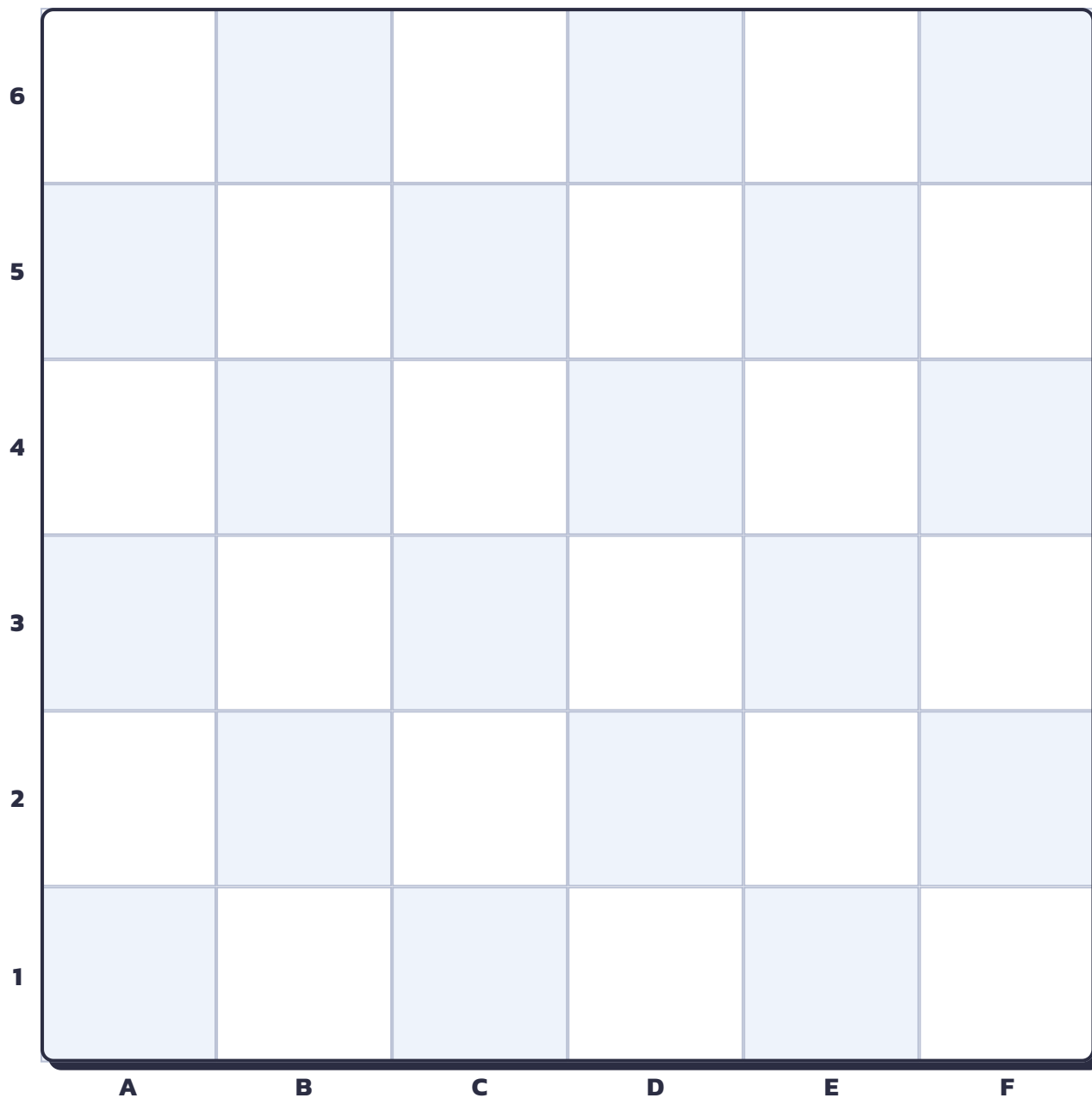


Gioco da tavolo · per 2 giocatori

≡ **La plancia di Roby**

Roby è la pedina, il programma sono le carte mini.



Come si gioca. Metti Roby su una casella e il tesoro su un'altra. Un giocatore mette in fila le carte; l'altro muove Roby seguendo le **esattamente**. Arrivati al tesoro, ci si scambia i ruoli.

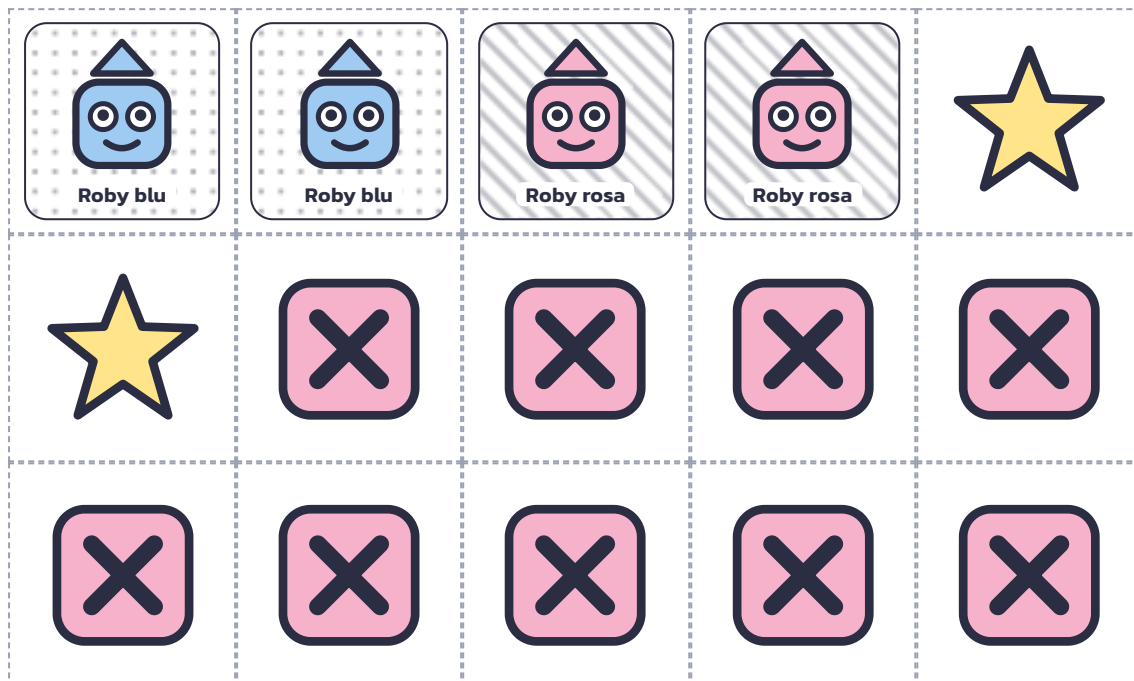
Questa pagina non si ritaglia: le pedine sono nel foglio dopo.

Da ritagliare · meglio su cartoncino

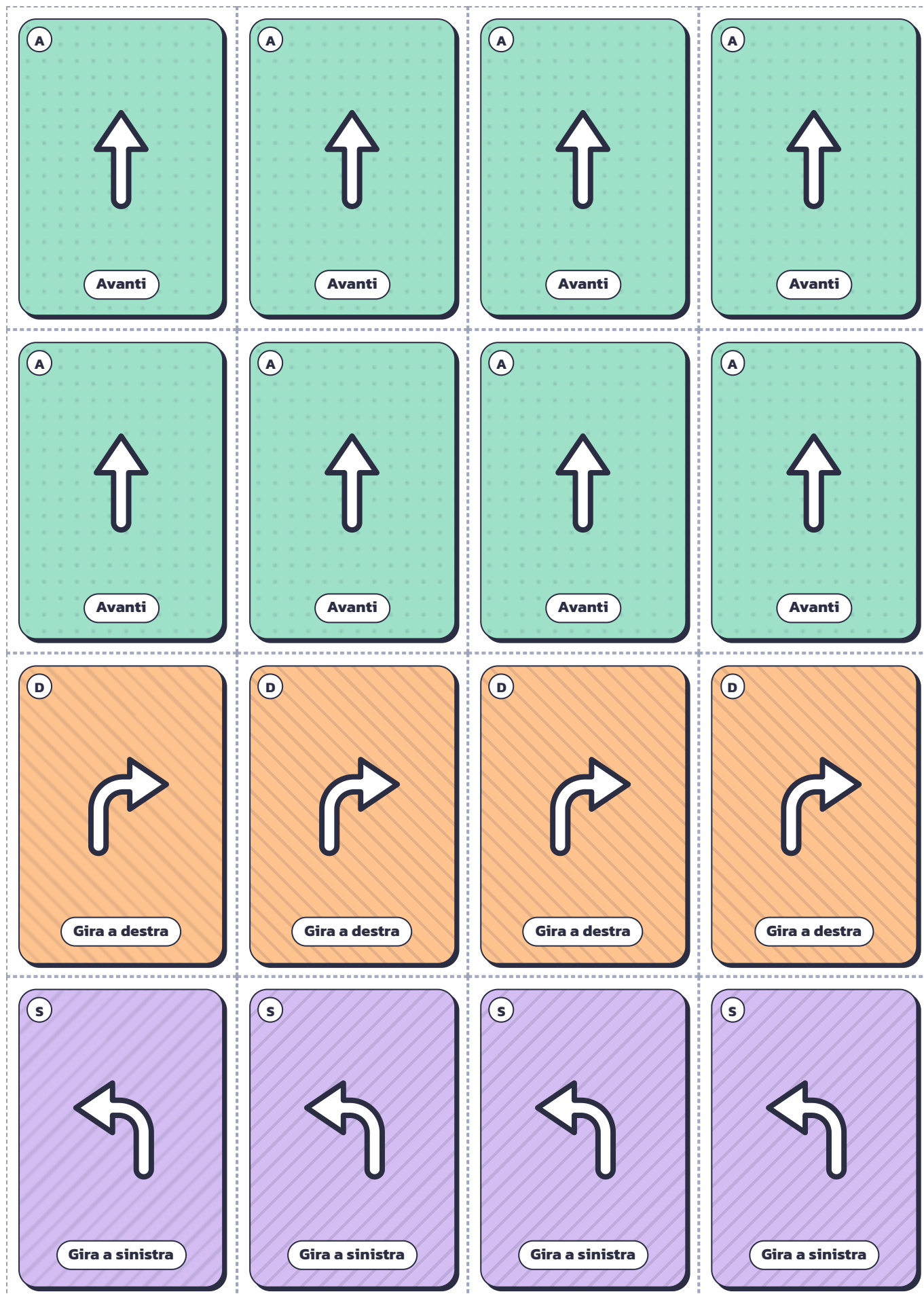
≡ **Le pedine di Roby**

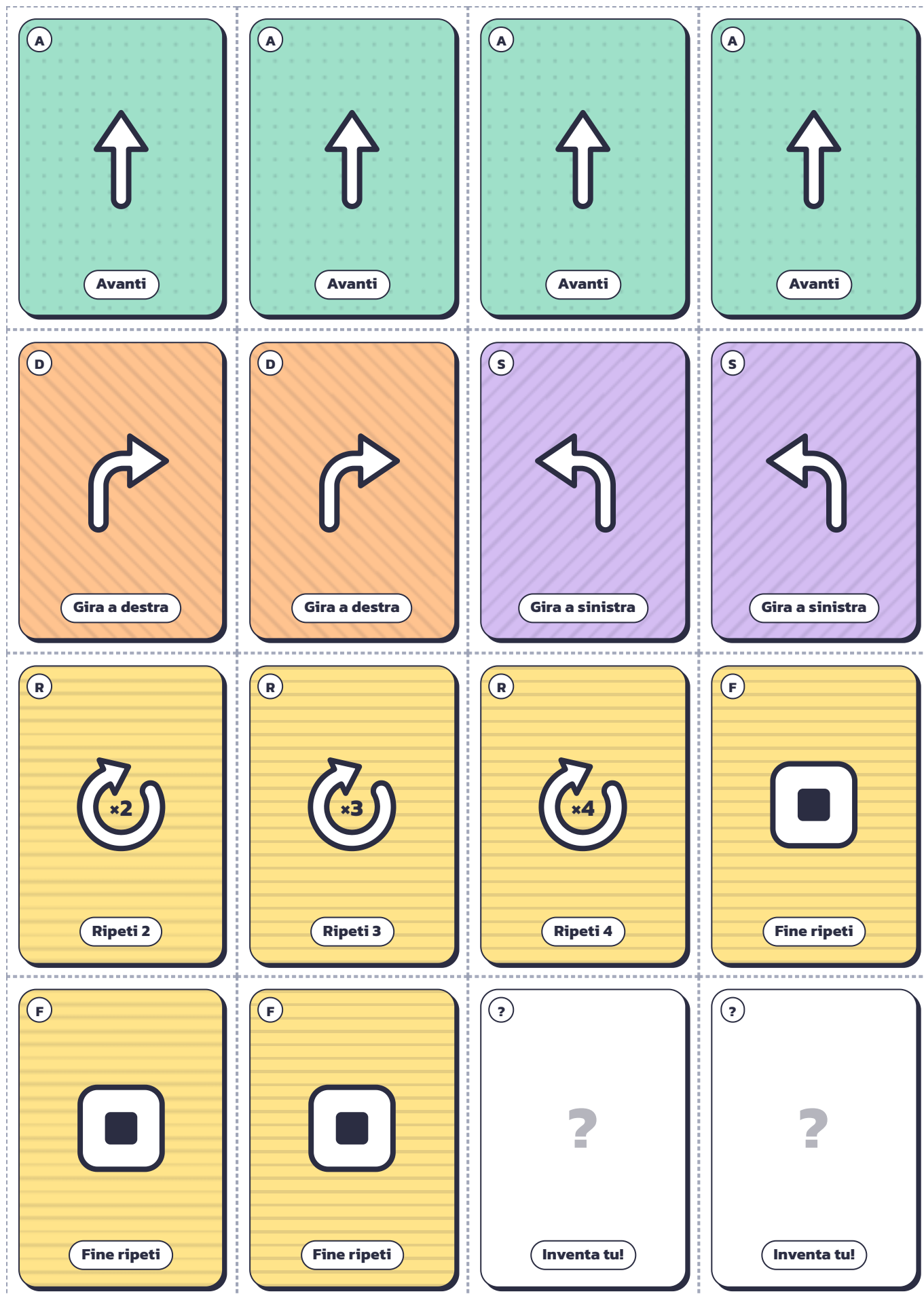
Roby blu (sfondo a puntini) e Roby rosa (sfondo a righe), i tesori e gli ostacoli. Ce ne sono più del necessario: le altre pedine sono di scorta.

✂ Ritaglia lungo le linee tratteggiate. La punta di Roby indica dove guarda: quando la carta dice «Gira», gira la pedina.



Un'idea in più. Con gli ostacoli di scorta si costruiscono labirinti sempre più difficili: uno li dispone, l'altro scrive il programma per attraversarli.





Da fare con la plancia e le carte

Sfide da fare a casa



Roby (la punta indica dove guarda)



Tesoro

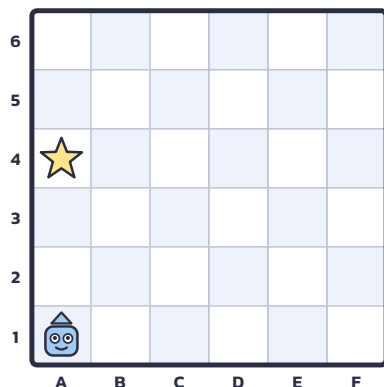


Ostacolo

Sfida 1

Facile

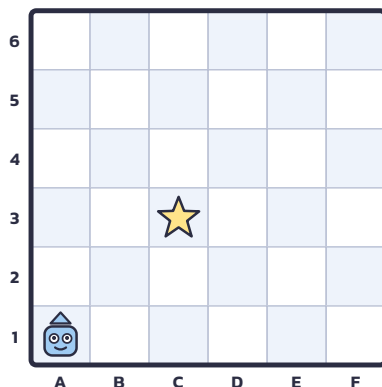
Porta Roby al tesoro. Disegna le frecce nelle caselle.



Sfida 2

Facile

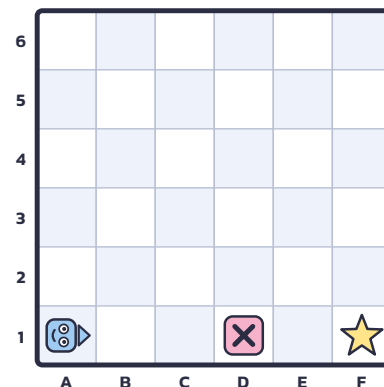
Ora serve anche una curva! Disegna le frecce nelle caselle.



Sfida 3

Media

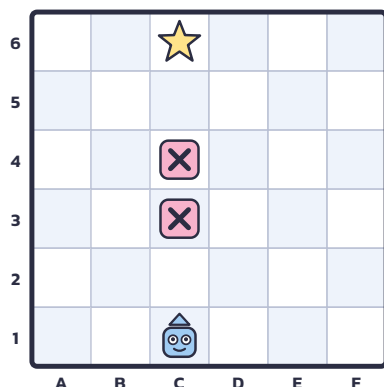
C'è un ostacolo: giragli intorno. Disegna le frecce nelle caselle.



Sfida 4

Media

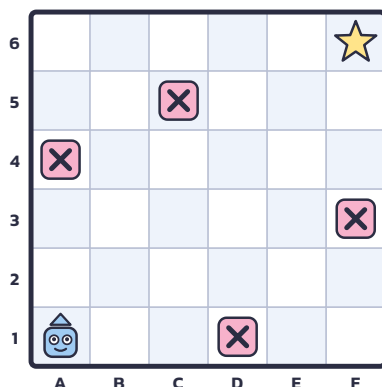
Il muro blocca la strada dritta. Disegna le frecce nelle caselle.



Sfida 5

Difficile

Trova la strada tra gli ostacoli. Disegna le frecce nelle caselle.



Sfida 6

Difficile

Il programma più corto: usa le carte. Ripeti! Disegna le frecce nelle caselle.

