAS DE JUEGO

Tablero de 5x5



FIGURITA DEL ROVER
Colocar en la ficha del sitio de aterrizaje

FICHAS DE TERRENO PELIGROSAS

Utiliza de 0-4 para ajustar la dificultad

MAZO DE TARJETAS EVENTO

Colócalo boca abajo



FICHAS DE DATOS

Colocar cerca de la consola de programación



TARJETAS DE COLABORADOR

Reparte una tarjeta a cada jugador



CLIP DE PAPEL
Ponlo aquí para comenzar

TARJETAS DE MANDO
Reparte tres a cada jugador y coloca el resto aquí, boca abajo

</run> TARJETA DE MANDO
Ponla aquí para comenzar

Script:

¡Felicidades! Han sido elegidos como equipo de expertos en Mission Control aquí en la Tierra. Como equipo, están a cargo de operar un vehículo robotizado o rover en Marte. Su equipo debe trabajar colectivamente para maniobrar el rover sin caer presa de los muchos peligros en Marte.

Les espera un entorno hostil. ¿Pueden programar el rover para recopilar datos y muestras en cuatro áreas de interés y regresar al área de aterrizaje antes de que el entorno traicionero deje al rover con daños sin posibilidad de reparación? Si no lo hacen, ¡la misión ha terminado! Sin embargo, si tienen éxito, el rover recopilará datos cruciales, muestras de rocas interesantes y quizás signos de vida microbiana antigua.

¡La misión los espera!

PUEDEN PARAR AQUÍ O CONTINUAR CON ESTA DIVERTIDA ADICIÓN:

Expertos en Misión Control, empieza la cuenta regresiva para la misión de su rover en Marte.

¡T-31 segundos y contando!

Se necesita un grupo diverso de expertos que trabajen juntos desde la Tierra para controlar un rover en Marte.

¡T-16 segundos!

Su equipo debe tener cuidado con el terreno traicionero en cada esquina y asegurarse de que el duro entorno no dañe su rover.

¡T-10 segundos!

Como equipo de expertos, programarán y se comunicarán con el rover mientras buscan señales de vida microbiana antigua.

T- ¡6,6 segundos!

Su rover debe recopilar datos y muestras en cuatro áreas de interés y regresar intacto al lugar de aterrizaje.

¡T-0!

¡Encendido y despegue del cohete de acelerador sólido!

Adaptación del juego para niños pequeños:

¿El juego principal es demasiado avanzado para su niño? Prueba algunas de estas adaptaciones o crea las tuyas propias. Mientras tu hijo se divierte, ¡no hay forma incorrecta de jugar!

Tablero de juego simplificado y reglas

Cambio de tablero: cuadro de fichas 4x4. Todas las fichas son sitios de búsqueda y solo hay un sitio donde no se puede buscar. No hay fichas de terreno peligroso en el juego. Como los niños más pequeños tienen un período de atención más corto esto reduce el tiempo y simplifica el juego.

Mecánica simplificada

Omite las tarjetas de Colaborador. Esto puede ser una sugerencia para que los niños aprendan el ritmo del juego. Cuando estén listos para algo más complejo, pueden agregar

las tarjetas de Colaborador. De lo contrario, puede haber demasiadas reglas para que las aprendan al mismo tiempo.

Mantén la consola de programación en un solo lugar

La carta </run> permanecerá en un solo lugar, en vez de moverse durante el juego. Esto eliminará el elemento estratégico más abstracto del juego. Dependiendo de su edad, a los niños les va mejor con reglas simples y consistentes, en lugar de reglas que pueden cambiar dependiendo de su situación en el juego.

Cartas de Mando

Los jugadores pueden girar las flechas de las cartas de Mando en cualquier dirección en lugar de boca arriba. Esto simplifica las acciones que crea el programa que mueve los rovers.