ThinkFun®

Leiðbeiningar

ROBOT Turtles™

Leikur fyrir litla forritara!

⚠ **VIÐVÖRUN:**
KÖFNUNARHÆTTA – Litlir hlutir ekki fyrir börn yngri en 3 ára.

4 ára og eldri

2-5 leikmenn

ROBOT Turtles™

Leikur fyrir litla forritara!

Það kemur ekki á óvart að þetta hafi verið vinsælasta borðspilið í sögu Kickstarter – það kennir leikskólabörnum laumulega grundvallaratriði í tölvuforritun en er á sama tíma fullt af fjöri og kjánagangi. Það tekur aðeins nokkrar sekúndur að læra spilið, mínútur að spila og það inniheldur fullt af tækifærum til að læra.

Eitt ættirðu að vita alveg frá byrjun, þetta er ekki hið dæmigerða borðspil. Auðvitað eru reglur sem þarf að fylgja, það er upphaf og endir en það er enginn einn sigurvegari. Í Robot Turtles keppa allir að því að ná í gimstein við hæfi fyrir skjaldbökuna sína. Það skiptir ekki máli hver nær honum fyrst, allir geta sigrað. Þetta snýst ekki um keppni heldur um að skemmta sér OG – ussss, ekki segja krökkunum – að læra. Og gleymum ekki því BESTA! Til að leikurinn sé sem skemmtilegastur ættu krakkar að spila með fullorðnum eða reyndum Robot Turtles leikmanni. Af hverju er þetta svona frábært? Við höfum samið reglurnar þannig að krakkar fá tækifæri til að skipa fullorða fólkinu fyrir og fylgjast með því láta frá sér skrýtin skjaldbökuhljóð... bíp, búp og sapp!

Höfundur spilsins, Dan Shapiro, er forritari og faðir. Hann fékk hugmyndina að Robot Turtles því hann vildi færa börnum sínum það sem hann telur vera mesta ofurkraftinn – hæfileikann til að forrita. Hann skapaði leikinn eins og tölvuleik með flottum hindrunum og kröftum sem þú getur öðlast eftir því sem spilinu vindur fram – það gerir að verkum að spilið virðist alltaf nýtt og námið endalaust. Við vitum að þú munt skemmta þér!

Bíddu!

Áður en þú lest þennan leiðarvísi skaltu fara á **www.ThinkFun.com/RobotTurtles** og þar finnurðu:

- Kennslumyndband
- Aukauppsetningar leikborðs
- Alla söguna um Robot Turtles

En ef þú vilt sannarlega byrja hér, stöndum við ekki í vegi fyrir því. Byrjum!

Spil inniheldur:

- **Leikborð**
- **4 skjaldbökuskífur** (Beep, Pi, Pangle og Dot)
- **4 gimsteinaskífur**
- **4 pödduskífur**
- **4 stokkar með forritunarspilum** (44 spil í hverjum)
- **36 hindranaskífur**
  - 20 steinveggir
  - 12 ísveggir
  - 4 kassar

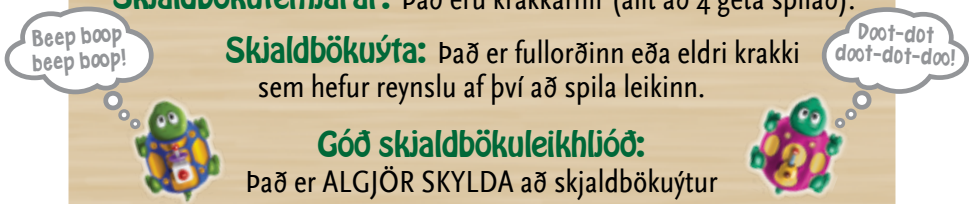
x20 x12 x4

Það sem þú þarft:

Skjaldbökutemjarar: Það eru krakkarnir (allt að 4 geta spilað).

Skjaldbökuýta: Það er fullorðinn eða eldri krakki sem hefur reynslu af því að spila leikinn.

Góð skjaldbökuleikhljóð: Það er ALGJÖR SKYLDA að skjaldbökuýtur gefi frá sér fyndin hljóð þegar þær hreyfa skjaldbökurnar!



Spilið:

Til að spilið gangi snurðulaust fyrir sig hjá litlum skjaldbökutemjurum ráðleggjum við fullorðnum að lesa allar reglurnar gaumgæfilega sjálfir áður en börnin koma til sögunnar. Kynntu þér hin ýmsu stig og bónushluti en ekki sýna skjaldbökutemjurunum þá á þessu stigi. Of miklar upplýsingar geta ruglað þá í ríminu.

Þegar þú hefur kynnt þér allar reglurnar skaltu kynna spilið fyrir skjaldbökutemjurunum með þessum einföldu byrjunarreglum..

Við upphaf spils ætti skjaldbökuýtan (fullorðinn) að

Lesa þessar reglur upphátt!

fyrir skjaldbökutemjarana (BÖRN):

„Spilið snýst um að koma vélskjaldbökunni þinni að gimsteini í samsvarandi lit! Þegar þú lendir á samsvarandi gimsteini geturðu tekið hann upp. Allir sem ná gimsteininum sínum vinna!“

1. „Þú ert skjaldbökutemjarinn. Þegar þú átt að gera, ákveður þú hvert þú vilt að skjaldbakan þín snúi eða hreyfi sig. Veldu eitt af forritunarspilunum og settu það fyrir framan þig en ekki hreyfa skjaldbökuna þína.“
2. „Ég er skjaldbökuýtan. Spilin þín segja mér hvert ég eigi að færa skjaldbökuna. Aðeins ég má snerta borðið til að hreyfa skjaldbökurnar.“
3. „Ef þú skiptir um skoðun á meðan þú ert að gera og vilt prófa annað spil skaltu bara segja „Padda!“ og slá á pödduskífuna þína. Taktu síðasta spilið þitt aftur og ég hætti við hreyfinguna þína svo að þú getir prófað eitthvað nýtt.“
4. „Sem skjaldbökuýtan VERÐ ég að gefa frá mér fyndin skjaldbökuhljóð. Þú getur hjálpað mér og gefið mér nokkur ráð um skjaldbökuhljóð!“
5. „Þegar þú átt að gera næst setur þú nýtt spil hægra megin við fyrsta spilið sem þú settir niður svo þau myndi röð. Svo spilar þú hverju spili fyrir sig þar til þú nærð gimsteininum þínum!“

Ítarlegar reglur fyrir skjaldbökuýtuna (fullorðinn):

Markmið skjaldbökuýtu:

Hver skjaldbökutemjari (barn) skrifar forrit til að koma sinni vélskjaldböku að gimsteini í sama lit. Þitt hlutverk sem skjaldbökuýta er að stjórna spilinu, veita hvatningu og auka skemmtunina með því að gefa frá þér fyndin skjaldbökuhljóð!

Uppsetning:

1. Ef þetta í fyrsta skipti sem þú spilar skaltu losa allar fernings-og hringskífur áður en þú byrjar.
2. Settu hvern stokk í bunka samkvæmt tákninu neðst á hverju spili. Það eiga að vera fimm bunkar fyrir hverja skjaldböku. Settu leysigeisla-og hlutverkafroskabunkana til hliðar og notaðu aðeins Beygja til vinstri, Beygja til hægri og Fara áfram í fyrsta spilinu (innan hrings að neðan).

3. Láttu hvern skjaldbökutemjara (barn) velja eina af fjórum vélskjaldbökuskífum og sitja við samsvarandi hlið borðsins.
4. Fyrir hvern skjaldbökutemjara, sem er að spila, skaltu setja samsvarandi gimsteinaskífu á miðju borðsins og vélskjaldbökuskífu í viðeigandi horn.
5. Settu hvert sett af forritunarspilum með Beygja til vinstri, Beygja til hægri og Fara áfram, ásamt pödduskífunni, við hliðina á leikmanninum sem hefur skjaldböku af sama lit. Forritunarspil eiga að snúa upp.

6. Ef það eru færri en fjórir leikmenn skaltu fjarlægja ónotaðar skjaldböku-, gimsteina- og pödduskífur og forritunarspil úr spilinu.

7. Það er allt í lagi þótt skjaldbökutemjarar þekki ekki forritunarspilin áður en leikurinn hefst, þú getur kennt þeim eftir því sem spilinu vindur fram! (Það er auðveldasta leiðin fyrir þá til að læra.)

Svona á borðið að líta út fyrir fyrsta leikinn:

Forritunarspil og pödduskífa

Forritunarspil fyrir einfalt spil:

Beygja til hægri: Snúðu skjaldbökuskífunni á réttan stað 90° í átt að fjólublá blóminu. Ekki fara áfram.

Beygja til vinstri: Snúðu skjaldbökuskífunni á réttan stað 90° í átt að gula blóminu. Ekki fara áfram.

Fara áfram: Hreyfðu skjaldbökuskífuna eitt skref í þá átt sem skjaldbakan vísar, í átt að bláa blóminu.

Forritunarspil fyrir síðari spil

Leysigeislar: Leysigeisli getur brætt einn ísvegg sem er fyrir framan skjaldbökuskífuna. Sýndu skjaldbökutemjurunum þetta spil þegar þeir byrja að opna hindranir (sjá blað-síðu 9).

Hlutverkafroskur: Þetta spil er notað til að tákna röð af hreyfingum. Skjaldbökutemjarar nota þetta þegar þeir opna hlutverkafroskinn (sjá bls. 12).

Pödduskífa

Ef skjaldbökutemjarinn vill afturkalla hreyfingu getur hann/hún slegið á þessa skífu og hrópað „Padda!“ Þetta getur leikmaður aðeins gert þegar hann á að gera, áður en annar skjaldbökumeistari byrjar að gera. Að hrópa „Padda!“ er það sama og að gera aftur. Skjaldbökutemjarar geta gert þetta eins oft og þeir vilja þegar þeir eiga að gera.

Bónushlutastig:

I. Spilaðu einfalt spil

1. Yngsti skjaldbökutemjarinn gerir fyrst og spilið heldur svo áfram réttsælis.
2. Þegar skjaldbökutemjari gerir velur hann forritunarspil (Beygja til hægri, Beygja til vinstri eða Fara áfram) og setur það fyrir framan sig við hliðina á öðrum spilum sem hann/hún hefur þegar leikið.
3. Skjaldbökuýtan hreyfir skjaldbökuskífuna á borðinu samkvæmt því forritunarspili sem verið er að nota. (Mundu að fyndin hljóð eru skylda!)
4. Næsti skjaldbökutemjari byrjar að gera með því að velja forritunarspil. Skjaldbökuýtan hreyfir þá skjaldbökuskífu.
5. Skjaldbökutemjarar eiga að setja spilin sín í röð þannig að við lok leiksins hafi þeir eitt langt „forrit“ sem sýnir hvernig skjaldbakan komst að gimsteininum.
6. Spilið heldur áfram þar til ALLIR skjaldbökutemjarar hafa búið til röð af forritunarspilum sem kemur þeim að sínum gimsteini! Það getur tekið suma leikmenn lengri tíma að ná gimsteininum og það er allt í lagi – hinir skjaldbökutemjararnir eiga að hvetja hann áfram!
7. Ef skjaldbökutemjari vill hætta við hreyfingu þegar hann er að gera getur hann/hún slegið á pödduskífuna og hrópað „Padda!“ og þá hættir skjaldbökuýtan við hreyfinguna. Þá getur skjaldbökutemjarinn notað nýtt forritunarspil. (Það verður að gera ÁÐUR en næsti skjaldbökutemjari byrjar að gera.)
8. Þegar skjaldbökutemjarar eru orðnir nokkuð góðir í einfalda spilinu getur þú kynnt fyrir þeim bónushlutina. Lestu um þá í kafla II.

Svona á borðið að líta út eftir að skjaldbökutemjarinn fyrir „Beep“ hefur notað þessi þrjú spil:

II. Kynntu bónushluti til sögunnar

Kynntu þessa bónushluti fyrir skjaldbökutemjurunum (í neðangreindri röð) þegar þér finnst þeir vera tilbúnir.

1. Opnaðu ísveggi: Kynntu ísveggina sem fyrstu hindrunarskífuna. Skjaldbökur geta ekki gengið í gegnum veggi. Ef ein reynir það skaltu hrista skjaldbökuna og gefa frá þér fyndið hljóð. Skjaldbökutemjarar geta hrópað „Padda!“ til að reyna aftur.

2. Opnaðu leysigeisla: Þegar skjaldbökutemjararnir kunna að komast í kringum ísveggi getur þú kynnt leysigeisla til sögunnar. Leysigeisli getur brætt einn ísvegg svo lengi sem hann er fyrir framan skjaldbökuna (og enginn annar hlutur er fyrir). Snúðu ísveggnum við þegar hann er bráðnaður til að sýna poll. Forritunarspilið fyrir leysigeisla skal nota á sama hátt og önnur forritunarspil, þegar leikmaður á að gera.

3. Opnaðu steinveggi: Þegar skjaldbökutemjarar þekkja ísveggi og leysigeisla getur þú kynnt fyrir þeim steinveggjaskífur. Þegar steinveggir eru settir á borðið er hvorki hægt að hreyfa þá né ryðja þeim úr vegi, ekki einu sinni með leysigeislum. Mundu að skjaldbökur geta ekki gengið í gegnum veggi!

4. Opnaðu kassa: Kassar eru síðustu hindrunarskífurnar sem þarf að opna. Hægt er að ýta kössum svo lengi sem það er ekkert hinum megin við þá (annað en opið rými eða pollur). Ef það er veggur, skjaldbaka eða annar kassi fyrir er ekki hægt að hreyfa kassann. Skjaldbökur verða einnig að gæta þess að ýta kössum ekki út af spilaborðinu – það er ekki leyfilegt. Ekki er hægt að draga kassa.

Ráð til að kynna bónushluti

- Kynntu hina mismunandi bónushluti til sögunnar einn í einu.
- Gefðu skjaldbökutemjurunum nokkra leiki til að kynnast bónushlut áður en þú sýnir þeim þann næsta.
- Byrjaðu á nokkrum hindrunarskífum og bættu fleirum við í síðari leikjum.
- Þegar ný hindrunarskífa er kynnt til sögunnar getur þú notað alla bónushluti með sem áður hafa verið kynntir til sögunnar.
- Settu hindrunarskífur á borðið áður en spilið hefst. Settu þær hvar sem þú vilt en gættu þess að þær loki skjaldböku eða gimstein ekki inni áður en leikurinn hefst.

Þegar skjaldbökumeistarar hafa opnað alla bónushlutina má skemmta sér við að skapa og skoða nýjar uppsetningar spilaborðsins. Þú getur gert spilið eins auðvelt eða erfitt og þú vilt fyrir skjaldbökutemjarana.

Hér eru nokkrar uppsetningar til að koma þér af stað:

ÍSVEGGIR

LEYSIGEISLI

STEINVEGGIR

KASSAR

Til að sjá fleiri uppsetningar borðs skaltu fara á:

www.ThinkFun.com/RobotTurtles

III. Opnaðu Skrifa forrit:

Skrifa forrit er þróaðri útgáfa af Robot Turtles fyrir eldri og reyndari leikmenn. Það er mikilvægt að kynna þessa útgáfu ekki fyrir börnum fyrr en þau eru tilbúin því það gæti orsakað pirring. Í Skrifa forrit spila skjaldbökutemjarar ekki bara einu spili í hvert skipti sem þeir gera heldur mörgum í einu – að lokum geta þeir spilað heila röð til að ná gimsteininum í **EINNI TILRAUN!** Hér geta skjaldbökutemjarar byrjað að skipuleggja fram í tímann og hugsa eins og raunverulegir forritarar!

MIKILVÆGT!

Þegar þú telur að skjaldbökutemjararnir séu tilbúnir fyrir þessa þraut skaltu gæta þess að **FRUMSTILLA BÓNUSHLUTINA** þannig að fyrsta spilið fari fram með **AÐEINS SKJALDBÖKUR OG GIMSTEINA** á borðinu. Eftir því sem leikmenn læra betur á þetta nýja spilafyrirkomulag getur þú kynnt bónushlutina til sögunnar eins og þú gerðir í einfaldara spilinu.

1. Áður en skjaldbökutemjarar spila Skrifa forrit skaltu hjálpa þeim að venjast því að nota mörg spil í hvert skipti sem þeir gera. Láttu skjaldbökutemjarana leggja niður þrjú spil þegar þeir gera í samræmi við grunnreglurnar (nema að sjálfsögðu að það þurfi færri spil til að komast að gimsteininum). Þegar leikmenn hafa náð tökum á þessu skaltu kynna fyrir þeim Skrifa forrit.
2. Í **Skrifa forrit** freista skjaldbökumeistarar þess að nota heila röð af forritunarspilum til að koma skjaldbökunni að sínum gimsteini í einni tilraun. Þegar þeir hafa lagt spilin sín niður í röð segja þeir: **„Keyra forrit!“**
3. Skjaldbökutemjarar benda á spilin í röðinni sinni eitt í einu – byrjaðu alltaf á byrjuninni – og skjaldbökuýtan hreyfir skjaldbökuna og gefur frá sér furðuleg skjaldbökuhljóð.
4. Ef skjaldbakan lendir á réttum gimstein við lok raðarinnar sigra þeir! Ef ekki nota þeir þödduskífuna og þú (skjaldbökuýtan) ferð í gegnum allar færslurnar aftur á bak (þar á meðal að afbræða ísveggi og færa kassa aftur á sinn stað) og gefur frá þér skjaldbökuhljóð aftur á bak. Skjaldbökutemjarinn fær annað tækifæri í sinni næstu tilraun til að breyta forritinu og keyra það aftur.
5. Spilið heldur áfram réttsælis til næsta skjaldbökutemjara.
6. Á meðan einn leikmaður er að gera ætti í þessari útgáfu að hvetja hina skjaldbökutemjarana til að hugsa um og reyna að skrifa eða leiðrétta sín eigin forrit.
7. Þegar skjaldbökutemjararnir eru tilbúnir, geturðu opnað **hlutverkafroskinn**, eins og lýst er í kafla IV.

IV. Opnaðu hlutverkafroskinn:

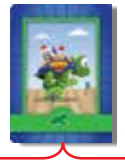
Þetta er flóknasti hluti spilsins og er lykilþáttur í raunverulegri forritun! Markmiðið er að skrifa forrit með eins fáum spilum og mögulegt er til að koma skjaldbökunni að gimsteininum.

Til að fá sögubók hlutverkafrosksins og fleira, skaltu fara á:

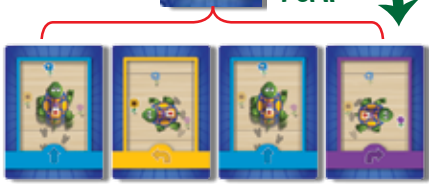
www.RobotTurtles.com/FunctionFrog

1. Útskýrðu fyrir skjaldbökutemjurunum að markmið leiksins sé núna að nota eins fá spil og mögulegt er til að ná gimsteininum. Hlutverkafroskurinn er vinur vélskjaldbakanna og hann getur hjálpað!
2. Til að nota hlutverkafroskinn ættu skjaldbökumeistarar að reyna að skrifa forrit sem hefur endurtekningarröð, eins og í þessu dæmi:

Þetta forrit notast við 14 spil til að komast að gimsteininum!



Notaðu þetta spil til að tákna þessi 4 spil



3. Til að stytta forritið má nota spilið með hlutverkafrosknum til að tákna endurtekningarröð. Skjaldbökutemjarar gera það með því að skrifa sérstakt forrit fyrir froskinn sem stendur fyrir röðina, eins og í dæminu að ofan.
4. Hvenær sem skjaldbökutemjari notar frosk á skjaldbökuýtan að framkvæma röðina.
5. Til að skrifa forritið þarf hver leikmaður að sýna aðalforrit (með frosknum) og sýna sitt eigið forrit fyrir hlutverkafroskinn sinn. Sýnið þau sem tvö aðgreind forrit, eins og þetta:

Aðalforrit

Hlutverk

Nú inniheldur forritið aðeins 9 spil!

Leyndarmál og ráðleggingar

fyrir skjaldbökuýtur

Skjaldbökutemjarar þurfa aðeins að þekkja þær einföldu reglur sem er að finna í upphafi þessa leiðarvísis til að byrja að spila. Skjaldbökuýturnar þurfa hins vegar að vita aðeins meira. Hér eru svörin við sumum af þeim spurningum sem skjaldbökutemjarar gætu spurt og nokkrar ábendingar til að þeir fái sem mest út úr Robot Turtles.

Geta allir unnið?

Já, allir skjaldbökutemjarar geta unnið með því að ná gimsteini.

Skiptir máli hvaða gimsteini skjaldbökurnar ná?

Já, skjaldbakan verður að ná í gimsteininn sem samsvarar lit skjaldbökunnar.

Hvað gerist með leikmanninn sem klárar fyrstur?

Þú tekur gimsteininn þeirra og skjaldböku af borðinu og hann fær að hvetja alla hina. Reyndari leikmenn geta verið áfram á borðinu og haldið áfram að bræða ísveggi til að hjálpa hinum skjaldbökunum.

Geta skjaldbökutemjarar hreyft sínar eigin skjaldbökur?

Nei. Fyrir því eru margar ástæður en sú helsta er að það er miklu skemmtilegra fyrir krakkana að fá að skipa fullorðna fólkinu fyrir! Auk þess má hugsa um skjaldbökuýturnar sem tölvu. Skjaldbökutemjarinn skrifar forritið og tölvan keyrir það!

Hversu alvarlega á ég að taka hlutverk mitt sem skjaldbökuýta?

Mjög alvarlega. Við erum að biðja þig um að gera eitthvað óvenjulegt, að vera ærslafull(ur) á meðan skjaldbökutemjarinn „skipar þér fyrir“. Það sem er raunverulega að gerast er að þú ert að opna þægilegt og traust rými fyrir barnið að skoða, læra um afleiðingar og sýna þrautseigju.

Getur einhver verið bæði skjaldbökuýta og skjaldbökutemjari í sama spilinu?

Nei, hinum myndi finnast það ósanngjarnt. Hins vegar, ef þú ert í vandræðum og allir samþykkja að fylgja öllum reglunum, geta leikmenn verið skjaldbökuýtur hver fyrir annan.

Getur barn verið skjaldbökuýta?

Já! Börn geta verið skjaldbökuýtur þegar þau eru orðin mjög fær í spilinu. Þetta er frábær leið fyrir eldri krakka að spila með yngri systkinum.

Mikilvægar spurningar:

Er auðveld leið til að hjálpa skjaldbökutemjurum að skilja forritunarspilin sem stýra hreyfingum skjaldbakanna?

Sýndu þolinmæði og spilaðu í gegnum kafla I: **Spilaðu einfalda spilið** hægt nokkrum sinnum þar til allir ná tökum á því. Mikilvægast er að þetta sé skemmtilegt þannig að skjaldbökutemjarar vilji verða betri og betri. Hér eru nokkrar ráðleggingar sem geta hjálpað þeim:

- Spilin Beygja til hægri og Beygja til vinstri snúa skjaldböku á sínum stað en eru ekki notuð til að hreyfa skjaldböku áfram.
- Þegar þú vilt að skjaldbaka fari áfram verður höfuð hennar að snúa í þá átt sem þú vilt að hún fari.
- „Fara áfram“ er ekki alltaf „upp“ frá sjónarhorni skjaldbökutemjarans. Hjálpaðu skjaldbökutemjurunum að hugsa frá sjónarhorni skjaldbökunnar sinnar.
- Notaðu blómin sem tilvísun. Ef þú vilt að skjaldbakan fari áfram (í átt að bláa blóminu) skaltu nota bláa spilið. Ef þú vilt að skjaldbakan beygi til hægri (í átt að fjólubláa blóminu) skaltu nota fjólubláa spilið.
- Hvettu skjaldbökutemjara til að prófa spil og sjá hvað gerist – þeir geta alltaf hrópað „Padda!“ og prófað annað spil.

Hvað gerist ef skjaldbökur rekast saman?

Það er eins og að lenda á vegg. Ekkert gerist... nema fyndinn hristingur og hávaði frá skjaldbökuýtunni! Þá ætti skjaldbökutemjarinn að nota pödduskífuna og gera leiðréttingu.

Hvað gerist ef leysigeislinn er notaður á eitthvað annað en ísvegg, eins og gimstein?

Ekkert. Skjaldbökuýtan hristir skjaldbökuna og gefur frá sér fyndið hljóð en ekkert kemur fyrir hlutinn sem leysigeislinn snýr að.

Hvað gerist ef skjaldbökutemjari verður uppiskroppa með spil?

Verði leikmaður uppiskroppa með eina tegund af forritunarspilum og getur ekki klárað getur hann tekið spil úr fyrri forritum sínum og spilað þeim á hefðbundinn hátt. Ef það eru færri en fjórir leikmenn má einnig taka forritunarspil úr ónotuðum stokk. Ef skjaldbökutemjarar eru að spila Skrifa forrit, á þetta ekki við. Þá ætti að breyta forritinu og keyra það aftur.

Um höfundinn

Af hverju ættu krakkar að þurfa að geta lesið til að geta forritað?

Hugbúnaðarfrumkvöðullinn Dan Shapiro spurði sjálfan sig þessarar spurningar einn morguninn þegar hann var að hugsa um hvað dagurinn fram undan bæri í skauti sér með sinni heittelskuðu konu og fjögurra ára gömlum tvíburum. Með pappa, prentara og rólegan eftirmiðdag í farteskinu bjuggu hann og fjölskylda hans til það sem síðar varð vinsælasta borðspil í sögu Kickstarter. Shapiro hefur mikla reynslu sem fyrrverandi starfsmaður hjá Microsoft og Google, er stofnandi fjölmargra sprotafyrirtækja og er nú í fullu starfi sem uppfinningamaður og faðir. Hann bloggar um uppfinningar og frumkvöðlaverkefni á: **www.DanShapiro.com**

Markmið ThinkFun er að tendra huga þinn!®

ThinkFun® er fremst í flokki í heiminum í vanabindandi, skemmtilegum spilum sem reyna á og skerpa hugann.
Við upplýsum huga ungs fólks og skemmtum allri fjölskyldunni, enda fá frumlegir leikir og smáforrit ThinkFun þig til að hugsa um leið og þú brosir.

www.ThinkFun.com

Skoðaðu Robot Turtles™ heiminn fyrir utan spilið! Til að fá sögubækur og fleira, farðu á:

www.RobotTurtles.com

ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA
Hönnun texta og myndræn vinnsla © 2014 ThinkFun Inc. Öll réttindi áskilin.
Leikur eftir Dan Shapiro. www.RobotTurtles.com
Robot Turtles og Robot Turtles lógóið eru á meðal vörumerkja Robot Turtles, LLC.
© 2014 Robot Turtles, LLC. FRAMLEITT Í KÍNA, 106. #1900. IN01.