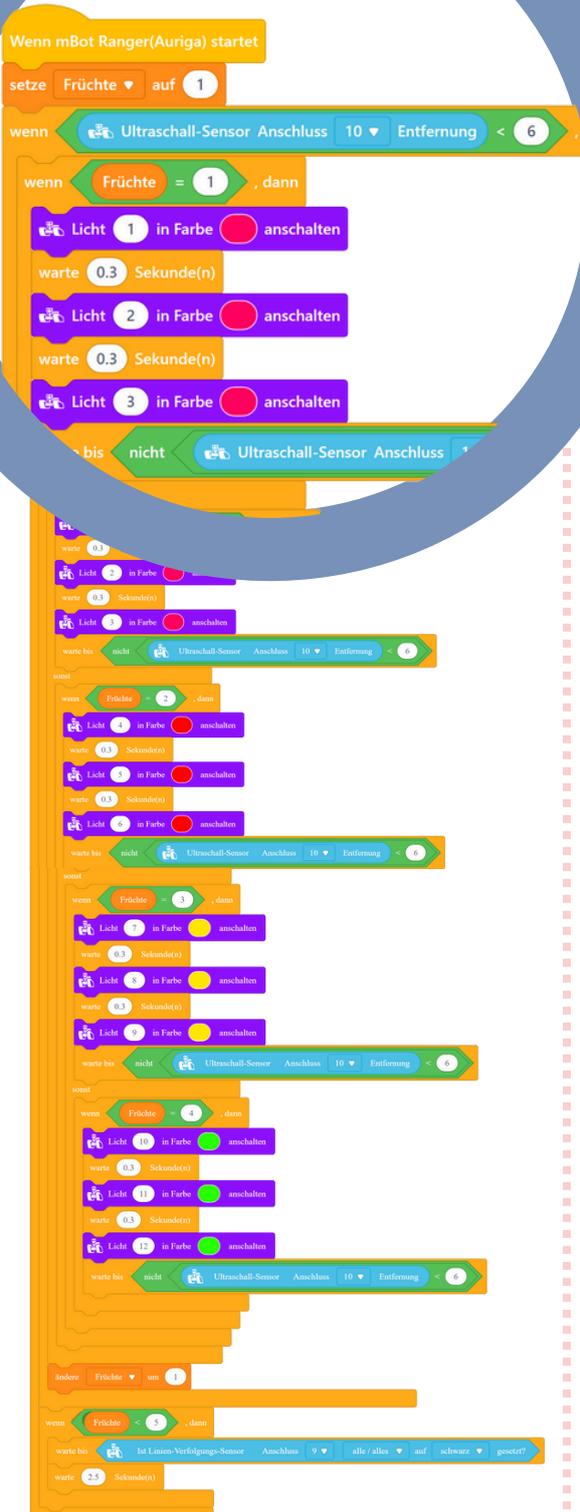




# Die mBots

So sind sie  
**PROGRAMMIERT**



## DAS ‚GEHIRN‘ DES ROBOTERS

Was du hier siehst ist die Programmierung des mBots für dieses Spiel.

Man nennt es blockbasierte Programmierung. So weiß der mBot zum Beispiel, dass vor ihm eine Frucht ist und er deshalb ein Licht anmachen soll.

Programmierung funktioniert oft mit sogenannten „wenn-dann-Schleifen“.

Kannst du eine solche im Bild links entdecken?

# Wir sind Botilda, Botfred und Botricia.

Willkommen in unserem Obstgarten!

Wir sind 'mBots' - also kleine Roboter.  
Gemeinsam haben wir einen tollen  
Obstgarten mit leckeren Früchten!

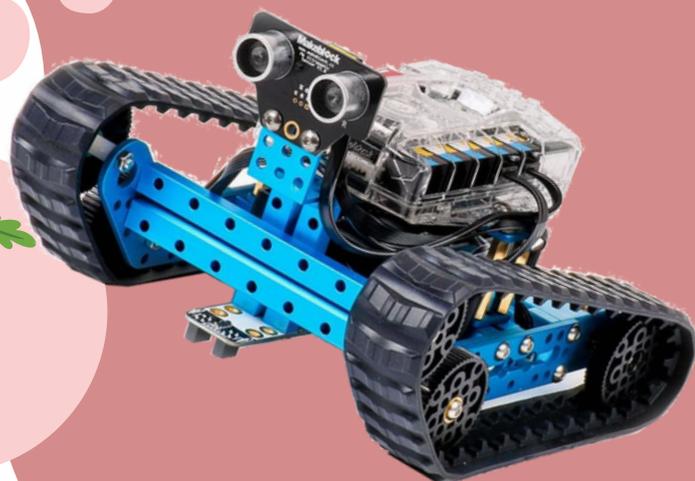
Wir sind hungrig und möchten gerne  
unsere Früchte ernten, um uns den  
Bauch vollzuschlagen.

Kannst du uns dabei helfen, das Obst  
einzusammeln?

Lasst euch zeigen, wie das geht!

**SCHAU GENAU HIN!**

Was passiert,  
wenn mein  
Bauch voll ist?



# Sammele alle Früchte ein! Fülle den Bauch der mBots!



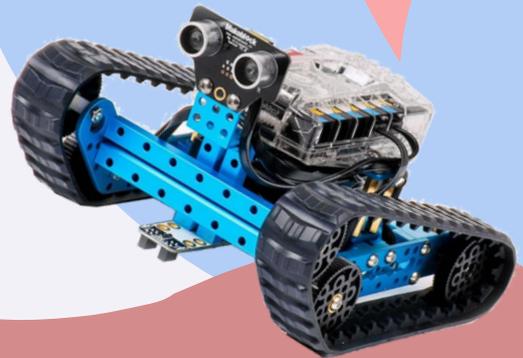
## SPIELZIEL

Lege auf dem Spielfeld eine Route, damit Bothilda, Botfred und Botricia den Weg zu den Früchten finden. Erreichst du eine Frucht, isst der mBot sie.

Hast du alle Früchte eingesammelt und ist der Bauch des mBots voll, hast du das Spiel gewonnen!

Gratulation!

Ich habe  
**HUNGER!**



## SPIELABLAUF

1. Würfle mit dem Würfel. Die Augenzahl des Würfels zeigt die Anzahl der Wegkarten an, die du verwenden darfst.
2. Ziehe die gewürfelte Anzahl an Wegkarten.
3. Sieh dir deine Karten und das Spielfeld an.

Wie kommst du am schnellsten zur nächsten Frucht?

Umgehe Hindernisse und nutze Boni.

Lege mit den Karten eine Linie, der der Roboter folgen kann.

4. Setze den Roboter auf den Beginn der Linie. Er fährt nach einer kurzen Wartezeit selbstständig die Linie entlang.
5. Ist am Ende der Linie eine Frucht, landet sie in seinem Bauch.