

ПОЛЕТА, ОБОЗНАЧЕНИ С ЕДИН ОТ ТРИТЕ ЦВЯТА (СИН, ЖЪЛТ, ЗЕЛЕН): Всеки цвят представлява една от областите на компетентност и като стъпите върху едно от тези полета, вие избирате въпрос от тестето карти, маркирани с този цвят. В тези три тестета карти с въпроси имате вярно или невярно като опции за отговор. Правилен отговор ви печели жетон.

Когато играч спечели 4 жетона от една област и когато той стъпва върху полето, което маркира тази зона в продължение на играта, той има право да хвърли зара още веднъж. Същото важи и когато играчът стъпва полето ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО и въпросът е от област, от която играчът вече е събрал 4 жетона.

ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО: Стъпвайки на това поле, вие избирате въпрос от специално тесте карти, свързани с това поле, и тези въпроси са по-трудни от другите полета, и в тези въпроси избирате правилния отговор. Правилен отговор ви печели жетон за областта, обозначена с цвят на гърба на картата.

ПОЛЕ ЗА ИЗБОР НА ОБЛАСТ: Когато влезете в това поле, имате възможност да изберете въпрос от една от трите цветно кодирани области: синя, жълта и зелена.

ДВОЙНИ ЗАРОВЕ: Когато стъпите на това поле, хвърляте зара два пъти подред.

КАТИНАР: Когато стъпите на това поле в следващия рунд, нямате възможност да хвърлите зар, т.е. пропускате следващия кръг.

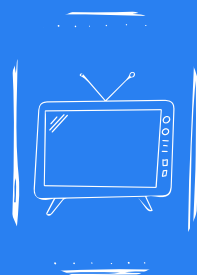
КЪСМЕТЛИЙСКО ПОЛЕ: Това поле има няколко приложения. След като играч влезе в това поле, той получава една късметлийска карта. Тази карта има четири възможни опции, показани с различни икони:

- Двойни зарове: хвърлете зара два пъти.
- Катинар: пропуснете следващия кръг.
- Предизвикателство: отговор на въпрос от тестето с предизвикателства.
- Изберете област: изберете и отговорете на въпрос от една от трите области.



Оценка в играта

Всеки играч трябва да запише всеки отговорен въпрос, правилния отговор и грешния отговор. И така, в края на играта всеки играч има тесте с правилни и грешни отговори на въпроси.



КАК ДА ИГРАЯ?



Съфинансирано от
Европейския съюз



Финансиран от Европейския съюз. Възгледите и мненията обаче са изразени само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.

Цел

Победител е играчът, който пръв събере 12 верни отговора, т.е. който събере 4 верни отговора от всяка от трите зони (синя, жълта, зелена).

Елементи в играта

Дъската се състои от правоъгълник, съдържащ 34 квадрата и играчите се движат по посока на часовниковата стрелка върху него:

21 полета, по седем за всяка област:



4 полета за предизвикателство:



3 Изберете полета за области:



2 полета на късмет:



2 полета с двойни зарове:



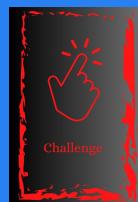
2 полета Катинар:



Три тестета карти, по едно за всяка област с по 50 въпроса. Правилният отговорът е отбелязан на лицевата страна.



30 карти с предизвикателства и въпроси. Правилният отговор е отбелязан на лицевата страна. На гърба на картата до въпроса има цвят, който се отнася до една от трите области.



Карта на късмета с четири опции, т.е. четири полета. Която и карта да изтеглите с отбелязано поле, отивате на това поле и играете следващия ход според него.



Въпроси

Въпросите са свързани с понятията за новинарска грамотност, разделени на три компетентности, всяка от които има свой собствен цвят. Въпросите могат да бъдат класифицирани в два вида и нива в зависимост от вида на отговорите: Въпроси за вярно/невярно Множествен избор: потребителят трябва да избере правилния (карта на предизвикателството)

Подготовка на играта

Всеки играч разполага с 12 жетона (по 4 за всеки цвят) и 1 фигура, която да придвижва по дъската.

На дъската ще има пет тестета с карти: 3 колоди за всяка област на компетентност Палуба с карти „Предизвикателство“ Палуба с карти за късмет

Започване на играта

Всички играчи започват играта със своята фигура в ъгъла на дъската, който е обозначен с техния цвят.

Играчите започват да хвърлят зарчето, за да видят кой има повече точки. по-високите точки започват играта, а след това ходовете вървят по посока на часовниковата стрелка.

Независимо дали сте отговорили правилно или неправилно на въпроса, в следващия рунд хвърляте зара и продължавате да се движите по дъската.

Фигурата ще бъде преместена след като хвърлите зара.

След като играчът хвърли зара, се премества на новото поле и могат да се случат следните сценарии: