

REGLAS

Número de jugadores: +3.

Edades: 12 o más.

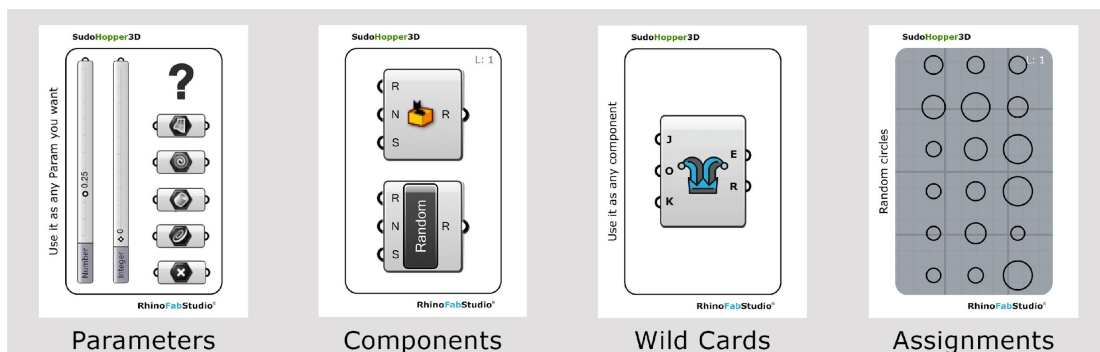
Objetivo:

Los jugadores deben crear una definición para generar la tarea seleccionada.

Tarjetas de SudoHopper3D:

Para el nivel inicial (N1), hay un total de 200 cartas, divididas en cuatro tipos:

A) Parámetros, B) Componentes, C) Comodines y D) Tareas



Hay 8 tarjetas de parámetros, 144 tarjetas de componentes, 16 tarjetas comodín y 32 tareas. Cada componente y comodín tiene 4 de cada uno para permitir que otros jugadores completen la definición. Sin embargo, recuerde que hay varias formas en que el jugador puede escribir la definición en la tarea correspondiente.

Para comenzar:

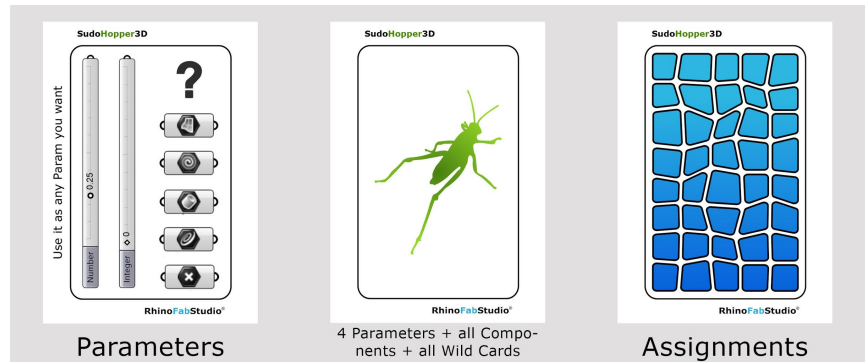
Configura 3 grupos de cartas:

- Grupo #1:** 4 de las tarjetas de parámetros + todos los componentes + todos los comodines.
- Grupo #2:** Todas las tareas.
- Grupo #3:** 4 tarjetas de parámetros.

- Baraja las cartas del grupo #1. Reparte 7 cartas a cada jugador. Coloque las cartas restantes boca abajo como una pila para robar. Los jugadores deben mostrar sus 7 cartas frente a ellos todo el tiempo para que otros las vean (esto es parte de la experiencia de aprendizaje).
- El primer jugador selecciona al azar la primera carta de Tareas del grupo #2. Tenga en cuenta que este grupo de tarjetas debe estar boca abajo. La tarea

seleccionada debe colocarse boca arriba para que todos la vean. Los jugadores intentarán crear la definición para resolver la tarea con las cartas que se les repartieron.

- Coloque los 4 parámetros restantes como un grupo separado, los demás parámetros deberían haber sido mezclados con el grupo # 1. Los jugadores, cuando es su turno, pueden tomar una carta de Parámetro o una carta del grupo # 1.



Para jugar:

El jugador que elige la carta de tarea comienza el juego, este tiene 2 posibilidades y puede usarlas en este orden:

1. Descartar 3 cartas innecesarias de su mano de cartas a un nuevo "grupo de reciclaje" y seleccionar sólo una nueva carta del grupo #1
2. Robar una carta extra del grupo #1

Nota:

- El jugador puede seleccionar una carta del grupo #1 o tomar una carta de parámetro si es necesario.
- Las cartas innecesarias deben estar en un grupo separado hacia arriba.

El juego debe continuar en sentido contrario a las agujas del reloj. El siguiente jugador tiene las mismas posibilidades. Cada jugador debe intentar crear la definición.

Si algún jugador tiene comodines en la mano, puede usarlos como una ventaja para escribir el código primero o para evitar que otros jugadores creen su definición.

Cuando un jugador piense que ha creado el código correcto para la tarea, debe gritar: "Bake" y colocar las tarjetas para mostrar a todos su definición.

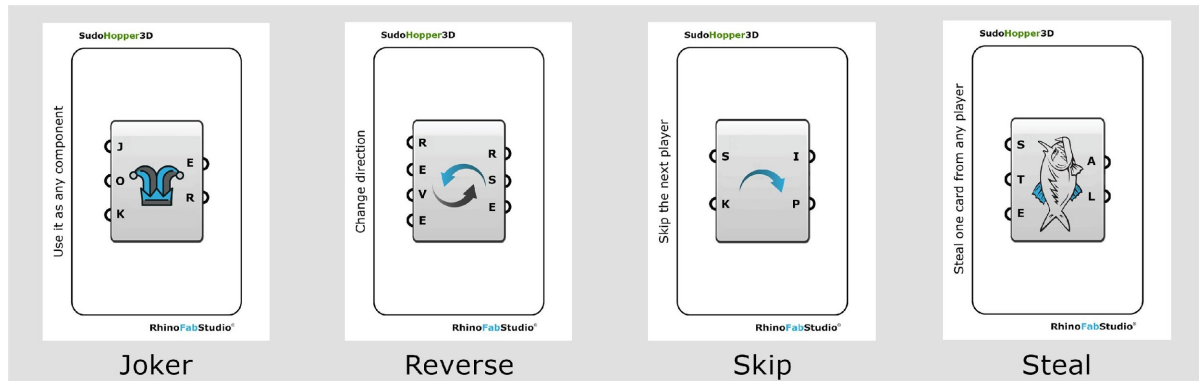
El jugador que grita: "Bake" y es capaz de probar la definición primero, gana el juego.

Nota:

- Recuerde, en algunos casos se le puede solicitar al jugador que pruebe la definición para asegurarse de que funciona.



Tipos de comodines:



- **Joker:** Esta carta representa cualquier componente o parámetro.
- **Reversa (Reverse):** Si comienza el juego en el sentido contrario a las agujas del reloj, cambie de dirección y viceversa.
- **Saltar (Skip):** Cuando un jugador coloca esta carta, el siguiente jugador debe perder su turno.
- **Robar (Steal):** Puede robar una carta de cualquier jugador o del grupo de reciclaje.

Juego alternativo:

SudoHopper3D también se puede jugar con Grasshopper en un aula de computadores. El profesor puede mostrar una tarjeta de Tarea y los estudiantes deben intentar completar la definición en la computadora en el menor tiempo posible.

Notas:

- Robar es una de las tarjetas de los comodines. Puedes robar una carta de cualquier jugador o del grupo de reciclaje donde los jugadores han botado sus cartas innecesarias. Dado que una definición se puede completar de diferentes maneras, una tarjeta que no sea necesaria para un jugador puede ser útil para otro.
- Si un jugador elige robar una carta de un oponente, el jugador al que le están robando, puede barajar y ocultar el contenido de sus cartas para que le sea más difícil al que roba elegir la carta necesaria.
- Cada tarjeta de Componente y Parámetro se puede utilizar tantas veces como sea necesario para completar la definición. Por ejemplo, puede usar 2 arcos para hacer un círculo.

- Si tiene la solución a la definición tan pronto como se reparten las cartas, grite "Bake" antes del turno del siguiente jugador.
- ¡Advertencia! Ya que otros jugadores están mirando tus cartas, cualquiera puede gritar "Bake" después de tu turno y ganar con tus cartas.
- Una tarjeta de Parámetros se puede utilizar como uno o todos los siguientes:
 1. Cualquier número (natural, entero, racional, etc.).
 2. Como herramienta de selección para cualquier geometría básica (círculo, rectángulo, polígono, línea, etc.).

Nota:

- Esta tarjeta se puede utilizar como número o como herramienta de selección. Cuando lo usa como un número, puede usarlo como cualquier número varias veces a lo largo de su definición. Cuando se utiliza como herramienta de selección, solo lo puede utilizar como una geometría básica.
- Los jugadores no pueden usar los comandos que están dentro de los componentes. Deben usar la tarjeta que representa ese comando o función.

