

請保留此說明書，作日後參考之用。

警告: 為避免窒息的危機，請將細小的配件遠離 3 歲以下的兒童。

適合年齡： 4 歲或以上

遊戲人數： 2-5 人



內附: 遊戲板、遊戲卡有海龜 4 張、寶石 4 張、蟲蟲(還原信號)4 張、代碼 4 款 (每款 44 張)、路障 36 張(石牆 20 張、冰牆 12 張、木箱 4 張)

目標: 海龜主人(孩子)用遊戲卡控制海龜，穿越遊戲板方格的各種路障，取得指定的寶石。您(家長)的任務是帶動和鼓勵遊戲，移動海龜，發出不同有趣的聲音。任何人取得自己的寶石便勝利！**這不是比賽，而是從樂趣中學習。**就好像程式員(孩子)用代碼軟件，指示電腦(家長)操控屏幕(遊戲板)上的圖像和數據。

設置:

1. 如果這是您第一次玩，在開始前，請先拿出所有方形和圓形的遊戲卡。
2. 根據每張卡底部的符號，把代碼卡分類。每隻海龜有 5 堆。第一次玩時，可把激光和青蛙放在一旁，只用左轉、右轉和向前卡(圖示的圓圈)。
3. 每位海龜主人(孩子)，從 4 隻海龜中選擇 1 隻，然後坐在遊戲板指定的一方。
4. 家長幫每位海龜主人，把指定的寶石放在遊戲板的中央，把海龜放在遊戲板指定的角落。
5. 把每組的代碼(左轉、右轉、向前)和蟲蟲(還原信號)，放在指定顏色的海龜主人旁邊。代碼面向上。
6. 如果遊戲的人數少於 4 人，剩下的海龜、寶石、蟲蟲和代碼卡，要移走。
7. 如果在遊戲前，海龜主人不熟識代碼卡不緊要。因為當玩遊戲時，您可以教他們(這是孩子學習的最好機會)。如果是第一次玩，您的遊戲板應該是這樣：



玩法:

(建議初玩時，孩子做海龜主人，家長做移動者。當熟識玩法後，年長的孩子或孩子們互相輪流做移動者。)

1. 擺設遊戲板，把海龜放在一角，寶石放在中央。
2. 使用代碼卡(向前、左轉和右轉)，安排海龜的路線。
3. 當取得寶石後，便破解第二階段的遊戲。



誰人先取得自己的寶石，可留下來協助其他海龜主人，幫忙融化冰牆。

代碼卡

基本玩法

右轉：把海龜保持在原位，向紫色花方向旋轉 90 度。不可走出一部。

左轉：把海龜保持在原位，向黃色花方向旋轉 90 度。不可走出一部。

向前：向藍色花，海龜指著的方向，走出一部。



最新玩法

激光：每次可以融化在海龜前面的一張冰牆。當海龜主人開始嘗試破解路障，您可以介紹這款給他們。



功能蛙：這款是用來表示移動的次序。當進入第四階段時，海龜主人會使用它。



蟲蟲(還原信號)：如果海龜主人想取消移動，他/她可以拍一下這張卡，並喊出「Bug!」。但這只可以在完成上一個回合，而另一位主人未開始之前。喊「Bug!」和重做一樣。可以在同一個回合重做許多次。**鼓勵孩子了解結果，堅持毅力，嘗試不同的卡。**

例如：激光被用在一些不是冰牆的地方(例如寶石); 或不同的海龜互相碰撞，這時移動者便需要發出有趣的警告聲音。



遊戲第二階段 - 路障

請依照以下的**次序**，把路障介紹給海龜主人。

1. **冰牆**：先介紹冰牆作為第一個路障。海龜不能夠穿過走。如果有人試圖穿過，您便搖動海龜，發出有趣的警告聲音。海龜主人便可以喊出「Bug!」，再試一次。



2. **激光**：當海龜主人能夠破解冰牆，您可以介紹激光。只要冰牆在海龜的前面，激光每次便可以融化一個冰牆（同時可以被任何其他項目破解）。當冰牆融化了，您便可以把冰牆翻過來，展示一個水丞。在同一個回合，激光的用法要和其他代碼一樣。



3. **石牆**：當海龜主人能夠破解冰牆和激光時，您可以介紹石牆。石牆，甚至激光，都不能移動或推倒石牆。請記住，海龜不能穿牆走！



2. **木箱**：木箱是最後的路障。只要另一邊沒有物件(除了露天或水丞之外)，可以推動木箱。如果有牆壁、海龜或另一個木箱，便不能移動這個木箱。海龜也要小心，不可把木箱推出遊戲板的邊緣—這是不合法的。也不能拉動木箱。



- 每次只可增加一種不同的路障。
- 介紹另一種路障前，請先讓海龜主人玩幾次熟識一種路障。
- 開始時只是幾種路障，後來才逐漸增加。
- 當您介紹一種新的路障時，可以包括任何先前已介紹的路障。
- 遊戲前，無論怎樣擺放路障在遊戲板上，不可阻擋海龜或寶石。

一旦海龜主人已經破解所有路障，可從探索和創造新的遊戲設置中得到樂趣。您可讓他們簡單或有挑戰性地玩。

這裡有幾個遊戲的設置可讓您開始玩：



關於更多的遊戲設置，請溜覽以下網址：



遊戲第三階段－編寫程式

1. 這是 Robot Turtles 為年長和熟識玩法的朋友，而設計的進階版。海龜主人每次玩幾張，而不是一個回合只玩一張唯一的遊戲卡—他們最終能夠運用整個程序，一次過取得指定的寶石！這就是海龜主人提前計劃，思考開始像真正的程式員！
2. 在編寫程式時，海龜主人把所有遊戲卡，在一個回合使海龜取得寶石。他們把遊戲卡排成一直線時，便說出「啟動程式！」
3. 海龜主人一由起點開始—從他的排列中每次點出一張遊戲卡—家長便移動海龜和發出有趣的海龜聲音。

- 在程式結束時，如果海龜登陸在正確的寶石上，他們便勝出！如果不是，他們便要用蟲蟲卡，而您（海龜移動者）還原所有動作（包括未融化的冰牆和把木箱移回到原本的位置）和發出還原的聲音。海龜主人在下一回合還有機會修改和重新啟動程式。
- 順時針方向輪到下一位海龜主人。
- 當有人正在玩時，其他人未輪到他們，應該鼓勵他們思考、編寫或更正自己的程式。
- 當海龜主人準備好，便可進入第四階段。

遊戲第四階段－功能蛙

這是遊戲中最複雜的部份，也是真正編寫程式的一個關鍵部份！

對於功能蛙的故事和更多有關資料，請溜覽以下網址：



- 現在的目標是用盡可能最少的遊戲卡，來取得寶石。功能蛙是海龜的朋友，牠可以幫海龜！
- 要運用功能蛙，海龜主人必須嘗試編寫一個程式，內容有一個**重複的程序**，像這樣的例子：



- 為了縮短這個程式，功能蛙可以用來代表重複的程序。海龜主人便運用功能蛙代表重複的程序，編寫一個單獨程式，就像上面的例子。
- 任何時候當海龜主人使用功能蛙，您便執行這系列的程式。
- 要編寫完整的程式，每人需要展示一個主要的程式（包括青蛙），以及他們自己的程式。把兩個作程式獨立展示出來，就像這樣：

