

ODE 1: XOGOS DE MESA MATERIAL DESCARGABLE "PIRATAS AL AGUA"



Verónica Camiña García
Miguel Otero Bernárdez

MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA O DESENVOLVEMENTO DA ODE

XOGOS DE MESA

DESCRICIÓN DA ACTIVIDADE: Iniciarase na programación e linguaxe computacional a través de xogos de mesa que se basean na anticipación de accións.

QUE TEN QUE TER? COMO O FAGO?

- ✓ Lede ben as instrucións, tratade ben o material e seguides as normas.
- ✓ Despois de cada partida falade do que aconteceu e como podemos mellorar para as vindeiras rondas.

PIRATAS AL AGUA

■ Que hai dentro da caixa?



Como se xoga?

a) COLOCACIÓN:

1. Colocamos o barco, a continuación as 3 pezas que representan as táboas de madeira e, finalmente, o kraken.



2. Cada xogador escolle unha cor e recibe os piratas e as cartas desa cor. Coloca os seus tres piratas no barco.



b) PREPARACIÓN

Temos que escoller tres cartas de acción e colocalas boca abaixo diante nosa na orde na que nas imos executar (empezando pola esquerda).

Para poder escoller esas accións precisamos coñecer o significado de cada unha das cartas que temos ao noso dispor e serán as que nos sirvan para anticipar, planificar e executar o xogo.

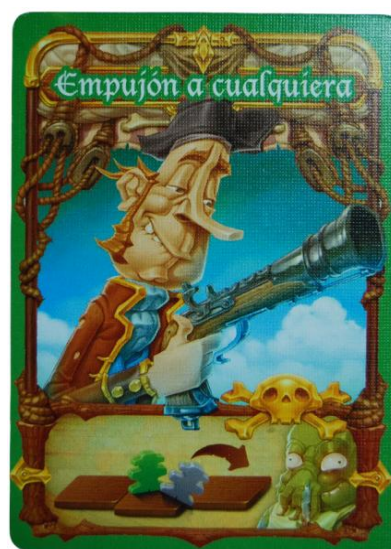
CARTAS DE ACCIÓN



EMPURRÓN Á DEREITA / ESQUERDA: un dos teus piratas pode empurrar a un pirata adversario á dereita ou á esquerda segundo indique a carta.
ATENTOS: para poder empurrar os dous debes estar no mesmo lugar.

EMPURRÓN A CALQUERA: un dos teus piratas pode empurrar a un pirata adversario ao lado que queira.

ATENTOS: para poder empurrar os dous debes estar no mesmo lugar.

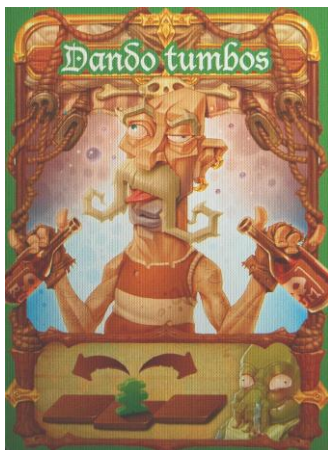


ACORTAR/ESTENDER A PRANCHA: permítenos quitar unha táboa do escenario de xogo ou volver poñela se a sacamos anteriormente. Cando **acorto a prancha todos os piratas que están nela caen á auga** e, polo tanto, morren. Se un dos meus piratas nese momento está na prancha tamén cae á auga. Acorto ou estendo a prancha comezando pola que estea máis próxima ao kraken.



IMOS AO BARCO/ Á AUGA: esta carta permítemos mover o noso pirata e o dun adversario de volta ao barco ou en dirección ao kraken.

Para poder poñela en acción teño que estar no mesmo lugar que o meu adversario e movémonos os dous un posto.

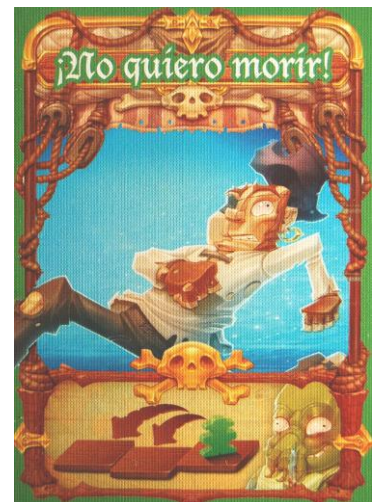


DANDO TUMBOS: esta carta dáme a posibilidade de moverme un posto en dirección ao barco ou en dirección ao kraken.

Se todos os meus piratas están no barco, un debe moverse en dirección ao kraken.

NON QUERO MORRER!: Esta carta damos a posibilidade de mover un dos nosos piratas en dirección ao barco un ou dous postos.

Se todos os piratas xa están no barco non ten ningún efecto.



Á CARGA!: esta carta fai que un dos nosos piratas se mova un posto en dirección ao kraken e empurre a calquera outro pirata que este un posto diante.

Se non hai a quen empurrar, o noso pirata móvese igual.

Esta carta non se pode xogar de primeira, sempre será a nosa segunda ou terceira opción.

c) EXECUCIÓN:

Unha vez que sabemos para que nos serve cada carta, e xa escollemos tres, comeza a fase de execución de accións. O xogador máis novo recibe a figura de capitán.



O capitán dálle a volta a súa primeira carta e fai no escenario a acción que elixiu. **É obrigatorio facer a acción aínda que esta me prexudique.**

Ao rematar de facer a primeira acción é a quenda do xogador á esquerda que tamén levantará a súa primeira carta e fará a acción. Ao rematar irá o seguinte xogador e así ata que todos xoguen a primeira carta.

A quenda volve ao capitán que debe levantar e executar a segunda carta. Despois farano o resto dos xogadores na orde establecida.

O capitán xoga a última carta e logo o resto.

Ao rematar recollemos as cartas e empeza unha nova rolda.

d) NOVA ROLDA

A figura de capitán pasa ao xogador á esquerda do anterior capitán e agora será este xogador o que inicie o xogo. Novamente volvemos escoller tres cartas que se colocan en orde boca abaixo e iniciamos unha nova fase de xogo coas mesmas regras que a anterior.

O xogo dura ata que so queden dous piratas que serán os gañadores.

VARIANTE DE XOGO: O PIRATA FANTASMA

Cando xa dominemos o xogo podemos introducir o *Pirata Fantasma*.

Este pirata entra en xogo cando un dos xogadores queda sen piratas, entón pode coller o fantasma e colocalo no barco.

O PIRATA FANTASMA NUNCA SAE DO BARCO.



O xogador fantasma so pode xogar con tres cartas: **EMPURRÓN Á ESQUERDA/DEREITA OU A CALQUERA.**



Escollerá unha das tres e a porá diante súa boca abaixo. Antes de que o capitán lle dea a volta a súa primeira carta debe dicir en voz alta en que quenda vai xogar: na primeira, na segunda ou na terceira.

Cando chegue a quenda na que se pediu xogar dará a volta a súa carta e executará a acción. **LEMBRADE QUE NON PODE SAÍR DO BARCO** pero si pode facer dano ao resto dos xogadores.

Se dominades o xogo, o segundo xogador sen piratas tamén pode xogar co pirata fantasma seguindo as mesmas regras. A figura é a mesma para ambos xogadores.